

LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO POR MEIO DA LUDICIDADE: POTENCIALIDADES E DESAFIOS NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Ana Julia Matos Reisdorfer¹
Natalie Wendt de Lima²
Raissa Gomes³
Cleusa Inês Ziesmann⁴

INTRODUÇÃO

A alfabetização e o letramento representam etapas fundamentais no processo de formação dos sujeitos, especialmente na Educação Infantil e nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Esses processos, compreendidos não apenas como a simples decodificação de símbolos linguísticos, mas como práticas sociais de leitura e escrita, exigem metodologias que ultrapassem os métodos tradicionais, promovendo o envolvimento ativo, criativo e significativo das crianças. Nesse contexto, a ludicidade se destaca como uma estratégia pedagógica potente, capaz de integrar o brincar ao aprender, valorizando a linguagem simbólica, a imaginação, a criatividade e os saberes da infância.

Incorporar o lúdico à prática pedagógica amplia as possibilidades de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança, ao mesmo tempo em que torna o ambiente escolar mais acolhedor e motivador. Contudo, a aplicação efetiva dessa abordagem enfrenta desafios diversos, como a formação continuada dos docentes, a resistência a mudanças metodológicas e as limitações estruturais das instituições escolares.

Este estudo tem como objetivo refletir sobre as potencialidades e os desafios do uso da ludicidade como recurso metodológico nos processos de alfabetização e letramento, analisando sua influência não apenas na aquisição da leitura e da escrita, mas também no desenvolvimento das competências linguísticas, motoras, comunicativas e socioemocionais das crianças. A ludicidade, nesse sentido, vai além do simples entretenimento, assumindo um papel educativo essencial por meio de jogos, contação de histórias, dramatizações, dança, música, arte e outras práticas pedagógicas significativas.

Vygotsky (1998), por sua vez, enfatiza a dimensão social da aprendizagem, destacando o papel do outro e da mediação no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. A BNCC (2017) reforça essa perspectiva ao propor a integração entre alfabetização e práticas sociais de linguagem, reconhecendo a importância de estratégias didáticas que considerem a diversidade dos sujeitos e contextos. Autoras como Kishimoto (2010) e Friedmann (2006) ressaltam o papel da ludicidade como mediadora da aprendizagem, defendendo que jogos, brincadeiras e

¹ Acadêmica do Curso de Pedagogia - Licenciatura – 3ª Fase/primeiro semestre/2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - *campus* Cerro Largo/RS. anajuliamatosreisdorfer@gmail.com

² Acadêmica do Curso de Pedagogia - Licenciatura – 3ª Fase/primeiro semestre/2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - *campus* Cerro Largo/RS. Nataliewendt2001@gmail.com

³ Acadêmica do Curso de Pedagogia - Licenciatura – 3ª Fase/primeiro semestre/2025. Universidade Federal da Fronteira Sul - *campus* Cerro Largo/RS. raissagomes5433@gmail.com

⁴ Doutora em Educação pela Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul. Orientadora. Professora do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul - *campus* Cerro Largo/RS. cleusa.ziesmann@uffs.edu.br

atividades lúdicas favorecem o envolvimento emocional e cognitivo dos alunos, tornando o processo de aprender mais significativo.

1 METODOLOGIA

A pesquisa adota uma abordagem qualitativa e baseia-se em revisão bibliográfica, com fundamentação teórica em autores como Vygotsky (1998), Ferreiro e Teberosky (2006), Soares (2003), Kishimoto (1999; 2003; 2010) e Friedmann (2006), entre outros. A questão central que orienta este estudo é: qual é a importância do lúdico no contexto da educação básica e de que maneira contribui para os processos de alfabetização e letramento, bem como para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças?

Para o levantamento das informações, foram consultados artigos acadêmicos, monografias e publicações disponíveis no Google Acadêmico, além de documentos oficiais, como a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) e obras de referência como *Leitura, Interdisciplinaridade e Ludicidade, Propostas Pedagógicas*. A escolha desses materiais visou embasar a reflexão teórica e oferecer subsídios que evidenciem a relevância de práticas pedagógicas lúdicas no contexto da alfabetização.

