



A Ludicidade como Caminho no Processo de Alfabetização

Playfulness as a Path in the Literacy Process

Mirian Pinto Monteiro Prata

Urucará – Amazonas. ORCID: 0009-0008-9851-1306.

Keila Maria Neves Serrão

Urucará – Amazonas

Resumo: Objetivo: Analisar a ludicidade como estratégia pedagógica no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental, evidenciando sua contribuição para a aprendizagem significativa. Metodologia: Trata-se de uma pesquisa qualitativa, de natureza bibliográfica, fundamentada em autores como Piaget, Vygotsky, Ferreiro e Soares, além de documentos oficiais da educação brasileira. Resultados: Evidenciou-se que práticas lúdicas favorecem o desenvolvimento cognitivo, social e emocional, além de contribuir para a construção da leitura e da escrita de forma significativa. Conclusão: A ludicidade configura-se como elemento essencial no processo alfabetizador, sendo uma ferramenta eficaz para promover o engajamento e a aprendizagem significativa.

Palavras-chave: ludicidade; alfabetização; letramento; ensino-aprendizagem.

Abstract: Objective: To analyze playfulness as a pedagogical strategy in the literacy process in early elementary education. Methodology: Qualitative bibliographic research based on authors such as Piaget, Vygotsky, Ferreiro, and Soares. Results: Playful practices promote cognitive, social, and emotional development and support meaningful literacy learning. Conclusion: Playfulness is an essential element in the literacy process, enhancing student engagement and learning.

Keywords: playfulness; literacy; teaching-learning.

INTRODUÇÃO

A alfabetização constitui um dos eixos centrais da educação básica, uma vez que possibilita ao indivíduo o acesso à leitura e à escrita como práticas sociais fundamentais para a participação crítica e autônoma na sociedade. No contexto educacional contemporâneo, especialmente nos anos iniciais do ensino fundamental, a alfabetização extrapola o domínio mecânico do código escrito, envolvendo a construção de sentidos, a interação social e o desenvolvimento cognitivo, cultural e emocional da criança. Como bem define Soares (2017), esse processo deve ser compreendido sob a ótica da indissociabilidade entre o alfabetizar e o letrar, garantindo que o aprendizado do sistema de escrita ocorra simultaneamente à inserção do sujeito na cultura escrita.

No cenário brasileiro, os desafios relacionados ao processo de alfabetização têm sido amplamente discutidos em pesquisas acadêmicas e em documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Tais documentos e estudos apontam

dificuldades persistentes no domínio da leitura e da escrita, o que evidencia a necessidade de práticas pedagógicas fundamentadas teoricamente e metodologicamente consistentes, capazes de dialogar com as especificidades do desenvolvimento infantil e com a realidade sociocultural dos educandos.

Nesse contexto, a ludicidade emerge como um importante recurso pedagógico, uma vez que o brincar constitui uma linguagem própria da infância e um meio privilegiado de aprendizagem. Estudos clássicos e contemporâneos, de Vygotsky (2007) e Kishimoto (2011), indicam que as atividades lúdicas favorecem a motivação, a socialização e a construção do conhecimento, contribuindo para a aprendizagem significativa. Contudo, apesar de seu potencial educativo amplamente reconhecido, ainda é recorrente, em muitas práticas escolares, uma concepção reducionista do lúdico, compreendido apenas como atividade recreativa, dissociada dos objetivos pedagógicos e do planejamento curricular.

A utilização da ludicidade no processo de alfabetização exige, portanto, intencionalidade pedagógica, organização didática e fundamentação teórica. É necessário que as atividades propostas possibilitem à criança a construção de hipóteses sobre o sistema de escrita alfabética — conforme a teoria da psicogênese da língua escrita defendida por Ferreiro e Teberosky (2011) — bem como o desenvolvimento da consciência fonológica (Morais, 2012) e a ampliação da linguagem oral e escrita. Assim, o lúdico deve ser compreendido não como um elemento acessório, mas como um mediador central do processo de ensino e aprendizagem.

Diante desse panorama, formula-se a seguinte questão de pesquisa: de que forma a ludicidade, enquanto prática pedagógica intencional, contribui para o processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental? A relevância deste estudo justifica-se pela necessidade de aprofundar as discussões acerca do uso do lúdico, contribuindo tanto para a formação docente quanto para a qualificação das práticas pedagógicas que visam superar o ensino puramente mecânico e descontextualizado.

