

A inserção e contribuição das práticas lúdicas no processo de leitura e alfabetização realizada pelos docentes dos anos iniciais do ensino fundamental

The insertion and contribution of playful practices in the reading and literacy process carried out by teachers in the initial years of elementary education

Kelly Leite da Silva¹

Orientadora: Dr^a Vera Eunice Rodrigues Pessoa²

Resumo

O lúdico é caracterizado por atividades e ações espontâneas que facilitam momentos de interação consigo e com outros indivíduos, proporcionando momentos de lazer e aprendizagem. O ato de brincar constitui parte da infância e traz a possibilidade de um repertório de desenvolvimentos, seja na esfera cognitiva, social, biológica, motora e/ou afetiva. Ao brincar, a criança se socializa e aprende com mais prazer e satisfação, apresentando sua realidade através da imaginação, além de suas angústias e anseios que por meio apenas da linguagem, se tornariam difíceis. O objetivo principal deste estudo consiste em averiguar, através da literatura, a inserção da leitura e contribuição do lúdico na prática pedagógica dos docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. A metodologia utilizada para este estudo foi a revisão bibliográfica de cunho qualitativo e descritivo, mediante as bases de dados: *Scielo*; Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD); artigos científicos de autores contemporâneos renomados, como: Moyles, Negrine, Piaget, Teberosky e Tolchinsky; além de pesquisas em jornais e revistas disponíveis na rede mundial de computador. Os resultados atestaram a relevância da inserção do lúdico nas salas de aula pelos docentes, visto que essa prática promove a construção do aprendizado e aprimoramento da leitura dos estudantes. Contudo, concluiu-se que o lúdico é uma eficaz estratégia que proporciona um aprendizado significativo e compreendido pela criança, tornando-se um importante auxílio para o estudante e para o professor, principalmente no que tange ao processo de desenvolvimento da leitura e da escrita.

Palavras-chave: Alfabetização. Ludicidade. Processo de ensino aprendizagem.

Abstract

Playfulness is characterized by spontaneous activities and actions that facilitate moments of interaction with oneself and with other individuals, providing moments of leisure and learning. The act of playing is part of childhood and brings the possibility of a repertoire of developments, whether in the cognitive, social, biological, motor and/or affective spheres. When playing, children socialize and learn with greater pleasure and satisfaction, presenting their reality through imagination, in addition to their anxieties and desires that would become difficult through language alone. The main objective of this study is to investigate, through literature, the inclusion of reading and the contribution of playfulness in the pedagogical practice of teachers in the Early Years of Elementary School. The methodology used for this study was a qualitative and descriptive bibliographic review,

¹ Mestrado em Ciências da Educação - Universidade Del Sol-UNAEDS.

² Orientadora. E mail: vera.pessoa@hotmail.com

using the following databases: Scielo; Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations (BDTD); scientific articles by renowned contemporary authors, such as: Moyles, Negrine, Piaget, Teberosky and Tolchinsky; in addition to research in newspapers and magazines available on the world wide web. The results confirmed the relevance of teachers introducing play in classrooms, since this practice promotes the construction of learning and improvement of students' reading skills. However, it was concluded that play is an effective strategy that provides meaningful learning that is understood by children, becoming an important aid for students and teachers, especially with regard to the process of developing reading and writing skills.

Keywords: Literacy. Playfulness. Teaching-learning process.

1 Introdução

A ludicidade tem conquistado cada vez mais espaço no âmbito educacional, mediante sua relevância e necessidade para o educando que vivencia o processo escolar. São significativas a importância e a valorização do lúdico na educação como ação que desenvolve a criança em diferentes aspectos, ato que não pode ser definido apenas como uma ferramenta utilizada nas Séries Iniciais do Ensino Fundamental, mas sim em todos os níveis de ensino.

O tema escolhido compreende a “Inserção e contribuição das práticas lúdicas no processo de leitura e alfabetização realizada pelos docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”, através do uso de estratégias utilizadas no processo de ensino-aprendizagem. É relevante ressaltar que o lúdico não deve ser proposto somente em sala de aula, mas em todo o contexto escolar. A inserção de práticas lúdicas possibilita a construção de um ambiente propício para o conhecimento das práticas de leitura e escrita que permeiam a sociedade.

Em um contexto lúdico, o docente deve assumir uma postura de mediador do processo de aprendizagem. Apresentam-se neste artigo algumas atitudes necessárias ao educador para oferecer uma aprendizagem lúdica ao seu aprendiz. A criança é construída social e culturalmente através do lúdico, sendo ainda instigada a construir novos saberes a partir de si e do seu relacionamento com o outro.

Dentro dessa visão, o problema que será investigado nesta pesquisa será o seguinte: quais ações pedagógicas deverão ser utilizadas pelo educador para contribuir no processo de leitura e alfabetização da criança com ferramentas lúdicas?

As Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil (2009) e a Base Nacional Comum Curricular (2017) mostram a importância de se praticar a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem. O lúdico promove a construção da autonomia do educando. Ao utilizar essa prática, o docente desenvolve em seu estudante a afetividade, trabalhando aspectos sociais e cognitivos, estimulando a formação de conceitos, analogias lógicas, expressividade, caráter de disciplina, permitindo que o aprendiz estabeleça seu próprio conhecimento, sendo ativo em meio a sua aprendizagem.

A carência de estudos relacionados à temática permite à pesquisadora investigar e trazê-la ao campo de discussão, tendo em vista conhecer a relevância no âmbito educacional. A escolha do tema se justifica pela curiosidade em compreender a necessidade de inserir o lúdico como prática de aprendizado para a criança mediante ao processo de leitura e alfabetização. Assim, entende-se que a investigação é relevante, pois tal prática propicia o

desenvolvimento do aprendizado que resulta em conhecimento, podendo ser utilizadas pelo educador.

A alfabetização implica na aquisição das práticas de leitura e escrita. Para Teberosky e Tolchinslay (2012, p. 33), a ludicidade é um processo necessário para a criança em meio à sociedade em que vive. Desta forma, a pesquisa objetiva desenvolver no educador a consciência de sua responsabilidade em mediar um trabalho voltado para a aquisição dessa prática, vinculado com as práticas sociais. A ludicidade permite a construção do conhecimento quando empregada com objetividade e trabalhada com função educativa. Isso proporciona ao estudante ser sujeito ativo de sua aprendizagem.

O objetivo principal deste estudo consistiu em verificar a inserção do processo da leitura e a contribuição do lúdico na prática pedagógica quanto à leitura e alfabetização dos docentes nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Nos objetivos específicos destacam-se: apresentar conceitos teóricos e históricos de ludicidade referentes ao desenvolvimento de práticas pedagógicas e planejamento dos docentes; apontar como a inserção de práticas lúdicas nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental pode auxiliar o processo de leitura e alfabetização do aluno, e; discorrer as atitudes necessárias do educador para oferecer a aprendizagem lúdica ao seu estudante no que concerne à prática de leitura do mesmo.

A metodologia empregada trata-se de uma revisão bibliográfica, contendo uma abordagem qualitativa e descritiva, realizada por meio de livros, leituras e análises de artigos científicos nacionais e internacionais, trabalhos de conclusão de curso, consultas nas bases de dados eletrônicos, Biblioteca Virtual em Educação, incluindo revistas eletrônicas especializadas que discutem sobre as percepções da temática, estabelecendo relações entre o resultado da pesquisa bibliográfica sobre a ludicidade e a prática da leitura.

2 Fundamentação teórica

2.1 Conceitos teóricos e a historicidade da ludicidade

Desde os primórdios, a ludicidade faz parte do processo de desenvolvimento da criança, pois a mesma oportuniza a construção e promove ao sujeito desenvolver-se integralmente em vários aspectos e habilidades. De acordo com Santos (2011, p. 19) o termo – Lúdico – vem do latim *ludus*, e significa brincar. Práticas lúdicas fazem parte da vida do sujeito, independente do contexto cultural ou social. A ludicidade é um atributo presente em todas as épocas.

Para Santos (2011, p. 120), a epistemologia da palavra lúdico possui algumas definições, como: brincadeira, brincalhão, brincar e brinquedo. No decorrer dos séculos houve uma grande mobilização de conhecer o desenvolvimento da criança, em muitos campos do conhecimento. Vários pensadores, como Rousseau, Froebel, Dewey, Piaget, Freinet, Liberman, entre outros, abordaram novas metodologias para ensinar através do lúdico e a sua grande importância inserida na educação.

Rousseau incentivou a inserção da ludicidade na educação. Tal prática oferece a ideia de liberdade de expressão, o emprego e uso da experiência e da emoção como estímulo à aprendizagem. As crianças possuem maneiras de ver e pensar que lhe são próprias e só aprendem por meio da conquista ativa, ou seja, quando participam de um processo que corresponde à sua alegria natural (Rousseau apud Rosa; Nisio, 2017, p. 109).

Ao destacar a necessidade do lúdico caracterizado como ações educativas na escola, apresentam-se as concepções de Freinet, autor que defende o jogo na perspectiva educativa, como destaca Rosa e Nisio (2017, p. 111) “[...] para ele, a criança deve dedicar-se ao trabalho como se ele fosse um jogo (satisfação e prazer), mas nunca ao jogo em si, tomando o lugar do trabalho, simplesmente pelo fato de jogar”.

Outro estudioso dessa temática que contribuiu o fortalecimento na educação foi Froebel (apud Almeida, 2018, p. 13), que salienta que “[...] a escola deve considerar a criança como atividade criadora, e despertar, mediante estímulos, suas faculdades próprias para criação produtiva [...]”. Na perspectiva do autor, o educador deve assumir uma postura de utilizar a ludicidade com um fazer artístico, como ferramenta que facilita o aluno mediante ao desenvolvimento das atividades propostas.

