



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
CAMPUS UNIVERSITÁRIO DE CASTANHAL
FACULDADE DE PEDAGOGIA

MARIA DO SOCORRO SILVA PENICHE

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA REVISÃO
SISTÊMICA**

CASTANHAL
2023

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) de acordo com ISBD
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

S5861 Silva Peniche, Maria do Socorro.
A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO:
UMA REVISÃO SISTEMÁTICA / MARIA DO SOCORRÓ SILVA
PENICHE. — 2023.
20 f. : il. color.

Orientador(a): Prof. Dra. Ivana de Oliveira Gomes e Silva
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Campus Universitário de Castanhal, Faculdade de
Pedagogia, Castanhal, 2023.

1. Lúdico. 2. Séries iniciais. 3. Docência. 4. Formação de
Professores. I. Título.

CDD 370

MARIA DO SOCORRO SILVA PENICHE

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA REVISÃO
SISTÊMICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Pedagogia (FAPED) da Universidade Federal do Pará/CCAST (UFPA/CCAST) como requisito para obtenção do Grau de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Ivana de Oliveira G. e Silva

CASTANHAL
2023

Dedico este trabalho primeiramente a Deus pela força e sabedoria.

A minha mãe, ao meu filho e meus irmãos por serem minha inspiração.

A minha família e amigos que de alguma forma contribuíram com que eu conseguisse chegar até aqui.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me dado forças, saúde, paciência e sabedoria durante toda esta caminhada.

Aos meus familiares e amigos, pelo amor, carinho e paciência e por depositarem confiança em mim.

Ao meu filho Alan Thiago, amor incondicional de minha vida, por quem enfrentei tudo para chegar até aqui. Você foi minha base para que eu não desistisse.

Ao meu esposo Daniel, pela paciência, colaboração e palavras de conforto fazendo eu acreditar em mim mesmo, obrigado por tudo.

A todos os colegas de classe que passaram por minha vida nesses anos de aprendizado, todos de alguma forma contribuíram com o meu crescimento. Em especial agradeço as minhas amigas Madalena, Márcia, Giovana e Giselle por sempre me darem forças e me ajudarem nos momentos tensos nas apresentações de seminários. Obrigada meninas

Agradeço a minha mãe, que sempre esteve do meu lado, aos meus irmãos que sempre me apoiaram.

Agradeço a todos os professores que estiveram presentes em minha vida acadêmica, pelos ensinamentos e toda sabedoria contribuindo para a minha formação. A minha orientadora Ivana Silva, pela ajuda e orientação neste trabalho, contribuição fundamental na minha formação.

Enfim, agradeço a todos que de alguma forma contribuíram durante o caminho que percorri para chegar até aqui.

Muito Obrigada!

MARIA DO SOCORRO SILVA PENICHE

**A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA
REVISÃO SISTÊMICA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Pedagogia (FAPED) da Universidade Federal do Pará, como requisito para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Data de aprovação: 27/12/2023
Conceito: Bom

Banca Examinadora

Ivana de Oliveira Gomes e Silva - UFPA

Paulo Lucas da Silva - UFPA

Geise do Socorro Lima Gome - UFPA

SUMÁRIO

<u>RESUMO</u>	8
<u>INTRODUÇÃO</u>	9
<u>METODOLOGIA APLICADA A RSL</u>	10
<u>REFERENCIAL TEÓRICO</u>	11
<u>ANÁLISE E DISCUSSÃO</u>	13
<u>CONSIDERAÇÕES FINAIS</u>	16
<u>REFERÊNCIAS</u>	18
<u>ANEXOS</u>	20

A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA REVISÃO SISTÊMICA

Maria do Socorro Silva Peniche¹

RESUMO

O presente artigos busca compreender o panorama de pesquisas sobre o lúdico no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. A metodologia com abordagem qualitativa, na forma de uma Revisão Sistemática da Literatura (RSL) pautada na elaboração de questões de pesquisa, variedades de fontes, definição de critérios de inclusão e exclusão e análise dos artigos encontrados. Num primeiro momento, os artigos inclusos na pesquisa continham as palavras-chave *Alfabetização*, lúdico e ensino fundamental no repositório Scielo, Google Acadêmico e Eventos de Educação. Num segundo momento, a pesquisa foi delimitada, sendo considerados 9 artigos para análise nos anos iniciais do ensino fundamental. Os dados obtidos, dão indícios de que ainda são recentes e em número reduzido as pesquisas que consideram aspectos lúdicos para a Alfabetização no ensino fundamental. O lúdico tem uma grande relevância no processo de aprendizagem e afetivo, o trabalho com brincadeiras e jogos valorizam a integração e interação social, além de uma estratégia pedagógica eficiente no processo de alfabetização.

