



UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

ELIANI DOS SANTOS MONTEIRO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS PARA PROMOVER A
LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL:** Explorando métodos divertidos para
incentivar a leitura

BELÉM-PA
2025

ELIANI DOS SANTOS MONTEIRO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS PARA PROMOVER A
LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL:** Explorando métodos divertidos para
incentivar a leitura

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à
Faculdade de Educação, do Instituto de ciências
da educação, da Universidade Federal do Pará,
como requisito para obtenção de grau de
Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Dr. Nilo Carlos Pereira de Souza.

BELÉM-PA
2025

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)

M772j Monteiro, Eliani dos Santos.
JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS
PARA PROMOVER A LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL :
Explorando métodos divertidos para incentivar a leitura /
Eliani dos Santos Monteiro. — 2025.
40 f. : il.

Orientador(a): Prof. Dr. Nilo Carlos Pereira Souza
Trabalho de Conclusão (Graduação) - Universidade
Federal do Pará, Instituto de Ciências da Educação,
Faculdade de Educação, Belém, 2025.

1. Educação Infantil. 2. Formação de Leitores. 3.
Jogos e Brincadeiras. 4. Teorias Socioculturais. 5.
Mediação Docente. I. Título.

CDD 808.068

ELIANI DOS SANTOS MONTEIRO

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ESTRATÉGIAS PARA PROMOVER A
LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL:** Explorando métodos divertidos para
incentivar a leitura

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado à
Faculdade de Educação, do Instituto de ciências
da educação, da Universidade Federal do Pará,
como requisito para obtenção de grau de
Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Dr. Nilo Carlos Pereira de Souza.

APROVADO EM: 16 / 09 / 2025

Conceito: EXCELENTE

BANCA EXAMINADORA

Dr. Nilo Carlos Pereira de Souza Orientador – UFPA

Examinadora interna

Dra. Adriane Raquel Santana De Lima – UFPA

Examinador Interno

Dr. Antônio Cláudio Andrade Dos Reis – UFPA

DEDICATÓRIA

A vocês, minha mãe e meu pai, que seguiram caminhos simples e batalhadores, enfrentando cada dia com coragem e dedicação. Mesmo com trabalhos manuais pesados, vocês sempre deram o melhor para nós, sem economizar amor e apoio. Mesmo quando se separaram, continuaram sendo nosso alicerce, oferecendo força, orientação e esperança. Este trabalho é uma homenagem a dois exemplos de força, honra e sacrifício. Obrigado por tudo que fizeram e continuam fazendo por nós.

AGRADECIMENTOS

Escrevo estes agradecimentos com o coração cheio de gratidão, em homenagem a todos aqueles que me ensinaram algo e marcaram profundamente minha trajetória, tanto na vida pessoal quanto na experiência acadêmica. Cada um deles contribuiu de maneira única para a minha formação, deixando uma marca na história que me trouxe até aqui.

Antes de qualquer pessoa, eu venho aqui expressar meu agradecimento a Deus, que me sustentou diante de todos os obstáculos, que ouviu minhas orações nas horas de aflição e súplica, que foi meu fiel amigo e confidente nos momentos que pensei em desistir, ou fraquejei, agradeço imensamente por ter conseguido chegar até aqui mesmo com tantos obstáculos e adversidades.

Quero homenagear meus primeiros professores, meus pais, Ediana e agradeço a memória de [Agenor] meu pai, cuja orientação e inspiração continuam presentes neste trabalho, mesmo ele, meu pai, não estando mais comigo em vida. Eles me ensinaram o valor e a força que tem a educação na vida do ser humano, mostrando a mim e meus irmãos que sem educação de qualidade passaríamos por tantos percalços, eles não tiveram a chance de ao menos terminar a educação básica, devido às forças circunstanciais. A força e a garra deles sempre foram um exemplo de resistência e esperança, me inspirando a seguir em frente com coragem, para que nunca passássemos pelo que passaram.

Sou imensamente grata ao meu companheiro de jornada, àquele que não mediu esforços para que eu pudesse chegar aqui, e hoje poder tá escrevendo esses agradecimentos, meu esposo, amigo e companheiro, Diego, quem esteve comigo nos melhores e nos piores momentos desta graduação, e na vida pessoal, me incentivando, me motivando, me mostrando o quanto eu sou capaz e merecedora de está aqui, me dando suporte financeiro para que eu não desistisse do meu sonho, ele foi meu alicerce para que eu não desistisse, sempre que precisei, estava do meu lado, juntamente com sua mãe, minha sogra e segunda mãe Ângela, que durante anos, me deu abrigo em sua casa, trazendo mais leveza e disponibilidade para que eu pudesse focar nos meus estudos, assim como meus sobrinhos, Bruna, Deyse, Helena e Wisley, que são fonte de inspiração para que eu possa ser uma profissional com excelência e poder fazer a diferença na vida deles e de outras

crianças futuramente, pois por diversas vezes eu precisei atuar como pedagoga dentro de casa e colocar em prática o que aprendi e aprendo na universidade.

Também sou grata aos meus irmãos, Ediane e Anderson, que, junto com nossos pais, me ensinaram que uma família unida é a base sólida para sustentar sonhos. Sem a compreensão deles diante das minhas ausências para os estudos e a convicção no meu potencial acadêmico, chegar até aqui teria sido impossível para mim, pois por infinitas vezes meu irmão Anderson estava me segurando nas mais diversas dificuldades acadêmicas comigo, até altas horas da noite, muitas delas até sem dormir.

Agradeço aos professores que participaram ativamente da minha educação formal na universidade, tive a honra de estudar com professores que impulsionaram a minha visão crítica de mundo, me fazendo enxergar horizontes que jamais conseguiria enxergar se não fosse por eles. Destaco meu orientador e maior referência lúdica, Nilo Carlos, cuja paciência e generosidade me ensinou a ser professora com métodos divertidos e lúdicos, através de aulas dinâmicas e incentivadoras. Ele respeitou meu ritmo de aprendizagem, incentivando-me a buscar sempre o melhor, e sua excelência acadêmica me motivou a seguir com dedicação e paixão pelo conhecimento, e fazer dessa profissão um lugar de também de abrigo.

Sou profundamente grata aos meus colegas de sala que se tornaram refúgio e motivos muita vezes de ir a aula quando não tinha nem forças pra continuar, especialmente o André Pinho, que esteve comigo desde o início do curso e não me deixou desistir quando o obstáculo surgiu no primeiro semestre nas aulas remotas e continuou segurando minhas mãos durante todo percurso do curso. A minha amiga Ranyelle, a quem me tem me ajudado muito nessa reta final com meu nervosismo e desespero mediante a esse turbilhão de sentimento que é o final da graduação, e junto da Tânia, Franklin, André Serique, Aldo, Paloma, Ana, Vanessa, Xisto, Glenda, Ruan, Rosilene, eu poderia citar muitos outros nomes, pois foram de suma importância durante minha graduação, pois quando se é fora de bloco, conhecemos um número muito maior de pessoas, e agradeço a cada um destas pessoas citadas, pois foram em muitos momentos suportes nas mais diversas circunstâncias dentro da universidade, trazendo leveza e descontração e companheirismo durante todo curso.

Sou profundamente grata à Universidade Federal do Pará (UFPA) e, em especial, ao curso de Pedagogia, que me acolheu e proporcionou as bases

essenciais para minha formação acadêmica e humana. Foi nesse espaço que aprendi a valorizar a educação como prática de liberdade, reconhecendo seu papel transformador na sociedade.

Agradeço às oportunidades oferecidas, seja por meio de bolsas, cotas ou projetos de extensão, que tornaram possível a continuidade da minha trajetória. O curso de Pedagogia me mostrou que o ato de educar vai além da sala de aula: é um compromisso ético e político com a construção de uma sociedade mais justa, inclusiva e consciente de sua diversidade.

Por fim, expresso minha gratidão a todos que compartilharam comigo este percurso, professores, colegas e a comunidade acadêmica que, com suas contribuições, afeto e até mesmo desafios, ajudaram a formar em mim a convicção de que a educação é, de fato, um caminho de transformação.

EPÍGRAFE

“O jogo para a criança é o exercício, preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando. É o exercício que faz desenvolver suas potencialidades”.

(Lopes 2001.p. 35)

RESUMO

O presente trabalho aborda a relação entre leitura e ludicidade como estratégias para a formação de leitores competentes e críticos nos anos iniciais da educação infantil. A partir de uma abordagem sócio-cultural, discute-se a importância do processo de formação do gosto pela leitura por meio de ludicidade, bem como os benefícios da leitura quando integrada a jogos e brincadeiras no contexto escolar. A fundamentação teórica contempla Piaget (1994), Vygotsky (1987), Lapierre (1987), Luria (1980), Mizukami (1986) e Huizinga (2000), entre outros, em diálogos que destacam o papel do brincar na aquisição da linguagem escrita, a motivação intrínseca, a importância do ambiente pedagógico lúdico e a utilização de práticas diversas (jogos, contação de histórias, jogos de memória, dramatizações, entre outras). A metodologia adotada é de natureza bibliográfica, com enfoque qualitativo, buscando identificar caminhos práticos e estratégias pedagógicas que promovam a leitura de forma prazerosa e significativa. O estudo também analisa dificuldades comuns no processo de alfabetização, como a consciência fonológica, a decodificação e a compreensão, ressaltando a necessidade de mediação docente criativa para estimular a autonomia, a imaginação e o pensamento crítico. Ao final, conclui-se que as atividades lúdicas, quando mediadas por professores que privilegiam a afetividade e a autonomia, promovem desenvolvimento cognitivo, social e emocional, contribuindo para a formação de leitores críticos e cidadãos ativos. Este documento aponta a importância e valorização da ludicidade no ensino, assim como a extensão do aprendizado para contextos fora da sala de aula, visando uma educação inclusiva e contextualizada.