O estudioso Piaget (2011, p. 101) ressalta a importância de considerar a criança em meio ao ambiente que vive e o que de fato é interessante e significativo para ela. As diversas formas de ocupação ativa têm a oportunidade de filiar-se à vida, de proporcionar um ambiente natural à criança, onde ela aprenda a viver retamente, em vez de apenas aprender lições que tenham uma referência abstrata.

Conforme salienta Weisler e McCall (apud Rosa; Nisio, 2017, p. 113), o lúdico tem como objetivo geral fazer a criança ganhar maior controle sobre objetos, situações e no relacionamento com as pessoas. Assim, a leitura e a escrita podem ser aprendidas no espírito de uma brincadeira, típico das crianças das séries iniciais do Ensino Fundamental.

Há muitas reflexões a respeito da ludicidade, seu papel e sua influência no ensino-aprendizagem. O lúdico evoluiu e passou a ser introduzido nas civilizações em diferentes contextos. Para Almeida (2018, p. 22), a educação lúdica esteve presente em todas

as épocas, povos, contextos de inúmeros pesquisadores, formando hoje uma imensa rede de conhecimentos, não só no campo da educação, como nas demais áreas de conhecimento.

2.2 A inserção e contribuição das práticas lúdicas no processo de leitura e alfabetização

Ao utilizar a ludicidade como ferramenta pedagógica, o docente passa a ter resultados positivos quanto ao processo de desenvolvimento da leitura e alfabetização dos seus discentes. O educador desenvolve em seu alunado um conjunto de práticas sociais, educativas e culturais, passando a ser o mediador de sua prática pedagógica, com estratégias que possibilitam ao aprendiz a compreensão desse processo (Santos, 2011, p. 134).

Ainda nas palavras de Santos (2011, p. 135), ao apresentar o processo para o educando, o docente deve valorizar e analisar as diversidades e as singularidades de cada um de seus alunos, especialmente quanto aos aspectos afetivos, cognitivos e conhecimentos prévios trazidos por eles, que foram já experimentados e vivenciados pelo seio familiar e comunidade pertencente. Os educandos trazem consigo a curiosidade, a imaginação pelas descobertas e a atitude lúdica que os acompanham desde seu nascimento.

No decorrer da história, o lúdico sempre teve um papel fundamental na sociedade; pois o homem é um ser lúdico por sua própria natureza, basta que se trabalhe o processo de socialização, comunicação, expressão e construção de seu conhecimento. Assim sendo, com práticas lúdicas, os aprendizes se socializam com o grupo, tornando a escola um ambiente acolhedor e agradável, associando todas as estratégias e procedimentos de ensino com adequação. Com isso, promoverão uma aprendizagem onde os discentes se sentirão estimulados e desenvolverão suas atividades motivados, favorecendo o equilíbrio emocional, desenvolvimento social, cognitivo (Santos, 2011, p. 134).

Para Maluf (2014, p. 12), é essencial que desde a pré-escola os alunos participem de atividades que favoreçam a ludicidade, que despertem a curiosidade e o conhecimento. O lúdico é importante para a formação da personalidade da criança, possibilitando a integração e ajuste ao meio em que vive. Com a prática, inúmeros problemas complexos são resolvidos, além de promover a alegria, a diversão e o engajamento com o conteúdo proposto. Pode levar à criticidade, à reflexão e a sua autonomia como ser humano e cidadão, desenvolvendo funções mentais como o raciocínio e a linguagem.

Na formação da criança é essencial que junto ao processo da aquisição da leitura e da escrita, estejam presentes ações lúdicas trabalhadas mediante o cotidiano escolar. O lúdico proporciona momentos prazerosos onde o aluno pode aguçar o imaginário e o real, permitindo

um educar que possibilite encontrar-se consigo e com os outros sujeitos envolvidos nesse processo, resultando em discernimento do aprender, construindo noções de respeito às regras, à disciplina, aos valores morais, entre outros aspectos que proporcionem o aprendizado que o processo requer (Grassi, 2018, p. 96).

Mediante a isso, busca-se oportunizar o educando a vivenciar um processo de ensino aprendizagem da linguagem oral e escrita, com temas que sejam condizentes a sua realidade e ações significativas ante a sua faixa etária, ou seja, um ensino repleto de sentido diante daquilo que se lê e escreve, permitindo a interação do aluno com o objeto de estudo a partir dessa complexa dimensão do aprendizado da sua própria língua (Rosa; Nisio, 2017, p. 119).