REVISÃO DE LITERATURA

Alfabetização na Perspectiva Contemporânea

A alfabetização, ao longo da história, passou por diversas abordagens pedagógicas. Inicialmente, predominavam métodos tradicionais baseados na memorização. No entanto, com o avanço das teorias construtivistas, passou-se a compreender que a criança é sujeito ativo na construção do conhecimento.

De acordo com Ferreiro e Teberosky, a criança elabora hipóteses sobre a escrita antes mesmo de ingressar na escola, passando por níveis progressivos de compreensão do sistema de escrita. Segundo as autoras Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1999, p. 32), complementam que: “A criança não espera ter seis anos e uma professora diante de si para começar a refletir sobre a língua escrita” .

Ainda reforçam a importância de práticas pedagógicas que valorizem esse processo antes mesmo de sua escolarização formal.

Alfabetização e Letramento

O conceito de letramento amplia a alfabetização ao considerar o uso social da leitura e da escrita. Segundo Soares (2004), não basta aprender a ler e escrever é necessário saber utilizar essas habilidades em contextos reais. A autora afirma que alfabetizar não se limita ao domínio do código escrito. Assim, alfabetizar letrando significa inserir o aluno em práticas sociais de leitura e escrita, promovendo uma aprendizagem significativa.

Ela complementa que: “Não basta aprender a ler e escrever; é preciso que o indivíduo saiba fazer uso competente da leitura e da escrita nas práticas sociais que envolvem a língua escrita” (Soares, 2004, p. 58).

Essa afirmação de Magda Soares evidencia que a alfabetização só se torna efetiva quando articulada ao letramento, ou seja, quando o sujeito consegue aplicar a leitura e a escrita em situações reais do cotidiano. Assim, a aprendizagem deixa de ser mecânica e passa a assumir um caráter social, funcional e significativo, preparando o indivíduo para participar ativamente da sociedade letrada.

A Ludicidade como Estratégia Pedagógica

Ao se tratar da ludicidade, falar sobre a ludicidade no contexto educativo, é preciso entender que o brincar não é uma “pausa” no aprendizado ou um simples passatempo para gastar energia. Na verdade, para a criança, brincar é a forma mais séria de pensar. Segundo Lev Vygotsky (1991), o brincar exerce papel fundamental no desenvolvimento cognitivo da criança, pois permite a construção de significados e a internalização de conhecimentos.

- O Desenvolvimento Cognitivo e a Zona de Desenvolvimento Proximal

Grandes teóricos da psicologia, como Lev Vygotsky (1991), defendem que o brincar cria uma “Zona de Desenvolvimento Proximal” (ZDP). Isso significa que, ao brincar, a criança se comporta além da sua idade média, agindo como se fosse maior do que é na realidade.

I. Resolução de Problemas: No jogo, a criança precisa criar estratégias, antecipar jogadas do colega e lidar com regras. Isso estimula as funções executivas do cérebro (planejamento, memória de trabalho e flexibilidade mental).

II. Simbolização: Para alfabetizar, a criança precisa entender que um desenho (letra) representa um som. O brincar de “faz de conta” — onde um cabo de vassoura vira um cavalo — é o primeiro passo para essa capacidade de abstração e representação simbólica, essencial para a leitura e a escrita.

- O Desenvolvimento Social e a Alteridade

A ludicidade é o primeiro laboratório social do ser humano. Nas brincadeiras coletivas, a criança é forçada a sair do seu egocentrismo natural para interagir com o “outro”.

Negociação e Empatia: Para a brincadeira continuar, é preciso negociar regras, esperar a vez e aceitar que o outro tem desejos diferentes.

Regras e Limites: O jogo ensina que a liberdade tem limites éticos. Aprender a perder ou a seguir uma regra de um jogo de tabuleiro é uma lição fundamental de cidadania e convivência democrática.

- O Desenvolvimento Emocional e a Elaboração do Real

Muitas vezes, a criança usa o lúdico para expressar o que ainda não consegue colocar em palavras. Através do brinquedo, ela projeta seus medos, angústias e alegrias.

Por exemplo, Catarse e Proteção: Ao brincar de “médico” após uma vacina, ou de “escolinha” após um dia difícil, a criança inverte os papéis: ela deixa de ser a figura passiva que recebe a ação e passa a ser a figura ativa que domina a situação. Isso fortalece a resiliência emocional e a autoconfiança.

