

ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE: ESTRATÉGIAS PARA O ENSINO DE LEITURA E ESCRITA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO INFANTIL

Maria Denigele Dias da Silva¹
Francisca Dalcilia Granja Diógenes²
Leomax Cardoso Machado³

RESUMO

Este trabalho tem como objetivo analisar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, evidenciando como atividades lúdicas podem potencializar a aprendizagem de maneira mais significativa e prazerosa. Fundamentado nas contribuições teóricas de Soares (2014), Borba (2007), Kishimoto (2000), Ferreiro (2023) e Freire (2011), o estudo adota uma abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico e exploratório, buscando compreender a relação entre o brincar e o aprender na aquisição da leitura e da escrita. A ludicidade, ao ser integrada às práticas pedagógicas, favorece não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos sociais e emocionais da criança, tornando o ensino mais atrativo e eficaz. A pesquisa analisa diferentes estratégias metodológicas que utilizam jogos, brincadeiras e outras dinâmicas lúdicas para facilitar a alfabetização, ressaltando a necessidade de uma prática docente inovadora e reflexiva. Os resultados indicam que, quando a ludicidade é incorporada ao ensino, há um aumento no engajamento dos alunos, na construção do conhecimento e na autonomia infantil. No entanto, desafios como a falta de recursos adequados e de um planejamento pedagógico estruturado ainda dificultam a implementação eficaz dessas práticas. Dessa forma, reforça-se a importância do investimento na criação de ambientes alfabetizadores que valorizem o lúdico como elemento essencial na aprendizagem, promovendo um desenvolvimento mais significativo e duradouro para as crianças.

Palavras-chave: Ludicidade, Alfabetização, Educação Infantil, Ensino-Aprendizagem, Práticas Pedagógicas.

INTRODUÇÃO

A alfabetização já é em si um processo, algo que, ao fechar uma fase, abre outra. É uma infinita sucessão de acontecimentos socioculturais e epistemológicos. Certamente, não podemos criar alunos com alta habilidade, mas podemos melhorar a qualidade criativa do processo educativo, já que a criatividade pode ser desenvolvida por todos e favorece o aspecto lúdico e o entendimento do processo de alfabetização e letramento.

¹Graduanda pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, denigelesilva@gmail.com;

²Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará - UFPA, doigenesdalcila@gmail.com;

³Professor Orientador Dr. Leomax Cardoso Machado (PPGED-ICED-UFPA) e Professor Substituto FACPED-UFPA-Castanhal -Universidade Federal do Pará-UFPA)
CV:<http://lattes.cnpq.br/4841817702821232> <https://orcid.org/0000-0002-1867-3890> E-mail:
leomax.machado@cameta.ufpa.br;



Diante desse contexto, é possível mencionar que é através da ludicidade, ou seja, por meio de brincadeiras simples, dinâmicas e jogos educativos que a criança encontrará uma direção certa para crescer e desenvolver-se de forma saudável e criativa. Seguindo essa perspectiva, este trabalho torna-se relevante por mostrar como o lúdico, trabalhado de forma harmoniosa, pode ajudar no desenvolvimento do estudante.

Dado este contexto, surgem alguns questionamentos: qual é a importância da ludicidade no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental? Como o professor favorece o desenvolvimento da ludicidade nesse processo?

O processo da ludicidade na alfabetização e letramento é de grande relevância, pois o ensino através dos jogos pedagógicos e brincadeiras facilita a aprendizagem das crianças. Do ponto de vista didático, as atividades lúdicas possibilitam que elas adquiram habilidades diversas em relação aos aspectos cognitivos, sociais e físicos. O docente, responsável pela sistematização do processo de alfabetização e letramento, precisa incluir em sua prática as contribuições das atividades lúdicas, que atraem a atenção dos estudantes e possibilitam a aprendizagem de forma dinâmica e prazerosa.

Quando o lúdico não aparece como fio condutor do processo de ensino-aprendizagem, há prejuízos no desenvolvimento pleno do educando, limitando sua imaginação, ação e criação. Como afirma Freire (1996), ensinar implica em respeitar os saberes dos educandos e não simplesmente transferir conteúdos sem discutir os porquês.

