


O papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental

AUTORIA

Aleine Pereira da Silva 

Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0003-0718-1916>

E-mail: aleine.silva@cedu.ufal.br

Maria Joseane Cavalcante Joaquim 

Licenciada em Pedagogia pela Universidade Federal de Alagoas.

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9193-928X>

E-mail: maria.joaquim@cedu.ufal.br

Suzana Maria Barrios Luis 

Pedagoga e Mestre em educação pela UFPE, Doutora em educação pela UFMG, Professora Titular do Centro de Educação/UFAL e docente permanente do PPGE/UFAL. É líder do Grupo de Pesquisa CNPq: Ensino, Pesquisa e Extensão na Formação Docente.

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4586-2822>

E-mail: suzana.luis@cedu.ufal.br

Recebido em:

20 dez. 2024

Aprovado em:

15 jan. 2025

DOI: <https://doi.org/10.28998/cdp.v1i1.19121>

Introdução

O presente trabalho tem como foco principal abordar o papel de práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Pesquisas, como as de Morais e Almeida (2022), Kishimoto (2011), Luckesi (2022), entre outros, abordam que o lúdico traz mais motivação para que as crianças participem das atividades e se desenvolvam de forma integral. As práticas lúdicas vão além de tornar o ambiente escolar mais atrativo e interessante para os educandos; elas contribuem para a atenção, percepção e

cognição, que são fundamentais para o processo de alfabetização e letramento. Para Piaget (1964), o ensino lúdico promove experiências, as quais possibilitam às crianças se desenvolverem em seus aspectos cognitivos.

Sendo assim, o interesse pelo tema surgiu a partir de nossa experiência como alunas, pois o nosso processo de alfabetização foi tradicional, o método era silábico e as atividades eram no caderno ou mimeografadas. Não havia muita interação e ludicidade, a forma de aprendizagem era, principalmente, pela memorização do conteúdo. O ensino tradicional, que é centrado no professor e tem o foco no conteúdo, não considera as especificidades das crianças e não vincula os conhecimentos à realidade (Libâneo, 2013, p. 67). Não pretendemos afirmar que essa abordagem não cumpriu suas funções, mas que há outras concepções de ensino que possibilitam posturas mais críticas e permitem o desenvolvimento de práticas mais significativas e o uso variado de recursos, como os jogos e as brincadeiras, de maneira que auxiliem o processo de alfabetização e letramento.

Outra razão para o nosso interesse pelo tema surgiu a partir de uma de nossas experiências, na atuação em processos de alfabetização em uma escola pública. A partir dessa experiência, surgiu a necessidade de estudar como acontece o processo de alfabetização e letramento, quais habilidades envolvidas e como desenvolvê-las por meio de estratégias lúdicas.

Assim, este trabalho justifica-se por considerarmos que o presente estudo pode ser relevante para a formação do professor, assim como para as próprias crianças, uma vez que a leitura e a escrita fazem parte do nosso cotidiano e precisamos delas para sermos independentes no contexto atual. Dessa forma, faz-se necessário a criação de novas estratégias e a consolidação de outras já existentes que se

constituam como sistemáticas e pertinentes aos processos de alfabetização, que postulem aprendizagens significativas.

Considerando essas questões, temos como problemática para este estudo: qual o papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Nesse sentido, o objetivo deste estudo foi refletir sobre o papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento. De forma mais específica, buscamos descrever os conceitos fundamentais relacionados ao processo de alfabetização e letramento, compreender o conceito de ludicidade e analisar diferentes práticas lúdicas utilizadas em contextos de alfabetização e letramento.

Para a realização do trabalho, foi realizada uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa, utilizando livros e artigos relacionados ao tema. Após a pesquisa, três atividades foram selecionadas com base em critérios específicos e analisadas à luz dos estudos teóricos, com base em Soares (2016, 2020), Morais (2012, 2020), Morais e Almeida (2022), Kleiman (2005), Kishimoto (2011), entre outros, que discutem o processo de alfabetização e letramento, o Sistema de Escrita Alfabética (SEA) e as práticas lúdicas.

O estudo está estruturado em três partes, além da introdução: a primeira trata sobre os conceitos fundamentais envolvidos no processo de alfabetização e letramento; a segunda se refere ao conceito e às práticas lúdicas para os processos de alfabetização e letramento, além da análise de três atividades lúdicas; por fim, a terceira parte pontua as considerações finais.