Palavras-chave: Educação Infantil; Formação de Leitores; Jogos e Brincadeiras; Teorias Socioculturais; Mediação Docente.

ABSTRACT

This paper addresses the relationship between reading and playfulness as strategies for the formation of competent and critical readers in the early years of early childhood education. From a sociocultural approach, it discusses the importance of developing a taste for reading through playfulness, as well as the benefits of reading when integrated with games and playful activities in the school context. The theoretical framework includes Piaget (1994), Vygotsky (1987), Lapierre (1987), Luria (1980), Mizukami (1986), and Huizinga (2000), among others, in dialogues that highlight the role of play in the acquisition of written language, intrinsic motivation, the importance of a playful pedagogical environment, and the use of diverse practices (games, storytelling, memory games, dramatizations, among others). The adopted methodology is bibliographic with a qualitative focus, seeking to identify practical paths and pedagogical strategies that promote reading in a pleasurable and meaningful way. The study also analyzes common difficulties in the literacy process, such as phonological awareness, decoding, and comprehension, highlighting the need for creative mediation by teachers to stimulate autonomy, imagination, and critical thinking. In conclusion, it is stated that playful activities, when mediated by teachers who prioritize affectivity and autonomy, promote cognitive, social, and emotional development, contributing to the formation of critical readers and active citizens. This document points to the importance and valorization of playfulness in teaching, as well as the extension of learning to contexts outside the classroom, aiming at an inclusive and contextualized education.

Keywords: Early Childhood Education; Reading Formation; Games and Play; Sociocultural Theories; Teacher Mediation.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	13
2 O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA AQUISIÇÃO DA LINGUAGEM ESCRITA.....	14
3 A LUDICIDADE: CONCEITO E IMPORTÂNCIA	18
4 INTRODUÇÃO AOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA LEITURA.....	26
4.1 Exemplos de atividades lúdicas.....	29
4.2 Benefícios das estratégias lúdicas	31
5 CONCLUSÃO	38
REFERÊNCIAS.....	40

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho surge a partir de duas questões de interesse pessoal, porém que vem sendo fonte de debate entre estudiosos da educação: a) entender a necessidade do processo de formação do gosto pela leitura entre crianças das séries iniciais tendo como ponto de partida a ludicidade; b) compreender os benefícios da leitura dentro das premissas de um processo educacional que envolve jogos e brincadeiras. Nesse sentido, esse estudo conjuga leitura e ludicidade enquanto estratégias para a formação de leitores competentes e críticos.

É consenso entre especialistas da área que, nos anos iniciais do ensino escolar, a criança precisa começar seu processo de leitura e escrita. Não é menos verdade que nessa fase a criança passa por muitas transformações que empenham múltiplos desafios, tais como: interação no ambiente escolar; coordenação motora; reconhecimento do alfabeto; consciência fonética; concentração; compreensão textual, etc. No entanto, partindo de uma abordagem sócio-cultural, todos esses fatores podem ser entendidos não como elementos limitantes, mas integrantes e fundamentais ao processo, já que é na intercessão entre o ser humano e o mundo que a aprendizagem acontece. É o que nos explica Maria da Graça Mizukami: “Consideram-se aqui ambas as categorias [, homem e mundo], pois se trata de abordagem interacionista, embora com ênfase no sujeito como elaborador e criador do conhecimento” (Mizukami, 1986, p. 86).

O caminhar percorrido a partir da graduação nos coloca frente a importantes teóricos que estudam o desenvolvimento da criança no ambiente educacional. Entre muitos estudos que contribuíram nesse processo, escolhemos para esse diálogo Jean Piaget, André Lapierre e Levi Vygotsky, entre outros que serviram de cabedal teórico para o presente estudo. Além dos estudos no campo teórico, o curso de Pedagogia (ICED-UFPA) oportunizou vivências no ambiente escolar com práticas interdisciplinares, além das experiências que foram obtidas através do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência, no período de maio de 2023 a março de 2024, na qual foi vivenciado no ensino fundamental menor. Que é um programa da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (Capes) que visa aprimorar a formação de professores da educação básica. Com isso, foi possível observar experiências exitosas que nos fizeram aprofundar o estudo sobre esse

assunto que muitas vezes fica esquecido dentro de sala de aula, mas que fomentaram reflexões valiosas na construção do presente estudo.

Para compor o trabalho, escolhemos como metodologia a pesquisa bibliográfica documental de cunho qualitativo. Com isso, foi possível fazer uma reflexão em torno do tema proposto, apontando caminhos e alternativas. Partindo dos autores estudados, entregamos ao leitor uma investigação aprofundada de como os jogos e brincadeiras podem ser utilizados de forma eficaz para promover a leitura na educação infantil. Além disso, o trabalho contribui para a elaboração de estratégias pedagógicas mais lúdicas e motivadoras, ao permitir a análise das práticas pedagógicas e das percepções dos envolvidos, ampliando a compreensão sobre o tema. Foram usados documentos com base como: sites, revistas, livros. E também teóricos que defendem essa maneira de olhar a ludicidade como um instrumento de estudo capaz de diversificar a forma de leitura no ensinar e de aprender na educação infantil.

A pesquisa trabalha com os seguintes objetivos: I) geral: investigar a prática do leitor no contexto dos anos iniciais, tendo como auxílio os jogos e brincadeiras; II) específicos: a) compreender teoricamente os principais conceitos na interface entre o ato de brincar e o processo de leitura nos anos iniciais; b) identificar a importância das práticas de leitura, enquanto ação lúdica para a criança; c) verificar quais práticas de leitura favorecem o envolvimento das práticas do leitor iniciante, colaborando com o aprendizado na fase de alfabetização; d) aprimorar nosso conhecimento através da pesquisa sobre desenvolvimento de competências e habilidades de leitura e escrita a partir da necessidade que o alfabetizando tem em ler e escrever; e) analisar o uso de diferentes práticas de natureza lúdica a fim de diversificar seus efeitos na formação leitora da criança.

2 O PAPEL DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA AQUISIÇÃO DA LINGUAGEM ESCRITA

A noção de uma criança verdadeiramente alfabetizada ainda provoca discussões no Brasil. Isso porque, para além do sujeito que ainda não passou pelo processo de alfabetização, temos a situação do “analfabetismo funcional” - incapacidade de utilização da leitura e da escrita para interagir efetivamente no

cotidiano. Segundo o IBGE, cerca de 20% da população brasileira entre 15 e 65 anos é considerada analfabeta funcional. A questão é que entre o analfabetismo e a formação leitora existe um processo de formação escolar que precisa ser repensado.

Para Magda Soares (2023) a alfabetização pode ser definida como um processo de aprendizado de um sistema de escrita e das competências relacionadas à leitura e escrita. Esse aprendizado é influenciado pelo tempo e pelo ambiente social em que as crianças vivem. Efetivamente contra uma aprendizagem mecânica da leitura e da escrita, Soares defende uma imersão na cultura escrita, com práticas que simulam o uso social da escrita. É nesse sentido que a autora acredita em uma alfabetização intrinsecamente ligada ao letramento, na qual o educando desenvolve a leitura e a escrita em situações de uso nos diferentes contextos sociais. Nas atividades de alfabetização e letramento, o contexto social influencia diretamente a manifestação das habilidades desenvolvidas pelas crianças nessas áreas (Soares, 2023).

Existem diversas dificuldades que envolvem o processo de ensino-aprendizagem em fase de alfabetização. Da parte do educando, podemos apontar para as dificuldades de interação no ambiente escolar; dificuldade na coordenação motora; dificuldades em reconhecer as letras; dificuldade no processo de soletração; dificuldade em concentração; falta de estímulo na leitura; dificuldade em entender a combinação de palavras e os sons gerados por elas, etc. Com relação ao professor, poderíamos citar muitas outras, porém a falta de motivação dos estudantes surge como uma das maiores dificuldades nas falas dos docentes.

Em seu texto, “A motivação dos alunos em cursos superiores”, José Aloyseo Bzuneck (2005) apresenta os resultados de várias pesquisas sobre motivação no processo de ensino-aprendizagem. O autor constata que as estratégias de motivação extrínseca aquelas em que a fonte da ação provém de fatores externos ao educando provocam mais desânimo entre os estudantes universitários. Com isso, o educando não se reconhece como proponente das próprias ações. Nesse sentido, o sujeito se sente obrigado a realizar tarefas propostas por terceiros, o que reduz o prazer e o ânimo de realizar a ação durante o processo de aprendizagem. De contrapartida, estratégia de motivação intrínseca aquelas em que o sujeito se reconhece enquanto ponto de partida de suas ações acaba tendo um resultado mais positivo no que diz respeito ao alto grau de empenho por parte do educando em sua

trajetória escolar. Em outro texto, Bzuneck (2009) entende que a motivação dos educandos está diretamente ligada ao tipo de relação construída entre os outros sujeitos envolvidos, isso implica na importância do papel do professor e na forma como este conduz o processo.

Levando em consideração o que nos aponta Bzuneck, seria preciso encontrar os elementos capazes de reunir os interesses de educador e de educando ao longo da formação do gosto pela leitura. Se o objetivo do professor é formar leitores competentes e críticos e esse ver na criança o interesse por jogos e brincadeiras, a junção entre leitura e ludicidade torna-se inevitável.

É fato que a brincadeira faz parte do universo de toda criança. Assim, ao chegar à escola, a criança já conta com conhecimentos prévios relacionados ao brincar, demonstrando grande interesse por atividades que envolvem o campo lúdico. Vygotsky conceitua a brincadeira da seguinte forma:

O brincar é uma atividade humana criadora, na qual imaginação, fantasia e realidade interagem na produção de novas possibilidades de interpretação, de expressão e de ação pelas crianças, assim como de novas formas de construir relações sociais com outros sujeitos, crianças e adultos (Vygotsky, 1987, p. 37).

