



CEAD
Centro de Educação
Aberta e a Distância



DEETE
Departamento de
Educação e Tecnologias

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO – UFOP/CEAD.
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO**

BRUNA FAVARATO VIEIRA AMBRÓSIO

**BRINCANDO DE APRENDER: O PAPEL DO LÚDICO COMO ALICERCE
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

**IPATINGA/MG
2024**

BRUNA FAVARATO VIEIRA AMBRÓSIO

BRINCANDO DE APRENDER: O PAPEL DO LÚDICO COMO ALICERCE
NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia do Centro de Educação Aberta e a Distância da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Gláucia Maria dos Santos Jorge.

IPATINGA/MG
2024



FOLHA DE APROVAÇÃO

Bruna Favarato Vieira Ambrósio

Brincando de aprender: o papel do lúdico como alicerce no processo de alfabetização e letramento

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia (CEAD) da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia

Aprovada em 06 de dezembro de 2024.

Membros da banca

Profa. Dra. Gláucia Maria dos Santos Jorge - Orientadora - Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Dra. Rosângela Márcia Magalhães - Universidade Federal de Ouro Preto
Profa. Mse. Lúcia Urbano - Universidade Federal de Minas Gerais

Gláucia Maria dos Santos Jorge, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP/ em 06/12/2024



Documento assinado eletronicamente por **Glauca Maria dos Santos Jorge, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 13/12/2024, às 04:49, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0828160** e o código CRC **B580114E**.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus pelas vitórias incontáveis, por ser minha força e sustento ao longo de toda a minha jornada acadêmica, especialmente nos momentos em que achei que não seria mais possível seguir em frente.

Agradeço aos meus pais, irmão, amigos e familiares, por estarem sempre ao meu lado, me apoiando e incentivando cada passo deste longo caminho com amor e compreensão.

À minha orientadora, Profa. Dra. Gláucia Maria dos Santos Jorge, sou profundamente grata pelo apoio constante, paciência e por cada encontro e conversa enriquecedora, das quais nasceram grandes ideias. Seu olhar humano e sensível fez toda a diferença. Sem a sua orientação, meu trabalho não seria o que é hoje. Obrigada por confiar em mim e aceitar me guiar nesta etapa.

Em especial, ao meu esposo, Samuel Ambrosio, meu maior apoio e companhia incondicional. Obrigada por compreender minhas ausências, por segurar minha mão nos momentos mais difíceis, e por acreditar em mim mais do que eu mesma. Essa conquista é nossa, e não teria sido possível sem você ao meu lado!

A todos vocês, meu mais sincero carinho e gratidão.

RESUMO

O presente trabalho, intitulado “Brincando de Aprender: O Papel do Lúdico como Alicerce no Processo de Alfabetização e Letramento”, aborda a importância da ludicidade na educação, especialmente no ensino/aprendizagem da leitura e escrita, realizado nos anos iniciais do Ensino Fundamental. O estudo é relevante para a formação de educadores, pois o processo de alfabetização e letramento é uma prática central do processo pedagógico. O objetivo principal desta pesquisa é compreender como as atividades lúdicas podem atuar como facilitadoras da aprendizagem, promovendo a motivação, a criatividade, o respeito e o envolvimento ativo das crianças. Para isso, o trabalho discute conceitos fundamentais de ludicidade, apresenta o contexto legal e político do uso do lúdico na educação brasileira e analisa como esse recurso pedagógico contribui para o desenvolvimento integral dos alunos. A metodologia adotada foi a pesquisa bibliográfica, explorando produções científicas relacionadas ao tema. Os resultados apontam que, apesar dos desafios enfrentados cotidianamente pelos professores alfabetizadores, o uso de jogos e brincadeiras pedagógicas é essencial para a construção de uma aprendizagem significativa; destacando que, quando bem direcionadas, as práticas lúdicas beneficiam tanto o processo de alfabetização quanto a formação social e emocional das crianças.

Palavras-chave: Ludicidade; Alfabetização; Letramento; Ensino Fundamental I; Jogos e brincadeiras.

ABSTRACT

The present work, entitled “Playing Learning: The Role of Playfulness as a Foundation in the Literacy and Literacy Process”, addresses the importance of playfulness in education, especially in the teaching/learning of reading and writing, carried out in the early years of Elementary School. The study is relevant for the training of educators, as the literacy process is a central practice of the pedagogical process. The main objective of this research is to understand how playful activities can act as facilitators of learning, promoting motivation, creativity, respect and active involvement of children. To this end, the work discusses fundamental concepts of playfulness, presents the legal and political context of the use of playfulness in Brazilian education and analyzes how this pedagogical resource contributes to the integral development of students. The methodology adopted was bibliographical research, exploring scientific productions related to the topic. The results indicate that, despite the challenges faced daily by literacy teachers, the use of educational games and games is essential for building meaningful learning; highlighting that, when well directed, playful practices benefit both the literacy process and the social and emotional formation of children.

Keywords: Playfulness; Literacy; Literacy; Elementary School I; Child Development. Playfulness; Literacy; Literacy; Elementary School I; Games and play.

SUMÁRIO

1. Introdução: “Era uma vez...” o lúdico na alfabetização.....	6
2. Metodologia: A “fórmula secreta” para construção do presente trabalho	8
3. Política é coisa séria, mas brincar também! O papel das leis e diretrizes brasileiras no incentivo ao lúdico	10
4. “Brincadeira de criança, como é bom! Como é bom!”: O lúdico e sua importância no processo de alfabetização e letramento.....	12
5. “Quem tem medo do lobo mau?”: Inquietações, medos e desafios para implementação do lúdico no processo de alfabetização e letramento.....	14
6. "Quem quer brincar levanta a mão!": Práticas pedagógicas lúdicas que fazem a diferença no alfabetizar e letrar	16
6.1. Jogo “Rimou, Ganhou” — Potencializando a alfabetização por meio da exploração.....	18
6.2. Brincadeira “Quebra-Cabeça: Figura Misteriosa” — Decifrando pistas para aprender a ler e escrever.....	19
6.3 Partida “Uno Silábico” — Descartando as dúvidas e encarando o desafio da alfabetização e letramento	20
7. “Porque sim não é resposta!”: Desvendando convergências e divergências na literatura sobre o lúdico na alfabetização e letramento	21
8. Considerações finais: “E viveram felizes para sempre...”?	23
9. Referências bibliográficas.....	26