Palavras-chave: Lúdico; Séries iniciais; Docência; Formação de professores.

ABSTRACT

This article seeks to understand the panorama of research on play in the literacy process in the early years of elementary school. The methodology with a qualitative approach, in the form of a Systematic Literature Review (SLR) based on the elaboration of research questions, varieties of sources, definition of inclusion and exclusion criteria and analysis of the articles found. Initially, the articles included in the research contained the keywords Literacy, play and elementary education in the Scielo, Google Scholar and Education Events repositories. Secondly, the research was delimited, considering 9 articles for analysis in the initial years of elementary school. The data obtained indicates that research that considers playful aspects of literacy in elementary school is still recent and few in number. Play has great relevance in the learning and affective process, working with games and games value integration and social interaction, as well as an efficient pedagogical strategy in the literacy process.

Key-words: Ludic; Initial grades; Teaching; Teacher training.

¹ Acadêmica do curso de pedagogia pela Universidade Federal do Pará, Campus Castanhal – UFPA/CCAST.
E-mail: peniche088@gmail.com.

INTRODUÇÃO

Este artigo se justifica na escolha da temática oriunda da comunidade quilombola Medianeira das Graças-PA, na qual, ela nasceu e permanece no local e, por meio dos estágios realizados nas escolas da comunidade, percebe-se a falta de trabalhar o lúdico em sala de aula com as crianças. Diante disso, os professores, na maioria das vezes, utilizam métodos de escrita em que não enfatizam atividades com elementos práticos e lúdicos. Então, trazer o lúdico como forma de ensinar pode fazer a diferença na aprendizagem da criança de maneira única e prazerosa.

O termo lúdico é abrangente e associada a jogos, brinquedos e brincadeiras no que se refere ao contexto educacional (Santos e Cruz, 1997). Por isso, o lúdico deve ser aplicado no processo de alfabetização, nos anos iniciais do ensino fundamental, para proporcionar um melhor aprendizado para as crianças de forma significativa e prazerosa.

A ludicidade seria a consequência do lúdico, sua ação (Santos e Cruz, 2001). Ludicidade pode ser associada às maneiras de desenvolver a criatividade, a imaginação, os jogos, as brincadeiras, as danças e as múltiplas práticas e linguagens, envolvendo o ser humano, propiciando a este sujeito à vivência e “experiência plena” diante da ludicidade (Luckesi, 2000, p.21).

Diante disso, percebe-se a relevância de se utilizar o lúdico no processo de alfabetização. Mas, a alfabetização pode concretizar diferentes significados, mas para Magda Soarez (2004), o termo alfabetização pode possibilitar bastante expressões difundidas, pois a ampliação do significado de alfabetização designa as afirmações como “alfabetização não é apenas aprender a ler e escrever”, “alfabetizar é muito mais que apenas ensinar a codificar e decodificar”, e outras semelhantes. Dessa forma, podemos colocar que os objetivos e procedimentos de ensino e aprendizagem ampliam para descrever o significado de alfabetização, alfabetizar, alfabetizado, é que pode justificar o surgimento da palavra letramento, pois destaca os comportamentos e práticas de uso do sistema de escrita, em situações sociais em que a leitura e escrita estejam envolvidas.

Nesse processo e alfabetização é essencial que o professor possa desenvolver atividades lúdicas com objetivos de propiciar os alunos o interesse pela atividade estimulando a aquisição e a autonomia de aprendizagem. Ensinar por meio de atividades lúdicas desperta na criança a interação e dedicação como atores do processo, minimizando o estresse provocados pelas atitudes diárias do processo de aprendizagem.

Para Santiago (2021, p. 25) ao entrar para a alfabetização a criança entra num mundo novo, desconhecido, longe do que está habituada, e se vê obrigada a enquadrar-se no local. Cabe ao professor encaminhar de forma agradável e produtiva o processo de aprendizagem, sem os sofrimentos habituais.