A importância dada por Vygotsky à brincadeira não acontece somente porque no brincar a criança amplia sua coordenação motora, interagindo com outras pessoas e ampliando seu conhecimento de mundo. Na verdade, para o psicólogo russo, o brincar é a dinâmica própria da criança durante todo seu desenvolvimento psico-social. Em outras palavras, a aprendizagem infantil tem na brincadeira uma atuação onde as motivações internas estão diretamente ligadas à esfera cognitiva. Com isso, a criança se vale da brincadeira para externalizar sua imaginação, com o intuito de satisfazer seus desejos não realizáveis. Em geral, tais desejos são projeções da criança de atividades adultas. É na brincadeira que a criança internaliza as regras do jogo, aprende como se comportar e cria formas de solucionar problemas e superar barreiras que possam lhe impedir de acessar o prazer:

Pesquisas anteriores estabeleceram que, em primeiro lugar, a criança se torna capaz de subordinar seu comportamento às regras de uma brincadeira de grupo, e que somente mais tarde surge a auto-regulação voluntária do comportamento como uma função interna. Esses exemplos

individuais ilustram uma lei geral do desenvolvimento das funções mentais superiores, a qual achamos que pode ser aplicada em sua totalidade aos processos de aprendizado das crianças (Vygotsky, 1987, p. 60).

E para a aquisição da linguagem escrita, o ato de brincar é fundamental para que a criança compreenda a lógica do sistema de comunicação verbal. Quando uma criança brinca de casinha, ela tem a consciência de que está apenas representando o que ela percebe em seu cotidiano familiar. Enquanto representação da realidade, a brincadeira se encontra na mesma lógica do sistema de linguagem verbal, pois, assim como na brincadeira, as palavras (oralizadas e escritas) são representações de coisas que existem no mundo. É dentro da lógica das brincadeiras que a criança se vê capaz de refletir metalinguisticamente.

A partir da brincadeira, a criança trabalha sua oralidade, atenção, autonomia, criatividade e também a paciência e a frustração. Certamente é ampla a lista de estímulos provocados a partir do ato de brincar que precisa ser considerada pelo educador. Alexander R. Luria foi um neuropsicólogo que estudou bastante como o cérebro funciona e como diferentes atividades podem estimular suas áreas específicas. Mesmo sendo mais focado na neuropsicologia, ele reforça que atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, têm um papel importante no desenvolvimento das áreas do cérebro relacionadas à linguagem e à leitura:

O momento em que uma criança começa a escrever seus primeiros exercícios escolares em seu caderno de anotações não é, na realidade, o primeiro estágio do desenvolvimento da escrita. As origens deste processo remontam a muito antes, ainda na pré-história do desenvolvimento das formas superiores do comportamento infantil; podemos até mesmo dizer que quando uma criança entra na escola, ela já adquiriu um patrimônio de habilidades e destrezas que a habilitará a aprender a escrever em um tempo relativamente curto (Luria, 2010, p. 143).

O que Luria pode nos ajudar neste sentido é fornecer uma compreensão de como o cérebro processa a linguagem e como estímulos adequados, como atividades lúdicas, podem fortalecer essas áreas. Ele mostra que o brincar não é só diversão, mas uma ferramenta poderosa para estimular o desenvolvimento cognitivo e linguístico, facilitando a aquisição da leitura na infância. Assim, ao incorporar atividades lúdicas na educação infantil, estamos promovendo um estímulo neuropsicológico que favorece o aprendizado da leitura e o desenvolvimento das habilidades linguísticas.

O ato de ler e escrever passa por muitas fases de desenvolvimento instrumental, porém todo processo começa com uma brincadeira, na qual a criança imita a ação de leitura e de escrita do adulto. Os primeiros rabiscos, os primeiros folhear de um livro, fingindo anotar uma ideia ou ler uma história, tudo isso tem mais de imaginação do que de função comunicativa. Até chegar a construção de um sentido prático para a leitura e a escrita, a criança identifica a postura de um leitor, os movimentos de quem escreve, os objetos que se ligam a essas práticas. Lúria descreve o que seria os primeiros passos dessa construção cognitiva:

Total ausência de compreensão do mecanismo da escrita, uma relação puramente externa com ela e uma rápida mudança do "escrever" para uma simples brincadeira e que não mantém qualquer relação funcional com a escrita são características do primeiro estágio da pré-história da escrita na criança. Podemos chamar esta fase de pré-escrita ou, de forma mais ampla, de fase pré-instrumental (Lúria, 2010, p. 154).

É preciso atentar, portanto, para um real interesse das crianças no trabalho proposto para a formação leitora, do contrário toda a prática deixa de fazer sentido. Assim sendo, está nas mãos do professor a proporção de atividades que despertem a atenção das crianças. Uma prática lúdica que envolva a reflexão metalinguística e desperte a interação entre os educandos traz consigo o prazer em desenvolvê-la. Não se trata de um prazer explícito, daqueles que gera euforia. É mais parecido com um tipo de prazer íntimo, de difícil explicação. É nesse campo sensível em que o futuro leitor chegará ao que chamamos de “prazer estético” – aquilo que move nossos sentimentos e que pode provocar alegria ou tristeza.

3 A LUDICIDADE: CONCEITO E IMPORTÂNCIA

A palavra lúdico é um adjetivo masculino e sua origem vem do latina “ludus”, que quer dizer “jogos”, “divertimento”. Ou seja, qualquer atividade que proporcione divertimento aos praticantes. Para Vygotsky (1987), a ludicidade é, sobretudo um elemento fundamental para o desenvolvimento cognitivo, social e psicológico da criança. Os jogos e brincadeiras infantis ampliam as margens para um pensamento mais complexo, elevando o grau de autonomia da criança diante das dificuldades do mundo.

Os jogos e brincadeiras enquanto elementos de fundamental importância para o desenvolvimento da criança vêm se tornando um consenso entre os estudiosos da educação. Para Vygotsky, é especialmente na fase pré-escolar que a criança se insere no jogo focado não somente em suas necessidades e desejos. Ela passa a considerar projeções futuras, com mudanças em suas motivações e incentivos:

A tendência de uma criança muito pequena é satisfazer seus desejos imediatamente; normalmente o intervalo entre um desejo e sua satisfação é extremamente curto. Certamente ninguém jamais encontrou uma criança com menos de três anos de idade que quisesse fazer alguma coisa dali a alguns dias, no futuro. Entretanto, na idade pré-escolar surge uma grande quantidade de tendências e desejos não possíveis de serem realizados de imediato (Vygotsky, 1987, p. 62).

Quando a criança não tem os desejos atendidos imediatamente, começa a fase do imaginário, isso porque ela irá precisar internalizar os desejos. A imaginação infantil é o campo onde as brincadeiras tornam-se o meio pelo qual ela irá simular as regras da vida real e, com isso, assimilar os códigos secretos do jogo da vida. No caso da linguagem escrita, os níveis de aprendizagem podem ser trabalhados como desafios em graus de dificuldades a serem propostos para cada etapa.

Jean Piaget foi outro que reconheceu a brincadeira como mecanismo de construção do conhecimento, de meio para se lidar com a realidade e de composição da personalidade no desenvolvimento infantil. Com isso, ele destacou uma transição do brincar enquanto ato simbólico e do brincar como jogo, com regras a serem obedecidas: "Quando brinca, a criança assimila o mundo à sua maneira, sem compromisso com a realidade, pois a sua interação com o objeto não depende da natureza do objeto, mas da função que a criança lhe atribui" (Piaget, 1994, p. 67). Piaget usa a expressão "jogo" para se referir ao ato de brincar, pois para ele jogar faz parte da natureza da infância. Assim sendo, é no jogo que a criança trabalha as informações que absorve da realidade em que vive.

A brincadeira é então reconhecida como uma característica essencial da psicofisiologia do comportamento humano, de modo que as implicações da necessidade de brincar ultrapassam os limites da brincadeira espontânea. O lúdico passou a ser entendido como aquilo que estimula a criatividade e causa alegria no desenvolvimento do conhecimento (Santana; Nascimento, 2001).

Ao publicar seu estudo **Homo Ludens** (2000), Johan Huizinga fundamenta o que para ele seria o “jogo”: um fenômeno cultural. Ou seja, o jogo é antes de tudo um elemento que atravessa a existência humana. Ainda que o autor não se detenha estritamente sobre a ludicidade, ele teoriza sobre a natureza do jogo, que está presente no brincar da criança em todas suas dimensões lúdicas:

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da “vida quotidiana” (Huizinga, 2000, p. 24).

Assim definido, o conceito de “jogo” traz consigo a natureza lúdica das brincadeiras infantis. É possível dizer que a noção de jogo defendida por Huizinga leva em consideração que há algo que motiva o jogador que vai além da competição, da euforia do ganhar ou da frustração do perder. É possível identificar, segundo o autor, que um desejo secreto de se decifrar os códigos secretos do jogo, vencendo não somente o adversário, mas o próprio sistema. A atração, portanto, vem de um anseio primitivo que nos atrai e nos impele na busca por um conhecimento escondido:

O enigma é uma coisa sagrada cheia de um poder secreto e, portanto, é uma coisa perigosa. Em seu contexto mitológico ou ritualístico, ele é quase sempre aquilo que os filólogos alemães chamam de Halsrätel ou "enigma capital", em que se arrisca a cabeça caso não se consiga decifrá-lo. A vida do jogador está em jogo. Um corolário disto constitui a formação de um enigma que ninguém consiga resolver como sendo considerada a mais alta manifestação de sabedoria (Huizinga, 2000, p. 81).