1. INTRODUÇÃO: “ERA UMA VEZ...” O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

*"Ora, quando se inventa uma história, é preciso inventar alguma coisa...
Alguma coisa que as crianças possam imaginar, mesmo que seja absurdo!"*

Lewis Carroll

Se o processo de alfabetização fosse descrito em um conto de fadas ele provavelmente se iniciaria assim: *“Era uma vez, um universo onde as palavras ganham vida e os sons se tornam magia.”*. O lúdico, nesse contexto, seria a chave para abrir portas para esse mundo encantado, permitindo que as crianças se envolvam de forma criativa e prazerosa com a escrita e a leitura. Como em uma boa história, é preciso mais do que regras e técnicas rígidas: é necessário despertar a imaginação, explorar o absurdo e, através do brincar, fazer com que as crianças vejam as palavras não apenas como símbolos, mas como elementos vivos, capazes de contar suas próprias histórias.

Entre os encantos do lúdico e os desafios da alfabetização, existe um ponto de convergência essencial: a necessidade de envolver as crianças de forma significativa e prazerosa no processo de aprendizagem. Pois, para que haja sucesso na alfabetização, não basta que o alfabetizador tenha informações sobre a psicogênese da língua, que saiba avaliar as possibilidades de escrita dos alunos ou que conheça os critérios que a definem. É preciso mais. Para possibilitar que as crianças se alfabetizem e se letrem, é fundamental criar situações didáticas que propiciem o interesse dessas crianças. Uma vez que constituem premissas básicas da infância o gosto e o dever de brincar, o lúdico também adquire papel de suma importância na construção do conhecimento e no processo de alfabetização e letramento.

O lúdico, enquanto ferramenta pedagógica, vai além de um simples recurso didático, sendo um convite ao engajamento ativo da criança para com o conteúdo disciplinar. Ao integrar o brincar ao ensino, o alfabetizador cria uma atmosfera que facilita a compreensão das letras e palavras, tornando a aprendizagem mais acessível e atrativa. Assim, o ato de aprender a ler e escrever deixa de ser uma tarefa mecânica

e se transforma em uma experiência criativa, em que a imaginação e a curiosidade das crianças tornam-se fundamentais para a construção do conhecimento.

Esclarecemos que, na pedagogia, o lúdico é compreendido como um elemento essencial para o desenvolvimento integral das crianças, atuando não apenas como meio de entretenimento, mas também como ferramenta educativa que facilita a aprendizagem e a socialização. As atividades lúdicas estimulam a criatividade, a interação social e o desenvolvimento de habilidades cognitivas e emocionais, favorecendo uma aprendizagem mais significativa e prazerosa. À luz de autores e pesquisadores sobre o tema, como Alves e Teixeira (2022), a ludicidade possibilita que o processo de alfabetização e letramento ocorra de maneira mais dinâmica e acessível, contribuindo para a construção do conhecimento através de experiências concretas e interativas. Já Silva (2023) destaca a atuação do educador no planejamento de atividades lúdicas intencionais, que estejam alinhadas com os objetivos pedagógicos, visando ao aprimoramento das capacidades dos alunos de forma abrangente. Além disso, Moreira e Maciel (2023) reforçam que, embora desafiadora, a integração do lúdico na educação oferece um ambiente de aprendizagem no qual a criança participa ativamente, tornando-se protagonista em seu próprio processo de desenvolvimento.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), documento que define as aprendizagens essenciais que os alunos devem desenvolver na Educação Básica brasileira, a alfabetização das crianças deve começar no primeiro ano do ensino fundamental, e ser finalizada até o segundo ano (BRASIL, 2020). Logo, inicia-se por volta dos 6 anos, sendo concluída aproximadamente até os 8 anos de idade dos estudantes. Crianças são seres brincantes, e na alfabetização não seria diferente. O uso de jogos pedagógicos e brincadeiras facilita o aprendizado das crianças, uma vez que aprendem enquanto se divertem. Desse modo, o processo de ludicidade na alfabetização e letramento tem sido cada vez mais utilizado nas práticas pedagógicas, por sua capacidade de tornar o aprendizado significativo e prazeroso.

Os professores dos anos iniciais do ensino fundamental, que são responsáveis por conduzir o processo de aprendizagem da leitura e escrita, dispõem de alguns recursos lúdicos como aliados durante essa etapa. Jogos pedagógicos, brincadeiras tradicionais, contação de histórias, teatro e dramatizações, música e

canto, desenho e pintura, atividades sensoriais, jogos de tabuleiro adaptados, entre outros, podem ser de grande valia no fundamento da alfabetização e letramento. Essas abordagens lúdicas auxiliam na formação de conhecimentos nos quais as crianças se apoiam para conseguirem ler e escrever.

Brincando, as crianças desenvolvem habilidades como concentração, coordenação motora fina, raciocínio lógico, compreensão simbólica, memória e linguagem oral, além do pensamento crítico e criativo, que são essenciais para a aquisição da leitura e escrita. Habilidades essas que, conforme a BNCC, vão ao encontro das competências gerais que os alunos devem adquirir, pois “se inter-relacionam e perpassam todos os componentes curriculares ao longo da Educação Básica, sobrepondo-se e interligando-se na construção de conhecimentos e habilidades e na formação de atitudes e valores” (BRASIL, 2020, p. 18).

O presente trabalho tem como objetivo compreender a visão de diferentes autores sobre o papel do lúdico no processo de alfabetização e letramento, abordando tanto os desafios quanto as práticas já consolidadas, e como essas abordagens têm sido tratadas na literatura. Ao longo do texto, para valorizar a ludicidade, os títulos de cada sessão foram elaborados de maneira criativa, evocando o olhar infantil, estimulando a imaginação e fazendo alusão ao universo lúdico das crianças. Ao contribuir para a compreensão da importância das atividades lúdicas no processo de aprendizagem, este estudo oferece subsídios teóricos que podem apoiar educadores e pesquisadores no aprimoramento de suas práticas pedagógicas.

