

O LÚDICO COMO FERRAMENTA PEDAGÓGICA PARA A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL E NOS ANOS INICIAIS

Priscila Basto de Sá¹
Maria Clemência Pinheiro de Lima Ferreira²

Resumo

Este artigo tem como objetivo geral de analisar se o lúdico pode ser uma ferramenta pedagógica para a alfabetização e letramento, sendo os objetivos específicos os seguintes: conceituar o que é alfabetização e letramento; descrever sobre o lúdico na alfabetização; identificar e apresentar relatos de experiências que mostrem o lúdico na prática da alfabetização. A metodologia de pesquisa foi de revisão bibliográfica, onde foram levantadas informações a partir da produção de outros autores, como Monteiro e Delgado (2014); Röhrs (2010); Soares (2005), dentre outros. Foram utilizados descritores específicos nas buscas em bases eletrônicas e materiais impressos. As conclusões alcançadas mostram que o conceito de alfabetização e letramento são diferentes, mas se complementam. A alfabetização permeia o processo de aquisição da escrita e leitura por meio do ensino do alfabeto; já o letramento insere a criança no mundo letrado de forma que possa atuar no meio social. Ainda com base nos resultados, é possível destacar que o lúdico na alfabetização entra como elemento facilitador do processo, valorizando o desenvolvimento das crianças em uma perspectiva que envolve prazer e diversão. Por fim, os relatos de experiências corroboram a hipótese de que o lúdico é uma ferramenta que serve ao processo de alfabetização e de letramento.

Palavras-chave: Alfabetização; Aprendizagem; Letramento; Lúdico.

INTRODUÇÃO

O tema deste artigo conduz uma pesquisa que tem o lúdico como ferramenta pedagógica para alfabetização e letramento na etapa da Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental. Nessas etapas, as crianças passam pelo processo de aprendizagem do alfabeto, adquirindo conhecimentos importantes para o posterior domínio relevante da escrita e leitura, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental e como podem ser utilizados para comunicação, sendo este o papel da alfabetização.

¹ Acadêmica graduanda do curso de Pedagogia da UniEVANGÉLICA;

² Mestre em Educação. Professora do ISE/UniEVANGÉLICA, Orientadora da Pesquisa

Nesse sentido, importante destacar que o lúdico envolvido nos processos de alfabetização e letramento foi incluído nesta temática devido a sua enfática referência na contemporaneidade. Em tempos que o processo educacional tem sido debatido fortemente da ótica de que a aprendizagem se trata de algo que deve ser ofertado a partir de métodos diversificados, abrindo o leque de possibilidades de alcance das necessidades dos alunos, o lúdico é o elemento que tem sido uma das ferramentas neste sentido, o qual denota prazer e diversão no aprender, facilitando a aquisição dos saberes pelas crianças.

A criança não vivia sua infância de forma plena até o reconhecimento desta fase na sociedade, como destacam Santos, Costa e Martins (2015). O lúdico insere a criança em um processo que valoriza a infância como fase importante na vida humana, em que a aprendizagem ocorre de forma efetiva estimulando a criatividade e a imaginação, mas também possibilitando relacionar situações reais a brincadeira, aos jogos, às representações e outras atividades que as crianças podem ser submetidas. (MONTEIRO; DELGADO, 2014).

No contexto acima, o objetivo geral de pesquisa foi analisar se o lúdico pode ser uma ferramenta pedagógica para a alfabetização e letramento. Também foram traçados alguns objetivos específicos, sendo: conceituar o que é alfabetização e letramento; descrever sobre o lúdico na alfabetização; identificar e apresentar relatos de experiências que mostrem o lúdico na prática da alfabetização.

Este artigo apresenta-se, portanto, como um estudo de natureza teórica para análise de conteúdo, para identificação sobre o que está presente na literatura a respeito do tema aqui delimitado, perfazendo uma metodologia de Revisão Bibliográfica, que tem seu escopo na orientação teórica, conforme Vergara (2015) descreve. Para tanto, foram considerados alguns descritores, como alfabetização; Ensino Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental; letramento; lúdico e ludicidade. Os materiais utilizados envolveram: artigos já publicados em revistas; teses e dissertações; trabalhos de conclusão de curso; documentos oficiais de normativas legais, dentre outros, impressos ou eletrônicos.