Alfabetização e letramento: aspectos fundamentais

A alfabetização é um processo complexo e muito discutido e já houve épocas em que era considerada alfabetizada a pessoa que apenas soubesse escrever o próprio nome. Entretanto, essa concepção ficou ultrapassada, como afirma Morais (2012), pois hoje, além de escrever o nome, o alfabetizado também precisa ler, compreender e produzir pequenos textos.

O Glossário do Centro de Estudos em Alfabetização e Letramento (Ceale), criado em 2014 pela Universidade Federal de Minas Gerais, traz uma das várias definições do conceito de Alfabetização, em que Soares (2014) aponta: “Em síntese, alfabetização é o processo de aprendizagem do sistema alfabético e de suas convenções, ou seja, a aprendizagem de um sistema notacional que representa, por grafemas, os fonemas da fala” (Soares, 2014a).

Corroborando esse conceito, mais recentemente, Soares (2020) aborda que a alfabetização é o processo em que nos apropriamos do sistema de escrita alfabética e de suas convenções e envolve um “conjunto de técnicas — procedimentos, habilidades — necessárias para a prática da leitura e da escrita” (p. 27), ressaltando que a escrita não é um código, mas um sistema de representação dos sons da fala. Isso nos permite refletir sobre a alfabetização

diferentemente dos métodos tradicionais, que acreditavam que, decorando famílias silábicas, repetindo e treinando, as crianças aprenderiam a escrever palavras, frases e textos.

Na verdade, a criança precisa compreender que existe um conjunto de 26 grafemas (em geral, chamados de letras) com os quais podemos formar várias palavras e que essas letras representam os sons da fala. As crianças também precisam compreender que as letras possuem nomes, sons e traçados específicos e que algumas possuem mais de um som. Galvão e Leal (2005, p. 14) argumentam que “a alfabetização é um processo de construção de hipóteses sobre o funcionamento do sistema alfabético de escrita”. Assim, o alfabetizando passa a construir hipóteses sobre a escrita, como a teoria da psicogênese da língua escrita já afirmava, tratada mais adiante. Kleiman (2005), também destaca que o objetivo da alfabetização é a aquisição do sistema alfabético e ortográfico, e, para isso, o ensino precisa ser sistemático pois possui etapas específicas.

Morais (2012) também discute que o sistema de escrita alfabética não é um código e que sua apropriação é complexa e passa por um processo gradativo. Isto é, passa por etapas sequenciais e progressivas, como a aquisição da consciência fonológica, o conhecimento das letras, leitura e escrita, fluência e compreensão, iniciando no final da Educação Infantil até o terceiro ano do Ensino Fundamental. O autor acrescenta que “o enfoque da escrita alfabética como sistema notacional é necessário para construirmos didáticas da alfabetização que, libertando-se dos velhos métodos associacionistas (globais, fônicos, silábicos, etc.), permitam alfabetizar letrando” (p. 30). Quanto a esse processo integrado, Soares (2020) ressalta que a aprendizagem do sistema de escrita alfabética, assim como os seus usos pessoais e sociais, deve ser desenvolvida articulando a alfabetização e o letramento, com o texto como eixo central, definindo o Letramento como a “Capacidade de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos” (p. 27). De forma similar, no Glossário do Ceale, Soares (2014) define letramento como:

[...] o desenvolvimento das habilidades que possibilitam ler e escrever de forma adequada e eficiente, nas diversas situações pessoais, sociais e escolares em que precisamos ou queremos ler ou escrever diferentes gêneros e tipos de textos, em diferentes suportes, para diferentes objetivos, em interação com diferentes interlocutores, para diferentes funções (Soares, 2014b).

Kleiman (2005), por sua vez, afirma que o letramento foi “criado para referir-se aos usos da língua escrita não somente na escola, mas em todo lugar” (p. 5) e que surgiu “como uma forma de explicar o impacto da escrita em todas as esferas de atividades e não somente nas atividades escolares” (p. 6), uma vez que a escrita está presente em diversas situações do nosso cotidiano. Assim como Kleiman (2005) e Soares (2020), Moraes (2012) também defende que é preciso alfabetizar letrando. Esses autores argumentam que, embora os conceitos sejam distintos,

são “simultâneos e interdependentes”. Os autores citados compreendem, assim, a alfabetização como um processo que deve ser realizado em contexto de letramento, ou seja, que a aquisição da escrita precisa ser sincronizada quanto ao seu uso.