2. METODOLOGIA: A “FÓRMULA SECRETA” PARA CONSTRUÇÃO DO PRESENTE TRABALHO

Para a construção desta revisão bibliográfica, a análise documental foi como uma verdadeira “fórmula secreta” para desvendar os mistérios da pesquisa qualitativa. Através da revisão sistemática de artigos científicos e outros documentos relacionados, foi possível identificar padrões, temas e categorias que, como ingredientes essenciais, ajudaram a responder às questões de pesquisa. Esse

processo, longe de ser um segredo, revelou-se um poderoso instrumento para melhor aprofundar o entendimento sobre os fenômenos investigados.

Na análise documental, foi adotado um conjunto de etapas bem definidas. Inicialmente, foi realizada a seleção de documentos, estabelecendo critérios específicos para garantir a relevância e a qualidade das fontes utilizadas. Os critérios de seleção incluíram a data de publicação, optando por documentos públicos e a escolha de artigos publicados nos últimos 5 anos, para assegurar a atualidade das informações. Além disso, foi dada preferência a autores que se debruçaram sobre a ludicidade como uma ferramenta no processo de alfabetização e letramento, nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Para encontrar esses documentos, recorremos a sites governamentais e bibliotecas digitais, incluindo Scielo e Google Scholar. Também foram utilizados bancos de dados acadêmicos, como no portal da CAPES — Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior.

A próxima etapa consistiu na leitura e análise dos documentos, que ocorreu em duas fases principais: leitura exploratória e leitura analítica. Na leitura exploratória foi feita uma revisão inicial, visando obter uma visão geral do conteúdo e identificar as partes mais relevantes. Na leitura analítica, o foco foi direcionado aos trechos mais pertinentes à pesquisa, por meio de anotações e marcações dos trechos mais importantes, registrando detalhadamente as observações (BARDIN, 1977).

Durante a análise, as leituras foram codificadas, de modo a estabelecer categorias para análises posteriores. Realizada manualmente, a codificação ajudou a identificar e marcar temas, padrões e categorias emergentes nos textos lidos, e foi organizada da seguinte maneira: definição de lúdico e o contexto legal e político do Brasil; desafios na implementação do lúdico, que contemplam as dificuldades enfrentadas por educadores e contextos limitantes; práticas pedagógicas, apresentando exemplos de utilização da ludicidade; e as convergências e divergências na literatura sobre o lúdico na alfabetização e letramento.

Em sequência, as informações foram subdivididas em temas ou categorias, permitindo a comparação e o contraste dos dados, visando identificar semelhanças e diferenças. Finalmente, foi realizada a validação dos resultados para verificar a consistência dos achados, triangulando com outras fontes de dados (BARDIN, 1977).

Para garantir a consistência dos resultados desta pesquisa, comparamos as conclusões obtidas com as de outros estudos relevantes publicados em anos anteriores, que abordaram temas análogos, destacando-se as contribuições de Silva (2023), Moreira e Maciel (2023) e Freitas (2023).

Voltando à escolha do título desta seção, podemos afirmar que a "fórmula secreta" que guiou nossa revisão bibliográfica provou ser eficaz. Pois, ao seguir uma sistemática de codificação, conseguimos delinear um panorama consistente sobre a importância do lúdico no processo de alfabetização e letramento. Gostaríamos de ter realizado outros cruzamentos de dados que poderiam enriquecer ainda mais nosso estudo, mas enfrentamos o desafio do tempo, comum no processo de elaboração de um trabalho de conclusão de curso. Ainda assim, os dados obtidos e a metodologia aplicada proporcionaram um entendimento robusto sobre o tema, e as categorias identificadas oferecem um guia valioso para futuras investigações e práticas pedagógicas no contexto educacional.

3. POLÍTICA É COISA SÉRIA, MAS BRINCAR TAMBÉM! O PAPEL DAS LEIS E DIRETRIZES BRASILEIRAS NO INCENTIVO AO LÚDICO

O entendimento do conceito do lúdico é base para compreensão da utilização de práticas lúdicas no processo de ensino/aprendizagem. Em pesquisa realizada no dicionário brasileiro da Língua Portuguesa, Michaelis (2024), obtivemos três definições do adjetivo "lúdico", a saber: "1. Relativo a jogos, brinquedos ou divertimentos. 2. Relativo a qualquer atividade que distrai ou diverte. 3. Relativo a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo.". Vê-se que a última acepção do termo lúdico é relacionada à prática pedagógica, o que concerne que a ludicidade pode ser utilizada como um importante artifício didático.

Ao abordarmos a ludicidade enquanto veículo de aprendizagem, faz-se necessário também adentrarmos no contexto legal e político do Brasil. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC), instituída em 2017 e renovada em 2020, discorre sobre a relevância do lúdico como parte integrante do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Segundo o documento, a

alfabetização deve ser promovida por meio de práticas pedagógicas que respeitem os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem, privilegiando atividades que envolvam o brincar, o explorar e o experimentar, reconhecendo-se, assim, o lúdico como parte do direito de aprendizagem das crianças (BRASIL, 2020).

Para além da BNCC, o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), Lei nacional número 8.069 de 13 de julho de 1990, dispõe no artigo 16º do Capítulo II sobre o direito à liberdade, no que diz respeito à infância. No quarto ponto do dito artigo, encontra-se, como direitos fundamentais das crianças, “brincar, praticar esportes e divertir-se” (BRASIL, 1990). Tal menção, vai ao encontro do conceito de ludicidade, quanto às brincadeiras e divertimento. No decorrer do texto da Lei, o ECA reforça ainda que a educação deve promover o desenvolvimento completo da criança, incluindo o aspecto cognitivo, social e emocional. Áreas essas que são amplamente beneficiadas pelas práticas lúdicas.

Outro importante documento, o Plano Nacional de Educação (PNE), atualizado em 2014, também ressalta a importância e a necessidade de políticas que promovam a educação integral e favoreçam o desenvolvimento de habilidades cognitivas e socioemocionais. No que tange à alfabetização de crianças, o PNE pretende, conforme a descrição do item 5.4, fomentar o desenvolvimento “de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos(as) alunos(as), consideradas as diversas abordagens metodológicas e sua efetividade” (BRASIL, 2014).

