

UNIVERSIDADE FEDERAL DOS VALES DO JEQUITINHONHA E MUCURI

Curso de Pedagogia

Edna Rodrigues Pires da Silva

**LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO E SUA
CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

Diamantina

2025

Edna Rodrigues Pires da Silva

**LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO E SUA
CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada a
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e
Mucuri, como requisito parcial para obtenção do
título de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me Eugênio Nunes Silva Brito

Diamantina

2025

Ficha Catalográfica – Sistema de Bibliotecas/UFVJM
Bibliotecário

Confeccionada pelo Sisbi/UFVJM

Edna Rodrigues Pires da Silva

**LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NA EDUCAÇÃO E SUA
CONTRIBUIÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentada a
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e
Mucuri, como requisito parcial para obtenção do
título de Licenciado em Pedagogia.

Orientador: Prof. Me Eugênio Nunes Silva Brito

Data de aprovação 18/07/2025.



Documento assinado digitalmente
EUGENIO NUNES SILVA BRITO
Data: 06/08/2025 08:06:27-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Orientador Me Eugênio Nunes Silva Brito
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri- UFVJM



Documento assinado digitalmente
GUILHERME CARVALHO VIEIRA
Data: 05/08/2025 22:04:01-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Me. Guilherme Carvalho Vieira
Instituto Federal do Norte de Minas Gerais- IFNMG



Documento assinado digitalmente
PEDRO HENRIQUE CHAVES PESSANHA
Data: 05/08/2025 10:45:20-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>

Prof. Dr. Pedro Henrique Chaves Pessanha
Universidade Federal dos Vales do Jequitinhonha e Mucuri- UFVJM

Diamantina

2025

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por me sustentar em todos os momentos e por me conceder força, sabedoria e fé durante essa caminhada acadêmica.

À minha família, pelo amor incondicional, incentivo constante e por sempre acreditarem em mim, mesmo diante das dificuldades.

À coordenadora Simone Grace de Paula, por sua dedicação, comprometimento e apoio durante toda a trajetória do curso.

Ao meu orientador, Me. Eugênio Nunes Silva Brito, pela paciência, orientações valiosas e incentivo acadêmico que foram fundamentais para a construção deste trabalho.

A todos que, de alguma forma, contribuíram para que esse momento fosse possível, deixo aqui minha gratidão sincera

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

RCNEI	Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil
PCN	Parâmetros Curriculares Nacionais

RESUMO

Dentro do processo educacional, a escola e, conseqüentemente as disciplinas que compõe o curricular escolar, devem incentivar que o lúdico seja uma ferramenta pedagógica de aprendizagem. Este trabalho tem como tema a ludicidade na educação infantil. Tem como objetivo compreender a ludicidade como estratégia pedagógica e sua contribuição para o desenvolvimento da alfabetização e letramento. Como objetivos secundários visa demonstrar como os jogos e brincadeiras podem ser utilizados no processo de alfabetização e letramento e apontar as estratégias de ensino. Para sua elaboração, a metodologia utilizada foi a pesquisa bibliográfica, fundamentada em pesquisas sobre o assunto. Constatou-se que, por meio da ludicidade e suas ferramentas, como os jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização, é possível o desenvolvimento e aprimoramento de técnicas e habilidades física, motoras, sensorial e social além das possibilidades de aprendizagem.

Palavras-chave: Ludicidade. Aprendizagem. Ensino.

ABSTRACT

Within the educational process, the school and, consequently, the subjects that make up the school curriculum should encourage the use of playfulness as a pedagogical learning tool. This work focuses on playfulness in early childhood education. Its objective is to understand playfulness as a pedagogical strategy and its contribution to the development of literacy and reading/writing skills. As secondary objectives, it aims to demonstrate how games and play activities can be used in the literacy process; to identify teaching and learning strategies through playfulness. For its development, the methodology used was a bibliographic review, based on research on the subject. It was found that, through playfulness and its tools, such as games and play activities, in the literacy process, it is possible to develop and improve physical, motor, sensory, and social skills, as well as learning possibilities.

Keywords: Playfulness. Learning. Teaching.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1 A ludicidade como ferramenta pedagógica	10
2.2 O lúdico e a alfabetização infantil	11
2.3 Definindo a Alfabetização e Letramento	12
2.4 Domínio da linguagem oral e escrita	13
3 METODOLOGIA.....	15
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	16
4.1 O brincar e a construção da linguagem infantil.....	16
4.2 O brincar e a aprendizagem escolar e desenvolvimento infantil.....	17
4.3 O papel do professor de mediador entre as brincadeiras e a aprendizagem escolares	20
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	23
6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	24

1 INTRODUÇÃO

A Educação Infantil configura-se como um espaço voltado à promoção do desenvolvimento integral da criança, abrangendo os aspectos físico, psicológico, intelectual e social. Essa etapa da Educação Básica, conforme o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil – RCNE (Brasil, 1998), estabelece objetivos e diretrizes específicos que visam à criação de situações educativas pautadas no cuidado, no brincar e na aprendizagem. Tais práticas devem considerar as particularidades cognitivas, emocionais, sociais e afetivas das crianças de 0 a 6 anos, contribuindo para a formação integral e para o exercício da cidadania desde os primeiros anos de vida.

A ludicidade, enquanto ferramenta pedagógica, potencializa a aprendizagem e a aquisição de conhecimentos e habilidades, uma vez que o lúdico se expressa na forma como a criança interpreta, organiza e ressignifica sua realidade, bem como suas limitações e conflitos (Oliveira, 2011). Dessa forma, o brincar promove o desenvolvimento da autonomia e do autoconhecimento, ampliando as possibilidades de construção ativa do saber.

O desenvolvimento desta pesquisa pretende-se evidenciar a importância da ludicidade na Educação Infantil, onde a mesma tem influência sobre a formação da personalidade e nos processos educacionais de alfabetização e letramento, considerando o lúdico como ferramenta pedagógica estratégica para o favorecimento da formação integral da criança e para uma aprendizagem significativa, alcançada por meio dos jogos e brincadeiras.

A pergunta indagadora da pesquisa, é compreender como o uso do lúdico pode contribuir para o processo de ensino e aprendizagem na educação infantil? Já como objetivo principal, a pesquisa busca compreender a ludicidade como estratégia pedagógica e sua contribuição para o desenvolvimento da alfabetização e letramento. Como objetivos secundários visa demonstrar como os jogos e brincadeiras podem ser utilizados no processo de alfabetização e letramento e apontar as estratégias de ensino e aprendizagem por meio do lúdico.