1. Alfabetização e letramento: conceito teórico

A alfabetização traz seu conceito vinculado ao ensino e aprendizagem da linguagem representada pelo alfabeto e ortografia. O que se busca é o domínio dessa linguagem por meio de conhecimentos processos e ações que têm a ver com a cognição, motricidade em função do aprendizado da escrita, que se trata de um elemento que extrapola o significado de desenhos e outras representações, se escreve aquilo que realmente significa, ou seja, a relação clara daquilo que é escrito e o que representa (SOARES; BATISTA, 2005).

Mas Machado (2015) faz um adendo sobre o tratamento do conceito de alfabetização, primeiro não se pode confundir conceito com método, conceito é a concepção, a ideia sobre algo, no caso, da alfabetização, já método é o meio a forma pela qual se faz algo, no caso, que se alfabetiza.

Na pedagogia vista pelo método de Montessori, a alfabetização é um processo com mecanismos de despertam autonomia, apresentando o caminho das representações do mundo real, do mundo criado pela criança até o ortográfico. A escrita é uma atividade complexa, necessitando ser analisada, pois parte do mecanismo motor, que se destina a manipulação do instrumento para escrita e para o desenhar das formas das letras (RÖHRS, 2010).

O que Soares e Batista (2005) enfatizam como domínio da linguagem pode ser lido em Albuês (2016) como um processo que ocorre na fase de Educação Infantil, onde os alunos estabelecem seus primeiros contatos com o mundo letrado. Nessa fase há descobertas que parecem simples, mas são primordiais, como a escrita do nome, ainda destaca o autor, de onde partem outros trabalhos, como a comparação da escrita do próprio nome com os nomes dos colegas.

Conhecer o mundo letrado é importante para dar ao aluno o elemento de conhecimento, para naturalmente passar a sentir-se à vontade com o processo de ensino e aprendizagem da linguagem. A criança se expressa de diversas maneiras e é a alfabetização que orienta essas expressões no sentido da escrita e leituras corretas.

Dessa forma, o que se entende é o que Soares e Batista (2005) destacam sobre usar no trabalho para alfabetização, o potencial da criança, bem como o aprimoramento das capacidades que se ligam a motricidade e a cognição, sendo isso direcionado pela

escrita, utilizando ferramentas que tornem isso efetivo, desde o simples papel até os instrumentos tecnológicos, como os destinados à informação e comunicação. Até mesmo a postura corporal influencia em como e no que se aprende, tendo cada indivíduo potencial diferenciado de aprendizagem e aprende de maneiras diferentes.

Os objetos da alfabetização são a escrita e a leitura, como explica Soares e Batista (2005), as quais se aprendem de maneira que o direcionamento daquele que ensina influencia no processo da aprendizagem, causando confusões ou levando ao sucesso. Os esforços entre assimilação e coordenação das informações sobre a escrita, no início do processo e ao longo dele, surgem ainda da instabilidade entre o todo e as partes, exigindo um esforço cognitivo considerável, para compreender letras, sons, formas das letras, como destaca Ferreiro (2017).

Os sons, por exemplo, podem não corresponder a grafia, nesse caso, quem ensina deve ponderar. Podem ser citadas, por exemplo, as sílabas com a letra “H”. As palavras “homem”, “humano”, se apenas ditas, podem confundir os alunos, pois é dito apenas o som da vogal.

Confundir os sons durante algum tempo é comum nas crianças, isso ocorre devido a relação que fazem dos sons da fala com a escrita. Como pode ocorrer com palavras que terminam com “e”, mas que comumente são pronunciadas com “i”, Soares e Batista (2005) utilizam o exemplo da palavra “mati”, que seria correta com a escrita “mate”.