Apesar de os autores ressaltarem a importância de trabalhar os dois processos juntos, deixam claro que estes possuem diferenças, sendo importante compreendê-las direcionando atividades específicas para cada um. Conforme Morais (2012), o processo de letramento inicia-se antes de a criança ser inserida na escola e durará toda a vida; já o processo de aquisição da escrita e da leitura precisa ser concluído no final do ciclo inicial de alfabetização.

Soares (2020) também destaca que a criança aprende a ler e a escrever com textos reais e já são letradas antes de serem alfabetizadas, no entanto precisam de intervenções para refletir sobre a escrita. Kleiman (2005) reforça que a alfabetização requer um ensino sistemático, diferente do letramento, que envolve a imersão da criança no mundo da leitura e escrita no dia a dia da escola, favorecendo a formação do “aluno-leitor”.

Dessa forma, os alfabetizadores precisam usar métodos e estratégias que favoreçam o processo de alfabetização e letramento, e, para isso, Soares (2016) argumenta que “[...] se entende por método de alfabetização: um conjunto de procedimentos que, fundamentados em teorias e princípios, orientem a aprendizagem inicial da leitura e da escrita” (p. 330-331). Similarmente, Leal (2005) dialoga que “[...] alfabetizar é uma atividade complexa, que exige profissionalização, planejamento, conhecimentos de diversos tipos e compromisso” (p. 109), logo, exige dedicação e estudo.

Sistema de escrita alfabética e suas propriedades

Conforme Morais (2012), “Quanto ao alfabeto, [...] vamos chamá-lo de Sistema de Escrita Alfabética (SEA), [...] de sistema de notação alfabética, sistema alfabético ou escrita alfabética” (p. 45), sendo este “uma aprendizagem complexa, porque implica a apropriação de um sistema notacional e não a aquisição de um código” (p. 128).

Logo, para que a alfabetização aconteça, a criança precisa aprender o SEA, ter solidez, relacionar o nome das letras aos seus sons e traços, sendo “um processo gradativo que, para muitas crianças, não se completa em um ano de escolarização”. Segundo o autor, “[...] a teoria da psicogênese nos ensina que a apropriação do SEA não ocorre da noite para o dia, mas, sim, pressupõe um percurso evolutivo, de reconstrução, no qual a atividade do aprendiz é o que gera, gradualmente, novos conhecimentos” (Morais, 2012, p. 52).

Como um passo a passo a ser ensinado, o autor ressalta a importância da contribuição da Teoria da Psicogênese da Língua Escrita, discutida por Ferreiro e Teberosky (1999), para o desenvolvimento da alfabetização. Durante esse

processo, a criança passa por hipóteses de escrita. No início, a criança desenha e acha que está escrevendo e, ao vivenciar o uso da escrita em diferentes contextos, começa a perceber que a escrita é diferente do desenho. A partir daí, passa a escrever linhas imitando os formatos das letras cursivas para, depois, escrever rabiscos, desenhos e garatujas.

Seguindo adiante, a criança vai conhecendo as letras e passa a escrever as palavras utilizando as letras que já conhece indistintamente, encontrando-se em hipótese pré-silábica. Para que avance, é necessário que ela adquira as habilidades de consciência fonológica, que são algumas das habilidades predictoras, indispensáveis para o processo de alfabetização e letramento. Por meio da consciência fonológica, a criança desenvolve melhor o processo de escrita e leitura. De acordo com Soares (2020), consciência fonológica é a “capacidade de refletir sobre os segmentos sonoros da fala” (p. 77), prestando atenção nos sons das palavras e desenvolvendo, assim, consciência de palavras, rimas, aliterações, sílabas e fonemas.

Avançando para a hipótese silábica, a criança já tem consciência das sílabas, já começa a entender que cada palavra tem “pedacinhos” e passa a escrever letras para cada sílaba. No nível silábico-alfabético, já está próxima da escrita alfabética e consegue escrever a palavra relacionando os grafemas com os fonemas, embora possa esquecer alguma letra. Quando chega ao nível alfabético, a criança já compreende como funciona o sistema de escrita alfabética, necessitando assimilar apenas as regras ortográficas.

Cada etapa exige conhecimento do docente em relação ao processo, pois, para que a criança avance de nível, é necessário intervenções didáticas específicas. Quando não há conhecimento e procedimentos específicos, pode haver dificuldades no processo de aquisição da língua escrita. Morais (2012) apresenta dez propriedades que devem ser ensinadas para as crianças, mesmo que algumas pareçam óbvias. Logo, para se apropriar do SEA e se tornar alfabetizada, a criança precisa compreender essas propriedades.