A metodologia da pesquisa fez de uma pesquisa bibliográfica com o objetivo de reunir conhecimentos sobre a ludicidade como estratégia pedagógica na educação infantil, discutindo as ideias de autores como Alves e Teixeira (2022), Ranyere e Matias (2023), Pinati *et al.*, (2017), Santana (2017), Carvalho (2016), Santos (2018) entre outros.

Assim, a elaboração deste trabalho justifica-se por reafirmar a importância da Educação Infantil e do uso de diversas estratégias que aprimorem o processo de ensino e

aprendizagem, destacando o papel da escola em utilizar o uso do lúdico como ferramenta pedagógica fundamental para o desenvolvimento integral da criança.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 A ludicidade como ferramenta pedagógica

A ludicidade é definida como uma ferramenta mediadora e facilitadora do processo de ensino e aprendizagem. Neste sentido Ranyere e Matias (2023) descrevem que esse recurso tem de novo é o motivo de que, quando o ser humano atua de forma lúdica, ele vivencia uma experiência plena. Assim, o ensino através da ludicidade possibilita vivências baseadas em novas experiências diferente das metodologias convencionais.

O lúdico é visto como um recurso metodológico para ser utilizado no ensino infantil fazendo uso de conteúdos como artes visuais, dança, música e teatro, sendo assim, possível a construção do processo de ensino e aprendizagem por meio de atividades lúdicas (Ranyere; Matias, 2023).

Na atual perspectiva da educação contemporânea, o desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem na educação infantil deve assumir um caráter lúdico, tendo como objetivo a concretização de se adquirir conhecimentos por intermédio de atividades que tem a capacidade de estimular o aluno e o professor no ambiente educativo (Ranyere; Matias, 2023). Assim, o aprendizado através do ensino lúdico representa uma ferramenta metodológica.

A ludicidade é um recurso pedagógico e metodológico que contribui no desenvolvimento da prática docente, valorizando o processo de aprendizagem e o processo de alfabetização. Segundo Kiya (2014) o lúdico deve ser desenvolvido de forma consciente e direcionada, sendo essencial para uma educação de qualidade.

Santos (2018) define que o lúdico é como uma necessidade do ser humano, em qualquer idade. Por meio do lúdico, é possível que o aluno desenvolva de forma saudável o intelecto e a aprendizagem. O aspecto lúdico facilita não somente a aprendizagem, mas o desenvolvimento social, cultural e pessoal. Segundo Alves e Teixeira (2022) a ludicidade apresenta dois elementos fundamentais para a aprendizagem sendo o prazer e esforço espontâneo integrando as dimensões afetiva, cognitiva e motora.

Por meio do aprendizado lúdico existe o prazer, e o aluno esforça-se em aprender sem perceber. Dentro da esfera lúdica, há atividades que possibilitam o aprendizado através da

expressividade e dos sentimentos humanos, além de contribuir para o desenvolvimento da criança. Além de ser divertido, cria-se um ambiente harmonioso e prazeroso, aumentando assim a capacidade de aprendizado da criança (Ranyere; Matias, 2023).

Ranyere e Matias (2023), apontam o lúdico relacionado com os jogos e brincadeiras, onde existe o simbolismo presente, uma vez que, essas atividades são essenciais para a aprendizagem do ser humano. As atividades lúdicas permitem um aprendizado com bases nas dimensões das crianças, em que a ludicidade possibilita que os alunos, ao final do uso do lúdico, possam ser capazes de explorar a criatividade (Alves e Teixeira, 2022).

No processo educacional os professores devem apropriar-se dos jogos e brincadeiras explorando o aspecto lúdico de forma a contribuir no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, portanto utilizando-os como recursos metodológicos (Kiya, 2014). Brasil (1998) pontua neste sentido que, por exemplo, as brincadeiras conhecidas como “faz-de-contas”, os jogos de construção, jogos tradicionais, entre outros propiciam a ampliação dos conhecimentos infantis por meio da atividade lúdica.

2.2 O lúdico e a alfabetização infantil

A educação infantil deve promover, enquanto uma de suas funções pedagógicas, a leitura e a escrita, ou seja, a alfabetização e o letramento. Degobi e Farago (2014, p. 191) apontam neste sentido que a educação infantil deve propiciar para que as crianças se insiram na aprendizagem da leitura e da escrita, de forma que, possam fazer uso durante toda a trajetória escolar.

Outro aspecto importante a ser desenvolvido e estimulado no desenvolvimento e formação da criança é a motivação nos alunos. É natural do ser humano, que quando motivado e movido por um objetivo, mais eficaz e eficiente será o desenvolvimento do processo para alcance dos objetivos de aprendizagem, desenvolvimento integral e formação cidadã. No processo de ensino-aprendizagem não é diferente, é preciso motivação para o aprendizado.

Alves e Teixeira (2022) definem a motivação como sendo um estado de tensão que tem como objetivo uma impulsão interna para um objetivo. A motivação pode ser: intrínseca ou extrínseca. A motivação intrínseca é obtida por fatores internos em busca de um objetivo próprio. A motivação extrínseca, aquela, externa, o estímulo advém de maneira para que impulse a motivação interna. Leontiev (2017) aponta que a motivação necessita de um motivo para ocorrer. Tal motivo é compreendido como um reflexo psíquico que leva a uma ação

que satisfaz uma necessidade. O brincar é, portanto, uma atividade aprendida que se desenvolve por meio da mediação social e cultural, sendo motivado pelas necessidades internas da criança. Essa motivação interna impulsiona a criança a participar do jogo, que por sua vez promove seu desenvolvimento cognitivo, emocional e social, ao incorporar regras, símbolos e papéis transmitidos pelo meio social.

2.3 Definindo a Alfabetização e Letramento

Os conceitos de alfabetização e letramento são distintos. Silva e Rodrigues (2011, p. 30) define a alfabetização como: “uma pessoa alfabetizada é aquela que adquiriu as tecnologias do ler e escrever de modo a envolver-se nas práticas sociais de leitura e escrita”. Assim, é o processo de aquisição da leitura e da escrita. Já o letramento, é definido por estes autores como: “refere-se à aprendizagem dos usos sociais das atividades de leitura e escrita, quando assim for exigido em determinadas situações, de modo a atender às necessidades demandadas por elas” (Silva; Rodrigues, 2011, p. 31).

Silva (2003, p. 21) apresenta a definição do conceito de letramento como sendo: “o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e a escrever, uma condição adquirida por um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”. Desta forma, o letramento parte do aprendizado da escrita propriamente dita.

Degobi e Farago (2014, p. 189) contribuem ainda para o conceito de alfabetizado sendo: “alfabetizado é aquele indivíduo que se apropriou da capacidade de ler, escrever e compreender textos; e letrado, trata-se daquele que além dessa capacidade, consegue utilizá-la em situações reais do seu dia-a-dia”. Evidenciando assim, a diferenciação dos conceitos.