Cabe destacar, que se faz necessário que os espaços de ensino e aprendizagem sejam urgentemente ressignificados, a fim de garantir que as crianças possam brincar, investigar, correr, pesquisar, pois quanto mais lúdico, cuidadoso, acolhedor, propositivo e desafiador for o ambiente educacional maior será o desenvolvimento da criança.

Para tanto, o apoio nos documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e a síntese das Diretrizes Curriculares da Educação Básica (CNE). O primeiro documento define seis direitos de aprendizagem e desenvolvimento, os quais devem ser assegurados a todas as crianças; e, o segundo enfatizam que as práticas pedagógicas em seus eixos norteadores devem ser as interações e as brincadeiras, garantindo as mais diversas experiências com envolvimento de múltiplas linguagens às crianças.

Nesse contexto, considerando a BNCC (Brasil, 2017), essa pesquisa se justifica pela defesa de interação durante o brincar no cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças, conforme avança para os anos de permanência no Ensino Fundamental.

Assim, nos propomos a seguinte questão de pesquisa: qual o panorama de pesquisas sobre o lúdico no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental? Adotando-se por objetivo principal mapear as produções científicas sobre lúdico e aprendizagem nesse nível de escolaridade.

METODOLOGIA APLICADA A RSL

Com abordagem qualitativa e exploratória (Oliveira, 2018). O protocolo utilizado através da RSL que significa Revisão Sistemática de Literatura (Ktchenham, 2004) possui uma sistemática prévia guiada pelo processo de revisão, descrevendo os passos da pesquisa, no que concerne às fontes, critério de inclusão e exclusão e análises que permitem responder a questões com foco no lúdico e alfabetização. A figura 1, ilustra os passos metodológicos na RSL.

Figura 1 – Passos da RSL



Fonte: com base em Mendes, Silveira e Galvão (2008).

A RSL iniciou com uma pergunta de partida, delimitando o do tema pesquisa. Em seguida, foram definidos os critérios de inclusão (trabalhos escritos em língua portuguesa e disponíveis gratuitamente) e exclusão (trabalhos incompletos), as bases de dados pesquisadas (Google acadêmico, portal Capes e *Scielo*, anais de eventos) e palavras de busca (lúdico, aprendizagem, ensino fundamental, anos iniciais) no período de 2015 a 2023.

Num terceiro passo, os estudos selecionados foram organizados para extração de dados sistemática, previamente padronizada com base nas perguntas de partida, para formação do banco de dados da pesquisa. No quarto passo foi realizada a avaliação dos estudos incluídos na revisão. O quinto passo nos debruçamos sobre os dados compilados para sua interpretação à luz do conhecimento científico e discussão dos resultados.

Por fim, o sexto passo trata da organização de todas as informações da revisão com a criação de categorias e quadros ilustrativos que conduziram os resultados e discussões.

REFERENCIAL TEÓRICO

A ludicidade faz parte da vida de todos, independentemente se é criança ou adulto. Ela está presente nas mais simples tarefas cotidianas tanto quanto complexas. A ludicidade ajuda a desenvolver o ser humano, sua criatividade, seu raciocínio e seus pensamentos. Ao lidarmos de maneira lúdica com as crianças em sala de aula, podemos ter resultados extraordinários, exigindo do professor apenas disposições em utilizar esta ferramenta de ensino para ensinar, e da criança, para aprender.

Morais, Martins e Costa (2022), ressaltam que “o objetivo de trabalhar o lúdico na sala de aula deve ser sempre o de promover o desenvolvimento das habilidades propostas para chegar nas competências”, então para que a atividade lúdica seja significativa para o aprendiz, ela precisa ser bem planejada com toda uma estrutura e não servir apenas como brincadeiras.

Temos uma vasta diversidade de elementos e aspectos de metodologia para aplicar a ludicidade no processo de ensino-aprendizagem, como a música, dança, teatro, cinema, o jogo, a brincadeira, contação de histórias. O lúdico é tudo aquilo que possibilitam que a criança, haja sobre um objeto de conhecimento de uma forma menos tradicional, contribuindo assim para o processo de aprendizagem e a construção do conhecimento.

A ludicidade é um método educacional, o qual se ensina e se aprende brincando, auxiliando o educador no processo de ensino-aprendizagem e ao mesmo tempo atende as necessidades e interesses do educando. Além de ser uma atividade divertida e prazerosa, contudo, é indispensável ressaltar o papel do professor e da sua postura quanto ao uso dessa metodologia.