Dentre essas práticas pedagógicas inovadoras, há de se considerar que o uso do lúdico é visto como uma estratégia importante para atingir os objetivos propostos, especialmente no que se refere à alfabetização na idade adequada. Apoiado nesse pressuposto, sobressai também a política pública do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa - PNAIC (BRASIL, 2012), que tem como uma de suas premissas a formação continuada de professores para o desenvolvimento de práticas pedagógicas inovadoras, incluindo o uso de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, que subsidiem a apropriação do sistema alfabético de escrita.

Torna-se evidente que o uso do lúdico no processo de alfabetização e letramento no Brasil está amparado por uma série de leis e políticas públicas que

apoiam o uso pedagógico das brincadeiras, tanto como um direito, quanto como uma ferramenta essencial para educação de qualidade. Essas normativas legais não apenas apresentam a ludicidade como uma prática pedagógica, mas também reafirmam o seu papel indispensável na construção de uma educação inovadora e inclusiva, capaz de tornar o processo de ensino e aprendizagem significativo para os docentes e para as crianças.

4. “BRINCADEIRA DE CRIANÇA, COMO É BOM! COMO É BOM!”: O LÚDICO E SUA IMPORTÂNCIA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A frase destacada no título dado a este capítulo é parte da canção “Brincadeira de Criança”, do grupo Molejo, que sintetiza algo que já faz parte do imaginário coletivo: a certeza de que brincar é uma das experiências mais prazerosas e enriquecedoras da infância. Não restam dúvidas de que as brincadeiras são essenciais não apenas para entretenimento, mas também para o desenvolvimento integral da criança, promovendo aprendizado e socialização de forma natural e divertida. Todavia, para uma melhor compreensão do lúdico em relação ao processo de alfabetização e letramento, é preciso dialogar com autores que já discutiram e publicaram estudos sobre o tema.

Destacamos a seguir os estudos de Alves e Teixeira (2022), os quais apontam que as atividades lúdicas desempenham um papel central no processo de desenvolvimento infantil, especialmente no contexto educacional de alfabetização e letramento. Segundo as referidas autoras,

Com a ludicidade o letramento se torna mais considerável na ação pedagógica, incorporando o saber através das características e conhecimento de mundo. Além de adquirir entendimento de mundo, com o lúdico o aprendizado escolar aprimora a oralidade, o pensamento e sentido. O universo do divertimento é onde a criança está em permanente exercício, fantasiando, criando, jogando e vivenciando as brincadeiras do cotidiano (ALVES E TEIXEIRA, 2022, p. 604).

Silva (2023), por sua vez, destaca que o lúdico possibilita a interação social e a internalização de conceitos complexos de forma acessível. A autora acrescenta ainda que “cabe ao educador trabalhar com atividades lúdicas que possam contribuir

para a aprendizagem do aluno, que é para além do brincar” (2023, p.20). Assim, o papel do educador é fundamental para transformar o lúdico em uma prática pedagógica, garantindo que as brincadeiras e jogos promovam não apenas diversão, mas se integrem à trajetória da alfabetização. As atividades lúdicas contribuem significativamente para a alfabetização e letramento, mas devem ser cuidadosamente planejadas e acompanhadas de estratégias adequadas.

Sobre a medida do lúdico, Moreira e Maciel (2023, p. 4), discorrem que “seu uso deve ser cuidadosamente planejado e dosado, de forma a estar alinhado com os objetivos pedagógicos e atender às necessidades e características dos alunos”. Deve-se ir além do brincar por brincar. É necessário que haja intencionalidade em cada atividade proposta, de modo a atingir os objetivos que favorecerão as etapas de desenvolvimento da leitura e escrita, que podem ir desde o conhecimento das letras, identificação de palavras, consciência de rimas, sílabas e fonemas, entre tantas outras possibilidades.

Segundo Batista (2006 *apud* Andrade, 2018), a ludicidade e a alfabetização devem caminhar lado a lado, como faces de uma mesma moeda. No entanto, mesmo que em meio a tantas alternativas para utilização do lúdico na alfabetização, ainda encontramos desestímulos em sua implementação. As autoras Sandini e Paz (2023) discorrem que na atualidade, embora se tenha muitos estudos sobre a importância do brincar também no Ensino Fundamental, são percebidas no ambiente escolar muitas práticas pedagógicas tradicionais que deixam as metodologias lúdicas de lado. Como podemos notar nesse trecho, por elas descrito: “na Educação Infantil, a ludicidade está sempre presente por meio dos brinquedos, das brincadeiras e dos jogos propostos, algo que, na alfabetização, torna-se escasso ou mesmo inexistente.” (SANDINI E PAZ, 2023, p. 348).

Assim, é possível perceber que, embora a importância do lúdico na alfabetização seja amplamente considerada pelos estudiosos da área, sua implementação nas práticas escolares ainda enfrenta resistências significativas. A prevalência de abordagens pedagógicas tradicionais, como observada por Sandini e Paz (2023), indica que o potencial transformador do lúdico não é plenamente explorado no contexto da alfabetização.

Apesar das resistências, é possível concluir que o lúdico, quando integrado ao processo de alfabetização e letramento, oferece um meio poderoso de aprendizado, que alia prazer e desenvolvimento. Como sintetiza a frase "Brincadeira de criança, como é bom! Como é bom!", brincar vai além do entretenimento, servindo como um espaço onde a criança experimenta, cria e compreende o mundo ao seu redor. No entanto, como apontam autores como Alves e Teixeira (2022), Silva (2023) e outros, o desafio reside em equilibrar o prazer do lúdico com a intencionalidade pedagógica, planejando atividades que não apenas divirtam, mas que também conduzam a criança, de forma significativa, pelo processo de letramento.

Mesmo frente às resistências encontradas em ambientes que privilegiam abordagens mais tradicionais, é imperativo que se reconheça o brincar como um elemento essencial da educação infantil e do desenvolvimento integral da criança, garantindo que essa "brincadeira de criança" continue sendo um meio fundamental para aprender e crescer. Diante dessa premissa, torna-se necessário discutir os desafios e as dificuldades que os educadores encontram ao tentar incorporar metodologias lúdicas na sala de aula.