Os processos de alfabetização e letramento são desenvolvidos na prática de maneira integrada, onde se deve alfabetizar letrando. Neste sentido Degobi e Farago (2014) apontam que é fundamental que a escola forneça condições ao aluno de aprender a ler e escrever fazendo uso de situações práticas e cotidianas para que haja um significado no aprendizado, valorizando aquilo que aprendeu fazendo relação estreita com a realidade.

Desta forma, a educação infantil possui uma função pedagógica considerando a criança em sua totalidade e o desenvolvimento integral, favorecendo o processo de alfabetização e letramento.

O foco da alfabetização deve enfatizar a apropriação do sistema de escrita alfabético-ortográfico, bem como o desenvolvimento de capacidades motoras e cognitivas pertinentes a esse processo, conforme defendido por Abramovay e Kramer (1987) que apontam

que as atividades propostas na educação infantil devem valorizar e enriquecer as experiências infantis atribuindo um significado real para a vida do aluno, favorecendo o processo de alfabetização.

No processo de desenvolvimento da criança, a mesma passa por diferentes fases para adquirir a linguagem escrita. No nível pré-silábico da psicogênese, conforme descrito por Ferreiro (1994), a criança concebe a escrita como uma representação gráfica atribuída arbitrariamente a cada objeto, sem estabelecer correspondência sistemática entre grafemas e fonemas. Nesse estágio, é comum o uso de traços gráficos variados, como letras, números e desenhos para representar palavras, ainda sem compreensão da função sonora da escrita.

Ferreiro (2001) aponta acerca dos métodos tradicionalmente empregados frente aos desafios identificados ao longo do processo de aprendizagem. Onde para compreender os problemas do ponto de vista das próprias crianças, bem como as soluções que elas consideram válidas e que geram novas questões, é fundamental conceber intervenções condizentes com a natureza real da aprendizagem. No entanto, reduzir essa intervenção apenas ao método utilizado significa restringir excessivamente a complexidade da investigação pedagógica

Desta forma, estes processos devem abranger estudos interdisciplinares e contar com a colaboração de pedagogos, professores, supervisores, diretores, secretários, pais e responsáveis pelo desenvolvimento da criança. Esses profissionais devem favorecer o desenvolvimento e a formação de conceitos dessas crianças. Acerca da formação de conceitos, tem-se em Vygotsky (1987) a formação de conceitos resulta de uma atividade intelectual complexa, na qual intervêm todas as funções cognitivas fundamentais. Entretanto, esse processo não pode ser reduzido a operações isoladas, como associação, atenção, formação de imagens, inferência ou tendências determinantes. Embora essas funções sejam indispensáveis, elas se mostram insuficientes sem a mediação dos signos, especialmente a palavra, que atua como instrumento central na condução do pensamento rumo à resolução dos problemas enfrentados.

O professor deve atuar atento a essa fase para assim, extrair do seu aluno a essência da descoberta, tornando a aprendizagem um processo simples e isso segundo Freire (1996, p. 69) implica: “a nossa capacidade de aprender, de que decorre a de ensinar, sugere a substantividade do objeto aprendido”. Assim, será possível potencializar a essência do processo de descoberta e tornar a aprendizagem mais significativa e acessível.

2.4 Domínio da linguagem oral e escrita

O domínio da linguagem oral ou escrita se dá através do ensino constante até que ocorra o aprendizado. Vygotsky (1987) retrata em sua teoria que o aprendizado escolar por meio da percepção generalizante desempenhando assim um papel decisivo na conscientização da criança dos seus próprios processos mentais. Os conceitos científicos, por sua estrutura hierárquica e inter-relacional, constituem um meio fundamental para o desenvolvimento da consciência e do domínio cognitivo, os quais posteriormente são transferidos para outros conceitos e áreas do pensamento. É por meio dos conhecimentos científicos que a criança tem acesso à consciência reflexiva, ampliando sua capacidade de abstração e elaboração intelectual.

Freire (1996) aponta que o letramento retrata o contexto social, político, econômico e cultural forma mais abrangente onde a invenção da existência está intrinsecamente ligada à linguagem, à cultura e à comunicação, em níveis significativamente mais profundos e complexos do que aqueles observados no domínio da vida biológica. Trata-se de um processo de 'espiritualização' do mundo, que envolve tanto a capacidade de embelezá-lo quanto de desfigurá-lo. Nesse contexto, mulheres e homens são inscritos como seres éticos, dotados da capacidade de intervir na realidade, comparar, julgar, decidir, romper e escolher sujeitos capazes de realizar grandes ações e de oferecer testemunhos que dignificam a condição humana.

Desta forma a escrita e leitura, são concebidas meramente como capacidades individuais, são compreendidas como práticas de linguagem que possibilitam formas específicas do sujeito estabelecer relações sociais e construir sua identidade.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais – PCN (Brasil, 1998) definem a leitura como sendo um processo pelo qual o leitor realiza um trabalho ativo de compreensão e interpretação do texto, a partir de seus objetivos, de seu conhecimento sobre o assunto, sobre o autor, de tudo que se sabe sobre a linguagem etc. Assim, não é um processo simples onde se realiza somente a decodificação de letras e palavras, mas sim de uma atividade onde são necessárias estratégias de seleção, antecipação, inferência e verificação, sem as quais não é possível proficiência. Assim, por meio do uso desses procedimentos é possível se controlar o que está sendo lido permitindo tomar decisões diante de dificuldades de compreensão, avançar na busca de esclarecimentos, validar no texto suposições feitas.

A leitura pode ser conceituada em dois tipos: decodificação mecânica de signos linguísticos, este conceito refere-se ao aprendizado pelo condicionamento estímulo-resposta. Processo de compreensão profunda, onde a dinâmica envolve diversos componentes, sendo eles: sensoriais, intelectuais, fisiológicos, emocionais, neurológicos, políticos, culturais e econômicos (Martins, 2003).

Ferreiro (1999, p. 27) descreve que a aprendizagem da leitura: “entendida como o questionamento a respeito da natureza, a função e valor desse objeto cultural que é a escrita, inicia-se muito antes do que a escola o imagina, transcorrendo por insuspeitados caminhos”. Assim, o aprendizado da leitura envolve-se também questões culturais do aluno, da escola e do contexto onde este se localiza e se encontra.

Segundo Freire (1996) a maneira como a relação entre sujeito e palavra escrita é retratada, mostra que essa relação é recíproca pelo outro, aquele com quem se interage. Já Matencio (2003) aponta que as questões práticas do processo de ensino e aprendizagem devem possibilitar ao aluno mais oportunidades do que apenas conhecer o código, e sim, inserir a palavras escrita em sua vida em diferentes contextos e situações de interação.