A brincadeira, por meio de jogos e atividades, tem o papel de proporcionar lazer e prazer, pois é o momento em que a criança pode expressar suas emoções, fantasias, experiências e desejos. Assim, por meio do lúdico o educando, principalmente aqueles que se encontram nos anos iniciais do ensino fundamental, tem a possibilidade de aprender e internalizar um conhecimento quando esse lhe é repassado de uma maneira descontraída significativa.

As literaturas nos apontam que o uso correto das metodologias por meio da ludicidade só tem de facilitar a obtenção desta aprendizagem pelo aluno, não se limitando ao conhecimento formal, mas também, “estendendo-se a consciência coletiva e convivência em grupo” (Silva, 2019, p. 10).

Para Hendler (2015), “o educador precisa conhecer o conceito de brinquedo, sua função em cada fase do desenvolvimento, bem como sua importância nas atividades em sala de aula”. O brinquedo é elemento fundamental no ato de brincar. Disponibilizar brinquedos no espaço de sala de aula é oferecer condições para a criança desenvolver as suas potencialidades, muitos educadores acham que em sala de aula é uma perda de tempo.

O professor precisa entender que o lúdico pode ser seu parceiro no processo ensino-aprendizagem. Acima de tudo, compreender que a brincadeira é algo inerente à criança, pois faz parte do seu mundo. A aprendizagem por meio do lúdico proporcionam ao educando meios que desenvolvem mais o criativo, a autonomia e felicidade,

desenvolvendo capacidades importantes como a atenção, a imaginação e facilita sua inserção no mundo social.

Durante as brincadeiras, a criança vai estabelecendo relação com o mundo adulto através de suas representações simbólicas. Contudo o lúdico contribui para o desenvolvimento integral da criança. Por meio da brincadeira, a aprendizagem se torna muito mais significativa e prazerosa, o aluno aprende sem perceber. O lúdico faz parte do mundo da criança. À escola, portanto, não pode ficar alheia a isso.

A partir dessa revisão sistemática, percebemos que o educador em tempos de grandes mudanças e anseios por parte do educando, necessita está constantemente reformulando sua pratica de sala de aula, fugir de uma rotina mecânica que em sua maioria das vezes não leva a criança a fazer reflexão ou questionamentos dos fatos.

ANÁLISE E DISCUSSÃO

Para Moraes (2022), “a ludicidade é uma importante ferramenta metodológica em que as crianças geralmente aprendem com maior facilidade quando realizam as atividades de forma prazerosa e o ambiente da sala de aula de favorecer este processo, desenvolvendo de forma estimuladora a formação cognitiva”. Assim, as aulas através da ludicidade facilitam a aprendizagem e estimulam a formação da autonomia e segurança na infância.

O brincar é um estímulo que de maneira indireta propaga a aprendizagem, a formação do senso crítico, a cooperação entre muitos outros valores. Em sala de aula o uso do lúdico é utilizado como instrumento para desenvolver uma aprendizagem significativa. No entanto, seu uso se restringe, muitas vezes, apenas na educação infantil como mero facilitador para abordagem de conhecimentos (Moraes, 2022).

Assim, este trabalho visa compreender a maneira como o lúdico pode ser utilizado ao processo de aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Desse modo, Moraes (2022) diz que o intuito desta investigação é apresentar maneiras de como a vivencia das brincadeiras pode auxiliar a aprendizagem e melhorar as práticas do professor.

Neste sentido, esta categoria de análise selecionou-se 9 trabalhos que predominantemente trata-se da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental. Seguindo a classificação das temáticas pelos autores, os trabalhos selecionados envolvem a

ludicidade associados a 9 artigos nos períodos de 2023 (2) 2022 (1) 2020 (1) 2019 (4) e 2015 (1).

Quadro 1- RSL (2015-2023)

Título/Autor/Ano	Fonte
A ludicidade, alfabetização e letramento nos iniciais do ensino fundamental/ Sandini e Paz/ 2023.	Artigo
A importância do uso da ludicidade: os jogos no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental/ Mendes e Lima/2023.	Artigo
A ludicidade nas series iniciais do ensino fundamental/Sgarbi e Mota/2022.	Artigo
A ludicidade como estratégias de apoio na aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental/Ferreira e Muniz/2020	Artigo
A importância da ludicidade no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental: jogos e brincadeiras/Carvalho/2019.	Artigo
O lúdico e sua abordagem nos anos iniciais do ensino fundamental/Leicht/2019.	Artigo
A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental/Morais, Martins e Costa/2022.	Artigo
O uso da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: desafios e postura docente/Silva/2019.	Artigo
O lúdico nas primeiras series do ensino fundamental/Hendler/2015).	Artigo

Fonte: os autores (2023).