As autoras traçam discussão sobre a alfabetização atrelada a outro processo importante que leva a criança a adentrar ao mundo da escrita e da leitura, sendo esse processo o letramento. O conceito de letramento está ligado ao contexto de letrar pessoas, onde são oferecidas ferramentas para se trabalhar a alfabetização, utilizando seus objetos: a escrita e a leitura. Soares (2018) faz a ressalva de que um indivíduo pode ser analfabeto, mas não necessariamente não letrado. Se esse vive em ambiente onde há leitura e escrita de forma frequente, e se interessa em ouvir leituras de um alfabetizado, essa pessoa analfabeta é, de certa forma, letrada.

O letramento não é um método, não é alfabetização, não é habilidade, consiste um complexo processo que vai além, envolvendo múltiplas capacidades, que têm a ver com o uso da escrita e leitura no meio social. O sentido de ser alfabetizado mudou com

o tempo, inclusive no ambiente escolar, antes esperava-se que a criança escrevesse de forma legível, hoje se espera mais que isso, além de legível que ela escreva com sentido, é mais que o domínio do código alfabético, mas a capacidade de utilizá-lo em várias situações para se comunicar, assim, o letramento abrange o processo de desenvolvimento e o uso dos sistemas de escritas nas sociedades (KLEIMAN, 2005).

O ato de letrar é o momento onde são apresentados os primeiros signos da linguagem, Soares e Batista (2005) ainda discorrem sobre isso. Albuês (2016) relaciona o conceito de letramento a alfabetização como um processo importante na complementação para o domínio da linguagem, ocorrendo o letramento antes do Ensino Fundamental, viabilizando as práticas sociais de uso da leitura e escrita.

Alfabetização e letramento articulam-se em função de um processo consistente. Iniciando o mais cedo possível, Albuês (2016) explica que as possibilidades aumentam e a aquisição por meio do letramento torna o preparo efetivo para uma alfabetização de sustentação firme, com um “solo” mais fértil e condições melhores para explorar na criança seu potencial.

Essa exploração dos potenciais está relacionada às capacidades que os alunos têm desenvolvidas e trabalhadas, bem como, dá continuidade ao aprimoramento dessas capacidades, denotando complexidades, tornando o aluno mais preparado e flexível ao que vem pela frente. As experiências compartilhadas entram nesse explorar também, como explica Asquino (2019), que não há como conhecer sem compartilhar. Letramento e alfabetização constroem uma rede cada vez mais apta de recursos com os quais os alunos constroem seus pensamentos e percepções, suas concepções, esse potencial é aumentado quando há estímulo e direcionamento, onde podem ser conferidos num bom processo de letrar e alfabetizar.

2. O lúdico na fase de alfabetização

O lúdico é o elemento do prazer. Nas práticas de ensino para crianças, o lúdico tornou-se um elemento fundamental, pois é uma ferramenta que denota entusiasmo.

O brincar é uma necessidade que o ser humano manifesta desde o seu nascimento. Na brincadeira, os sujeitos desenvolvem potencialidades e aprimoram habilidades e capacidades, pois a brincadeira pode oferecer momentos que trabalham a

cognição por meio de interações com objetos e outros sujeitos. As brincadeiras podem favorecer a valorização dos pontos fortes do ser humano, despertando pensamentos e ideias positivas, construindo situações por meio da criatividade e da imaginação (KISHIMOTO, 2017; TEIXEIRA, 2017).

A criatividade é um elemento importante na solução de problemas. Na brincadeira, a criança naturalmente cria soluções utilizando seus pensamentos e ideias, e nisto está produzindo conhecimento. Usa a fantasia e a imaginação que geram experiências novas e por fim utilizam esses recursos para construção de novos saberes que dão condições aos sujeitos de realizar atividades cada vez mais complexas, entrando em um processo de abstração (KISHIMOTO, 2017).

O jogo também viabiliza a aplicabilidade do elemento lúdico, sendo que é um tipo de recurso que apresenta diversas interações. Este se constitui em um sistema que cria delimitação e organização, diferente de brincadeiras com essência livre. O jogo também pode exigir certo nível de habilidades que resultam em determinado desempenho necessário para execução das ações propostas que fazem parte da própria estrutura do jogo, assim como as regras (PEREIRA, 2013; KISHIMOTO, 2017).