Conclui-se, com a percepção das autoras, que é fundamental que as práticas lúdicas sejam oferecidas em igualdade, sem privilégios, a um grupo específico de alunos. Quando trabalhada com o devido valor e com o auxílio necessário no processo de alfabetização, a ação contribui para que o aprendiz compreenda o porquê de aprender, prática que permite a transformação da realidade que a criança vivencia fora da escola.

Rapoport; Sarmiento; Nornberg; Pacheco (2009, p. 104), ressaltam que “[...] a aprendizagem está vinculada ao lúdico, assim como é por meio do faz de conta e de outras linguagens que a criança expressa seu mundo interno, seus sentimentos, afetos, etc. [...]”. Logo, a contribuição do lúdico na construção do conhecimento linguístico da alfabetização, mediante atividades lúdicas bem planejadas e direcionadas que devem ser usadas diariamente, a partir de atividades concretas (Rosa; Nisio, 2017, p. 120).

O referido autor afirma que a inserção de práticas lúdicas no processo de alfabetização, contribui para que o ensino e a aprendizagem sejam mediados com dinamismo, integração, e ativa participação dos alunos. Um ensino caracterizado pela utilização de diversidade textual, matérias escritas utilizadas socialmente pelos aprendizes, isto é, aprendizado repleto de significados coerentes à vivência e ao mundo da criança.

Mediar à alfabetização com o propósito de possibilitar um ensino acentuado pela busca de uma aprendizagem lúdica é acender no educando conhecimentos que contribuirão para que se torne um sujeito conhecedor de valores, crítico, criativo, tendo prazer pela aprendizagem e facilidade de socialização, tendo consciência de seu papel transformador na sociedade (Negrine, 2019, p. 32).

2.3 Atitudes necessárias para o educador oferecer uma aprendizagem lúdica aos seus estudantes

No processo de alfabetização, deve-se salientar a importância do educador que media este processo a um grupo de estudantes que trazem anseios em aprender algo valioso, em adquirir o conhecimento das práticas de leitura e escrita. Para que a ludicidade tenha sentido, de forma que promova conhecimento, é fundamental a formação do docente para que essa prática seja de fato introduzida na escola com correto saber teórico e prático, meta que deve ser estabelecida pela instituição (Almeida, 2018).

Compete aos professores promover a construção de uma instituição escolar significativa direcionada à infância, uma vez que essa etapa do aprendizado deve ser vivenciada de forma plena, em um ambiente caracterizado por um espaço em que o aluno possa ser de fato criança e que apresente uma abordagem literalmente lúdica, tanto dentro quanto fora da sala de aula (Ministério da Educação Secretaria de Educação Básica, 2015).

Para Russo e Vian (2013, p. 20), é essencial conhecer o aluno em todos os aspectos, suas preferências e características. Também se faz preciso a devida formação sobre esta temática para o educador que leciona nas séries iniciais do Ensino Fundamental, pois tais experiências são essenciais mediante a realização da ludicidade como prática que conduz ao conhecimento. A escola tem um importante papel na construção do aprendizado da criança, cabendo a ela buscar mudanças que valorizem e proporcionem novos conhecimentos, mas compete ao docente provocar esta mudança.

Para Ferrero e Teberosky (1999, p. 189), a atividade lúdica é especial, e a partir do olhar e das orientações dadas pelo profissional que atua no processo de alfabetização, o educando desenvolve habilidades e pensamentos organizados de muitos modos, a conceber diálogos, a prática de argumentações e enfrentamento de problemas.

Compete ao docente mediar a aquisição da leitura e escrita às crianças que estão vivenciando a fase inicial do processo de alfabetização, inserindo o saber integrado às práticas sociais. A ludicidade contribui para que, ao final desse processo, muito além de um indivíduo alfabetizado, formem-se cidadãos que saibam expor seus pensamentos sem receio de expressar suas opiniões, que de fato atuem em sua sociedade e na construção de novos saberes (Ferreiro, Teberosky, 1999, p. 197).

Ainda para Ferrero e Teberosky (1999, p. 189), o educador que possuir uma visão otimizada conseguirá buscar alternativas para um ensino de qualidade. É preciso conhecer estas transformações, para compreender as necessidades da criança, e estar preparado para despertar a visão transformadora delas, pois a educação lúdica permite esta transformação, desde que os docentes reconheçam o real papel da ludicidade.

Destaca-se a necessidade da escola em produzir um ambiente alfabetizador, integrando a ludicidade à prática pedagógica exercida pelo docente. Todavia, esse caráter lúdico não deve ser planejado como ação somente em sala de aula, mas deve garantir à criança uma escola onde todos os âmbitos sejam de fato lúdicos, para que estes vivenciem essa fase escolar com criatividade, espontaneidade e dinamismo (Russo e Vian, 2013, p. 20).