Apesar de estarmos cercados de diversos recursos tecnológicos, é indispensável que se utilize o lúdico para trabalhar o lado imaginativo do educando, evitando defasagens em sua aprendizagem. A arte de brincar é essencial ao crescimento da criança em todos os âmbitos, proporcionando momentos de prazer e estimulando sua imaginação. Assim, este estudo ressalta a importância da ludicidade como processo de ensino e aprendizagem na alfabetização e no letramento, já que é por meio das atividades lúdicas que o estudante aprende com mais facilidade.

METODOLOGIA

Este estudo adota uma abordagem qualitativa, de caráter bibliográfico e exploratório. Segundo Ludke e André (2012), essa perspectiva contribui para a compreensão de fenômenos que ocorrem de forma subjetiva, considerando as interações entre os sujeitos, com seriedade e do compromisso ético e científico. No caso específico



desta pesquisa, o foco recai sobre os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, período que, conforme preconiza a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), corresponde à fase em que a alfabetização, articulada ao letramento, deve ser efetivamente consolidada.

A pesquisa foi desenvolvida a partir da análise de obras de autores que discutem a alfabetização e a ludicidade, tais como Soares (2014), Borba (2007), Kishimoto (2000), Ferreiro (2023) e Freire (2011). Foram consultados livros, artigos científicos e publicações acadêmicas, coletados em bases de dados como a *SciELO*, Periódicos da CAPES, *Google Acadêmico* e revistas científicas, com o objetivo de analisar a importância da ludicidade no processo de alfabetização, evidenciando como atividades lúdicas podem potencializar a aprendizagem de maneira mais significativa e prazerosa, possibilitando também, a compreensão entre a ludicidade e o processo de alfabetização.

A metodologia bibliográfica permitiu reunir diferentes perspectivas teóricas, possibilitando reflexões críticas sobre a prática pedagógica e a importância de incorporar o lúdico como recurso didático. O caráter exploratório do estudo busca levantar discussões e indicar caminhos para práticas inovadoras no campo da alfabetização.

REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização, como fenômeno social, cultural e histórico, não pode ser reduzida apenas ao ensino técnico da leitura e da escrita. Ela deve ser compreendida em sua dimensão mais ampla, considerando o letramento e os usos sociais da língua. Nesse sentido, Soares (2014) esclarece:

Alfabetizar é introduzir o indivíduo no mundo da escrita, considerando os usos sociais da leitura e da escrita em diferentes contextos. não se trata apenas de ensinar o código, mas de possibilitar ao sujeito a participação ativa em práticas sociais mediadas pela escrita, o que amplia sua inserção na sociedade e fortalece sua cidadania. (Soares, 2014, p. 45).

Essa concepção reforça a importância de estratégias pedagógicas inovadoras, capazes de tornar o aprendizado mais dinâmico e significativo. Entre elas, destaca-se a ludicidade como recurso fundamental para o desenvolvimento da criança. Segundo Luckesi (2014), a ludicidade constitui uma dimensão fundamental da própria existência humana, advinda das experiências vividas e que vai além de simples atividades recreativas, influenciando diretamente os processos de aprendizagem e as vivências no contexto escolar.



No universo infantil, o lúdico manifesta-se principalmente por meio do brincar, podendo ser incorporado de forma intencional às práticas pedagógicas, especialmente no processo de alfabetização, fase que pode gerar desafios e inseguranças para a criança. Assim, Borba (2007), ao discutir o papel do brincar, enfatiza:

A brincadeira não é um simples passatempo, mas um espaço de aprendizagem e de desenvolvimento integral. é nesse espaço que a criança constrói conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo que a cerca. o brincar permite à criança interagir com diferentes situações, explorar possibilidades e desenvolver habilidades cognitivas, motoras e sociais que a preparam para novos desafios. (Borba, 2007, p. 32).

Esse entendimento aponta para a necessidade de que o brincar esteja presente de maneira planejada no processo de alfabetização, de modo que se torne um elo entre prazer e conhecimento. Kishimoto (2000) também ressalta essa questão ao destacar que:

o jogo é uma atividade que envolve regras, desafios e descobertas, favorecendo a construção de novos conhecimentos. ao mesmo tempo em que diverte, exige da criança o desenvolvimento de estratégias, a superação de obstáculos e a compreensão de normas sociais. nesse sentido, o jogo educativo integra o prazer do brincar com a intencionalidade pedagógica, ampliando as possibilidades de aprendizagem. (Kishimoto, 2000, p. 19).