Desta forma, o lúdico é uma ferramenta que pode ser articulada com metodologias de ensino com utilização de muitos objetos e materiais. A aprendizagem é mais eficaz, mais significativa se a criança percebe que há relação com sua vida. O lúdico é uma extensão da linguagem do ser humano, ele viabiliza a aprendizagem de habilidades importantes, como leitura e escrita (ALBUÊS, 2016).

O lúdico permite, dentre outras possibilidades, que os alunos possam formular e comparar hipóteses, desenvolvendo habilidades, como leitura e escrita, além de trabalhar a interação, a socialização, como destaca Soares e Batista (2010). Também propicia a utilização de recursos de modo divertido, como faz Heck (2007), para apresentação das letras e pode ser aplicado também para as noções de sons que não correspondem literalmente ao que se escreve, a letra “H” é, por exemplo, um grafema que necessita de uma explicação fonética, a qual pode se dar por meio do elemento lúdico.

Inicialmente, a escrita envolve a compreensão básica da consciência fonêmica, sendo esta a habilidade de manipular sons individuais, alcançando níveis de

consciência fonológica, manipulando sílabas. Estudos como de Furlan; Fukuda e Granzoti (2012) mostram que a consciência fonológica pode ser trabalhada com programas que envolvam atividades de nível silábico, síntese e segmentação silábica, com identificação de sílaba inicial.

Esses programas podem ser aplicados por meio do uso de recursos lúdicos como alfabeto móvel, imagens de objetos, histórias, etc. Na perspectiva do exemplo da letra H, é necessário ajudar o aluno a perceber que apesar do som ser apenas da vogal, a sílaba é escrita também com H. Neste caso, as estratégias podem se valer de recursos de imagem com nome transcrito e dar ênfase na leitura da palavra, mostrando figuras e contando história sobre a letra, apresentando a família silábica do H e para cada sílaba uma palavra: harpa, hélice, higiene, homem, humano, associados a situações, imagens, vivências, objetos e histórias que gerem momentos lúdicos.

Ensinar por meio da linguagem típica da criança é promover o conhecer e aprender de forma que o sujeito internalize os saberes sem denotar esforço com exaustão, é mais natural e menos enfadonho, como explicam Santos; Costa e Martins (2015). O lúdico contribui com o processo de alfabetização no aumento do vocabulário, do raciocínio lógico, despertando interesse das crianças na descoberta de como se escrevem as palavras e como se juntam as letras. Um jogo infantil aplicado de forma animada e entusiasta pode levar a criança a fazer associações. No processo de alfabetização, a criança tem seus interesses despertados e começa a promover indagações, como “o que é uma sílaba”? Na realização de um jogo ou brincadeira, a resposta é encontrada.

Apresentar o vocabulário por meio lúdico é diferente do sistema de decorar uma sequência de letras, que para a criança pode ser apenas um apanhado de símbolos que ainda não tem significados. Na prática docente, seja na Educação Infantil ou Ensino Fundamental 1º e 2º anos, que são as etapas de alfabetização, também no letramento, a prática docente concebe o ensino-aprendizagem de forma a dar início a vida letrada dos sujeitos, onde passarão a dominar o alfabeto e possuir certo nível de literacia e semiótica (GABRIEL, 2017; KISHIMOTO, 2010).

A literacia, a qualidade ou condição de letrado, é o sujeito com habilidade de lidar com diferentes tipos de material escrito, portanto, faz do letramento um processo que

não termina, mas que se inicia na vida do sujeito quando criança e permanece durante toda sua vida, sendo a literacia um dos processos de construção do sujeito letrado como explica Dionísio (2006). A semiótica é a ciência dos signos da linguagem e têm como objeto de estudos todas as linguagens possíveis, como descreve Santaella (2017).

Na alfabetização, um processo intimamente ligado ao desenvolvimento das habilidades de escrita e leitura, o brincar, pode também estimular o desenvolvimento da motricidade para a escrita e do cognitivo (SOARES; BATISTA, 2005).