3 METODOLOGIA

A metodologia utilizada neste trabalho foi uma pesquisa bibliográfica, em que o estudo será realizado por meio de um levantamento bibliográfico. Conforme definido por Lakatos e Marconi (2003) a pesquisa bibliográfica é aquela onde existe um estudo sistematizado de materiais já publicados, visando compreender, analisar e discutir sobre as ideias e teorias apresentadas, servindo de base para a construção de novos textos. O levantamento bibliográfico por sua vez, é uma fase da pesquisa bibliográfica onde ocorre a busca pelo material de referência ao assunto e tema escolhido. Este levantamento tem como propósito reunir conhecimentos, com base na literatura acerca da ludicidade como estratégia pedagógica na educação infantil.

A base de dados utilizado foi: Scielo (*Scientific Electronic Library Online*), Google Acadêmico, Portal de Periódicos Capes. Os descritores utilizados foram: “educação infantil”, “ludicidade” e “aprendizagem”.

Foram inicialmente identificados 75 trabalhos relacionados ao tema, dos quais 30 foram excluídos por não contemplarem diretamente a relação entre ludicidade e educação infantil, restando 45 trabalhos incluídos para análise detalhada. Entre os trabalhos selecionados estão: 18 artigos científicos, 12 monografias e trabalhos de conclusão de curso, 9 dissertações de mestrado, 4 teses de doutorado e 2 resumos expandidos.

Entre os principais autores e fontes destacam-se Alves e Teixeira (2022), Pinati et al. (2017), Ranyere e Matias (2023), Santana (2017), Carvalho (2016), Bissoli (2014), entre outros, que abordam a ludicidade como elemento fundamental para o desenvolvimento da alfabetização.

Os critérios de inclusão para pesquisa foram artigos e trabalhos publicados entre os anos de 2000 a 2025, em idioma em língua portuguesa e inglesa, publicados na íntegra, em

revistas, jornais ou outros meios científicos, onde após a seleção foram lidos da integra, com conteúdo diretamente relacionado à ludicidade como estratégia pedagógica na educação infantil. Os critérios de exclusão são aqueles trabalhos onde trate da educação infantil, mas não fizeram referência ao lúdico.

Após a seleção, os textos foram categorizados por temas centrais, a fim de facilitar a organização e interpretação dos conteúdos. As principais categorias identificadas foram: ludicidade como ferramenta de aprendizagem, ludicidade no processo de alfabetização e letramento, e ludicidade no desenvolvimento da personalidade infantil.

De posse do levantamento bibliográfico, os dados serão compilados e agrupados por relevância de conteúdos e discutidos dentro da revisão de literatura científica, analisando a publicação e resultados de estudos e pesquisas de pesquisadores educacionais acerca da ludicidade na educação infantil, buscando atender aos objetivos em compreender a ludicidade como estratégia pedagógica e sua contribuição para o desenvolvimento da alfabetização e letramento além da contribuição para a formação personalidade na infância. A análise dos dados foi feita por meio da análise de conteúdo, buscando identificar recorrências, convergências e divergências nas abordagens teóricas e práticas dos autores. Essa análise possibilitou uma compreensão crítica sobre as contribuições da ludicidade para o processo pedagógico na educação infantil.

4 RESULTADOS E DISCUSSÃO

4.1 O brincar e a construção da linguagem infantil

Dentre as ferramentas lúdicas que favorecem o processo de ensino e aprendizagem destaca-se o brincar. O ato de brincar é algo inerente a própria concepção do ser humano, além disto, é considerado como uma expressão do comportamento da criança, conseqüentemente do ser humano. A criança é, portanto, um sujeito social e histórico, sendo elemento importante na organização familiar, firmada na sociedade, em uma cultura específica e em um dado momento histórico. Este ser social em questão, é influenciado e marcado pelo meio social onde está inserido e se desenvolve (Huizinga, 1990). E, de acordo com Santos e Chaves (2018), o brincar equipara-se ao trabalho dos adultos, da mesma forma que o trabalho é importante e necessário para o adulto, o brincar é para as crianças. Assim, o ato de brincar é um recurso natural à realidade e necessidade da criança.

O lúdico está sempre presente nas atividades corriqueiras diárias. Quando existe a participação em atividades lúdicas, existe uma entrega por parte dos integrantes daquele

momento. Em todas as idades as brincadeiras fazem parte do homem. Seja de forma livre ou pré-estabelecida. Existem três abordagens que concebem as brincadeiras, os jogos e o brinquedo. O aprendizado através do lúdico possibilita à criança uma aprender prazeroso e motivacional, pois o aprendizado decorre de algo que é inerente as características do ser humano, o brincar, o se divertir, a interação e o crescimento mútuo (Santos e Chaves. 2018).

Na construção do conhecimento, a criança faz uso de diversas formas de linguagem e expressão, construindo ideias e hipóteses ao passo que interage e socializa. Assim, o ato de brincar é uma das formas de linguagem e expressão para o aprendizado das crianças, onde a mesma exerce sua capacidade de criação e tem acesso à diversidade de experiências (Brasil, 1998).

O brincar pode ocorrer através da mediação dos jogos e brincadeiras, onde é possível que a criança interaja e construa seu ambiente e os aspectos emocionais. No brincar a criança estabelece uma conexão particular com o mundo, criando uma cultura e se posicionando enquanto ser social (Pinati *et al.*, 2017).

4.2 O brincar e a aprendizagem escolar e desenvolvimento infantil

Dentro do processo de ensino e aprendizagem, em qualquer etapa do ensino, pode-se contar com a intervenção dos jogos, brincadeiras e do lúdico, especialmente na educação infantil. Kishimoto (2011) aponta que a brincadeira é a forma de materialização do lúdico, onde o brinquedo e a brincadeira são desenvolvidos concretizando as regras do jogo. É neste espaço que a criança cria e recria sua imaginação e autoconhecimento. A aplicação e desenvolvimento dos jogos e brincadeiras enquanto ferramentas pedagógicas necessitam estar atrelados aos objetivos e propostas pedagógicas da escola, para que de fato possam contribuir para a aprendizagem (Huizinga, 1990)

No processo de a alfabetização e letramento a ludicidade é uma ferramenta importante, pois motiva o educador a introduzir novas metodologias e estratégias na prática pedagógica. Neste aspecto Alves e Teixeira (2022) apontam que durante o jogo o aluno desenvolve habilidade como atenção, raciocínio, imaginação, tomada de decisões, memória, interesse, criatividade e concentração.