Nesse caso, a ludicidade passa a ter um caráter universal, pois é concebida como essencial na transmissão do conhecimento em todas as sociedades. Huizinga afirma que há muito de jogo na arte. E, entre as mais instigantes, a arte da retórica é a que mais se aproxima do jogo, pois nela podemos identificar uma completa abstração materializada em palavras. O próprio jogo dialogal é suscetível à infância, por isso a criança gosta de fazer perguntas, é uma forma lúdica de se inserir no jogo da linguagem. Nesse caso, perguntas-respostas tem um sentido mais amplo de descobertas e brincadeiras (Huizinga, 2000).

Seguindo essa esteira, Cipriano Luckesi apresenta a ludicidade enquanto um estado de plenitude do sujeito, uma experiência subjetiva vivida por esse onde

pensar, sentir e fazer estão intimamente conectados dentro de um único fenômeno. Para o autor, o conceito de ludicidade ainda permanece em construção, porém aos poucos vai se afastando da concepção que se tem no senso comum. Comumente, quando se pensa em “ludicidade” se faz referência a um conjunto bem amplo de ações que vão desde brincadeiras infantis, atividades de lazer, ou passeios em família. No entanto, qualquer uma dessas atividades pode ou não conter ludicidade. Para Luckesi, tudo irá “depende dos sentimentos e dos estados de ânimo que se façam presentes na dinâmica psicológica de cada um dos seus participantes” (Luckesi, 2022, p. 15).

De fato, não basta a atividade ser concebida como lúdica se os sentimentos ou os estados de ânimo dos participantes não estiverem em consonância com a sensação de prazer. Decerto que tal sensação também diz respeito à história de vida e às circunstâncias em que as atividades estiverem sendo realizadas:

Quando ocorre, por exemplo, de uma criança, um jovem ou um adulto, em decorrência de alguma razão biográfica, não gostar de uma brincadeira ou de uma atividade qualquer, essa atividade ser-lhe-á incômoda e, pois, sem nenhuma ludicidade, ainda que seja lúdica para outras pessoas. A alma não estará presente na prática dessa atividade à medida que o sujeito da ação, seja uma criança, um adolescente ou um adulto, não sente prazer em vivenciá-la, por isso, em consequência, nenhuma razão para praticá-la (Luckesi, 2022, p. 16).

O que Luckesi postula é que uma atividade lúdica só pode ser caracterizada quando não há incômodo, obrigatoriedade ou constrangimento dos participantes. Ao contrário, sempre que uma prática lúdica é realizada, os sujeitos se encontram voluntariamente na ação, o que denota prazer e satisfação ao participar. O objetivo de Luckesi é compreender a ludicidade como uma experiência interna do sujeito. Com isso, ele deixa claro que “não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre” (Luckesi, 2014, p. 16).

Se não existe atividade lúdica por si só, pois a ludicidade depende do que cada sujeito sente ao participar, então como poderemos identificar se uma atividade está ou não sendo lúdica? Para Luckesi, os atos das crianças estão sempre comunicando algo interno. Às vezes, não precisamos de muito esforço para decodificar tais atos, outras vezes será preciso dedicar certa atenção para compreendermos essa estranha linguagem. A brincadeira infantil pode ser a ponte

que nos liga a subjetividade das crianças, ela pode nos fornecer as informações necessárias para cogitar o que estão vivendo internamente:

[...] o ato de brincar não só é revelador do inconsciente, ele também é catártico, ou seja, ele é liberador. Enquanto a criança brinca, ela, ao mesmo tempo, expressa e libera os conteúdos do inconsciente, procurando a restauração de suas possibilidades de vida saudável, livre dos bloqueios impeditivos. E, por vezes, os bloqueios já estão tão fixados, que eles impedem a criança até mesmo de brincar; fato este que estará nos sinalizando para uma atenção mais cuidadosa para esta criança (Luckesi, 2002, p. 32).

Outra pesquisadora que enfatiza a importância de jogos e brincadeiras para o desenvolvimento infantil é Tizuko Kishimoto. Para a educadora brasileira, essas atividades lúdicas são práticas elevadas no desenvolvimento humano, inclusive para a construção da identidade infantil. Uma infância sem brincadeiras pode representar um adulto sem criatividade, sem imaginação, sem sonhos, vivendo no puro pragmatismo. Na concepção da pesquisadora, a união do lúdico com o pedagógico desdobra-se em inúmeras conexões para a aprendizagem:

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com cognições, afetivas, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la. Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou sua múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem (Kishimoto, 1997, p. 36).

Para Kishimoto, todo jogo tem seu aspecto simbólico, ligado ao sonho e ao imaginário. É nesse sentido que a educadora entende que o trabalho com a educação infantil deve ser construído a partir dos jogos que exploram a imaginação da criança. Ela resgata o lado simbólico do ser humano, que reúne num único processo educacional a capacidade de imaginar e brincar com as representações da realidade. Com isso, Kishimoto compara a brincadeira como a natureza da “metáfora”:

Recorrendo à metáfora do desenvolvimento infantil como recapitulação da história da humanidade, o Romantismo, com sua consciência poética do

mundo, reconhece na criança uma natureza boa, semelhante à alma do poeta, considerando o jogo sua forma de expressão. Mais que um ser em desenvolvimento com características próprias, embora transitórias, a criança é vista como ser que imita e brinca, dotada de espontaneidade e liberdade (Kishimoto, 2011, p. 33).

A partir dessa leitura, defendemos que a educação infantil deve privilegiar ambientes em que a imaginação não seja apenas acolhida, mas estruturada como prática pedagógica, buscando traduzir sonhos em ações de aprendizagem significativas e uma criticidade humanizadora. Apontamos que o jogo, entendido como expressão da metáfora, não é mero entretenimento, mas a forma pela qual a criança revela e reescreve a realidade, permitindo a internalização de conceitos por meio da prática lúdica. Reforçamos a ideia de que a espontaneidade infantil é potencial criativo que, quando mediado pelo professor(a), transforma-se em aprendizados concretos, articulando imaginação, linguagem e símbolos. Frisamos que a recapitulação histórico-cultural, presente na metáfora da criança como “pequeno poeta”, convoca o educador a reconhecer a riqueza simbólica do brincar como motor de desenvolvimento cognitivo e social, capaz de introduzir-se com a criticidade através desses movimentos.

Diferentes teóricos trazem diferentes perspectivas sobre o jogo na educação para suas pesquisas. É o caso de Piaget e Vygotsky. Para Piaget, o ‘jogo’ proporciona à criança a compreensão do mundo e de si mesma, ou seja, é uma assimilação que reflete seu desenvolvimento cognitivo. Vygotsky, por sua vez, entende o ‘jogo’ como um estímulo ao desenvolvimento, impulsionado pela interação social. Desta feita, o ‘jogo’, segundo Piaget, resulta na ‘assimilação’, uma relação entre os aspectos intelectuais, biológicos e sociais dos sujeitos. Enquanto que para Vygotsky, o ‘jogo’ leva à ‘acomodação’. Para o primeiro, a criança transforma a realidade, adaptando-a; para o segundo, a criança é incentivada à criação de um mundo imaginário para atender suas necessidades internas, o que implica na imersão cultural. Neste último caso, a ênfase está no desenvolvimento humano a partir da interação das pessoas com o meio histórico e social. De qualquer forma, os dois teóricos abrem as portas para um conhecimento lúdico do desenvolvimento infantil, colocando em evidências os diferentes modos de aprendizagens.

Desde a década de 1980, as controvérsias pedagógicas sobre o papel da escola e seu lugar na sociedade vêm proliferando conjecturas sobre o

desenvolvimento humano. Isso tem permitido aos professores reconsiderar suas práticas e avaliar suas conquistas junto com seus alunos. Muito se tem falado sobre a formação de professores e a urgência de prepará-los para a prática docente, pois essa formação é frequentemente alvo de críticas quanto à eficácia das teorias e sua ligação com a prática social (Martins, 1997).

Neste contexto, o humor tornou-se uma ferramenta pedagógica capaz de promover uma aprendizagem mais dinâmica, interativa e, conseqüentemente, mais eficaz, contribuindo significativamente para a aprendizagem e permitindo uma maior interação entre as crianças através de brinquedos, brincadeiras e instrumentos musicais. Esses recursos, aliados ao processo de ensino, tornam o aprendizado mais atrativo e qualitativo.

É importante ter cuidado para não rotular uma criança como portadora de deficiência de aprendizagem, pois pequenos desvios na atenção e na assimilação geralmente estão dentro da normalidade, dada a faixa etária da criança. A maioria das vezes, o problema se encontra no processo de ensino, onde as práticas pedagógicas desenvolvidas pelo professor criam barreiras para a interação da criança. Estas também vão além de situações relacionadas à realidade sociocultural da criança que em determinadas situações também é incluída na aprendizagem. As aulas com elementos lúdicos carecem de estratégias de ensino bem planejadas e conduzidas pelo professor. O jogo em si já é produtor de novos conhecimentos, mas por meio da mediação da ação didática, expressa a intenção educativa com a atividade proposta.