Com base na análise realizada, percebe-se que os referencias presentes se preocupam com a questão da importância do uso da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental.

Para Sandini e Paz (2023), “a ludicidade deve estar presente no processo de alfabetização, assim como qualquer outra etapa da educação das crianças”. Com isso, pode-se contribuir positivamente para o desenvolvimento das competências e habilidades prevista para tal fase, ao propiciar uma interação entre as crianças e o mundo à sua volta.

Entendemos que a alfabetização é uma etapa muito importante ao processo inicial de escolarização e, independentemente dos métodos utilizados, necessita-se alfabetizar e letrar ao mesmo tempo, dialogando com as vivências das crianças dentro e fora da escola.

Alfabetizar é um desafio diário dos professores alfabetizadores e nos faz refletir sobre algumas possibilidades de práticas, de metodologias adotadas que venham a favorecer a entrada da criança no mundo da escrita de forma prazerosa.

O lúdico é essencial nas relações humanas por estar presente em todas as fases do ser humano, portanto, não pode ser visto pelos educadores, em geral, apenas como simples diversão, pois, este estimula a inteligência, a criatividade e auxilia na aprendizagem, no desenvolvimento pessoal e cultural, colaborando para o desenvolvimento integral do cidadão trata-se de um grande laboratório que merece atenção dos pais e dos educadores, tendo em vista que o ato de brincar pode ser um instrumento metodológico extremamente útil no desenvolvimento de competências e habilidades.

Portanto, para Mendes e Lima (2023, p. 15) “o professor, tanto na sua formação acadêmica inicial como continuada, invista na busca de conhecimentos teóricos e atividades práticas lúdicas que possam fundamentar com êxito o processo de ensino e aprendizagem de seus alunos”.

Para Sgarbi e Mota (2022), “a educação escolar em seus primeiros anos é primordial para criança, pois ela desperta para o mundo de curiosidade e aprendizagem”. É certo que as atividades que envolvam jogos e brincadeiras, precisam ocupar um lugar especial na educação e o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando espaços, oferecendo materiais adequados e participando desses momentos lúdicos.

Agindo desta maneira, o professor estará possibilitando às crianças uma forma de assimilar a cultura e modos de vida, de forma criativa, prazerosa e participativa, ajudando-as a construir e organizar suas ideias e, conseqüentemente, ampliando assim o olhar. O educador que se preocupa com a tarefa de educar, precisa fazer constantes reflexões sobre sua prática escolar. O desenvolvimento da criança ocorre com maior facilidade quando o lúdico é inserido no processo de aprendizagem como uma estratégia facilitadora e transformadora no desenvolvimento da criança seguindo todo o percurso por ela percorrido na sua trajetória educacional.

A ludicidade como ferramenta de apoio na aprendizagem do aluno possibilita novas formas de absorver o conteúdo de forma dinâmica, prazerosa e significativa, a brincadeira contribui para a imaginação, convívio, compreender o mundo, socializar, na expressão de sentimentos etc. São vários os tipos de brincadeiras tais como brincadeiras educativas, faz de conta, tradicionais e de construção, para o ensino de conteúdo o mais indicado são as brincadeiras educativas, onde o professor planeja com um objetivo do aluno aprender e se desenvolver de forma plena.

O lúdico se torna realmente significativo quando é planejado para uma finalidade de proporcionar o aluno um estímulo que leve a ele pensar e transformar esse aprendizado em algo a mais, aliando o conhecimento prévio com um novo conhecimento, facilitando a

construção dos esquemas cerebrais, contribuindo para o desenvolvimento global de competências e habilidades.

O professor precisa entender que ele é o mediador do processo de aprendizagem, e para tal papel necessita está realmente envolvido com o processo, para formar crianças realmente capazes de transformar o mundo ao seu redor (Ferreira e Muniz, 2020).