Kishimoto (2011) descreve a importância do jogo enquanto pedra propulsora da aprendizagem, considerando-o como um aliado importante no processo de ensino e aprendizagem. Santana (2017) complementa que, no processo de alfabetização, é importante destacar que o lúdico, deve ter um objetivo de ensinar por meio do direcionamento do prazer

ao aprender. Neste sentido, o autor aponta que essa ferramenta possibilita uma aula mais dinâmica e favorece o conhecimento.

Segundo Santana (2017) o envolvimento dos professores juntamente com os alunos, no desenvolvimento de aulas mais dinâmicas e prazerosas possibilita o aprimoramento e a desenvoltura de técnicas de aprendizagem que estimulam e empoderam os alunos. Haja vista que, as crianças, na educação atual, necessitam ser estimulada e lhes sejam conferidas a devida autonomia.

No processo de aquisição e desenvolvimento da escrita, Ranyeree Matias (2023) aponta que enquanto a escrita pode ser uma atividade complexa para a criança, o jogo se apresenta como uma ação ativa cuja estrutura contribui para o desenvolvimento motor fundamental para aprendizagem.

Outra ferramenta importante é o brinquedo. O brinquedo deve ser compreendido numa perspectiva social. O brinquedo faz-se numa ferramenta estratégica de suporte no desenvolvimento da brincadeira, com função primária de divertir e ser prazerosa e tem uma função importante no desenvolvimento da criança. Vygotsky (2007) destaca que o brinquedo como uma ferramenta de auxílio no desenvolvimento da criança seja na brincadeira ou no jogo.

Através do brinquedo a criança estabelece um mundo particular onde é possível estabelecer significado entre o real e o imaginário. Kishimoto (2011) esclarece que: O brinquedo, enquanto objeto é um suporte da brincadeira, as vezes representando a realidade, as vezes representando o imaginário. Assim, o brinquedo fornece suporte estimulante nos aspectos da apresentação, representação do que de fato é real e do que é imaginário, seja por desenhos animados ou histórias. No brinquedo há um valor simbólico que sobrepõe a função de mero objeto de atração. Este exerce uma função simbólica, ou seja, a simbólica transforma-se a função do objeto. Exemplificando, o objeto simples como um cabo de vassoura, nas mãos de uma criança, pode se transformar em cavalo, onde está irá cavalgar livremente. (Kishimoto, 2011).

O brinquedo tem em si uma função de estabelecer interações sociais, exercendo consequentemente uma função social. Complementando as afirmações de Kishimoto (2011), Ranyere e Matias (2023) afirmam que o brinquedo é pedagógico. e é algo mais complexo do que se imagina, desempenhando um papel importante e relevante para diversas dimensões e esferas das sociedades. O brinquedo é uma ferramenta que através de suas inúmeras possibilidades proporcionam a criança um mundo infinito e fantástico (Ranyere; Matias, 2023)

Os estudos de Carvalho (2016) concluíram que o reconhecimento da importância que as atividades lúdicas apresentam para o processo de aprendizagem, de modo a fortalecer e

incentivar o público leitor quanto à utilização da ludicidade no trato com o processo de alfabetização infantil, buscando assim, novas perspectivas de trabalho que enriqueçam o aprendizado da criança.

Os trabalhos desenvolvidos por Silva (2017) tratam do uso do lúdico na alfabetização e letramento na educação infantil, fazendo uso do livro-objeto. A diferença entre o livro-brinquedo e os demais livros de literatura infantil é o projeto gráfico, tendo que ser de material resistente para que se possa promover uma leitura autônoma em crianças pequenas, onde a escolha do livro não se dá pela faixa etária da criança, mas sim pela sua condição de leitura, onde discorre que o lúdico é um conceito complexo, porém, o estamos entendendo como aquela atividade que busca, unicamente, a alegria, a satisfação imediata, o sentir agradável, o estímulo à imaginação.

Silva (2011) investigou sobre a influência do lúdico na alfabetização das crianças. As atividades desenvolvidas foram atividade lúdicas utilizando música com letras móveis, quebra cabeça-rótulos, bingo, criação de rótulos, produção de texto coletivo e a hora da leitura. Desta forma, fica evidente que o lúdico pode ser utilizado de acordo a realidade de cada escola e de cada professor, podendo fazer uso de recursos simples e fáceis como dança, música, jogos e brincadeiras, que são do cotidiano dos alunos para aprimorar os conhecimentos e introduzir a alfabetização e o letramento.

Santos (2014) apresentou em sua pesquisa realizada em uma escola da rede municipal de ensino da cidade de Ibaiti-PR a importância da ludicidade na alfabetização por meio de uma pesquisa de campo com os professores, onde 100% dos participantes afirmam e apontam a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento. Os dados foram por meio de questionários, onde foi possível mencionar que os jogos e as brincadeiras na sala de aula, podem ser considerados como atividades sociais distintas de interação peculiar e fundamental que garantem a interação e construção do conhecimento. Destaca-se mais uma vez, portanto, o papel do professor como mediador nesse processo de construção de conhecimento através dos jogos e das brincadeiras é muito significativo, por isso é de suma importância que ele esteja preparado e comprometido com essa educação, pois dessa forma a criança reconhecer o ambiente escolar como um espaço de experimentação e concretização de conhecimento.

A personalidade se trata de uma formação complexa do psiquismo humano, onde conforme Bissoli (2014, p. 589): “que engloba tanto as capacidades cognitivas quanto as emoções, a vontade, os traços de caráter”. O mesmo autor define a personalidade como: “A

personalidade é um sistema constituído por distintas funções psicológicas que, integradas, caracterizam a forma peculiar de cada indivíduo atuar no mundo” (Bissoli, 2014, p. 589).

Face ao exposto, dentre as atividades ofertadas às crianças que contribuem para a formação da personalidade na educação infantil, tem-se a ludicidade e suas estratégias. Neste sentido, Pimentel (2008, p. 111) aponta sobre as bases que são desenvolvidas na primeira infância onde: “efetivamente propiciam o desenvolvimento na sua multiplicidade cognitiva, afetiva, social, psicomotora e moral, divisões estas que, na acepção histórico-cultural, não são tratadas separadamente, mas numa perspectiva holística, integrada”. Desta forma, a criança está em condições favoráveis para o aprendizado por meio de atividades diversificados e que irão contribuir para a formação da personalidade.

O lúdico, por meio dos jogos e brincadeiras, possibilita à criança vivenciar experiências em diferentes contextos sociais e culturais. As atividades lúdicas são complexas e possuem influência na formação da personalidade como a violência simbólica que as brincadeiras lúdicas-agressivas. Assim, no processo de socialização, considerando as crianças como produtoras de cultura, a ludicidade deve ser concebida como um fator formador da personalidade infantil (Barbosa, Camargo e Mello, 2020).