Walter Benjamin, em sua obra “Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação”, faz uma análise histórica do papel do brinquedo na sociedade. Ele chama a atenção para o processo de industrialização que promoveu a homogeneização do brinquedo. Benjamin fala do fim da singularidade dos brinquedos, marca de um tempo onde a lógica capitalista acaba massificando os contornos da infância. Sendo assim, os brinquedos representariam a formação social da criança, seriam elementos que subscrevem a cultura. No entanto – apesar da reconhecida influência da lógica da cultura de massa, a criança conserva seus traços peculiares que nos remetem para o ato do brincar, onde o brinquedo é antes um objeto que representa, não um objeto representado. Em outras palavras, o brinquedo para a criança se encontra mais no plano da imaginação do que no plano concreto. Conclui-se que, para além do brinquedo industrializado, com seu caráter

homogêneo, a criança costuma brincar com objetos reconfigurados pelo imaginário. Isso demonstra que, em seu brincar, a criança recupera a natureza do brinquedo, manifestando um ato que representa a sociedade com circunstância diversa da realidade, mas com estrutura análoga. Por isso, vemos crianças usando cabo de vassoura como se fosse um cavalo e puxando lata amarrada em um fio como se fosse um carrinho. Benjamin entende, portanto, que é a imaginação infantil que faz o brinquedo e não o brinquedo que provoca o imaginário da criança:

Enquanto vigorava um naturalismo obtuso, não havia nenhuma perspectiva de fazer valer o verdadeiro rosto da criança que brinca. Hoje talvez se possa esperar uma superação efetiva daquele equívoco básico que acreditava ser a brincadeira da criança determinada pelo conteúdo imaginário do brinquedo, quando, na verdade, dá-se o contrário. A criança quer puxar alguma coisa e torna-se cavalo, quer brincar com areia e torna-se padeiro, quer esconder-se e torna-se bandido ou guarda. Conhecemos muito bem alguns instrumentos de brincar arcaicos, que desprezam toda máscara imaginária (possivelmente vinculados na época a rituais): bola, arco, roda de penas, pipa – autênticos brinquedos, “tanto mais autênticos quanto menos o parecem ao adulto”. Pois quanto mais atraentes, no sentido corrente, são os brinquedos, mais se distanciam dos instrumentos de brincar; quanto mais ilimitadamente a imitação se manifesta neles, tanto mais se desviam da brincadeira viva (Benjamin, 2002, p. 93).

Quando Benjamin caracteriza a brincadeira como um ato que permite à criança lidar com o mundo de forma imaginária e livre, essa ideia pressupõe do educador um papel fundamental, não como quem ensina crianças a brincarem, mas aquela que organiza situações que proporcione a brincadeira. Na mesma esteira, o autor ressalta que a memória das brincadeiras vividas, compartilhadas entre educador e educando, possibilita novos sentidos para novas experiências infantis.

Diante destas ideias apresentadas é possível sustentar que, ao falarmos de lúdico na educação escolar, estamos falando de uma ação que evidencia educando e educador num único processo, no qual sempre vai ser o principal mediador desta ferramenta dentro e fora de sala, dando subsídios para que seu aluno desenvolva suas habilidades e desenvolva a imaginação diante das atividades, ficando claro que os jogos educacionais as brincadeiras dentro de sala quando proposta diante de clareza e subsídios é de suma importância para que o ensino-aprendizagem seja valioso com este tema tão pertinente no qual estamos desenvolvendo a pesquisa.

4 INTRODUÇÃO AOS JOGOS E BRINCADEIRAS NA LEITURA

Os jogos e brincadeiras na leitura são estratégias incríveis para envolver as crianças para a aprendizagem. Eles tornam o processo mais leve, alegre e motivador, ajudando as crianças a desenvolverem o gosto pela leitura de forma prazerosa. Quando são usadas atividades lúdicas, as crianças se sentem mais à vontade, curiosas e estimuladas a explorar o universo da leitura. Além disso, esses métodos promovem a interação, a criatividade e o desenvolvimento de habilidades importantes, tornando o aprendizado uma experiência divertida e inesquecível. Ao instigar a criança para o pensamento metalinguístico, os jogos e brincadeiras se tornam fundamentais ao longo de toda fase de alfabetização. Os estudos de Silvine Bonaccorsi Barbato colaboram com a ideia da alfabetização como um momento fundamental para uma aprendizagem dinamizada que toca em múltiplos aspectos da ludicidade:

A criança na fase de alfabetização é ativa e ser ativa implica uma relação com o ambiente que depende do desenvolvimento da memória, da atenção, do raciocínio, da percepção da linguagem e do pensamento, da emoção e do sentimento, do movimento. No interesse de conhecer o mundo que a cerca, a criança muitas vezes fala alto para se regular e regular o andamento da atividade que está desenvolvendo, desencadeando aspectos do lúdico em favor da aprendizagem (Barbato, 2002, p. 31).

A consciência alfabética da criança através de práticas lúdicas eleva o conceito de infância, entendendo a criança não somente seres pensantes, mas também seres que se posicionam diante das questões que lhes são apresentadas na vida. Barbato ainda ressalta que:

As crianças de 06 anos constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores (Barbato, 2002, p. 21).

Piaget (1978) acreditava que as crianças aprendem melhor quando participam de atividades exploratórias. Para o psicólogo suíço, os jogos e brincadeiras são essenciais nesse processo, pois permitem que as crianças construam seu conhecimento por meio da interação com o ambiente e com os

objetos ao seu redor. Ele defendia que o brincar é uma forma natural de as crianças experimentarem, descobrirem e compreenderem o mundo, incluindo a linguagem e a leitura. Assim, ao envolver as crianças em atividades lúdicas, estamos estimulando seu desenvolvimento cognitivo, promovendo a assimilação de novas informações de maneira significativa e acima de tudo formando leitores críticos. Com isso, o teórico reforçava que o aprendizado deve ser ativo e contextualizado, onde os jogos e brincadeiras são ferramentas perfeitas para isso. É nesse sentido que Piaget fala em “[...] uma educação da autodisciplina e do esforço voluntário” (Piaget, 1982, p. 75).

Para André Lapierre, conhecido por seu trabalho na área de educação e brincadeiras, a importância das brincadeiras e da ludicidade no desenvolvimento infantil implica diretamente no crescimento saudável da criança. O autor reitera que tais práticas estimulam a criatividade, a socialização e a aprendizagem de forma prazerosa. Ela completa dizendo que a ludicidade não é apenas uma diversão, mas uma ferramenta essencial na promoção do desenvolvimento integral do educando. Na concepção de Lapierre, é preciso considerar durante a aprendizagem tanto os aspectos conscientes quanto inconscientes da criança. Em outras palavras, é preciso atentar para o conhecimento, assim como, para o comportamento, pois nesse último caso, nos aproximamos dos desejos mais íntimos da criança. Em parceria com Bernard Aucouturier, Lapierre postula uma educação voltada para a plena autonomia do sujeito:

Durante os três primeiros anos (pelo menos) da escola elementar, a criança vive ainda aquele estágio de exploração do mundo através do movimento do corpo, chamado por nós de agitação. Colocar a atenção no jogo espontâneo da criança, valorizá-la por meio da participação, ajudando sua evolução, é caminhar no sentido de uma educação aberta para a vida, para a criatividade, para a autonomia, para o desenvolvimento de todo o potencial da pessoa. (Lapierre; Aucouturier, 1986, p. 39).

Por tanto, faz-se necessário proporcionar um ambiente alegre, colorido, com desenhos, brinquedos, música, etc. Esse ambiente deve proporcionar liberdade de expressão para a criança, onde o principal mediador tem de ser o professor, favorecendo atividades que denotem novas experiências, histórias e leituras para seu desenvolvimento dentro e fora de sala.

A leitura, segundo Freire em suas reflexões sobre a prática educativa, é uma prática de libertação que transforma o leitor ao possibilitar a compreensão crítica da realidade e a ação sobre ela. Ler não é apenas decodificar signos, mas engajar-se

em um diálogo criativo com o texto, em que o leitor participa ativamente da construção de significados a partir de sua história e experiência. Esse ato demanda uma leitura conscientizadora, capaz de questionar mecanismos de opressão e de abrir espaço para a transformação social, formando leitores autônomos e participativos. Nesse sentido, a educação deve moldar-se como prática libertadora, promovendo a problematização, a autonomia intelectual e a participação democrática.

A leitura do mundo precede a leitura da palavra, daí que a posterior leitura desta não possa prescindir da continuidade da leitura daquele. Linguagem e realidade se prendem dinamicamente. (Freire; Paulo, 1989, p. 11)

Para Paulo Freire (1989), a leitura vai muito além de reconhecer letras e formar palavras, pois “a leitura do mundo precede a leitura da palavra”. Isso significa que, antes mesmo de aprender a ler um texto escrito, a criança já observa, interpreta e compreende o mundo ao seu redor. Ela lê gestos, imagens, sons, expressões e situações, construindo significados a partir de suas vivências cotidianas. Nesse sentido, o processo de leitura na Educação Infantil deve considerar que toda criança é, desde cedo, uma leitora do mundo, e que a alfabetização começa muito antes do contato formal com os livros e os textos escolares. Compreender o contexto em que o aluno está inserido é essencial para que o ato de ler tenha sentido e desperte o interesse genuíno pela leitura.

A escola, portanto, deve oferecer experiências que envolvam diferentes linguagens e formas de expressão, ampliando o conceito de leitura para além do texto escrito. Ler também é interpretar imagens, compreender histórias contadas oralmente, observar ilustrações, reconhecer sons, símbolos e cores. Dessa forma, o professor atua como mediador, criando situações em que a criança possa explorar, descobrir e atribuir significados de maneira lúdica e prazerosa.

Ensinar a ler na Educação Infantil é, sobretudo, proporcionar à criança o contato com múltiplas formas de linguagem, respeitando seu ritmo e suas curiosidades. É permitir que ela desenvolva o gosto pela leitura por meio de práticas que despertem a imaginação, a escuta, a observação e a interpretação do que está à sua volta. Assim, o ato de ler deixa de ser apenas um processo mecânico de decodificação e passa a ser uma experiência de construção de sentido, de diálogo com o mundo e de formação da identidade leitora. Quando a escola entende e

valoriza essas diversas formas de leitura, ela contribui para a formação de sujeitos mais críticos, criativos e sensíveis às diferentes formas de comunicação presentes na sociedade.