Para tanto, a escola deve elaborar estratégias e métodos para que os professores consigam trabalhar o lúdico em suas aulas, disponibilizando materiais pedagógicos, ou até mesmo confeccionando materiais didáticos com a ajuda da própria comunidade escolar. O lúdico está presente em todas as fases do ser humano, sendo ingrediente indispensável nas relações, proporcionando a imaginação e a criatividade.

Contudo, o que tem sido observado na atualidade, é que o momento de brincar tem sido cada vez mais reduzido nas escolas, principalmente nas escolas do ensino fundamental. Na educação infantil, o brincar ainda é bem desenvolvido em muitas escolas, porém, quando as crianças chegam no ensino fundamental, o momento da ludicidade se resume a hora do recreio, pois percebe-se que, muitas das escolas, ainda não dão a devida importância para as atividades lúdicas, pois “muitas consideram-na como um passatempo e permitem que as crianças brinquem apenas na hora do recreio, assim o processo lúdico acaba ficando fora das aulas” (Carvalho, 2019, p.16).

Leichet (2019), descreve que brincando “a criança se sente livre a viver situações imaginadas sendo desafiada dessa forma, a estimular sua inteligência”. O professor, portanto, deve conscientizar-se de que o foco principal do processo ensino e de aprendizagem é o desenvolvimento integral do aluno e não apenas a simples transmissão do conteúdo, surgindo a necessidade de a escola apresentar atividades pedagógicas que propiciem a participação efetiva de todos, com alegria, imaginação e criatividade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir desse estudo realizado foi possível perceber o quão grande é o panorama de pesquisa feita sobre o lúdico no processo de ensino-aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental, podemos assim confirmar a hipótese de que o lúdico é realmente importante para a aprendizagem nos anos iniciais, pois contribui para o aprendizado, desenvolvimento mental e social do indivíduo.

Com base nisso, o lúdico oportuniza para o processo de alfabetização e letramento, maneiras de facilitar a compreensão dos conteúdos trabalhados em sala de aula e, também, conhecimento de mundo e sociedade em cada criança. Desse modo, essa revisão sistemática do lúdico na alfabetização consiste em trabalhar as práticas sociais, de forma significativa e crítica, para o processo de ensino e aprendizagem para que sejam alcançados no sujeito, o desenvolvimento integral durante a educação escolar.

O objetivo desse estudo sobre o lúdico aqui realizado, é levar uma reflexão acerca do relevante papel do professor a ser desempenhado nesse aspecto, proporcionando possibilidades e oportunidades para que a criança prazerosamente aprenda, dentro de um contexto planejado e equilibrado entre a ação do educador e a espontaneidade do educando com o máximo de aproveitamento em prol do desenvolvimento integral da criança.

Foi percebido como a ludicidade é um fator essencial para o desenvolvimento da aprendizagem nas crianças. As atividades lúdicas quando inseridas em sala de aula, proporcionam o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social e psicomotor, pois é através da ludicidade que a criança consegue expressar seus sentimentos em relação ao mundo social.

Assim, atividades lúdicas preparam a criança para o desempenho de papéis sociais, para a compreensão do funcionamento do mundo, para demonstrar e vivenciar emoções. Além de também, desenvolver a criatividade, a sociabilidade, a autoconfiança, a concentração, as relações afetivas entre o professor e colegas, e proporcionar o respeito às regras. Visto que, é também por meio dos jogos, que as crianças desenvolvem a socialização, e tornam-se mais participativos e espontâneos.

No desenvolvimento desta pesquisa, assimilamos uma variedade de informações fundamentais para o processo de ensino-aprendizagem, através, deste trabalho, podemos perceber o verdadeiro papel do professor em relação à aprendizagem, vendo o quanto seu trabalho é significativo para os alunos e precisa ser motivador e acolhedor para promover crescimento e oportunidades.

Esperamos que este artigo permita aprofundamentos e motivações para futuras pesquisas acerca da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental. E que ele possa servir para conscientizar os educadores envolvidos no processo ensino-aprendizagem sobre a importância de oferecer estratégias diferenciadas para uma aprendizagem prazerosa.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Adriane Alexandre. **A importância da ludicidade no processo de ensino – aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental: jogos e brincadeiras.** 50f. Trabalho de conclusão de curso apresentado a faculdade de pedagogia da universidade estadual do Maranhão. 2019.