Assim, diante do que foi exposto, o lúdico configura-se como uma ferramenta pedagógica por proporcionar às crianças um processo de ensino-aprendizagem mais significativo. Quanto à alfabetização, o lúdico pode tornar este o processo agradável, despertando na criança a vontade de retornar ao ambiente escolar. O momento de aprendizagem da escrita e leitura do próprio nome é marcante e pode ocorrer de forma prazerosa; a descoberta é marcada pela alegria e não pela lembrança de um processo doloroso, como já foi comum. (ALBUÊS, 2016; GASPAR, 2020; TRISTÃO, 2010).

3. O lúdico na prática da alfabetização: relatos de experiências

Os relatos de experiências sobre o lúdico na prática da alfabetização descritos abaixo, foram considerados a partir da publicação de pesquisas realizadas com educadores que tiveram contato com essa prática e constam de estudos feitos com entrevistas com professores de escolas da Educação Infantil e primeiros dois ciclos do Ensino Fundamental, além de observação nestes ambientes.

O primeiro relato é referente ao estudo de Ferreira *et al.* (2015) que apresenta inicialmente uma reflexão teórica que aborda sobre a influência do lúdico no processo de alfabetização. Nessa reflexão, os autores trazem aspectos do processo de aprendizagem na fase de alfabetização e o prazer que o lúdico desperta no aprender dos conhecimentos da alfabetização. Na sequência, descrevem um projeto específico denominado “Brincando, construindo e descobrindo a leitura e a escrita”, o qual foi realizado nas seguintes etapas: um primeiro momento em sala de aula com contação de história de cada letra do alfabeto com sugestões e participações dos alunos; o segundo momento constava de brincadeiras a partir do trabalho sobre as letras, nas

aulas de Educação Física, e o terceiro momento, o registro destas brincadeiras com textos produzidos espontaneamente pelas crianças com a descrição das atividades lúdicas realizadas. Os autores comentam os resultados positivos e como os estudantes se apropriaram dos símbolos da escrita com bom desenvolvimento na produção desta a partir de atividades lúdicas e prazerosas.

O segundo relato que se refere ao que foi realizado por Kahl; Lima e Gomes (2007) por meio de atividades lúdicas planejadas com jogos pedagógicos para o projeto de extensão “Capacitando professores para atuarem em regiões com baixo Índice de Desenvolvimento Humano – IDH”, como meio de tornar o processo de alfabetização mais envolvente. O projeto trabalhou com o desenvolvimento de jogos educativos tentando abranger as características do nordeste brasileiro, com ideias e adaptações para serem utilizados por professores na alfabetização, como no caso do jogo da memória, onde invés de se encontrar imagens iguais, busca-se a escrita do nome da figura que corresponde a imagem. O artigo descreve algumas outras ferramentas lúdicas criadas pelos participantes do projeto como por exemplo: brinquedos com sucatas, uso de cores fortes e vibrantes que resultaram na produção de jogos além do jogo da memória, como “Bingo de letras”; “lince”, adaptado a partir de um jogo que já existe no mercado; “Mico geométrico”; “Jogo de palavras”; “Jogo De frases”; “Jogo de sílabas”; “Dominó”; “Jogo de continhas”; Jogo de figuras e palavras”; “Montando palavras”; e “Bingo de números.

O terceiro relato tem origem na experiência vivenciada por D’Ávila (2015) com a utilização do lúdico como ferramenta no processo de alfabetização por meio da música como principal instrumento da viabilização da escrita no projeto denominado “Música na Escola”. A pesquisa na ação pedagógica se deu com a perspectiva de desenvolvimento psicocognitivo dos alunos, permitindo o aprender a ler e escrever com prazer e diversão, tendo métodos baseados no uso de objetos e sons e os resultados foram bem-sucedidos da perspectiva dos autores, especialmente na alfabetização de alunos com deficiência e dificuldades de aprendizagem.