Além disso, a psicogênese da língua escrita, estudada por Ferreiro (2023), reforça a ideia de que a criança aprende de forma ativa, formulando hipóteses sobre o funcionamento do sistema de escrita. Como a autora aponta:

A criança não aprende a ler e a escrever de forma passiva, recebendo informações prontas do adulto. pelo contrário, constrói hipóteses sobre como a escrita funciona e, a partir da interação com o meio, reconstrói constantemente esse conhecimento. o erro, nesse processo, não é um fracasso, mas parte constitutiva da aprendizagem, pois revela o caminho de elaboração do sujeito em direção à compreensão do sistema de escrita. (Ferreiro, 2023, p. 41).

Essa visão contribui para compreender a alfabetização como processo dinâmico, em que a ludicidade favorece a construção ativa do saber. Paulo Freire (2011), por sua vez, defende uma prática educativa centrada no diálogo e na autonomia do aluno. Segundo ele:

Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção ou a sua construção. o educador precisa compreender que o saber não se impõe de forma verticalizada, mas se constrói na interação entre professor e aluno. o diálogo, a escuta e a valorização da experiência do educando tornam-se fundamentais para que a aprendizagem se realize de forma crítica e transformadora. (Freire, 2011, p. 24).



Assim, observa-se que os diferentes autores convergem ao destacar a importância de práticas pedagógicas que vão além da simples transmissão de conteúdos, favorecendo a participação ativa do estudante. A ludicidade, nesse cenário, não deve ser vista apenas como complemento, mas como elemento estruturante da alfabetização. Ela aproxima a criança da leitura e da escrita de maneira prazerosa, respeitando seus saberes prévios e estimulando o desenvolvimento integral.

Ao analisar as contribuições de Soares, Borba, Kishimoto, Ferreiro e Freire, percebe-se uma clara convergência na defesa de práticas pedagógicas que reconheçam a criança como sujeito ativo da aprendizagem. Enquanto Soares (2014) enfatiza a alfabetização articulada ao letramento e à participação social, Borba (2007) e Kishimoto (2000) destacam o brincar e o jogo como instrumentos indispensáveis para o desenvolvimento cognitivo, social e motor, tornando o processo mais prazeroso e significativo.

Ferreiro (2023), por sua vez, contribui ao demonstrar que a criança constrói hipóteses sobre a língua escrita, evidenciando que a aprendizagem se dá de forma processual e interativa. Essa perspectiva aproxima-se da visão freireana, que entende a educação como um ato de criação e diálogo, em que “ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para a sua produção” (Freire, 2011, p. 24).

Apesar das especificidades de cada autor, todos convergem na crítica ao ensino mecânico e transmissivo, defendendo metodologias que considerem a ludicidade, a interação, o diálogo e a participação ativa do aluno. Assim, a ludicidade aparece como eixo estruturante da alfabetização, não apenas como recurso acessório, mas como prática pedagógica transformadora, capaz de integrar o prazer do brincar ao desenvolvimento integral da criança.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise realizada por meio da pesquisa bibliográfica demonstra que a ludicidade, quando incorporada às práticas pedagógicas, contribui para um ensino mais dinâmico, participativo e eficaz. Jogos, brincadeiras e dinâmicas educativas auxiliam na aquisição da leitura e da escrita, estimulando o interesse, a motivação e a curiosidade das crianças. Esses elementos fazem com que a alfabetização não seja apenas um processo de



decodificação de símbolos, mas uma experiência viva, em que a criança se sente parte ativa da construção do próprio conhecimento, que compreende e aplica os processos de leitura e escrita em diversos cenários sociais (Soares, 2014).