Esse processo educativo deve partir de tarefas simples, conhecidas e presentes no cotidiano dos alunos, pertencentes à sua cultura e comunidade, pois inserir o lúdico diariamente nas escolas é permitir uma aprendizagem voltada para sua essência, ato necessário para a criança nesta faixa etária. Assim, a ludicidade proporciona ao educando a aquisição de habilidades benéficas para a construção de novos conhecimentos. Portanto, constata-se a necessidade da eficaz inserção de atividades lúdicas em meio ao processo de alfabetização dos alunos das séries iniciais do ensino fundamental, favorecendo a construção de novos conhecimentos (Kishimoto, 2016, p. 124).

A escola, quando não observa o estudante como sujeito que traz consigo conhecimentos e saberes que são próprios de sua infância, pode ocasionar desinteresse e resistência ao aprender, atitude que muitas vezes ocasiona índices de fracasso escolar, mediante a um ensino sem sentido e incoerente aos gostos e a realidade dos aprendizes.

3 Percurso Metodológico

Para este estudo, a pesquisa consistiu em uma metodologia utilizada foi a de revisão bibliográfica, com buscas realizadas na literatura, de natureza descritiva e de cunho qualitativo, permitindo a síntese do conhecimento e o engajamento da aplicação de resultados de estudos significativos, na prática. Para Matsuda (2016), constitui-se basicamente de um instrumento da Prática Baseada em Evidências.

A coleta de dados para esta revisão ocorreu em fontes disponíveis *online*. Para esta revisão bibliográfica executaram-se as 06 fases metodológicas (Souza et al., 2013).

Fase 1 – Pergunta norteadora que identifica o tema da pesquisa: Quais ações pedagógicas deverão ser utilizadas pelo educador para contribuir no processo de leitura e alfabetização da criança com ferramentas lúdicas?

Fase 2 – Busca na literatura/amostra: realizou-se a busca das publicações/artigos nas bases de dados eletrônicos: Biblioteca Virtual em Educação, jornais e revistas disponíveis na rede mundial de computadores. As palavras-chave foram: alfabetização, ludicidade, e processo de ensino-aprendizagem; as quais discutiam sobre as percepções dos docentes dos

Anos Iniciais do Ensino Fundamental em relação à utilização do lúdico para mediação pedagógica, a fim de estabelecer relações entre o resultado da pesquisa bibliográfica sobre a ludicidade.

Como critérios de inclusão dos artigos, estabeleceram-se: artigos completos disponíveis no idioma português, indexados nas bases de dados mencionadas. Foram identificados 43 artigos, dos quais 29 estavam disponíveis na íntegra. Após leitura dos resumos e observação das repetições, foram excluídas 04 referências, sendo utilizados para este estudo 10 artigos que geraram a amostra final, servindo como ilustração da produção científica brasileira sobre a temática proposta, possibilitando o entendimento do tema para futuras investigações.

Contudo, foram realizados descartes de artigos de revisão teórica ou sistemática, teses, livros, dissertações ou outros documentos com estudos que não preenchessem critérios de elegibilidade. A avaliação subsequente foi realizada com a análise do texto completo.

Fase 3 – Classificação/categorização dos estudos: após extração das informações dos artigos selecionados, assinalaram os seguintes itens: título do periódico e do artigo; titulação dos autores; ano; principais resultados; metodologias utilizadas; os resultados alcançados e as conclusões a que os autores chegaram.

Fase 4 – Avaliação dos estudos incluídos na Revisão da Literatura: iniciou-se a busca por resumos de artigos que correspondiam aos descritores mencionados, e assim foram selecionados aqueles que discorriam sobre a temática proposta.

Fase 5 – Interpretação dos resultados: Após realizada a leitura dos resumos mencionados na fase 4, descartaram-se estudos que não versavam a respeito das contribuições do lúdico na prática pedagógica dos docentes do Ensino Fundamental.

Fase 6 – Síntese do conhecimento evidenciado nos artigos analisados ou apresentação da Revisão Bibliográfica: após as leituras realizadas, explicou-se toda ação desenvolvida no percurso metodológico da pesquisa. Todas as informações selecionadas foram disponibilizadas em tópicos sobre a temática em pauta pesquisada.

4 Resultados e Discussão

Todos os 10 artigos selecionados e lidos demonstraram a relevância de promover atividades lúdicas que possibilitem o desenvolvimento da leitura e da escrita, objetivando garantir ao educando o aprendizado da escrita correlacionado aos usos sociais, buscando

desenvolver a utilização da língua em diferentes gêneros textuais, conexos a informações significativas, desenvolvendo o cognitivo dos aprendizes.

Portanto, o docente, ao direcionar a aprendizagem para a criança, consegue enxergá-la como um sujeito ativo, integrado à sociedade, dotado de concepções e significados, como indivíduo permeado de conhecimento e cultura, que muito antes de ir à escola já tem um aprendizado construído socialmente. É fundamental abordar a seguinte questão: será que os aprendizes possuem a oportunidade de serem participantes na construção de seu próprio conhecimento, ou já está tudo corretamente estabelecido? Ou seja, ainda o aluno é tratado como um sujeito passivo, receptor de informações sem significado?