5. “QUEM TEM MEDO DO LOBO MAU?”: INQUIETAÇÕES, MEDOS E DESAFIOS PARA IMPLEMENTAÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Ao entrarmos em contato com a clássica história de *Os Três Porquinhos*, tão marcante na literatura infantil, somos apresentados à figura ameaçadora do lobo, que, naquele contexto, simboliza os desafios e obstáculos enfrentados pelos três pequenos. “Quem tem medo do lobo mau?” — a frase clássica marcada pelo imaginário infantil, aqui refletirá também as inquietações que muitos professores enfrentam ao tentar incorporar o lúdico no processo de alfabetização e letramento. Assim como no conto, em que o lobo ameaça o bem-estar dos personagens, na realidade educacional os “lobos” surgem na forma de dificuldades concretas, que são vivenciadas pelos alfabetizadores.

Para compreender melhor como essas objeções são enfrentadas na prática educativa, analisamos estudos feitos pelos autores Moreira e Maciel (2023) e Freitas

(2023). Ambos utilizaram, como instrumentos para coletas de dados, realizados por meio de entrevistas com professores atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Onde, os educadores entrevistados, apontaram a complexidade enfrentada na tentativa de implementação de práticas lúdicas, nesse processo de formação da leitura e escrita.

Dentre as adversidades mencionadas na pesquisa realizada por Moreira e Maciel (2023), destaca-se a falta de tempo para a produção de materiais lúdicos e a escassez de recursos financeiros como barreiras comuns, que muitas vezes exigem que os educadores adquiram materiais com recursos próprios. Além disso, o espaço físico inadequado também foi mencionado, ressaltando-se o tamanho pequeno das salas de aula como algo limitador para o desenvolvimento de atividades lúdicas, devido ao número crescente de alunos. A sobrecarga de trabalho, incluindo o cumprimento de metas estipuladas e o atendimento de alunos com necessidades especiais, também é percebida como um fator que torna a aplicação do lúdico ainda mais desafiadora.

Similarmente, na pesquisa de campo realizada por Freitas (2023), os professores apontam como obstáculos enfrentados para implementação do lúdico a falta de materiais, turmas muito cheias e a ausência de espaço físico adequado para realização das atividades. Citam ainda que, por vezes, as crianças ficam muito agitadas quando aplicadas práticas de ensino lúdicas, o que pode vir a se tornar um contratempo. Ademais, em consenso, os entrevistados discorrem que em suas formações acadêmicas pouco aprofundaram sobre a ludicidade na prática, ressaltando a importância de uma formação continuada de professores que contemple a aplicação de metodologias pertinentes à ludicidade.

Esses relatos ilustram um panorama complexo em que o lúdico, apesar de seu potencial para enriquecer a alfabetização, se esbarra em obstáculos no cotidiano escolar para sua implementação prática. O uso dessas novas diretrizes, ligadas à ludicidade, demandariam demasiado tempo e recurso dos docentes. De acordo com Sandini e Paz (2023, p. 359),

[...] Esses fatores nos levam a perceber que, apesar da relevância da utilização da ludicidade na alfabetização, essas práticas demandam mais tempo do(a) professor(a) para planejá-las, articulá-las ao conteúdo a ser trabalhado, verificar se o tempo e o espaço disponíveis naquele momento

estão de acordo com sua proposta, adaptá-las conforme a disponibilidade de materiais que a escola tem, confeccionar o jogo ou elaborar a brincadeira e, finalmente, colocar em prática sua proposta lúdica.

Embora enfrentem uma série de limitações e desafios, os docentes entrevistados por Moreira e Maciel (2023) e Freitas (2023) afirmam que o lúdico se faz presente nas salas de aula por meio de jogos e brincadeiras e que reconhecem os resultados que essas ações trazem no desenvolvimento dos alunos. É nesse contexto que muitos educadores se empenham constantemente para superar as práticas tradicionais e criar uma experiência de aprendizado mais significativa e inclusiva para seus alunos. Essa busca envolve pesquisar novas abordagens e adaptações no uso do lúdico, mesmo diante de condições adversas, com o objetivo de engajar os alunos de maneira mais ativa e colaborativa no processo de alfabetização.

A questão "Quem tem medo do lobo mau?" traduz bem as inquietações e desafios que permeiam a implementação do lúdico no processo de alfabetização e letramento. Assim como no conto dos três porquinhos, em que o lobo representa um obstáculo a ser superado, no contexto educacional as barreiras se apresentam em forma de falta de recursos, tempo, formação específica e condições físicas adequadas. Contudo, apesar das limitações identificadas por estudiosos como Moreira (2023), Maciel e Freitas (2023), o esforço e a criatividade dos educadores demonstram que o lúdico é possível e impactante quando usado intencionalmente. Superar esses "lobos" significa garantir que a alfabetização seja uma experiência mais rica e inclusiva, em que os jogos e brincadeiras estimulem o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social das crianças. Afinal, reconhecer o valor da ludicidade é essencial para que, como diz a canção, possamos ver o quanto a "brincadeira de criança" pode ser boa e transformadora, também no letramento e alfabetização.

6. "QUEM QUER BRINCAR LEVANTA A MÃO!": PRÁTICAS PEDAGÓGICAS LÚDICAS QUE FAZEM A DIFERENÇA NO ALFABETIZAR E LETRAR

Quem nunca, ao ouvir a expressão "Quem quer brincar levanta a mão!", despertou de imediato aquela energia contagiante e o entusiasmo típicos da infância?

Essa frase, tão simples e repleta de alegria, é um convite irresistível que ativa a imaginação e estimula a participação das crianças. No contexto pedagógico, ela assume um papel ainda mais especial, funcionando como uma ponte que conecta o universo da brincadeira ao processo de alfabetização e letramento. Ao transformar o aprendizado em uma experiência lúdica, os educadores conseguem despertar o interesse e a curiosidade dos alunos, tornando o ambiente de ensino mais envolvente e propício para o desenvolvimento cognitivo e social.

Como visto no tópico anterior, ao passo que são enfrentadas dificuldades pelos docentes em sua implementação prática, o lúdico também pode ser uma ferramenta para auxiliar os estudantes em suas dificuldades de aprendizagem. Freitas (2023), por exemplo, enfatiza que por meio da ludicidade é possível prender a atenção do aluno, fazendo com que ele aprenda. Ao falar da função educacional da ludicidade, a autora afirma que:

[...] é de suma relevância que novas metodologias e práticas pedagógicas façam parte das salas de aula para que seja possível alcançar uma educação integral, em que o aluno é um sujeito ativo que trabalhará em seu desenvolvimento com o professor e os demais colegas, sem que fique preso somente no ouvir, que é comum em práticas de ensino tradicional (FREITAS, 2023, p.16).