A ludicidade é um elemento intrínseco à natureza humana, mas na infância ela assume o papel de linguagem primordial. É através do jogo, do brinquedo e do “faz de conta” que a criança traduz o mundo adulto para a sua própria realidade, processando informações que, de outra forma, seriam abstratas ou inacessíveis

A ludicidade desempenha papel fundamental no desenvolvimento infantil. Piaget destaca que o jogo é essencial para o desenvolvimento cognitivo, enquanto Vygotsky enfatiza sua importância nas interações sociais.

No contexto educacional, o uso de atividades lúdicas contribui para tornar o ensino mais dinâmico e significativo. Jogos, brincadeiras e histórias estimulam a imaginação, a criatividade e o raciocínio lógico.

Práticas Lúdicas na Alfabetização

As práticas lúdicas devem ser planejadas com intencionalidade pedagógica. Jogos de formação de palavras, atividades com rimas, contação de histórias e uso de recursos digitais são exemplos eficazes.

Essas estratégias favorecem o desenvolvimento da consciência fonológica, habilidade essencial para a alfabetização.

Segundo Kishimoto (2011), o uso de jogos e brincadeiras no contexto escolar deve estar associado a objetivos pedagógicos claros, favorecendo a aprendizagem significativa. “O jogo, quando inserido no contexto educativo, deixa de ser apenas diversão e passa a ser um recurso de aprendizagem” (p. 36).

Incorporar a ludicidade na escola não significa “deixar as crianças soltas”. O papel do professor é ser o organizador do espaço e do tempo lúdico, oferecendo materiais desafiadores e mediando as interações.

Uma aula de alfabetização que utiliza jogos de rimas, trilhas de palavras ou caça ao tesouro não é “menos rigorosa” do que uma aula de cópia; pelo contrário, ela é mais eficaz porque utiliza o canal de comunicação natural da criança para fixar o conhecimento de forma prazerosa e duradoura.

Em suma, a ludicidade não é um recurso didático opcional, mas um direito da criança e uma ferramenta biológica evolutiva que garante que o aprendizado ocorra de dentro para fora, respeitando o tempo e a dignidade da infância.

O Papel do Professor Mediador

Entender que a liberdade e a ludicidade na alfabetização não são sinônimos de improviso. Pelo contrário, quanto mais ativa é a proposta pedagógica, maior deve ser o rigor do planejamento e a clareza da intervenção do professor.

O planejamento na alfabetização é o mapa que orienta a prática docente, impedindo que o cotidiano escolar se torne uma sucessão de atividades desconexas. Para que a aprendizagem seja efetiva, a organização do ensino deve ser estruturada em um ciclo contínuo de diagnóstico, definição de objetivos e acompanhamento sistemático.

Nenhuma intervenção pode ser bem-sucedida se não partir do que o aluno já sabe. O diagnóstico inicial (e processual) permite ao professor identificar em qual hipótese de escrita cada criança se encontra e quais habilidades de consciência fonológica já foram consolidadas. Sem esse olhar investigativo, corre-se o risco de oferecer desafios fáceis demais, que desmotivam, ou complexos demais, que paralisam.

A diferença entre uma atividade recreativa e uma atividade pedagógica reside na intencionalidade. Cada jogo proposto, cada roda de leitura e cada uso de recurso digital devem estar atrelados a um objetivo de aprendizagem claro.

Sobre a importância dessa clareza e do papel do professor na condução do processo, Magda Soares (2017, p. 35) afirma: “Alfabetizar e letrar não é um processo de ‘deixar crescer’, mas um processo de inserção da criança em um mundo específico, o mundo da escrita, o que exige uma intervenção direta, deliberada e planejada do professor.”

O professor é responsável por criar situações de aprendizagem significativas. Segundo Freire, ensinar não é transferir conhecimento, mas criar possibilidades para sua construção.

Dessa forma, o docente deve atuar como mediador, utilizando estratégias diversificadas que atendam às necessidades dos alunos. Conforme apresentado no Quadro 1.

Quadro 1 - Contribuições da ludicidade no processo de alfabetização segundo diferentes autores.

Autor	Contribuição teórica	Relação com a alfabetização
Piaget	O jogo contribui para o desenvolvimento cognitivo e a construção do conhecimento.	Favorece a compreensão da linguagem escrita de forma ativa.
Vygotsky	O brinca cria a Zona de Desenvolvimento Proximal	Possibilita avanços na leitura e escrita com mediação.