O estudo de caso de D’Ávila (2015) foi sobre um projeto que partiu de um trabalho realizado sobre a vida de Monteiro Lobato na semana do Livro Infantil e mostrou que a música levou os alunos de 2º ano do Ensino Fundamental ao processo

de aprender a ler e escrever advindo da necessidade de gravar e escrever a letra das músicas para aprendê-las. O primeiro momento do projeto consistiu em levar os alunos à biblioteca da escola para terem acesso às obras do autor, como o conhecido “Sitio do Pica-Pau Amarelo”. Em outros momentos foram realizadas as atividades de exposição de ideias em sala de aula pelos alunos com considerações sobre a obra de Monteiro Lobato, como a atividade de relatar quais personagens mais gostaram. As músicas foram trabalhadas em forma de textos, colorindo; fazendo rimas; cantando e interpretando através de gestos e coreografias.

O quarto relato é sobre a pesquisa de Fernandes e Silvestre (2019), que se deu por meio do “Projeto da Residência Pedagógica” (RP) do Centro Universitário Municipal de São José (USJ)”, em que o lúdico foi aplicado como ferramenta para alfabetização por meio de jogos e brincadeiras pela professora da turma pesquisada. Nascido do interesse na história de “Sacita”, uma versão diferente da história do Saci-Pererê, contada e trabalhada pela professora, com planos de aulas construídos com base nesta história com jogos e brincadeiras. As intervenções dos autores foram pontuais trabalhando as regras dos jogos, com práticas diversas para atividades de leitura, escrita e fala, apresentando sons (fonemas) e a escrita (grafemas) das letras, sílabas e palavras. Tudo isso foi trabalhado com o prazer da brincadeira. Os pesquisadores relatam a partir das observações em sala de aula, o quanto os alunos se entregavam ao que era proposto pela professora.

Os relatos aqui descritos legitimam o que foi comentado nos subpontos anteriores e demonstram um pouco do fazer docente bem como os caminhos da aprendizagem a partir do lúdico como ferramenta pedagógica relevante para o processo de alfabetização e letramento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base nas informações levantadas foi possível alcançar o objetivo deste estudo. Conceituamos alfabetização a partir do contexto do domínio da linguagem, ou seja, o aprendizado do alfabeto, estando esse processo ligado a cognição, aquisição da escrita com a clareza do que se escreve e o que representa, trata-se de um complexo processo que caminha desde o mundo criado pela imaginação até a representação

ortográfica. Já o letramento tem seu conceito relacionado ao contexto que envolve muitas capacidades relacionadas ao uso da escrita e leitura no meio social, situação em que ocorre o processo de comunicação e troca de experiências. Letramento e alfabetização estão articulados em prol do processo de ensino-aprendizagem, numa vertente que busca, mais que levar a criança a escrever legivelmente e com sentido, compreender o que está escrevendo e para que serve o que está sendo comunicado.

Ao estabelecermos a relação do lúdico enquanto brincadeira e o jogo, compreendemos que ele envolve ações que geram prazer, e se aliados ao aprendizado escolar, pode gerar aprendizagem significativa. O elemento lúdico é o caráter do brincar e na educação esse elemento significa dar vida ao aprendizado das crianças, de forma que esse processo ocorra com maior facilidade. Na alfabetização pode significar melhor aquisição da linguagem, pois a criança tem liberdade de criar e aprende o que são regras e como funcionam no mundo dos jogos.

Um dos objetivos foi então descrever relatos de experiências com aplicação prática do lúdico em atividades, projetos de intervenções, pesquisas com crianças na fase de alfabetização. Esses relatos serviram para apontar que, de fato, o lúdico pode ser uma ferramenta relevante para a alfabetização no que diz respeito a aquisição da linguagem.

Os relatos comprovam a eficácia e a aplicabilidade do lúdico, uma vez que descrevem resultados positivos a respeito do processo de alfabetização e letramento. Como ferramenta pedagógica lúdica, entende-se diversos materiais que contribuem para a alfabetização ficar mais leve e natural. Portanto, alfabetos móveis, letras coloridas, jogos com imagens divertidas, cantigas, parlendas, histórias contadas podem ser alguns exemplos de ferramentas lúdicas.