4.3 O papel do professor de mediador entre as brincadeiras e a aprendizagem escolares

O professor no foco do ensino através da ludicidade, dos jogos e brincadeiras deve proporcionar e estruturar o ramo das brincadeiras no universo infantil, conforme descrito em RCNEI (Brasil, 1998) Através das brincadeiras, o professor enquanto ser mediador e socializador, deve constatar e edificar um olhar das etapas de desenvolvimento das crianças global e individual, assinalando a adoção das linguagens e capacidades sociais, bem como das habilidades emocionais e afetivas.

O professor deve ter suas aulas previamente planejadas e elaboradas, levando em consideração o espaço, o tempo, as condições e a disponibilidade de recursos e materiais. Deve ainda se preparar para situações adversas, como por exemplo, planejar um jogo ou brincadeira ao ar livre e no dia da aplicação as condições climáticas não estarem a favor, então este deve ter versatilidade diante as adversidades.

Os estudos apresentados por Oliveira e Martiniak (2016) discorrer sobre o lúdico enquanto um instrumento capaz de oferecer subsídios para que sejam alcançados melhores resultados pelos alunos com Deficiência Intelectual, no processo de alfabetização e letramento.

Onde confirmou-se que por meio do uso do lúdico, é possível o desenvolvimento afetivo e no processo de ensino aprendizagem, pois ao trabalhar com jogos e brincadeiras, valoriza-se a interação social e a necessidade de integrar o conhecimento adquirido. A proposta desenvolvida com os alunos deu-se a partir do trabalho com histórias, explorando a linguagem e a criatividade, refletindo sobre a consciência fonológica e o processo de escrita por meio do lúdico. Após a realização da intervenção realizou-se uma nova sondagem diagnóstica para verificação dos avanços e limites do processo de aprendizagem dos alunos. Os resultados foram positivos e percebeu-se avanços significativos na área da leitura e da escrita, como também, atenção, concentração, memorização, imaginação e criatividade.

O lúdico enquanto estratégia pedagógica permite que os alunos tenham oportunidade de aprendizado e desenvolvimento. Esta ferramenta metodológica se torna eficiente, pois visa um desenvolvimento globalizado e inter-relaciona diversas áreas do conhecimento respeitando as necessidades e as especificidades do aluno. Neste aspecto destaca-se os processos interacionais devem ser estabelecidos na escola, na educação infantil já nos primeiros contatos, buscando sempre o processo de socialização, troca de experiências e vivências, uma vez que as crianças ao ingressarem já tem uma história de vida. Uma ferramenta estratégica para o estabelecimento dessas interações, é através dos jogos e brincadeiras.

Desta forma, constata-se que a Educação lúdica possibilita a interação e o amadurecimento das capacidades cognitivas das crianças. Assim sendo, o professor deve assumir uma ação lúdica que colabore com o aprendizado individual e coletivo, onde através do lúdico estabelece-se um desenvolvimento global e real. O ensino lúdico propicia o desenvolvimento de várias habilidades na criança, além das psicomotoras, também no processo de alfabetização, com foco na linguagem escrita e oral. Assim, o processo de ensino aprendizagem desenvolvido com bases no que preconiza a ludicidade abre-se um leque de possibilidade para o cumprimento do planejamento baseado na interação e na socialização.

A natureza interfere diretamente na prática lúdica, seja para prover os materiais necessários para a confecção do brinquedo ou para condições favoráveis para a realização da brincadeira, por exemplo, se não tiver o vento, não tem como soltar pipa, cada prática lúdica pode ser identificada pelo espaço onde ela se desenvolve, pelos elementos naturais ou não utilizados pelos jogadores e pelos relacionamentos pessoais travados no local (Santos, 2018).

O trabalho de Flak e Lopes (2019) que objetivou refletir sobre a importância da ludicidade no processo de letramento no ambiente escolar, a fim de compreender as relações e objetivos das brincadeiras, apresentadas em forma de atividades, que proporcionem ao aluno apropriação dos conhecimentos, apurou que a construção das propostas do trabalho pedagógico

do primeiro ano deve ser estruturada adequadamente para as crianças, levando em consideração que elas constroem e fazem parte deste novo ambiente escolar. Esta organização deve ser minuciosamente construída com princípios lúdicos, onde haja momentos de brincadeiras e jogos, a fim de facilitar e ampliar o acesso à alfabetização e ao letramento.

Santos (2018) em sua pesquisa objetivou compreender e investigar a importância da ludicidade no processo de alfabetização de crianças onde pode verificar, por meio de entrevistas realizadas com as professoras, que a ludicidade contribui significativamente para o processo de alfabetização das crianças, de maneira significativa. Pode-se destacar neste contexto, a importância e a participação do educador em todo o processo, tanto no processo de alfabetização e letramento, como na formação do aluno, uma vez que, este tem o conhecimento necessário para mediar as informações e promover de maneira pedagógica e metodológica o saber dos alunos por meios lúdicos.

Para que de fato ocorra o processo de alfabetizar letrando já na educação infantil é necessário que o professor compreenda a necessidade de vincular tais práticas de alfabetização e de letramento com vivências reais de escrita e leitura. Para tanto, devem ser adotadas estratégias para o desenvolvimento deste trabalho, como o uso de diferentes gêneros textuais (embalagens, rótulos, cartas, jornais, receitas, entre outros) que possam relacionar o aprendizado do aluno com o mundo letrado e com situações cotidianas. Outra importante ferramenta para o desenvolvimento destas práticas pedagógicas é através da contação de histórias, levando ao aluno, a compreender a diferença entre ler e contar uma história, buscando e estimulando a criatividade, fantasia e imaginação, que também levam ao aprendizado. Val (2006) pontua sobre a necessidade de integração do processo de alfabetização e letramento na educação infantil. Desta forma, é demasiado importante que o professor estimule e valorize a escrita, a leitura e a produção de textos, organizando assim um esquema de integração entre a alfabetização e o letramento.

Portanto, a possibilidade de relacionar o aprendizado da escrita e da leitura com vivências reais dos alunos promover o aprendizado dos códigos e dos textos, tornando-se ao final, alunos alfabetizados e letrados.

Reafirma-se a importância da educação infantil e da necessidade de novas estratégias para melhorar a qualidade do ensino e da aprendizagem, pois por meio do lúdico é possível que o aluno desenvolva de forma saudável o intelecto e aprendizagem. Através das atividades diárias e escolares serão desenvolvidas de maneira mais efetiva contribuindo assim para o processo de ensino e aprendizagem (Alves; Teixeira, 2022). Campos (1986) discorre que a ludicidade é fonte facilitadora da aprendizagem e o professor deve pensar e questionar sobre

sua didática, fazendo uso do lúdico como fator motivante na sala de aula, inserindo o lúdico em suas atividades didáticas e pedagógicas, como o uso de dança, teatro, jogos e brincadeiras para ensinar.