A citação de Freitas (2023) destaca a importância do lúdico na educação, ressaltando como ele pode transformar o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais dinâmico e envolvente. Quando pensamos em práticas pedagógicas que incorporam essa ludicidade, logo nos vêm à mente atividades que fazem os alunos se sentirem verdadeiros protagonistas de suas histórias. Promover a experiência do brincar na alfabetização é também abrir espaço para o seu protagonismo, é respeitar e tratar a criança como criança.

Em seu artigo, Silva (2023) apresenta jogos que contribuem para a alfabetização na perspectiva lúdica. Essas atividades estão focadas na aprendizagem do funcionamento do sistema de escrita alfabética, possibilitando às crianças analisar os valores sonoros das palavras. Além disso, ajudam a compreender as relações entre letras e fonemas, tendo como objetivo estabelecer correspondências grafofônicas, ou seja, trabalham a relação entre letras e sons. A seguir, destacamos três atividades

lúdicas para a alfabetização propostas pela autora, que utilizam brincadeiras já familiares às crianças, como rimas, quebra-cabeças e jogos de cartas.

Trazer para o ambiente escolar jogos e brincadeiras que já fazem parte do repertório lúdico das crianças, significa despertar o seu interesse e o engajamento, pois incorporam diversão ao aprendizado de maneira envolvente e familiar. Conforme apresentado por Silva (2023), esses jogos não apenas oferecem prazer, mas também contribuem significativamente para a alfabetização, ao trabalhar o sistema de escrita alfabética. É importante destacar que os exemplos a seguir representam apenas algumas das inúmeras formas de integrar a ludicidade no processo de alfabetização. A ludicidade pode ser explorada de diversas maneiras, sempre adaptadas às necessidades e contextos específicos das crianças, enriquecendo o ensino com abordagens criativas e dinâmicas, e tornando a aprendizagem mais significativa e prazerosa.

6.1. Jogo “Rimou, Ganhou” — Potencializando a alfabetização por meio da exploração

O jogo "Rimou, Ganhou" é uma atividade divertida e educativa que visa desenvolver a consciência fonológica das crianças, facilitando a compreensão das correspondências entre letras e sons, essenciais para a alfabetização. Durante o jogo, as crianças têm a oportunidade de compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores que as sílabas, explorando os sons das palavras de maneira divertida e interativa. Elas também aprendem a identificar rimas, reconhecendo que palavras distintas podem compartilhar sons finais similares, o que contribui para a comparação e percepção das semelhanças sonoras. Seguindo o mesmo fundamento apresentado por Silva (2023), para que o jogo possa ser realizado em qualquer sala de aula, sugerimos uma experiência com pequenas adaptações quanto aos recursos materiais utilizados.

Para começar, a professora pode criar um tabuleiro improvisado, marcado no chão com fitas adesivas, ou com uma cartolina, ou até mesmo desenhando no quadro. Serão utilizadas também cartelas ilustradas com desenhos ou imagens impressas e

espalhadas pelo ambiente de forma organizada. Os alunos são, então, divididos em grupos de no mínimo dois jogadores. Um aluno de cada grupo se posiciona no início do tabuleiro, enquanto os demais ficam preparados para buscar as cartelas, quando solicitado. A professora anuncia uma palavra de forma animada, podendo utilizar um ritmo cantado para engajar os alunos. Quando a palavra é dita, os jogadores responsáveis pela busca têm 40 segundos, cronometrados por um relógio ou celular, para encontrar a cartela com uma figura que rime com a palavra dada e entregá-la ao colega no tabuleiro.

Se a cartela estiver correta, o grupo avança uma casa no tabuleiro. Caso esteja incorreta ou se o grupo não apresentar nenhuma cartela a tempo, permanecem onde estão. Se todos os grupos errarem, a rodada é repetida. O jogo continua até que um dos grupos chegue ao final do tabuleiro e seja declarado vencedor.

6.2. Brincadeira “Quebra-Cabeça: Figura Misteriosa” — Decifrando pistas para aprender a ler e escrever

Silva (2023) destaca que o jogo "Quebra-Cabeça: Figura Misteriosa" é uma atividade lúdica e educativa projetada para desenvolver a compreensão das crianças sobre o Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Ele promove o contato direto com letras e palavras por meio da montagem de quebra-cabeças e do reconhecimento das propriedades sonoras e gráficas da escrita. O jogo desafia os alunos a decifrarem pistas, montarem figuras de animais, frutas ou brinquedos e, em seguida, ordenarem corretamente as letras que formam os nomes dessas figuras, proporcionando uma experiência prática e reflexiva sobre a estrutura da escrita.

Para jogar, cada grupo de crianças recebe um conjunto de peças que, quando unidas corretamente, formam uma figura completa. O professor lê pistas sobre o que cada figura pode ser, e os grupos trabalham para montar o quebra-cabeça e descobrir a imagem oculta. Uma vez que uma figura é identificada, o grupo busca o envelope correspondente, contendo as letras móveis necessárias para compor o nome da figura. Eles devem então ordenar essas letras corretamente em uma cartela com espaços vazios, ajustando o nome conforme as dicas do professor. Se necessário, o

professor pode oferecer auxílio, embora cada dica fornecida resulte na perda de um ponto.

O jogo não só reforça o conhecimento das letras e a consciência fonológica, como também estimula habilidades importantes como a leitura global de palavras e a associação entre som e grafia, adaptando-se às diferentes fases de aprendizado dos alunos. Por meio desse processo, as crianças desenvolvem uma compreensão mais profunda de como a escrita representa a fala, além de praticar o trabalho em equipe e a resolução de problemas de forma divertida e interativa.

6.3 Partida “Uno Silábico” — Descartando as dúvidas e encarando o desafio da alfabetização e letramento

O jogo Uno é um dos jogos mais populares entre as crianças, sendo conhecido por suas regras simples e dinâmicas rápidas. A abordagem baseada na combinação de cores e números o torna uma escolha bastante comum em momentos de diversão e interação social. Aproveitando a familiaridade das crianças com esse jogo, é adotada uma metodologia semelhante, mas com foco educacional, estimulando o desenvolvimento da consciência fonológica e a aprendizagem de leitura e escrita.