4.1 Exemplos de atividades lúdicas

A utilização de atividades lúdicas é uma estratégia eficaz para estimular o interesse pela leitura entre as crianças na educação infantil. Essas atividades tornam o processo de aprendizagem que ajuda a criança a ter uma relação positiva com os livros e a linguagem. Passaremos a apresentar alguns exemplos de atividades lúdicas que podem ser implementadas em sala de aula ou em ambientes de aprendizagem informal. Seleccionamos algumas atividades lúdicas que se destacaram em trabalhos consultados e relacionados a esta temática: I) caça ao tesouro de palavras; II) contação de histórias com fantoches; III) jogo de memória com palavras e imagens; IV) roda de leitura com histórias interativas; V) teatro de sombras com histórias;. No quadro abaixo estamos descrevendo o objetivo de cada atividade:

Quadro 1 – Exemplos de atividades

ATIVIDADES LÚDICAS	OBJETIVO	NA PRÁTICA	BENEFÍCIOS
Caça ao tesouro de palavras	Incentivar o reconhecimento de palavras e a associação entre imagens e textos.	Esconda cartões com palavras ou imagens relacionadas a um tema específico pelo espaço. As crianças, divididas em grupos, devem procurar os cartões e, ao encontrá-los, lerem ou identificarem a palavra ou imagem correspondente.	Essa atividade estimula a leitura contextualizada e o trabalho em equipe.
Contação de histórias com fantoches	Desenvolver a compreensão oral, a atenção e o interesse pela narrativa.	Utilize fantoches ou bonecos para contar histórias ou criar personagens. As crianças podem participar ativamente, manipulando os fantoches ou até mesmo criando suas próprias histórias.	Essa atividade promove a escuta atenta e o desenvolvimento da linguagem oral, além de despertar o desejo de ler as histórias contadas.
Jogo de memória com palavras e	Ampliar o vocabulário e reforçar o reconhecimento de palavras e imagens.	Crie cartões com imagens de objetos, animais ou personagens, acompanhados de suas palavras correspondentes. As crianças devem encontrar os pares iguais, lendo as palavras ou	Essa atividade estimula a associação entre texto e imagem, fundamental para a alfabetização.

imagens		identificando as imagens.	
Roda de leitura com histórias Interativas	Promover o contato com diferentes gêneros textuais e estimular a participação.	Organize sessões de leitura em roda, onde o professor ou um aluno lê uma história e faz perguntas ou atividades relacionadas ao texto. Pode incluir músicas, dramatizações ou desenhos inspirados na história.	Essa dinâmica incentiva a compreensão leitora e o envolvimento emocional com o conteúdo.
Teatro de sombras com histórias	Estimular a criatividade, a compreensão narrativa e o interesse pela leitura.	O professor(a) cria personagens e cenários usando silhuetas de papel ou objetos, projetados em uma parede com uma luz. A partir de uma história previamente lida ou inventada, elas representam cenas, reforçando a compreensão do enredo e promovendo a expressão oral.	Ele estimula a criatividade e a imaginação, promove habilidades de comunicação e expressão, incentivando as crianças a compartilharem suas ideias e emoções.

Fonte: Elaborado pelo próprio autor

Para os bebês, atividades simples como explorar objetos, ouvir músicas e brincar de esconder com as mãos estimulam os sentidos e a coordenação motora. À medida que as crianças crescem, os pais podem incentivar brincadeiras de faz de conta, jogos de encaixe, desenhos e atividades ao ar livre, promovendo a criatividade e o desenvolvimento emocional. As atividades lúdicas quando mediadas por um adulto tendem a se tornar um instrumento de novos acontecimentos, não somente na sala de aula, mas também fora do ambiente escolar. As crianças começam a ter contato com uns infinitos estímulos nos quais pais e familiares podem proporcionar. Capaz de desenvolver suas próprias estratégias, elas só precisam de espaço para usufruir da liberdade para brincar. Essa liberdade de explorar o mundo ao seu redor é crucial para o desenvolvimento saudável e integral, ajuda a desenvolver habilidades motoras, de linguagem, de pensamento crítico, bem como habilidades sociais e emocionais, como a independência, a autodisciplina e a empatia.

Montessori (1987) acreditava que as crianças aprendem melhor quando têm liberdade para explorar materiais e atividades que despertam seu interesse. Seus

ambientes de aprendizagem são cuidadosamente preparados com materiais sensoriais e manipulativos, que estimulam a autonomia, a concentração e a criatividade. Para os pais, isso significa oferecer espaços seguros e materiais acessíveis, permitindo que a criança escolha suas atividades e aprenda no seu ritmo:

A liberdade é essencial para as crianças pequenas, pois permite que elas explorem, descubram e façam escolhas, o que promove sua curiosidade e aprendizado. Esse senso de autonomia as ajuda a se sentirem no controle de seu ambiente e as incentiva a se tornarem aprendizes independentes. Equilibrar adequadamente a liberdade com limites garante Escanear para baixar Escanear para baixar que permaneçam seguras enquanto exploram ao seu redor (Montessori, 1987, p. 82).

Utilizar jogos linguísticos, como canções, poesias, parlendas, trava-línguas, cruzadinhas e outras brincadeiras, é uma estratégia pedagógica fundamental para o desenvolvimento da leitura. Essas atividades permitem que a escola introduza metodologias diversificadas de ensino e aprendizagem da linguagem, auxiliando na aquisição da leitura e da escrita. Dessa maneira, os estudantes têm a oportunidade de explorar, criar, descobrir e expressar sua criatividade, promovendo uma experiência de aprendizagem que valoriza o brincar tanto de forma coletiva quanto individual, além de fortalecer o prazer pelo conhecimento.

4.2 Benefícios das estratégias lúdicas

Entre as principais dificuldades que as crianças enfrentam na leitura, em especial na fase de alfabetização, geralmente está relacionada ao desenvolvimento da consciência alfabética – isso também inclui dificuldades na associação entre sons e letras (conhecida como consciência fonológica), na memorização de palavras, na atenção e na concentração. Porém, todas essas dificuldades podem se agravar ou amenizar, dependendo dos fatores emocionais e ambientais que influenciam na aprendizagem.

Algumas crianças também podem apresentar dificuldades específicas, como a dislexia, que afeta a forma como o cérebro processa a leitura e a escrita. Além disso, a falta de estímulos adequados, métodos de ensino pouco motivadores ou a pouca interação com textos podem dificultar o desenvolvimento dessas habilidades. Então a principal dificuldade está ligada na integração entre o reconhecimento das palavras, a compreensão do que é lido e o desenvolvimento de habilidades

fonológicas, o que pode ser superado com estratégias pedagógicas adequadas e estímulo contínuo: “Tanto os pais quanto as crianças precisam de bem-estar emocional. Envolver-se em atividades que nutram sua saúde emocional como base para apoiar também as necessidades emocionais de seu filho” (Montessori, 1987, p. 49).

Os jogos, as brincadeiras e as estratégias para promover a leitura na educação infantil podem auxiliar no que se refere às bases emocionais do educando. Ao se sentirem seguras e confiantes, as crianças se tornam mais suscetíveis às propostas de práticas de leitura. Porém, essas práticas também devem estar atreladas aos interesses das crianças. E, até que se prove o contrário, o maior interesse na infância é a brincadeira.

Entre os jogos e brincadeiras estudados, alguns estão diretamente ligados à reflexão metalinguística. É o caso do “Caça ao tesouro de palavras”. Essa atividade é ideal para promover o reconhecimento de palavras associadas às imagens as quais representam. Muito usada com crianças em fase silábica, ou alfabética, o “Caça ao tesouro de palavras” é uma brincadeira divertida e dinâmica que pode ser desenvolvida do seguinte modo. O professor escolhe um tema para ser trabalhado e imprime em uma folha de papel imagens com seus respectivos nomes. Por exemplo, se o tema for o corpo humano, imprimem-se imagens de parte do corpo: cabeça, braço, perna, olhos, boca, etc. Depois se separa as palavras das imagens e as folhas são escondidas dentro da sala de aula ou no entorno da sala. As crianças, se valendo do trabalho em equipe, terão de encontrar as imagens com suas respectivas denominações. O professor pode escolher outro tema que atraia a curiosidade das crianças e fale de sua identidade cultural, por exemplo: animais da fauna da Amazônia; objetos da sala de aula; cores básicas; frutas e alimentos; meios de transporte, etc. Os materiais usados pelo mediador (folha papel, impressão) na brincadeira são materiais de fácil acesso na escola. Essa atividade estimula a leitura contextualizada e o trabalho em equipe.

A “Contação de Histórias com Fantoques” é uma atividade muito antiga e diversificada, remonta os rituais religiosos no antigo Egito, China e Índia há mais de dois mil anos. Na Europa, foi usada como entretenimento em festivais (religiosos ou profanos) e era chamado também de teatro de marionetes. A contação de história em si, já é uma prática envolvente e desenvolve várias competências na educação infantil, em especial a linguagem. Contar histórias é uma prática que remonta todo o

processo de evolução humana, ela encontra-se intrinsecamente associada ao desenvolvimento da linguagem e da comunicação humana. Exatamente por ser prática milenar, muito anterior à invenção da escrita, sempre foi a melhor forma de transmitir conhecimento, cultura e tradições. O uso de bonecos (fantoques) só acrescenta à oralidade elementos imagéticos favoráveis ao desempenho do mediador e ao entendimento das crianças. O trabalho com “Contação de Histórias com Fantoques” tem como objetivo desenvolver compreensão oral, atenção, expressividade verbal e interesse pela leitura. Os materiais usados para confeccionar os fantoches são variados: meias, feltro, EVA papel, lã, botões e cola quente. A confecção do cenário também pode ser feita com material de fácil acesso: tecidos coloridos para as cortinas, papel-cartão para portas, caixas de papelão para a estrutura. O mediador pode se valer de boas histórias adaptadas de livros infantis, lendas regionais ou histórias autorais. É importante que tenha um espaço para apresentação como: área com tapete ou almofadas. O professor(a) usará os fantoches para contar a história, alternando vozes dos personagens. Incentivando perguntas simples durante a contação para manter a atenção: “O que vai acontecer agora?”, “Como você acha que o personagem se sente?” Fazendo pausas estratégicas para que as crianças possam responder ou repetir trechos curtos. Essa atividade pode trazer diversos benefícios para as crianças, como: escuta atenta, ampliação do vocabulário, pronúncia das palavras, entonação, expressão corporal, imaginação, cooperação, além de incentivo à leitura.