O estudo aborda a alfabetização e o letramento a partir de referenciais que discutem a construção da linguagem escrita como um processo ativo e interativo. Ferreiro e Teberosky (2006) contribuem com a teoria da psicogênese da escrita, que compreende a criança como sujeito ativo na construção do sistema de escrita.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização, compreendida como a apropriação do sistema de escrita alfabética, e o letramento, entendido como a inserção nas práticas sociais de leitura e escrita, constituem processos interdependentes na formação linguística das crianças. Ferreiro e Teberosky (2006) demonstram que a aquisição da escrita ocorre de maneira ativa, em que a criança percorre diferentes estágios de compreensão — do pré-silábico ao alfabético — construindo hipóteses sobre o funcionamento da linguagem escrita. Complementando essa perspectiva, Soares (2003) destaca a importância do letramento como prática social, defendendo que aprender a ler e escrever deve estar vinculado a contextos reais de uso da linguagem, tornando-se, assim, mais significativo para o educando.

Nesse cenário, a ludicidade, discutida por autores como Vygotsky (1998) e Kishimoto (2010), revela-se um elemento essencial para o desenvolvimento da aprendizagem. Por meio de jogos, brincadeiras, rimas, atividades com letras e sons, o lúdico torna o processo de alfabetização mais envolvente, prazeroso e acessível. Além disso, práticas como a contação de histórias, a dramatização e outras propostas lúdicas contribuem diretamente para o desenvolvimento do letramento, ao estimularem a linguagem oral, a escuta atenta, a imaginação e a interação social, promovendo habilidades cognitivas e socioemocionais fundamentais.

A abordagem integrada da ludicidade no processo educativo é enfatizada por Friedmann (2006), que argumentam que o lúdico vai além de uma simples estratégia de motivação. Para os autores, jogos e brincadeiras configuram-se como poderosas ferramentas pedagógicas, pois favorecem o desenvolvimento emocional, fortalecem a autoestima, estimulam o autoconhecimento e contribuem significativamente para a construção de aprendizagens significativas.

O desenvolvimento socioemocional das crianças é amplamente favorecido por meio das brincadeiras, nas quais valores como cooperação, respeito e tolerância são assimilados de forma espontânea e significativa. Paralelamente, a construção da identidade também é estimulada, uma vez que os jogos proporcionam experiências de conquista e superação que fortalecem a autoestima, a autoconfiança e o autoconhecimento.

Atividades que envolvem a confecção de brinquedos a partir de materiais recicláveis e sucatas extrapolam o caráter de simples tarefas manuais. Essas práticas configuram-se como experiências educativas integradoras, que estimulam a criatividade, promovem o desenvolvimento motor e cognitivo e incentivam a consciência ambiental. Ao transformar objetos descartados em recursos pedagógicos, o processo torna-se uma oportunidade valiosa de aprendizagem significativa, aliando sustentabilidade, ludicidade e intencionalidade pedagógica.

O processo de criação de brinquedos a partir de materiais recicláveis inicia-se com uma reflexão crítica sobre o consumo e o descarte de resíduos. Ao trabalhar com embalagens plásticas, papéis, tecidos e outros itens que normalmente seriam descartados, as crianças desenvolvem uma nova percepção sobre as possibilidades de reutilização criativa, despertando a consciência ambiental aliada à expressão artística e ao pensamento inventivo.

Essa proposta foi aplicada na turma do 1º ano da Escola Municipal de Ensino Fundamental Pe. José Schardong, onde está sendo desenvolvido o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). Durante as atividades, foi elaborado um jogo de bingo com letras do alfabeto, com o objetivo de favorecer o reconhecimento visual e sonoro das letras, de forma lúdica e significativa. Trata-se de uma adaptação do bingo tradicional, voltada para o processo de alfabetização.

A dinâmica do jogo consiste na substituição dos números por letras nas cartelas. O sorteador anuncia letras aleatoriamente, e os participantes devem marcar as letras correspondentes em suas cartelas, buscando completar uma linha, coluna ou diagonal. Essa atividade se mostrou uma ferramenta pedagógica eficaz, pois além de estimular a atenção e a percepção auditiva, contribui para o desenvolvimento do conhecimento fonológico e ortográfico, promovendo a aprendizagem de maneira divertida e interativa.

3 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Ao abordar o tema “Letramento e Alfabetização por Meio da Ludicidade e seus benefícios para a Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental”, foi possível compreender a relevância das práticas pedagógicas que incorporam o lúdico como estratégia de ensino. Verificou-se que, quando o professor planeja e executa atividades bem elaboradas com base na ludicidade, ele não apenas estimula o interesse dos alunos, mas também enriquece suas experiências de aprendizagem. Aprender brincando favorece o envolvimento, a motivação e a assimilação de conteúdos de forma mais significativa.