Quadro 1

Propriedades do SEA que o aprendiz precisa reconstruir para se tornar alfabetizado

1. Escreve-se com letras que não podem ser inventadas, que têm um repertório finito e que são diferentes de números e de outros símbolos;
2. As letras têm formatos fixos e pequenas variações produzem mudanças em sua identidade (p, q, b, d), embora uma letra assuma formatos variados (P, p, P, p);
3. A ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada;
4. Uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que distintas palavras compartilham as mesmas letras;
5. Nem todas as letras podem ocupar certas posições no interior das palavras e nem todas as letras podem vir juntas de quaisquer outras;
6. As letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem;
7. As letras notam segmentos sonoros menores que as sílabas orais que pronunciamos;
8. As letras têm valores sonoros fixos, apesar de muitas terem mais de um valor sonoro e certos sons poderem ser notados com mais de uma letra;
9. Além de letras, na escrita de palavras usam-se, também, algumas marcas (acentos) que podem modificar a tonicidade ou o som das letras ou sílabas onde aparecem;
10. As sílabas podem variar quanto às combinações entre consoantes e vogais (CV, CCV, CVV, CVV, CVC, V, VC, VCC, CCVCC...), mas a estrutura predominante no português é a sílaba CV (consoante-vogal), e todas as sílabas do português contêm, ao menos, uma vogal”.

Fonte: Morais (2012, p. 50-51).

Como já citado, a alfabetização é um processo complexo, no qual o alfabetizando precisa conhecer as letras e compreender que são únicas, não podendo ser inventadas, e que são diferentes de números e de outros símbolos. Além disso, possuem formatos fixos e variados e pequenas modificações podem transformá-las em outras. Do mesmo modo, o alfabetizando precisa entender que a ordem das letras não pode ser mudada dentro das palavras, pois qualquer modificação transforma uma palavra em outra; que as letras podem se repetir dentro de uma mesma palavra e fazer parte de outras, embora nem todas possam vir juntas, pois existem padrões.

Outro aspecto é que as letras não representam as características físicas dos objetos, mas sim os sons pronunciados. Logo, para sair do realismo nominal¹, por exemplo, a criança precisa ouvir a palavra, contar as sílabas e fazer uma

¹ Refere-se à fase na qual a criança imagina que o tamanho da palavra está de acordo com o tamanho do objeto: “[...] realismo nominal corresponde a uma fase em que a criança ainda não desenvolveu habilidades de consciência fonológica necessárias para compreender o sistema alfabético” (Morais, 2014).

associação com o som que ouviu, não relacionando-a com as características das palavras. Compreendendo essas propriedades do SEA, faz-se necessário desenvolver estratégias específicas para ensinar as crianças e uma das possibilidades seria o uso das práticas lúdicas, uma vez que elas possibilitam um ensino reflexivo e atrativo, bem como desenvolvem outras habilidades.

Práticas lúdicas na alfabetização

Nesta seção, o enfoque será dado à discussão sobre o papel da ludicidade nos processos de alfabetização. Para tanto, a etimologia da palavra ludicidade será apresentada com a finalidade de evidenciar os seus pressupostos básicos. A partir dessa conceituação básica, será discutida a relação entre ludicidade e educação, a partir da qual três atividades lúdicas de alfabetização serão analisadas.

Etimologia e conceito de ludicidade

A ludicidade é importante para o ser humano, tanto para o seu desenvolvimento físico e motor quanto para o psicológico. Antes de discutirmos sobre o papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental, buscamos compreender os conceitos de “ludicidade” e de “lúdico”. Os dois termos são muito discutidos e usados na Educação Infantil, porém, um pouco escassos no Ensino Fundamental.

Massa (2015) aborda que, embora muito utilizada, a palavra ludicidade “não existe no dicionário da língua portuguesa” (p. 113) e, dessa forma, busca autores como Brougère e Huizinga para ajudar em sua definição, relacionando o termo “jogo” ao conceito de ludicidade. Entretanto, ao realizarmos uma busca no Dicionário Online de Português (Dicio, 2024), encontramos que a palavra ludicidade é um substantivo feminino que significa “Característica ou propriedade do que é lúdico, do que é feito por meio de jogos, brincadeiras, atividades criativas”.