O Uno Silábico é um divertido recurso pedagógico, voltado para o desenvolvimento da consciência fonológica nas crianças, especialmente no que se refere à identificação das sílabas iniciais das palavras. Durante o jogo, cada jogador recebe cartas coloridas com imagens e/ou palavras que começam com sílabas específicas, como "MA", "PA", "BA", entre outras. O objetivo do jogo é que as crianças se conscientizem dos sons das palavras, associando a escrita à fala e compreendendo como as palavras podem ser formadas a partir de diferentes sons. Assim, o Uno Silábico estimula a percepção das semelhanças sonoras entre palavras, essencial para o processo de alfabetização.

Para jogar, os participantes embaralham as cartas e distribuem quatro para cada um. As cartas restantes ficam em um montinho e os jogadores lançam o dado

para determinar a ordem das jogadas. A cada nova rodada, todo jogador deve colocar uma carta que tenha uma palavra iniciada pela mesma sílaba da carta anterior. As cartas de ação, que permitem ao jogador escolher uma nova sílaba para seguir, podem ser usadas em qualquer momento. Caso um jogador não tenha uma carta correspondente, ele deverá comprar uma carta do monte e a vez passará para o próximo participante. O jogo continua até que um jogador descarte todas as suas cartas.

Além de ser um jogo prazeroso, o Uno Silábico desempenha um papel fundamental na alfabetização, pois ajuda as crianças a entenderem que as palavras são compostas por unidades sonoras, as sílabas, e que palavras diferentes podem compartilhar sons semelhantes. Ao trabalhar as sílabas iniciais, o jogo facilita a conexão entre fonemas (sons) e grafemas (letras), favorecendo o aprendizado tanto da leitura quanto da escrita. Esse jogo proporciona um ambiente lúdico e interativo, essencial para o desenvolvimento das habilidades linguísticas das crianças, incentivando o aprendizado de forma envolvente e prática (SILVA, 2023).

7. “PORQUE SIM NÃO É RESPOSTA!”: DESVENDANDO CONVERGÊNCIAS E DIVERGÊNCIAS NA LITERATURA SOBRE O LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A frase “Porque sim não é resposta!”, eternizada por Marcelo Tas no programa *Castelo Rá-Tim-Bum*, marcou a infância de muitos que nasceram no final da década de 80 e início dos anos 90, despertando até hoje um forte sentimento de nostalgia em quem acompanhou o programa. Ela nos lembra da importância de questionar e refletir criticamente, desafiando explicações superficiais, incentivando uma compreensão mais aprofundada sobre a realidade das coisas. No contexto deste trabalho, essa expressão serve como ponto de partida para a nossa reflexão crítica sobre as convergências e divergências nos estudos sobre o lúdico na alfabetização e letramento. Em que buscamos evitar respostas simplistas e, ao invés disso, explorarmos as nuances e as complexidades presentes na literatura, analisando as semelhanças e as diferenças que emergem de diferentes abordagens, sempre com a intenção de enriquecer nossa compreensão sobre o tema.

Conforme discutimos até aqui, assim como o poder de imaginar e inventar histórias absurdas e fantásticas alimenta o mundo infantil, o processo de alfabetização se fortalece quando o brincar é reconhecido como base essencial para o desenvolvimento integral das crianças. As leis e diretrizes brasileiras, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) e o Plano Nacional de Educação (PNE) desempenham um papel relevante ao legitimar o lúdico como um direito da criança e um meio de aprendizagem significativo. Esses documentos incentivam a incorporação de práticas lúdicas como estratégias pedagógicas que estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, socioemocionais e culturais, proporcionando uma aprendizagem mais prazerosa e integrada.

No entanto, assim como no *Castelo Rá-Tim-Bum*, onde a lógica tradicional é desafiada, a aplicação prática dessas diretrizes enfrenta obstáculos no cotidiano escolar. Estudos indicam que, embora o brincar seja valorizado na educação infantil, sua adoção no processo de alfabetização ainda é incipiente, prevalecendo métodos tradicionais e uma resistência ao lúdico nos primeiros anos do Ensino Fundamental. Alves e Teixeira (2022) e Silva (2023) ressaltam a importância da intencionalidade pedagógica no uso do lúdico, para que ele promova o aprendizado de forma efetiva e não se limite ao "brincar por brincar".

A resistência ao lúdico pode ser vista como um "lobo mau" para os educadores, uma força que desafia a transformação das práticas de ensino. Estudos de autores Moreira e Maciel (2023) e Freitas (2023) mostram que, apesar de sua eficácia comprovada, metodologias lúdicas ainda são escassas na alfabetização. Professores enfrentam barreiras como falta de recursos, formação insuficiente e uma cultura escolar que valoriza métodos rígidos, muitas vezes relegando o aprendizado prazeroso a segundo plano.

Para que o brincar ganhe o espaço que merece na alfabetização, é necessário não apenas criar políticas que o apoiem, mas também fortalecer a prática pedagógica que o integre de maneira intencional. As diretrizes são um alicerce fundamental, mas cabe aos educadores, gestores e formuladores de políticas construir um ambiente onde o lúdico seja não apenas aceito, mas celebrado como parte essencial do processo educativo.

Enfim, as práticas pedagógicas lúdicas emergem como um componente essencial na alfabetização e letramento, transformando a sala de aula em um espaço dinâmico e envolvente. Na mesma medida em que enfrentam desafios na implementação dessas metodologias, os educadores devem insistir na oportunidade de utilização do lúdico como ferramenta poderosa para superar dificuldades de aprendizagem e promover um aprendizado significativo. Como é perceptível nas sugestões de atividades práticas propostas por Silva (2023), a ludicidade não apenas cativa a atenção dos alunos, mas também os incentiva a se tornarem protagonistas de suas próprias trajetórias educativas. Além disso, ao fomentar a interação, a criatividade e a empatia, essas práticas colaboram para a construção de uma educação integral, conforme defendido por Freitas (2023). Portanto, ao integrar o lúdico na prática pedagógica, os educadores não apenas enriquecem o processo de ensino, mas também contribuem para o desenvolvimento de alunos mais autônomos, críticos e capazes de se relacionar de forma positiva com o conhecimento e com os outros.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS: “E VIVERAM FELIZES PARA SEMPRE...”?