O “Jogo da memória com palavras e imagens” é uma atividade eficaz para ampliar o vocabulário, reconhecer palavras e reforçar a associação texto-imagem na Educação Infantil. Tem como objetivo ampliar vocabulário, fortalecer o reconhecimento de palavras e imagens, e promover a relação entre escrita e imagem. O material a ser usado: cartões de memória (mínimo 20 cartões, 10 pares): 10 imagens exemplo: larva, gato, bola, guarda-chuva, peixe, árvore, avião, casa, fruta, livro. O tipo de imagem e/ou palavras irá depender do contexto que o professor mediador estiver trabalhando e das características das crianças envolvidas na atividade. Umas 10 palavras correspondentes a escritas de forma legível, pode ser uma palavra por cartão. É necessário que disponha de uma superfície limpa, podendo ser uma mesa ou carpete para o jogo. O professor(a) explica as regras com linguagem simples e acessível para bom entendimento das crianças. Então as crianças vão encontrar pares: um cartão com a imagem e outro com a palavra que

combina, e quando encontrar um par, podem ler juntos para confirmar. Essa atividade se torna mais eficaz se for feita com divisão em sala, em pequenos grupos. É importante que o mediador adapte o vocabulário ao contexto da turma, com palavras conhecidas, com grafia clara, evitando palavras muito longas para os menores, assim como a participação coercitiva das crianças. Essa atividade pode trazer muitos benefícios para as crianças, como: prática de leitura emergente, vocabulário temático, memória, concentração, atenção, empatia com pares e prazer pela leitura.

A “Roda de Leitura” é uma dinâmica envolvente, que favorece a compreensão do vocabulário e o envolvimento emocional das crianças na Educação infantil. O objetivo dessa atividade é promover contatos com diferentes gêneros textuais, estimulando a participação, compreensão leitora e expressão oral. A ação pode ser feita dentro de sala ou em outro ambiente que se tenha condições para o diálogo. O material a ser usado para essa atividade é basicamente livros de variados gêneros (conto, fábula, poesia, vida prática, cultura), ou cópias dos textos. O grande cuidado fica por conta do preparo e do desempenho do mediador. A leitura em voz alta para formação de leitores requer todo um exercício de prosódia, para que seja fluente e envolva o ouvinte para o campo da leitura. No desempenho, o mediador pode se valer de instrumentos musicais, trilha sonora, sonoplastia, até mesmo trajes e indumentárias relacionados com o contexto da história. O desempenho varia de mediador para mediador, mas o ideal é que a leitura se aproxime da fala, como se fosse uma contação de história. Assim sendo, o uso das expressões faciais e as mudanças de tonalidade de voz fazem muita diferença para tornar a leitura mais envolvente. Essa atividade traz às crianças benefícios ricos no desenvolvimento da oralidade, no vocabulário, permitindo também a identificação dos tipos de narrativa. Além disso, trabalha a questão da empatia, aguça a imaginação e o prazer pela leitura.

O “Teatro de Sombras” é uma atividade envolvente que trabalha imaginação, compreensão narrativa e expressão oral na Educação Infantil. E essa atividade tem como objetivo estimular criatividade, compreensão do enredo, linguagem oral e comunicação não verbal. Para que essa atividade aconteça será necessária uma fonte de luz estável: projetor pequeno, lanternas de bolso ou uma luminária própria para sala escura. O professor ou as crianças criam silhuetas de papel/cartolina preto cortadas em formatos de personagens, objetos e cenários (animais, casas, árvores,

vento, etc.). Pode incluir formatos simples para facilitar. Palitos de madeira finos, palitos de churrasco ou suportes para segurar as silhuetas. Papel manteiga (opcional) para criar sombras mais suaves. Uma História ou pretexto: pode ser uma história previamente lida ou um enredo criado pelas crianças. E pode incluir música suave para ambientação. O espaço precisa ser fechado e deve estar escuro para proporcionar melhor visualização. Caso possa colocar um tecido branco (ou claro) para quem estiver fazendo os movimentos não atrapalhe a concentração. Essa atividade além de despertar a curiosidade das crianças, também enriquece a compreensão de sequência narrativa, a coordenação motora fina (criação das silhuetas), cooperação, confiança na fala e prazer pela leitura.

Todas as atividades aqui apresentadas fazem parte de um conjunto de outras possibilidades de se trabalhar de forma lúdica e interativa com crianças provocando nelas a reflexão metalinguística. Tais atividades são fundamentais para que as crianças se tornem no futuro adulto com senso crítico, pois, ao brincar, elas exploram cenários, testam hipóteses e aprendem a questionar o que veem e ouvem de forma segura. Da mesma forma, as atividades são exemplo de ações que tornam o ambiente mais atraente, pois estimulam a curiosidade, a empatia, a tomada de perspectiva e a resolução de problemas, todas habilidades essenciais para analisar informações, identificar vieses e avaliar consequências. Quando crianças se envolvem em jogos, histórias e brincadeiras criativas, desenvolvem autonomia para expressar ideias, discutir diferentes pontos de vista e construir juízos fundamentados. Assim, a ludicidade planta as bases para uma visão crítica duradoura, preparando-as para agir com responsabilidade e discernimento na vida adulta.

Célestin Freinet (1996, 2004a, 2004b) foi um educador francês que trouxe contribuições muito importantes para a educação infantil, especialmente no que diz respeito à ludicidade. Ele acreditava que a aprendizagem deve ser prazerosa e significativa, valorizando a criatividade, a expressão e a participação ativa das crianças. Com isso, Freinet também defendia o brincar e as atividades lúdicas como sendo essenciais para o desenvolvimento integral das crianças. O autor, reforça a tese de que a ludicidade não é apenas uma forma de diversão, mas uma ferramenta poderosa para estimular a curiosidade, a autonomia e a aprendizagem espontânea. Ele incentivava métodos que permitissem às crianças explorar, experimentar e criar, tornando o ambiente escolar mais acolhedor e estimulante. Resumindo,

Célestin Freinet contribuiu para a valorização do brincar como elemento fundamental na educação infantil, promovendo uma abordagem mais humanizada, criativa e participativa.

Freinet (2004), ainda destaca que o ensino fora do ambiente escolar, ou seja, fora da sala de aula, é fundamental para tornar a aprendizagem mais significativa e conectada com a realidade dos alunos. Ele acredita que atividades realizadas em ambientes naturais, na comunidade ou em locais de interesse podem enriquecer o processo educativo, promovendo uma aprendizagem mais prática, participativa e contextualizada. O mais interessante é que os escritos de Freinet são da primeira metade do século XX, ou seja, bem antes do advento da internet e de outras inovações tecnológicas.

Ao valorizar a experiência direta, a observação do mundo real e a interação com o meio ambiente como formas de estimular a curiosidade, a criatividade e o senso de responsabilidade dos estudantes, Freinet irá estimular o ensino fora da sala de aula, como forma de ajuda a desenvolver habilidades sociais, o exercício de autonomia e a compreensão do contexto vivido pelos educandos. Na mesma esteira, a também educadora Élise Freinet defende que o ensino deve ir além das paredes da escola, aproveitando o ambiente externo como uma extensão natural da sala de aula, para que os alunos possam aprender de forma mais integrada e significativa:

Infelizmente, esta atividade livre só é possível em presença de certas condições favoráveis relativas à instalação e à organização. As classes demasiado numerosas, distribuídas por edifícios escolares demasiado exíguos, não podem de modo nenhum ser adaptadas às novas técnicas de trabalho. É pena, mas as classes populares são, pela sua própria concepção e constituição, escolas fixas, em que cada aluno tem o seu lugar fixo, onde os grupos não podem circular sob pena de fazerem ruído e de se tornarem perigosamente prejudiciais ao conjunto da classe. Foi por isso que colocamos o *materialismo escolar* na base das reivindicações da escola popular (Freinet, 1978, p. 135).

Sair do ambiente escolar, levando as crianças para além da sala de aula, como praças, teatros, museus ou ambientes ricos em elementos da natureza, ar puro e animais, pode proporcionar experiências únicas e enriquecedoras. Essas interações com o mundo externo permitem que a mente da criança explore e descubra coisas que, muitas vezes, seriam difíceis de aprender dentro do ambiente escolar tradicional. A conexão com o mundo ao redor, mediada por um adulto, seja professor ou familiar, é uma das maneiras mais eficazes de promover uma

aprendizagem informal e significativa. Essa abordagem estimula a curiosidade, a criatividade e o entendimento do mundo de uma forma natural e envolvente. E toda essa conjuntura também faz parte de uma construção lúdica da vida:

A criança abstrata que os educadores famosos estudavam, com tantos detalhes sutis, as faculdades da alma em termos herméticos, em um jargão de especialistas visando sempre os mesmos temas, a criança psicológica desses especialistas não fazia parte de seu mundo de professor do povo. Seus alunos estavam diante dele, cheios de uma vida transbordante, e era essa vida que era preciso captar em seus impulsos mais dinâmicos. Ele o sabia, no mais profundo de si mesmo: A Vida se prepara pela Vida (Freinet, 1978, p. 19).