Ficou claro que o lúdico pode ser parceiro do professor para alfabetização e o letramento, enriquecendo as metodologias de ensino, valorizando o aluno como agente ativo da própria aprendizagem, também conhecidas como metodologias ativas. O lúdico é um elemento eficaz para aquisição da linguagem, tanto para os processos de escrita e leitura quanto no uso nas relações sociais.

REFERÊNCIAS

ALBUÊS, Antonia Neris. **O letramento na Educação Infantil: uma prática lúdica**. Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Docência na Educação Infantil para Faculdade de Educação. Universidade Federal da Bahia, 2016. Disponível em: https://repositorio.ufba.br/ri/bitstream/ri/19875/1/Antonia_27%20de%20junho.pdf. Acesso em: mar. 2021.

ASQUINO, Andreia Bugui et al. **Educação infantil: as práticas pedagógicas lúdicas de alfabetização e letramento**. Dissertação apresentada à Universidade Nove de Julho, junto ao Programa de Mestrado e Doutorado em Educação 2019. Disponível em: <http://bibliotecatede.uninove.br/bitstream/tede/2001/2/Andreia%20Bugui%20Asquino.pdf>. Acesso em: mar. 2021.

D'ÁVILA, Tatiane Elias. **O uso da música na alfabetização projeto “música na escola”**. Monografia apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Mídias em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2015. Disponível em: <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/133865/000982503.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em abr. 2021.

DIONÍSIO, Maria de Lourdes. Facetas da literacia: processos da construção do sujeito letrado. **Educação em Revista**, n. 44, p. 41-67, 2006. Disponível em: <https://www.scielo.br/pdf/edur/n44/a03n44.pdf>. Acesso em: mai. 2021.

FERNANDES, Fernanda; SILVESTRI, Sônia. Aprendizagem lúdica: o processo de alfabetização e letramento por meio dos jogos e brincadeiras. **Revista Gepes Vida**, v. 5, n. 12, 2019. Disponível em: <file:///C:/Users/pc/Downloads/356-1016-1-PB.pdf>. Acesso em mai. 2021.

FERREIRA, Maria Clemência Pinheiro de Lima Ferreira; SILVA, Maria Lucilene; MELAZZO, Zulene; LIMA, Sóstenes. O lúdico no processo de alfabetização-Uma análise do projeto “brincando, construindo e descobrindo a leitura e a escrita” realizado em uma escola privada de Anápolis-GO. **Revista Educação & Mudança**, v. 1, n. 29, p. 47-62, 2017. Disponível em: <http://periodicos.unievangelica.edu.br/index.php/revistaeducacaoemudanca/article/view/2130/1867>. Acesso em: mai. 2021.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em processo**. São Paulo: Cortez Editora, 2017.

FURLAN, Suzana Aparecida; FUKUDA, Marisa Tomoe Hebihara; GRANZOTTI, Raphaela Barroso Guedes. Habilidades de consciência fonológica em criança portadora da síndrome da imunodeficiência adquirida: pré e pós-terapia fonoaudiológica. **Jornal da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia**, v. 24, n. 1, p. 86-90, 2012. Disponível em: https://www.scielo.br/scielo.php?pid=S2179-64912012000100015&script=sci_arttext&tlng=pt. Acesso em: abr. 2021.

GABRIEL, Rosângela. Letramento, alfabetização e literacia: um olhar a partir da ciência da leitura. **Revista Práxis**, v. 2, p. 76-88, 2017. Disponível em:< <https://doi.org/10.25112/rpr.v2i0.1277> >. Acesso em: mar. 2021.

GASPAR, Viviane Salvador de Almeida. O lúdico como instrumento de alfabetização. **Revista Artigos. Com**, v. 15, p. e2574-e2574, 2020. Disponível em:< <https://acervomais.com.br/index.php/artigos/article/view/2574/1392>>. Acesso em: mar. 2021.

HECK, Lenira Almeida. No reino das letras felizes. Lajeado: UNIVATES, 2007. Disponível em: <http://www.dominiopublico.gov.br/download/texto/eu00005a.pdf>. Acesso em: jun. 2021.