Assim como iniciamos este trabalho com *“Era uma vez...”*, a expressão *“E viveram felizes para sempre”* é um dos finais mais clássicos e esperados das histórias de contos de fadas, evocando a ideia de um desfecho perfeito, em que todas as dificuldades são superadas. Contudo, ao transformá-la em uma pergunta no título deste capítulo, somos convidados a refletir de forma crítica sobre a realidade da educação, especialmente no contexto da alfabetização e letramento. Será que, ao introduzirmos o lúdico como uma prática pedagógica essencial, conseguimos alcançar um “felizes para sempre” no processo educativo? Ou ainda existem desafios persistentes que tornam essa busca mais complexa do que um simples final de conto de fadas?

Brincar é uma fonte de prazer e aprendizado. No entanto, ainda há um bom caminho a ser percorrido no que diz respeito à sua aplicação prática. É justamente na brincadeira que as crianças começam a entender e lidar com a realidade,

amadurecendo seus conceitos sobre o mundo. A ludicidade, longe de ser vista apenas como diversão, deve ocupar o seu lugar de direito na educação escolar, como método pedagógico de alfabetização, como um suporte valioso e essencial para o processo de ensino e aprendizagem, proporcionando que esse processo aconteça em um ambiente muito mais dinâmico e envolvente.

Neste trabalho, foram identificados diversos desafios para os professores ao implementarem essas práticas, como a falta de recursos adequados e a limitação de espaço físico, o que dificulta a utilização plena dessas estratégias. Além disso, a superlotação das salas de aula é um fator que impacta diretamente na qualidade do ensino, representando um obstáculo significativo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas eficazes.

O lúdico desempenha um papel transformador no processo de alfabetização e letramento, mas sua implementação exige uma mudança significativa nas práticas pedagógicas e nas estruturas educacionais. Para que o brincar se torne uma prática consolidada nas escolas, é necessário um esforço conjunto entre educadores, gestores e formuladores de políticas públicas. As diretrizes legais, como a BNCC, ECA e PNE, apresentadas ao longo deste trabalho, representam um primeiro passo importante, mas é preciso garantir que elas se traduzam em práticas concretas nas salas de aula. Além disso, os educadores devem ser incentivados e apoiados para que possam integrar o lúdico de forma intencional e criativa, superando os obstáculos que ainda persistem no contexto educacional.

Contudo, este trabalho não tem a pretensão de levar a uma conclusão, ou, por assim dizer, a um “felizes para sempre”. Mas sim, representa uma porta aberta para que novos e mais profundos estudos se iniciem a partir deste, visto que o tema é amplo e, apesar das diversas publicações já existentes, ainda há muito a ser explorado. Existem ainda espaços que merecem atenção e aprofundamento, como a necessidade de uma maior compreensão de como o lúdico pode ser adaptado para diferentes contextos culturais e sociais, especialmente em regiões com mais dificuldades estruturais e recursos limitados.

Além disso, é essencial investigar de forma mais aprofundada as implicações das práticas lúdicas para o desenvolvimento das habilidades socioemocionais das

crianças, um aspecto que, embora abordado de maneira incipiente, ainda carece de mais evidências científicas. Estudar como as atividades lúdicas podem ajudar a promover competências como empatia, trabalho em equipe e resolução de conflitos também representa uma importante área de pesquisa.

A ideia de um "felizes para sempre" no contexto da educação não deve ser vista de forma simplista ou idealizada, mas como uma busca constante por soluções mais eficazes e inclusivas. Assim, ao refletirmos sobre as convergências e divergências encontradas ao longo deste estudo, podemos perceber que a implementação do lúdico, embora cheia de potencial, requer um esforço contínuo para superar os desafios presentes, tornando-se uma estratégia que, se bem aplicada, pode realmente transformar a aprendizagem das crianças de maneira significativa e prazerosa.

Portanto, ao finalizar este estudo, reafirmamos a importância de se olhar para o lúdico não apenas como uma forma de entretenimento, mas como uma ferramenta pedagógica poderosa, capaz de transformar a alfabetização e o letramento em processos mais dinâmicos, inclusivos e significativos. Como foi destacado ao longo dos capítulos, a verdadeira transformação educacional só será possível quando o lúdico for reconhecido e incorporado de maneira efetiva, criando uma educação mais humana, criativa e capaz de despertar o potencial pleno de cada criança.

9. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Mariana Silva Alves; TEIXEIRA, Verônica Rejane Lima. **A Importância da Ludicidade no Processo de Alfabetização e Letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. *Id on Line Rev. Psic.* V.16, N. 63, p. 596-610, Outubro/2022.

ANDRADE, Adriana Francisca de. **Ludicidade na Alfabetização e letramento**. 2018. 33 p. TCC (Trabalho de Conclusão de Curso em Pedagogia) – Faculdade Anhanguera de Anápolis, Anápolis, 2018.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edição 70. 1977.

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA)**. Lei federal nº 8069, de 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 1990.

_____. Ministério da Educação (MEC). **Plano Nacional de Educação (PNE)**. Lei nº 13.005/2014. Brasília, 2014.

_____. Ministério da Educação (MEC). **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Brasília, 2020.

_____. Ministério da Educação (MEC). **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa (PNAIC)**. Brasília, 2012.

FREITAS, Suyanne Araujo. **O lúdico no processo de ensino e aprendizagem: práticas nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. UFPB/CE. João Pessoa, 2023.

MICHAELIS. **Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa: MICHAELIS**. 2024. Editora Melhoramentos Ltda. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/>. Acesso em: 16 out. 2024.

MOREIRA, Cassio Rodrigues. MACIEL, Cilene Maria Lima Antunes. **A compreensão docente da ludicidade como uma ferramenta para alfabetização e letramento**. REAMEC – Rede Amazônica de Educação em Ciências e Matemática. Cuiabá, v. 11, n. 1, e23082, jan./dez. 2023.

SANDINI, Sabrina Plá. PAZ, Ketlyn Dessordi. **Ludicidade, alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental**. *Revista Momento – diálogos em educação*, v. 32, n. 1, p. 339-363, jan./abr. 2023.

SILVA, Glauciene do Couto e. **Alfabetização e Letramento de crianças no ensino fundamental em diálogo com a ludicidade**. Manaus: Universidade Federal do Amazonas, 2023.