Os resultados obtidos serão apresentados no quadro a seguir:

Quadro 01: Resultados da Revisão Bibliográfica da leitura dos artigos

AUTOR/ ANO	TÍTULO	TIPO DE ESTUDO	CONTRIBUIÇÕES E RESULTADOS EVIDENCIADOS
Camila Gonçalves dos Santos do Canto Camila Gonçalves dos Santos do Canto, 2021.	O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita.	Realizada uma investigação qualitativa e como instrumentos de coleta de dados foram utilizadas observações, entrevistas e intervenção.	Os resultados revelaram que o lúdico enquanto prática psicopedagógica é uma possibilidade de auxiliar os alunos com dificuldade nas práticas de leitura e escrita, uma vez que fomenta o engajamento e a brincadeira por meio de tarefas que levam em consideração o contexto e o nível de aprendizagem dos alunos.
Edna Câmara Monteiro, Mariana Ramos Pimentel, Emanuela Farias Soares, Dayanny Deyse Leite Rodrigues, 2023.	Leitura e ação lúdico-pedagógica: uma experiência de alunas de um grupo de estudo e pesquisa do curso de Pedagogia da Faculdade Rebouças de Campina Grande (PB)	Revisão da literatura, de natureza descritiva e quali/quantitativa.	Os resultados demonstram que é, é preciso associar o conteúdo abordado em sala de aula com uma situação que possa surgir na vida do aluno de forma lúdica, concreta, buscando investigar a curiosidade do aluno, para que o conteúdo fique mais próximo da realidade do aprendiz, tornando-o compreensível e de fácil contextualização.
Savana dos Anjos Freitas e Thiana Maria Becker, 2020.	A importância do lúdico e o papel do professor: uma revisão bibliográfica em periódicos nacionais	Revisão bibliográfica em periódicos nacionais nos últimos tempos, isto é, uma revisão de literatura entre 2016 a 2020.	Os resultados trouxeram evidências e aspectos que são mencionados nos últimos anos pelos professores pesquisadores sobre a relevância que o lúdico tem na sala de aula na educação infantil e de que maneira o professor deve exercer o seu papel para que essas atividades sejam de real valor aos educandos.
Ane Cristina Thurow, Cristiana Holz Fische, Dirce M. Holz Fischer e Jeferson	A importância da atividade lúdica para a prática docente: a construção do conhecimento das crianças	Consistiu o estudo em uma revisão bibliográfica, de cunho qualitativa e descritiva.	O resultado apontou a importância do conhecimento das etapas de desenvolvimento cognitivo e de distintas visões técnicas sobre a atividade lúdica, o que permite o conhecimento das capacidades das crianças pelos profissionais. Sabendo que este saber auxilia o educador em sua prática, possibilitando que os aprendizes

Schneider, 2022.			atinjam o pleno desenvolvimento humano na área cognitiva, social e afetiva.
Helena Zago S. da Silva, Janine R. Teixeira, Regislei A. da Silva, Sandra Rosa dos Anjos e Sonia Regina M. de Almeida, 2019.	A contribuição do lúdico no processo de aprendizagem da criança	Pesquisa exploratória de procedimento bibliográfico com base em referências teóricas analisadas e publicadas, como livros e artigos, e pesquisa de campo com entrevista semiestruturada.	Os resultados atestaram que a contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental constroem a produção de saberes devido ao lúdico como fator de desenvolvimento às novas aprendizagens. Destaca-se o papel do professor mediador na relação entre o aluno e o conhecimento ao utilizar a ludicidade; analisando a contribuição do lúdico no desenvolvimento da criança com foco na aprendizagem e na construção de conhecimentos.
Deimy Kellen Alves de Moraes; Pollyany Pereira Martins e Jani Marra da Fonseca Costa, 2022.	A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do E.F.	Revisão bibliográfica, com base em teóricos que apresentam o lúdico enquanto ferramenta para recurso de práticas pedagógicas no ensinar.	Os resultados evidenciaram que as atividades lúdicas nos anos iniciais do E.F. e na E.I., são essenciais no processo de ensino-aprendizagem, e existem vários tipos e modelos de aplicação. Nesse contexto o docente deve compreender a realidade de seus alunos e propor um planejamento com essas atividades em que sua aplicabilidade seja um instrumento pedagógico, que melhore a aprendizagem e motive os alunos.
Paloma de Andrade Alves, Regina Célia de Souza Feitosa e Michelle Beltrão Soares, 2021.	A ludicidade na prática docente: o que pensam os professores	Pesquisa bibliográfica e de campo; sondagem dos tipos de ações usadas na prática pedagógica; contribuições do lúdico no ensino dos alunos.	Os resultados apontaram que tanto na rede pública quanto na rede privada as professoras entendem que a ludicidade é bastante relevante no fazer docente, porém relacionando principalmente a jogos e brincadeiras expressos como um instrumento ou recurso pedagógico, tendo dessa forma uma visão isolada do que é ludicidade.
Sheila Toscan, Rafael Silveira da Mota, Mauricio Aires Vieira, 2021	O lúdico, e sua importância no processo de ensino aprendizagem nos anos iniciais	Pesquisa bibliográfica voltada a estudiosos no assunto, que tratam do lúdico e o papel docente, o lúdico e a Base Nacional Comum Curricular, o lúdico e a aprendizagem e o lúdico inserido na prática escolar.	Os resultados apontam a importância de se trabalhar os aspectos lúdicos do brincar na escola para a obtenção de qualidade do processo de desenvolvimento da leitura e escrita nos anos iniciais do EF.
Ozivania Lopes da Silva, Josefa Simone de Barros, Aline Daniela Alves Viégas, 2024.	A ludicidade e o desenvolvimento da leitura e escrita das crianças	A metodologia utilizada é um relato de experiência que revela a beleza e os desafios do desenvolvimento do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).	Os resultados indicam que, com metodologias assertivas e estímulos adequados, as crianças conseguem aprender o sistema notacional da escrita alfabética de maneira significativa e sem sofrimento.
Juliana Vargas Silva, Lovani Volmer, 2024.	A inserção de recursos lúdicos como proposta para promoção da leitura e da escrita nos anos iniciais do EF	De natureza qualitativa, busca discutir a importância da intencionalidade docente e da realização de atividades lúdicas no desenvolvimento da leitura e da escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental.	Os resultados indicam que a ludicidade leva em conta as características da infância e torna o processo de aprendizagem mais prazeroso e significativo, contribuindo sobremaneira para o desenvolvimento do gosto pela leitura e pela escrita.