Por fim conclui-se que a alfabetização e o letramento em união com a ludicidade despertam na criança o gosto pela literatura e auxilia na apreensão de conhecimentos de forma mais prazerosa e divertida. Quando se está em um jogo ou em uma brincadeira a criança não se preocupa se ela está aprendendo ou não, o momento para ela é de diversão, seja por competição ou por companheirismo, a criança quer demonstrar que ela é capaz de solucionar algum problema e que ela também tem a capacidade de ajudar seu colega a construir o conhecimento.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentre as ferramentas de ação pedagógica disponíveis, e que muito têm a contribuir para o processo de ensino e aprendizagem e na formação dos alunos destaca-se a ludicidade através do brincar guiado pedagogicamente. A ludicidade deve ser entendida como uma ferramenta mediadora e facilitadora do conhecimento, realizada com o devido direcionamento do professor. É importante destacar que este trabalho tenha uma finalidade e um objetivo dentro do contexto educacional.

Assim, é importante destacar, que deve existir um direcionamento, para que o lúdico tenha um objetivo na prática pedagógica, visando um aprendizado, não como produto final, mas no decorrer de toda a ação lúdica.

As brincadeiras e os jogos são importantes no desenvolvimento das crianças. As brincadeiras são as ações onde a criança mergulha na ação lúdica, sendo fundamental para a criança. Na atualidade existe uma carga de atribuição às crianças desde muito cedo, mas é necessário manter um equilíbrio entre as partes. O brinquedo possui grande importância nesse processo de auxílio no desenvolvimento da criança.

Os jogos e as brincadeiras são recursos pedagógicos importantes no processo de desenvolvimento infantil, tanto nos aspectos intelectuais, motores e sociais. É neste momento que a criança se movimenta, liberta e interage com os colegas, com o professor e predispõe a socialização. Ao brinquedo atribui-se papel importante como recurso auxiliador na brincadeira, contribuindo com um papel social no estabelecimento de relação e interações com pessoas e com o meio.

A educação lúdica é fato importante no processo de desenvolvimento infantil, pois está alicerçada a realidade social e o prazer, sendo fonte constante de prazer e conhecimento,

além do processo de alfabetização e letramento. É uma prática pedagógica necessária, uma vez que a pedagogia da autonomia necessita de novas práticas, novas inserções e desenvolvimento de ferramentas que contribuam para a autonomia e liberdade das crianças, que tem o direito de participar do processo de construção do seu conhecimento e aprendizagem.

Assim, constatou-se através da escrita deste trabalho que por meio da ludicidade e suas ferramentas, como os jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização, é possível o desenvolvimento e aprimoramento de técnicas e habilidades física, motora, sensorial e social, além das possibilidades de aprendizagem. A educação infantil possibilita um leque de aprendizagens e possibilidades para os alunos que ali estão inseridos. Muitas aquisições são possíveis e desenvolvimento e aprimoramento de habilidades e capacidades nesta etapa da Educação Básica.

Vale ressaltar que, a criança ao ingressar na escola já possui um histórico e um contexto de vivências e está inserida em um grupo e contexto social. Desta forma, para o desenvolvimento de qualquer processo pedagógico é necessário considerar isto. Dentre os objetivos da educação infantil, além da promoção e desenvolvimento integral da criança, tem-se em uma das funções pedagógicas, a alfabetização e o letramento.

A alfabetização e letramento já devem ser inseridos na educação infantil, de tal forma que considere a realidade e as situações reais deste aluno, vinculando sempre a escrita e leitura com o cotidiano do aluno, conforme abordado neste trabalho, através do trabalho com diferentes gêneros textuais, a contação de histórias.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALVES, Mariana Silva. 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. Disponível em: <<http://idonline.emnuvens.com.br/id>>. Acesso em 20 mai. 2025.

BISSOLI, Michele de Freitas. O desenvolvimento da personalidade da criança: o papel da educação infantil. **Psicologia em Estudo**, Maringá, v. 19, n. 4 p. 587-597, out./dez. 2014. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/pe/a/Q39MGD7HSyJ4XsSQdLLJJgw/?format=pdf&lang=pt>>. Acesso 01 jul. 2025

BRAMOVAY, Miriam; KRAMER, Sônia. **O rei está nu:** um debate sobre as funções da pré-escola. Cadernos Cedes, São Paulo, n. 9, p. 27-38, 1987.

BRASIL, Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais:** terceiro e quarto ciclos: apresentação dos temas transversais. Brasília: MEC/SEF, 1998. 436.

Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/pdf/ttransversais>>. Acesso em nov. 2024.

BRASIL. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/volume3>>. Acesso em nov. 2024.

CAMPOS, D. M. S. **Psicologia da Aprendizagem**. Petrópolis: Vozes, 1986.

CARVALHO, Camilla Sales Rodrigues de. **A contribuição do lúdico no processo de alfabetização infantil**. João Pessoa: UFPB, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/2009>>. Acesso em nov. 2024.

CORNETO, Nathalia. A importância da ludicidade na infância e o desenvolvimento integral da criança. **Colloquium Humanarum**, Presidente Prudente, v. 12, n. 3, p.86-96, jul/set 2015. Disponível em: <<https://journal.unoeste.br/index.php/ch/article/download/1419/1536/6120>>. Acesso 10 jul. 2025.

DEGOBI, Tamirys Fernanda. FARAGO, Alessandra Corrêa. O trabalho de alfabetização e letramento dos professores de educação infantil do município de Viradouro. **Cadernos de Educação: Ensino e Sociedade**, Bebedouro - SP, v. 1, n. 1, p. 186-203, 2014. Disponível em: <<https://periodicojs.com.br/index.php/hp/article/view/343>>. Acesso em nov. 2024.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2001.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

FLAK, Merli Aparecida. LOPES, Daiane. **A importância da ludicidade no processo de letramento**. Faculdade Educação Superior. UNISECAL, 2019. Disponível em: <https://institucional.unisecal.edu.br/wp-content/uploads/2019/05/A_IMPORTANCIA_DA_LUDICIDADE_MERLI_DAIANE.pdf>. Acesso em 20 mai. 2025.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**. São Paulo: Paz e Terra. 1996, p83.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1990.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a Educação**. 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 11. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KIYA, Marcia Cristina da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Ortigueira: Universidade Estadual de Ponta Grossa-UEPG, Caderno Pedagógico, 2014. Disponível em: <<https://acervodigital.educacao.pr.gov.br/pages/download.php?direct=1&noattach=true&ref=>

44605&ext=pdf&k=>. Acesso em 20 mai. 2025.