MONTEIRO, Clara Medeiros Veiga Ramires; DELGADO, Ana Cristina Coll. Crianças, brincar, culturas da infância e cultura lúdica: uma análise dos estudos da infância. **Saber & Educar**, n. 19, p. 106-115, 2014. Disponível em:< <http://revista.esepf.pt/index.php/sabereducar/article/view/80>>. Acesso em: mai. 2021.

KAHL, Karoline; LIMA, Maria Elza de Oliveira; GOMES, Izabel. Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos. **Extensio: Revista Eletrônica de Extensão**, v. 4, n. 5, 2007. Disponível em:< <https://periodicos.ufsc.br/index.php/extensio/article/view/5726>>. Acesso em: abr. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Alfabetização e letramento/literacia no contexto da educação infantil: desafios para o ensino, para a pesquisa e para a formação. **Múltiplas Leituras**, v. 3, n. 1-2, p. 18-36, 2010. Disponível em:< <https://doi.org/10.15603/1982-8993/ml.v3n1-2p18-36>>. Acesso em: mar. 2021.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez editora, 2017.

KLEIMAN, Angela B. Preciso “ensinar” o letramento. **Não basta ensinar a ler e a escrever**. Brasil: MEC/Cefiel/IEL/Unicamp, 2005. Disponível em:< <https://d1wqtxts1xzle7.cloudfront.net/60403840/Kleiman>>. Acesso em: mar. 2021.

MACHADO, Maiara Vieira. **Processo de alfabetização que utiliza como concepção pedagógica os pressupostos de Montessori**. EDUCERE XII Congresso Nacional de Educação, 2015. Disponível em: https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2015/17188_7422.pdf>. Acesso em: mar. 2021.

PEREIRA, Ana Luísa Lopes. **A Utilização do Jogo como recurso de motivação e aprendizagem**. Dissertação apresentada ao Curso de Letras da Universidade do porto, 2013. Disponível em:< <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/71590/2/28409.pdf>>. Acesso em: mar. 2021.

RÖHRS, Hermann. **Maria Montessori**. Recife: Fundação Joaquim Nabuco. Editora Massangana (Coleção Educadores), 2010. Disponível em: <<http://www.dominipublico.gov.br/download/texto/me4679.pdf>>. Acesso em: mar. 2021.

SANTAELLA, Lúcia. **O que é semiótica**. São Paulo: Brasiliense, 2017.

SANTOS, Cristiane Cimelle da Silva; COSTA, Lucinalva Ferreira da; MARTINS, Edson. A prática educativa lúdica: uma ferramenta facilitadora na aprendizagem na educação infantil. **Ensaio Pedagógico**: Revista Eletrônica do Curso de Pedagogia das Faculdades OPET, 2015. Disponível em: <<https://www.opet.com.br/faculdade/revista-pedagogia/pdf/n10/ARTIGO6.pdf>>. Acesso em: mar. 2021.

SOARES, Jeane Martins. **A importância do lúdico na alfabetização infantil**. São José dos Campos-SP: Planeta educação, 2010.

SOARES, Magda; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e letramento: caderno do professor**. Belo Horizonte - MG: Ceale/FaE/UFMG, 2005. Disponível em: <http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Col.%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20Letramento/Col%20Alf.Let.%2001%20Alfabetizacao_Letramento.pdf>. Acesso em: mar. 2021.

SOARES, Magda. **Letramento-um tema em três gêneros**. São Paulo: Autêntica, 2018.

TEIXEIRA, Cheila Cristina dos Santos. A importância da brincadeira no desenvolvimento cognitivo infantil. ID *online Revista de Psicologia*, v. 10, n. 33, p. 94-102, 2017. Disponível em: <<https://idonline.emnuvens.com.br/id/article/view/641/901>>. Acesso em: mar. 2021.

TRISTÃO, Marly Bernardino. **O lúdico na prática docente**. Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2010. Disponível em: <<https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39549/000825104.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: mar. 2021.