Fonte: Dados originais da pesquisa, 2024.

Após os estudos encontrados com a utilização de ferramentas já mencionadas, foram analisados os 10 principais trabalhos para serem detalhados, visando localizar na literatura a inserção da prática de leitura e as contribuições do lúdico na prática pedagógica dos docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Observou-se que o processo lúdico agrega um saber teórico e prático, que deve ocorrer com frequência e com significativa atuação dos educadores. Nas palavras de Moyles (2012, p. 123), são diversos os objetivos da ludicidade, como, estabelecer múltiplas analogias do indivíduo em meio a sua história, cultura, psíquico, cognitivo, além de contribuir nas relações individuais passivas, possibilitando técnicas que auxiliam para que estas sejam reflexivas, criativas, constituídas de saber.

Os resultados obtidos através da revisão da literatura, posicionado por autores, são unânimes quanto a admitir que a ludicidade deva estar presente em todos os ambientes que norteiam a instituição escolar, não podendo ser utilizada pelo educador como mero brincar.

Frente a isso, Lüdke (2016, p. 102) aponta que a proposta lúdico-educativa demanda dedicação do docente ao ter que selecionar, preparar, planejar e aplicar ações que envolvam o aprendiz, buscando a promoção de troca de saberes e as interações entre eles. Logo, o docente precisa entender e ter ciência dos reais motivos que o conduziu a utilizar o lúdico, o que sugere uma ação atitudinal do que instrumental do professor.

A maior quantidade de documentos publicados com relação a esse tema é em forma de artigo, seguido de anais de congressos e revisões. A conclusão dessa informação é interessante, pois comprova mais uma vez que a leitura e a publicação de artigos estão intimamente ligadas. Isso ajuda os leitores a interpretá-las de diferentes formas, gerando então o pensamento crítico dos mesmos. Todos os artigos analisados retratam estudos sobre a importância e contribuição do lúdico na formação do professor.

Uma instituição escolar caracterizada pelo lúdico é marcada por caracteres que correspondem à infância, onde é oportunizado ao aluno participar da construção de sua escola, no que diz respeito a sua caracterização, em meio a seus gostos, preferências, ou seja, a sua realidade. É fundamental contar com a ajuda dos aprendizes para garantir espaços onde os seus trabalhos sejam evidenciados, incrementando assim a escola com ludicidade, agregada à cultura e à realidade social do educando. Como destaca (Macedo, Petty, Passos 2015).

De acordo com os autores que sustentam a pesquisa, é necessário prover uma escola lúdica e repleta de atividades que, além de provocar diversão e alegria, motivem seus

educandos a buscarem a leitura com prazer, investigar, refletir e compreender todas as circunstâncias do aprendizado, esclarecendo os porquês que se apresentam, permitindo-os perceber desde a infância que suas ações podem gerar transformações e conhecimentos em sua escola, família e sociedade. Ludicidade esta, que por sua vez, deve estar assinalada na escola, em seus espaços, a fim de melhorar a qualidade do aprendizado, onde todos os personagens da instituição, educadores e educandos, trabalhem e atuem com igualdade.