A pesquisa foi orientada pela seguinte questão norteadora: qual é a importância do lúdico no Ensino Fundamental e de que maneira ele contribui para os processos de alfabetização e letramento, bem como para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças? Essa problemática conduziu à análise de diferentes perspectivas teóricas que defendem o lúdico como elemento essencial do processo educativo, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, quando a criança está em pleno desenvolvimento de suas habilidades linguísticas e sociais.

Através da revisão bibliográfica, identificou-se que o lúdico é intrínseco à natureza da infância. Assim, ao ser incorporado à prática pedagógica, permite que o professor ensine de forma prazerosa, despertando no aluno o desejo de aprender. A escola, nesse contexto, deve oferecer espaços e situações em que o brincar seja respeitado e valorizado como parte do processo educativo. Como afirma Kishimoto (2003), o uso de jogos com intencionalidade pedagógica representa uma ferramenta eficaz no ensino e na aprendizagem, além de contribuir para o desenvolvimento global da criança.

O papel do educador é central nesse processo. É necessário que o professor atue como mediador e incentivador, sendo criativo e sensível às necessidades dos alunos. Dessa forma, ele colabora para a superação de desafios cotidianos e para a construção de um ambiente de aprendizagem mais acolhedor e eficiente. Trabalhar de forma lúdica com as crianças, sobretudo nos primeiros anos escolares, tem se mostrado uma das formas mais eficazes de ensinar e aprender.

É essencial que haja uma reflexão contínua sobre as práticas pedagógicas utilizadas pelos professores do Ensino Fundamental, de modo que o ensino lúdico receba a valorização que merece. Os benefícios são amplamente documentados, incluindo a ampliação das habilidades cognitivas, o desenvolvimento da linguagem, da criatividade, da autonomia e das competências socioemocionais.

Conforme apontado por Ferreiro e Teberosky (2006), as atividades lúdicas oferecem contextos favoráveis para a formulação de hipóteses sobre a escrita, sendo fundamentais na construção do conhecimento linguístico infantil. Além disso, jogos que envolvem associação fonética, rimas, brincadeiras com sons e letras — como os propostos por Friedmann (2006) — revelam-se eficazes no processo de alfabetização, permitindo que as crianças avancem em suas compreensões sobre o sistema de escrita de maneira significativa, intencional e prazerosa.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa evidenciou que o uso da ludicidade nos processos de alfabetização e letramento representa uma estratégia pedagógica eficaz e significativa, especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Ao integrar o brincar ao aprender, o professor favorece não apenas a aquisição do código escrito, mas também a inserção dos alunos nas práticas sociais de leitura e escrita, promovendo uma aprendizagem mais contextualizada, prazerosa e significativa.

Com base nos referenciais teóricos analisados, compreendeu-se que as atividades lúdicas estimulam o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, além de contribuírem para a formação da identidade, da autonomia e da autoestima. Jogos, brincadeiras, dramatizações e confecção de materiais recicláveis são exemplos de práticas que despertam o interesse e potencializam o envolvimento dos alunos no processo de aprendizagem.

A experiência vivenciada no âmbito do PIBID reforçou essas constatações, demonstrando, na prática, que atividades como o bingo de letras, adaptado ao contexto da alfabetização, são recursos valiosos para o reconhecimento fonológico e visual das letras, ao mesmo tempo em que tornam o ambiente escolar mais dinâmico e acolhedor.

Dessa forma, conclui-se que é imprescindível reconhecer o valor da ludicidade como parte integrante das práticas pedagógicas na Educação Fundamental. Para tanto, é necessário que os professores estejam em constante formação, abertos à criatividade e atentos às necessidades das crianças, buscando sempre estratégias

que unam o brincar ao aprender. A ludicidade, quando bem aplicada, deixa de ser apenas um recurso didático e passa a ser um eixo estruturante para uma educação mais humanizada, inclusiva e transformadora.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília. 1996.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. 18. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

FRIEDMANN, Adriana. **O brincar no cotidiano da criança**. São Paulo: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Brinquedos e Brincadeiras na Educação Infantil. **Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento- Perspectivas Atuais**. Belo Horizonte: Ministério da Educação, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo, Cortez, 1999.

KISHIMOTO, Tizuko M. O jogo e a educação infantil. In: DIAS, Marina C. M. **Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2003. cap. 1, 2 e 3, p. 13–71.

SOARES, Magda. A reinvenção da alfabetização. **Presença Pedagógica**. Minas Gerais: v.9, 2003.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A formação social da mente**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.