LAKATOS, Eva Maria. MARCONI, Marina de Andrade. **Fundamentos de metodologia científica**. 5. ed. - São Paulo: Atlas 2003.

LIMA, Elvira C. A. S., et al., *O Jogo e a Construção do Conhecimento na Pré-Escola*. São Paulo: FDE, 1991.

LEONTIEV, A. N. As necessidades e os motivos da atividade. In: LONGAREZI, A. M.; PUENTES, R. V. (org.). **Antologia do ensino desenvolvimental**: livro 1. Uberlândia: EDUFU, 2017. p. 39-58.

MARTINS, Maria Helena. **O que é leitura**. São Paulo: Brasiliense, 2003.

MATENCIO, Maria de Lurdes Meireles. **Letramento e competência comunicativa: a aprendizagem da escrita**. 2003.

MEDEIROS, Jaceline Ramos Lima de. **Aprender brincando através da ludicidade na Educação Infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. 2017. Disponível em: <<https://repositorio.ufrn.br/items/0dc8389a-7bc3-4088-987c-a05045ba3d29>>. Acesso em 10 jul. 2025.

OLIVEIRA, Janete Aparecida de. MARTINIAK, Vera Lúcia. **O lúdico no processo de alfabetização e letramento**: proposição de estratégias para alunos com deficiência intelectual. Os desafios da Escola Pública Paranaense na perspectiva do professor PDE. Secretaria de Educação do Paraná, 2016. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/cadernospde/pdebusca/producoes_pde/2016/2016_artigo_edespecial_uepg_janeteaparecidadeoliveira.pdf>. Acesso em 20 mai. 2025.

PIAGET, Jean. **Psicologia e Pedagogia**. Trad. por Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PIMENTEL, Alessandra. A ludicidade na educação infantil: uma abordagem histórico-cultural. **Psic. da Ed.**, São Paulo, v. 26, pp. 109-133, 1º sem. de 2008. Disponível em: <https://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=s1414-69752008000100007>. Acesso em 10 jul. 2025.

PINATI, Carolina Taciana *et al.* Os jogos e brincadeiras na educação infantil. **Ciência et Praxis**, v. 10, n. 19, 2017. Disponível em: <<https://revista.uemg.br/index.php/praxys/article/download/2658/1505>>. Acesso em 20 mai. 2025.

RANYERE, Jean. MATIAS, Neyfsom Carlos Fernandes. A Relação com o Saber nas Atividades Lúdicas Escolares. **Psicologia: Ciência e Profissão**, v. 43, p. 1-13, 2023. Disponível: <<https://www.scielo.br/j/pcp/a/bFV4Q6cZKzTJLhhmyBP3PYp/>> Acesso em 20 mai. 2025.

SANTANA, Aurea Belém Farias . A Ludicidade na Alfabetização: processo que promove a Aprendizagem na Construção do Conhecimento. In: VI Seminário Nacional e II Seminário Internacional Políticas Públicas, gestão e Práxis Educacional -Seminário Gepráxis, 2017,

Vitória da Conquista - BA. **Seminário Gepráxis**. Vitória da Conquista, 2017. v. 6. p. 3461-3475. Disponível em: <
<https://anais.uesb.br/index.php/semgepraxis/search/authors/view?firstName=Aurea%20Bel%C3%A9%20Farias&middleName=&lastName=Santana&affiliation=Rede%20Municipal%20de%20Ensino%20de%20Carinhanha%2FBahia&country=>>>. Acesso em 10 jul. 2025.

SANTOS, Fernanda Cristina Ribeiro dos. **A ludicidade na alfabetização: perspectivas e possibilidades de novas aprendizagens**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014. Disponível em:
 <http://riut.utfpr.edu.br/jspui/bitstream/1/21032/3/MD_EDUMTE_VII_2014_45.pdf> Acesso em nov. 2024.

SANTOS, Lurdes de Abreu. **Ludicidade no processo de alfabetização**. Universidade de Brasília. Cavalcante – GO, 2018. Disponível em:
 <https://bdm.unb.br/bitstream/10483/24601/1/2018_LurdesdeAbreudosSantos_tcc.pdf?> . Acesso em nov. 2024.

SANTOS, Marli dos Santos (org). **O lúdico na formação de educador**. Petrópolis, Rio de Janeiro, 2007.

SANTOS, Santa M. P. dos (Org.) **A ludicidade como ciência**. 2ª ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

SANTOS, Willian Lima. CHAVES, Svetlana da Silva Ribeiro. Lúdico na prática docente: estratégias pedagógicas utilizadas no processo de alfabetização na educação infantil. **Revista Científica da FASETE** 2018. Disponível em:
 <https://www.unirios.edu.br/revistarios/media/revistas/2018/16/o_ludico_na_pratica_docente.pdf> . Acesso em nov. 2024.

SILVA, Adriana Raulino. **A importância da ludicidade na alfabetização de crianças de 2º ano**: um estudo de caso. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Três Cachoeiras, 2011. Disponível em: < <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/71972/000880812.pdf>>. Acesso em nov. 2024.

SILVA, Andrea Lucia da. LIRA, Valéria Krykhtine. **Letramento na Educação Infantil**. Rio de Janeiro: E-Papers Serviço Editoriais, 2003.

SILVA, Janaína Crucas da. **O lúdico na alfabetização e letramento**: a importância do brincar na educação infantil. Faculdade Calafiori de São Sebastião do Paraíso. São Sebastião do Paraíso, 2017. Disponível em: <<http://calafiori.edu.br/wp-content/uploads/2019/09/O-L%3%A9ADICO-NA-ALFABETIZA%3%87%C3%83O-E-LETRAMENTO-a-import%3%A2ncia-do-brincar-na-educa%3%A7%C3%A3o-infantil.pdf>>. Acesso em nov. 2024.

SILVA, Letícia Aparecida de Oliveira. RODRIGUES, Renata Rena. Letramento e alfabetização na educação infantil: concepções e práticas de educadoras do pré-escolar de Ouro Preto-MG. Oikos: **Revista Brasileira de Economia Doméstica**, Viçosa, v. 22, n. 1, p. 25-45, 2011. Disponível em: <<https://locus.ufv.br/bitstreams/b0205b13-d893-42e6-b302-20c3e66b8ebd/download>>. Acesso em nov. 2024.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. 7ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

VYGOTSKY, Lev Semonovich. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Ed Livraria Martins. Fontes Editora Ltda, 1987, p. 50, 79.