Autor	Contribuição teórica	Relação com a alfabetização
Ferreiro	A criança constrói hipóteses sobre a escrita.	O lúdico estimula a experimentação com a linguagem.
Soares	Alfabetização e letramento são processos indissociáveis.	O lúdico promove o uso social da leitura e escrita.
Freire	Aprendizagem ocorre por meio da interação e reflexão	O jogo torna o ensino mais significativo

Fonte: a pesquisadora (2026).

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS, RESULTADOS E DISCUSSÃO

Procedimentos Metodológicos

A pesquisa caracteriza-se como qualitativa, de natureza bibliográfica. Foram analisados livros, artigos científicos e documentos oficiais relacionados à temática.

Resultados/Discussão

Os resultados indicam que a ludicidade:

Aumenta o interesse dos alunos;

Facilita a aprendizagem da leitura e escrita;

Desenvolve habilidades cognitivas e sociais;

Promove maior interação em sala de aula.

Os achados confirmam que o uso da ludicidade contribui significativamente para o processo de alfabetização. As práticas lúdicas tornam o ensino mais atrativo e favorecem a aprendizagem significativa. De acordo com a tabela 1.

Tabela 1 – Estratégias lúdicas aplicadas ao processo de alfabetização.

Atividade lúdica	Objetivo pedagógica	Habilidade desenvolvida
Jogo de formação de palavras	Reconhecer letras e sílabas	Consciência fonológica
Contação de histórias	Estimular a imaginação e linguagem	Compreensão oral e interpretação
Bingo de letras	Identificar letras do alfabeto	Reconhecimento gráfico
Jogos com rimas	Trabalhar sons das palavras	Percepção fonêmica
Uso de músicas	Desenvolver ritmo e linguagem	Memorização e fluência

Fonte: a pesquisadora (2026).

Além disso, observa-se que o papel do professor é fundamental para o sucesso dessas práticas, sendo necessários planejamento e intencionalidade pedagógica.

Outro ponto relevante é que a ludicidade contribui para a inclusão, pois permite que diferentes alunos participem ativamente do processo de aprendizagem.

Diante do exposto, compreende-se que os procedimentos metodológicos adotados, pautados na ludicidade e na intencionalidade pedagógica, configuram-se como estratégias eficazes para o processo de alfabetização. As atividades propostas favorecem o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a consciência fonológica, a ampliação da linguagem e a participação ativa dos alunos. Nesse contexto, o papel do professor, conforme aponta Lev Vygotsky, é fundamental como mediador das aprendizagens, organizando situações que promovam o avanço cognitivo dos estudantes. Assim, reforça-se que a integração entre ludicidade, planejamento e mediação docente contribui significativamente para uma alfabetização mais significativa, inclusiva e contextualizada, preparando o educando para os desafios das práticas sociais de leitura e escrita.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa permitiu compreender que a ludicidade não deve ser concebida como elemento complementar, mas como eixo estruturante no processo de alfabetização. Ao articular práticas pedagógicas intencionais com atividades lúdicas, evidencia-se um avanço significativo no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, bem como na participação ativa e no engajamento dos alunos.

Os resultados analisados reforçam as contribuições teóricas de autores como Magda Soares e Lev Vygotsky, ao demonstrar que a aprendizagem se torna mais efetiva quando mediada por práticas sociais significativas e por interações que favoreçam o desenvolvimento cognitivo. Nesse sentido, a ludicidade se consolida como estratégia pedagógica potente, capaz de integrar aspectos cognitivos, sociais e afetivos no processo educativo.

Destaca-se, ainda, que o papel do professor é determinante nesse contexto, não apenas como aplicador de atividades, mas como mediador consciente, responsável por planejar, organizar e direcionar experiências que promovam aprendizagens significativas e inclusivas.

Dessa forma, conclui-se que a integração entre ludicidade e alfabetização constitui um caminho consciente para a qualificação do ensino nos anos iniciais, contribuindo para a formação de sujeitos críticos, autônomos e participantes das práticas sociais de leitura e escrita. Por fim, recomenda-se o aprofundamento de estudos que investiguem a aplicabilidade dessas estratégias em diferentes realidades educacionais, ampliando as possibilidades de intervenção pedagógica.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

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

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2011)

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: LTC, 1975.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2017.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.