Na busca por explicações, constatou-se a relevância dos materiais educativos lúdicos estes são instrumentos que valorizam e enriquecem as aulas, prática de leitura que desperta o aluno para o conhecimento, que diversificam e dinamizam as aulas. Artificios lúdicos que beneficiam o educador e o estudante, pois a sala de aula não pode ser caracterizada distante da identidade do sujeito dessa aprendizagem, é fundamental que esta seja assinalada pela ludicidade e condizente com a realidade do aluno (Ministério da Educação Secretaria de Educação Básica, 2015).

5 Considerações Finais

A revisão bibliográfica da literatura possibilitou o delineamento de um panorama dos estudos brasileiros realizados nos últimos dez anos, nos quais foram investigadas a “Inserção da prática da leitura e a contribuição do lúdico na prática pedagógica dos docentes dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental”.

A inspeção dos artigos obtidos para o estudo evidenciou a importância de os docentes serem os mediadores deste processo de ensino, ressaltando a formação acadêmica que devem possuir para realizar um produtivo trabalho lúdico nas escolas. Destacando também a necessidade de conhecer as singularidades dos estudantes que estão matriculados nesta etapa de ensino, conhecendo as leis postuladas pelos órgãos competentes, diante de novas medidas estabelecidas, como o Ensino Fundamental estudado em nove anos.

Respondendo à pergunta proposta neste estudo, pode-se afirmar que o lúdico é essencial para a educação, uma vez que consiste em uma eficaz estratégia desenvolvida na sala de aula, proporcionando um aprendizado significativo e compreendido pelo discente; o qual se sente motivado para o desenvolvimento da leitura em sala de aula.

Os autores pesquisados que embasam essa pesquisa afirmam a importância do lúdico como estratégia para que se possa ser desenvolvida no processo de ensino-aprendizagem, proporcionando ao estudante adquirir conhecimentos e construir novos aprendizados. E ainda,

os mesmos autores confirmam que a ludicidade possibilita ao educando fazer passagem do mundo imaginário para o mundo real.

Detectou-se através da revisão bibliográfica da literatura a existência de algumas lacunas metodológicas e entraves na formação do docente, enfatizando-se que, é preciso atenção dos profissionais da educação e dos ministérios específicos da área educacional, quanto ao oferecer maior oportunidade de formação lúdica para os profissionais de educação.

Sendo assim, a pesquisa revela que atos lúdicos no processo de ensino-aprendizagem precisam ser significativos, ir além de jogos e brincadeiras. Ressalta-se ainda que, com criatividade o professor pode transformar atividades rotineiras em atividades lúdicas, afinal, a ludicidade deve ser utilizada diariamente pelo educador.

Referências Bibliográficas

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9º ed. São Paulo: Loyola, 2018.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Ed. comemorativa de 20 anos de publicação. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas**. 2ª ed. rev. e atual, Curitiba: IBPR, 2018.

KISHIMOTO, T. M. **O Brincar e suas Teorias**. São Paulo: Pioneira, 2016.

MACEDO, L.D.; PETTTY, A.L. S; PASSOS, N.C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2015.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. 3º ed. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2014.

MATSUDA, C.E.J. **A Ludicidade na Escola**. São Paulo: LOYOLA, 2016.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO SECRETARIA DE EDUCAÇÃO BÁSICA. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. 2ª ed. Brasília, 2015.

MOYLES, J. R. **Só brincar?** Porto Alegre: Artmed, 2012.

NEGRINE, A. **O lúdico no contexto da vida humana: da primeira infância à terceira idade**. 1ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2019.

PIAGET, Jean. **O raciocínio na criança**. Rio de Janeiro: Real, 2015.

ROSA, A. P.; NISIO, J.D. **Atividades lúdicas: Sua importância na alfabetização**. Curitiba: Juruá, 2017.

RUSSO E. S; VIAN, M. I. A. **Alfabetização: Um Processo de Construção**. 2 ed. São Paulo: Saraiva, 2013.

SANTOS, Santa Maria Pires dos. **O lúdico na formação do educador**. 3º Ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2011.

SARMENTO, D. F., NORMBERG & RAPOPORT, A. **O direito ao brincar e as suas interfaces com o desenvolvimento infantil**. In P. Fossatti, E. Pauly & C. Jamez Díaz, Crianças e adolescentes: Sujeitos de direitos humanos (p. 89-100). Canoas: Salles.2009.

SOUZA, F.F.; SANTOS, F.M.O. MATTOS, A.M. O lúdico, o brincar e a educação infantil. **Revista Multidisciplinar do Nordeste Mineiro**, v.1, p. 1-13, 2019.

TEBEROSKY, A; TOLCHINSKY, L. **Além da alfabetização: a aprendizagem fonológica, ortográfica, textual e matemática**. 2 ed. São Paulo: Ática. 2012, p. 33.