Além disso, o lúdico fortalece aspectos sociais e emocionais, permitindo que os alunos aprendam a lidar com regras, respeitar o outro e desenvolver valores de cooperação e solidariedade. Durante a realização de atividades em grupo, como jogos pedagógicos ou dramatizações, observa-se que a criança amplia sua capacidade de escuta, de negociação e de resolução de conflitos, competências fundamentais não apenas para o ambiente escolar, mas também para sua vida em sociedade. Isso é possível quando o lúdico se propõe como instrumento de acompanhamento e mediação pedagógica, o que pressupõe uma prática sistematizada e vivenciada por meio de ações que envolvem tanto o aspecto cognitivo quanto o afetivo (Luckesi, 2014).

Outro ponto relevante é que a ludicidade estimula a autonomia infantil, pois favorece a tomada de decisões e a elaboração de estratégias para superar desafios. Ao participar de jogos ou dinâmicas, a criança é constantemente convidada a refletir, experimentar e reformular hipóteses, aproximando-se de uma aprendizagem significativa, nos moldes defendidos por Ferreiro (2023) e Freire (2011). Dessa forma, evidencia-se que o brincar não é um simples recurso auxiliar, mas um eixo estruturante do processo de alfabetização.

Contudo, os resultados também apontam para desafios na efetivação dessas práticas. Entre eles, destacam-se a escassez de recursos pedagógicos, a falta de tempo adequado para planejamento e a ausência de formações docentes que valorizem de fato o uso da ludicidade em sala de aula. Muitas vezes, o professor reconhece a importância do lúdico, mas encontra barreiras estruturais e institucionais que limitam sua aplicação. Esses obstáculos reforçam a necessidade de políticas educacionais que promovam investimentos em materiais adequados, além de programas de formação continuada que ofereçam subsídios teóricos e práticos para a atuação pedagógica.

Portanto, os resultados evidenciam que a ludicidade possui grande potencial para transformar o processo de alfabetização em uma experiência mais significativa e prazerosa, mas sua efetividade depende diretamente do engajamento docente, da intencionalidade pedagógica e do apoio das instituições escolares.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



A ludicidade revela-se como elemento essencial no processo de alfabetização infantil, pois permite integrar prazer, criatividade e aprendizado de forma harmoniosa. Ao tornar a sala de aula um espaço mais dinâmico, as práticas lúdicas contribuem para o desenvolvimento integral da criança, abrangendo não apenas aspectos cognitivos, mas também emocionais, sociais e culturais. Desse modo, a alfabetização vai além da simples aquisição da leitura e da escrita, transformando-se em um processo que possibilita à criança compreender o mundo e interagir de forma crítica e criativa com a realidade que a cerca.

Este estudo reforça que o professor exerce um papel central na mediação entre ludicidade e aprendizagem. Cabe a ele planejar estratégias pedagógicas que tornem o processo de alfabetização mais envolvente, respeitando os saberes prévios da criança e valorizando sua participação ativa. Nesse sentido, práticas inovadoras que incorporem jogos, brincadeiras e atividades criativas mostram-se fundamentais para superar modelos tradicionais baseados apenas na repetição mecânica e na memorização.

Por outro lado, é necessário reconhecer que persistem desafios, como a falta de recursos, de formações específicas e de tempo para o planejamento pedagógico. Esses entraves não diminuem a relevância do lúdico, mas evidenciam a urgência de políticas públicas que priorizem a criação de ambientes alfabetizadores mais inclusivos, equipados e criativos. É nesse contexto que a parceria entre gestores, professores e famílias se torna indispensável para sustentar práticas educativas inovadoras.

Assim, conclui-se que investir em metodologias que valorizem a ludicidade é investir em uma educação de qualidade, capaz de formar sujeitos autônomos, críticos e socialmente participativos. O lúdico, quando reconhecido como parte estruturante da alfabetização, não apenas facilita a aprendizagem, mas também promove um desenvolvimento mais significativo e duradouro, reafirmando seu papel como um dos pilares fundamentais da educação infantil contemporânea.

REFERÊNCIAS

BORBA, Ângela Meyer. **Brincadeiras de faz de conta: do faz de conta à construção do conhecimento.** Petrópolis: Vozes, 2007.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular.** Brasília, 2018

FERREIRO, Emília. **Psicogênese da Língua Escrita.** 9. ed. São Paulo: Cortez, 2023.



FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 53. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2000.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista Entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

LUDKE, Menga; ANDRÉ, Marli. **Pesquisa em Educação**: abordagens qualitativas. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 2012.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2014.