Essas abordagens de levar as crianças para além da sala de aula podem ser especialmente benéficas para aquelas que têm dificuldades na leitura dentro do ambiente escolar. Quando as crianças participam de experiências práticas e significativas, como essas visitas, ou a própria interação com a natureza, elas têm a oportunidade de trabalhar a autoconfiança e até propor novos jogos de acordo com suas imaginações. A linguagem se encontra atravessando todo esse processo, é ela que dará o suporte necessário para que as crianças interajam e mantenham-se na lógica metalinguística.

As atividades lúdicas trabalhadas nesse estudo podem ser vistas como bons exemplos de ações que irão tornar todo o processo de formação leitora na Educação Infantil um caminho de estimulantes desafios, de curiosidades e de busca pelo conhecimento. Além disso, a conexão com adultos mediadores, essas experiências ajudam a criar um ambiente de confiança e estímulo, facilitando o desenvolvimento de habilidades de leitura de maneira mais lúdica e menos pressionada. Assim, essas abordagens podem abrir caminhos para que crianças que enfrentam dificuldades na leitura encontrem novas formas de aprender e se desenvolver, tornando o processo mais prazeroso e acessível.

5 CONCLUSÃO

A presente pesquisa buscou compreender a relação entre a ludicidade e a leitura na Educação Infantil, destacando a importância de práticas pedagógicas que valorizem o brincar como caminho para a formação de leitores críticos, autônomos e socialmente participativos. Ao longo do estudo, verificamos que tanto a ludicidade quanto a leitura se configuram como dimensões fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, afetivo e social da criança, não podendo ser concebidas de forma dissociada no contexto escolar.

Com base nos referenciais teóricos de Piaget (1978), Vygotsky (1987), Luria (1980), Huizinga (2000), Mizukami (1986), Kishimoto (1997, 2011) e Luckesi (2002, 2014, 2022), e outros citados nesta pesquisa, compreendemos que o brincar não se resume a um momento de distração ou lazer, mas constitui-se em uma atividade estruturante da aprendizagem e do desenvolvimento infantil. A ludicidade, quando bem planejada e intencionalmente utilizada pelo professor, possibilita à criança desenvolver a imaginação, a criatividade, a linguagem e o pensamento crítico, ao mesmo tempo em que favorece a motivação intrínseca e o prazer em aprender.

A leitura, nesse cenário, ganha um papel central, pois representa o acesso da criança à cultura escrita, ampliando suas formas de expressão e comunicação. Quando articulada a atividades lúdicas, a leitura deixa de ser vista apenas como decodificação mecânica de símbolos e passa a ser compreendida como uma prática social significativa, capaz de despertar a curiosidade, a sensibilidade estética e a reflexão crítica. As estratégias lúdicas, como contação de histórias, dramatizações, jogos de memória, cantigas, brincadeiras de faz de conta e recursos multimodais, demonstraram ser fundamentais para inserir a criança no universo da leitura de forma prazerosa e significativa.

O estudo evidenciou ainda que a ludicidade contribua para superar dificuldades comuns no processo de alfabetização, como a consciência fonológica, a decodificação e a compreensão textual. Ao mediar tais dificuldades com criatividade, o professor possibilita à criança transitar de atividades concretas para níveis mais elaborados de pensamento, conforme apontado por Piaget (1978) e Vygotsky (1987). Essa mediação é essencial para que a criança se sinta motivada, confiante e ativa em seu processo de aprendizagem, desenvolvendo não apenas habilidades cognitivas, mas também socioemocionais, como cooperação, empatia e autonomia.

A ludicidade, muitas vezes, ainda é vista como uma prática secundária ou menos séria dentro do currículo escolar. Contudo, este trabalho mostrou que ela deve ser considerada como elemento pedagógico fundamental e estruturante, uma vez que dialoga diretamente com os modos de aprender e de se expressar da criança. Ao se investir em formação continuada de professores, em materiais didáticos diversificados e em espaços escolares que favoreçam a ludicidade, garante-se uma educação mais inclusiva, crítica e significativa.

Outro aspecto importante é sem dúvida o papel do professor ao longo da construção de um ambiente de ludicidade, enquanto mediador, ele é insubstituível nesse processo. Cabe ao educador assumir uma postura de mediador criativo, capaz de transformar o ambiente escolar em um espaço acolhedor, dinâmico e estimulante. O professor que reconhece a importância do brincar e da leitura em sua prática contribui para formar sujeitos ativos, capazes de interpretar, questionar e transformar a realidade em que vivem.

Concluimos, portanto, que a integração entre ludicidade e leitura constitui uma estratégia pedagógica eficaz para a formação de leitores competentes nos anos iniciais da educação infantil. Essa integração não apenas facilita o processo de alfabetização, mas também promove uma educação integral, que contempla o desenvolvimento cognitivo, social, emocional e cultural das crianças. A leitura, quando mediada pelo brincar, torna-se mais acessível e prazerosa, permitindo que as crianças desenvolvam o gosto pelos livros e pela cultura escrita desde cedo.

Finalmente, cabe destacar que este estudo não se esgota em si mesmo, mas abre espaço para novas reflexões e pesquisas. Sugere-se que futuros trabalhos possam investigar práticas lúdicas específicas em contextos diversos da educação infantil, bem como analisar os impactos da ludicidade aliada à leitura em longo prazo, na formação de leitores ao longo da vida escolar.

Assim, reafirmamos que investir em práticas pedagógicas que unam ludicidade e leitura é investir na construção de uma sociedade mais crítica, inclusiva e consciente de seu potencial transformador. A escola, como espaço de formação integral, precisa continuar valorizando o brincar e a leitura como direitos da criança e como caminhos privilegiados para o desenvolvimento humano.

REFERÊNCIAS

- BARBATO, Silvine Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Duas Cidades, 2002.
- BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação**. São Paulo: Ed. 34, 2002.
- BZUNECK, J. A. "A motivação dos alunos em cursos superiores". In: JOLY, M. C. R. A.; SANTOS, A. A. A.; SISTO, F. F. (Orgs.). **Questões do cotidiano universitário**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2005, pp. 217-237.
- BZUNECK, J.A. "A motivação do aluno: aspectos introdutórios". In: BORUCHOVITCH, E.; BZUNECK, J. A. (Orgs.). **A Motivação do Aluno**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009, pp. 9-36.
- DA, D. Desafios da Alfabetização no Pós-Pandemia. Disponível em: <<https://institutobhfuturo.com.br/desafios-da-alfabetizacao-no-pos-pandemia>>. Acesso em: 02 fev. 2025.
- FREINET, Célestin. **A educação do trabalho**. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1996.
- FREINET, Célestin. **A Educação do Presente**. São Paulo: Cortez, 2004a.
- FREINET, Célestin. **A escola moderna**. São Paulo: Cortez, 2004b.
- FREINET, Élise. **Nascimento de uma pedagogia popular** – métodos Freinet. Tradução: Rosália Cruz. Lisboa: Editorial Estampa, 1978.
- FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler: *em três artigos que se completam*. 23. ed. São Paulo: Cortez, 1989.
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. Tradução: João Paulo Monteiro – 4ª ed. –São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14. ed. — São Paulo: Cortez, 2011.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- LAJOLO, M. (1982). O texto não é pretexto, in *Leitura em Crise na Escola. As Alternativas do Professor*. Regina Zilberman (org.), Mercado Aberto.
- LAPIERRE, André; LAPIERRE, Anne. O adulto diante da criança de 0 a 3 anos. Tradução de Maria Ermantina Galvão Gomes Pereira. São Paulo: Manole, 1987.
- LAPIERRE, André; AUCOUTURIER, B. A simbologia do movimento. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. São Paulo: Cortez, 2001.
- LUCKESI, C. C.. "Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna, Coletânea Educação e Ludicidade" - Ensaios 02, GEPEL, Programa de Pós-Graduação em Educação, FAGED/UFBA, pág. 22 a 60. Educação e Ludicidade. Ensaios, Salvador, Bahia, n.02, p. 22-60, 2002.

LUCKESI, C. C.. “Ludicidade e formação do educador”. In. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

LUCKESI, C. C.. **Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa**: compreensões conceituais e proposições. São Paulo: Cortez, 2022.

LURIA, A. R. O cérebro e seus mecanismos. Tradução: A. de A. Ferreira. São Paulo: Editora Pioneira, 1980.

LURIA, A. R. “O desenvolvimento da escrita na criança”. In: VIGOTSKY, Lev Semenovich. **Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem**. Tradução: Maria da Pena Villalobos – 11ª ed. – São Paulo: Ícone, 2010.

MARTINS, João Carlos. Vygotsky e o Papel das Interações Sociais na Sala de Aula: Reconhecer e Desvendar o Mundo. Série Ideias, n. 28. São Paulo: FDE, 1997.

MIZUKAMI, Maria da Graça. Interacionismo e educação: o sujeito e o mundo. Belo Horizonte: Editora UFMG, 1986, p. 86.

MONTESSORI, M. A criança. São Paulo: Círculo do livro S.A, 1987.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

PIAGET, Jean. Psicologia e pedagogia. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

PIAGET, Jean. Biologia e Conhecimento. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1996.

PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. Tradução de Álvaro Cabral. 7. ed. Rio de Janeiro: LTC, 2005.

SANT’ANNA, Alexandre. NASCIMENTO, Paulo Roberto do. A história do lúdico na educação. Universidade Cruzeiro do Sul, São Paulo – SP, 2001.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento. 7ª ed. São Paulo: Contexto, 2023.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1987.