FERREIRA, Maria imaculada conceição veras; MUNIZ, Simara de Souza. A ludicidade como estratégia de apoio na aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. Artigo publicado **pela revista Humanidades e inovações** v7, n8 -2020, p.180-190.

FIGUEREDO, Adriane Pereira. **A importância de trabalhar o lúdico na alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.** 23f. Faculdade de pedagogia. Universidade Presidente Antônio Carlos de Teófilo Ontoni. 2018.

HENDLER, Vanícia Behenck. **O lúdico nas primeiras series do ensino fundamental.** 52f. Trabalho de conclusão de curso. Faculdade de pedagogia. Universidade Federal do Rio Grande do sul. 2015.

LEICHT, Simone Raquel Barriles. **O lúdico e a sua abordagem nos anos iniciais do ensino fundamental.** 52f. Trabalho de Conclusão de Curso. Faculdade de pedagogia. Universidade do sul de Santa Catarina (UNISUL). 2019.

LUCKESI, Cipriano. Estados de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete. **Educação e ludicidade.** Ensaios 3. Salvador: UFBA, 2000, pp. 11-20.

MASSA, Mônica. **Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito.** aprender - cad. de filosofia e psic. da educação vitória da conquista ano ix n. 15 p.111-130 2015.

MENDES, Karina Dal Sasso.; SILVEIRA, Renata Cristina de Campos Pereira; GALVÃO, Cristina Maria. **Revisão integrativa: método de pesquisa para incorporação de evidências da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental.** Reflexão, v. 4, n. 17, 2008, p. 758-764.

MORAIS, Deimy Kellen de Moraes; MARTINS, Pollyany Pereira; COSTA, Jani Maria da Fonseca. **A importância do lúdico como ferramenta pedagógica nos anos iniciais do ensino fundamental.** Pedagogia em ação, v. 19, n. 2, 2022, p 6-21.

OLIVEIRA, Maria Marly de. **Como fazer pesquisa qualitativa.** 7.ed Petrópolis, RJ: Vozes. 2018.

ROSTIROLA, Sandra. **Aspectos lúdicos na alfabetização estatística: uma revisão sistemática de literatura.** Bolema, Rio Claro, 2022.

SALDINI, Sabrina Plá; PAZ, Ketlyn Dessordi. Ludicidade, Alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. Artigo publicado pela **Revista Momento- diálogos em educação**, v32, n1, 2023, p. 339-363.

SANTIAGO, M. **Alfabetização e letramento**: toda criança pode aprender a ler e escrever. 1.ed.3 reimpressões. São Paulo 2021. p. 1-23.

SANTOS, Santa Marli dos; CRUZ, Dulce Regina Mesquita da. **O lúdico na formação do educador**. In: O lúdico na formação do educador. Petrópolis, RJ: Vozes, 1997.

SGARBI, Catiana; Mota, Rafael Silveira. Ludicidade no ensino fundamental. **Revista Latino- Americano e estudos científicos**. v. 3, n. 13, 2022.p 1-35

SOAREZ, Magda. **Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos**. Artigo publicado pela revista Pátio – Revista Pedagógica de 29 de fevereiro de 2004, pela Artmed Editora.

SILVA, Isabel Martins. **O uso da ludicidade nos anos iniciais do ensino fundamental: desafios e postura docente**. Anais do VI congresso nacional de educação Conedu 2019.

ANEXOS

ANEXO A

AGENDAMENTO ORIENTANDA

Prof. Dra. Ivana de Oliveira Gomes e Silva

2023				
Atividades	Meses			
	Set	Out	Nov	Dez
Sumário (provisório)/introdução	X			
Revisão bibliográfica em desenvolvida em texto dissertativo	X	X		
Metodologia	X			
Elaboração instrumentos/técnicas	X			
Seleção participantes/coleta de dados	X			
Análise dos dados		X	X	
Redação texto dissertativo completo		X	X	X
Qualificação/defesa				X

*Modelo disponibilizado pela UFPA/FAPED/CCAST.

Obs1: Em até 10 dias do pronto as atividades serão analisadas. Encontros presenciais para socialização/orientações serão marcados durante o agendamento. **O não cumprimento dos prazos implica em desligamento de orientação e encaminhamentos a coordenação do curso.**

Obs2: O orientado é que deve se preocupar e entrar em contato com o orientador sempre que achar necessário ou tiver dúvidas. Se atentem aos prazos regimentais de qualificação/defesa.

Assinatura orientando(a)