Pesquisando um pouco mais, como foi o caso do Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa Michaelis (2024), de fato, não encontramos um significado para a palavra ludicidade, apenas a definição da palavra lúdico, sendo esta um adjetivo que está relacionado “a jogos, brinquedos ou divertimentos”, “qualquer atividade que distrai ou diverte” e “a brincadeiras e divertimentos, como instrumento educativo”. Conforme Ferreira (2012), a palavra “lúdico” tem origem no latim *ludus* e significa “jogos”.

Até então, percebe-se que palavras como jogos, brincadeiras e brinquedos estão colocadas como sinônimos de lúdico e relacionadas à ludicidade, porém, estudos como o de Kishimoto (2011) discutem as diferenças de cada conceito. Para a autora, é complexo definir o que é jogo, pois cada um pode entender o conceito de modo diferente, uma vez que este pode ser visto como “o resultado de um sistema linguístico, que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto” (p. 18).

Similarmente, Moraes (2022) também afirma que há várias definições da palavra jogo, o que acaba dificultando o entendimento quanto ao seu conceito, então vamos utilizar o conceito de jogo definido por Leal, Albuquerque e Leite (2005), sendo este “uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos participam de uma situação de engajamento social num tempo e espaço determinados, com características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação “imaginária” (p. 112).

Quanto ao brinquedo, com base em outros estudos, é compreendido por Kishimoto (2011) como um “objeto, [...] suporte da brincadeira” (p. 24), ou seja, é representado por objetos como pipas, bonecas, carrinhos etc. Os brinquedos são classificados como estruturados, referentes aos brinquedos que já são adquiridos prontos, como no caso dos exemplos citados, ou não estruturados, relacionados a objetos comuns que podem ser usados como tal.

Já a brincadeira “É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica” (Kishimoto, 2011, p. 24). É por meio da brincadeira que a criança se expressa de forma espontânea, livremente, porque, diferente do jogo, as regras podem ser criadas e o uso de objetos pode ou não acontecer. Desse modo, deduzimos que os jogos e as brincadeiras são construções sociais de um povo, em uma determinada época, e que possuem características próprias, mas que são potentes para o desenvolvimento humano e fazem parte das atividades lúdicas.

Em um outro estudo apoiado nas discussões de Luckesi (2014) e outros autores — como Lopes (2014) e Moraes (2014) —, Mineiro e D’Ávila (2019) abordam uma pesquisa sobre o termo ludicidade realizada com estudantes de uma pós-graduação em Educação. Com o objetivo de analisar como os estudantes compreendem o conceito, chegaram à conclusão de que ludicidade é “um estado/experiência interna de plenitude e satisfação” (p. 8), sendo um termo não dicionarizado e em construção. Como descreve Luckesi (2014),

Ludicidade não é um termo dicionarizado. Vagarosamente, ele está sendo inventado, à medida que vamos tendo uma compreensão mais adequada do seu significado, tanto em conotação (significado), quanto em extensão (o conjunto de experiências que podem ser abrangidas por ele) (Luckesi, 2014, p. 13).

O autor ainda acrescenta que, no senso comum, o termo é referenciado às atividades lúdicas, como as brincadeiras, atividades de lazer, entretenimento, viagens, entre outros. Porém, essas atividades podem ou não ser lúdicas, depende dos sentimentos das pessoas que estão participando, pois uma mesma brincadeira pode ser divertida para umas e ruim para outras. Além disso, ele afirma que a ludicidade está presente em todas as fases da vida, e não somente na infância.

Desse modo, o termo ludicidade ainda precisa ser explorado, pois é amplo, complexo e, na maioria das vezes, é associado a outros termos, como atividades

lúdicas. Por sua vez, “as atividades denominadas como lúdicas pertencem ao domínio externo ao sujeito” (Luckesi, 2014, p. 17), podem ser observadas e descritas por outras pessoas, possibilitando uma experiência lúdica. Em outras palavras, conforme o que foi discutido, entende-se que ludicidade é igual a experiência lúdica, uma condição interna do ser humano, um estado de plenitude, que depende dos sentimentos dos envolvidos. E são as atividades lúdicas que, ao proporcionarem prazer e satisfação, fazem com que a pessoa tenha uma experiência lúdica.

Antes dos referidos conceitos mencionados, também pensávamos como o senso comum de que ludicidade seria realizar atividades lúdicas, a exemplo de brincadeiras e jogos. No entanto, pudemos reconstruir o conceito e entender que as brincadeiras e os jogos, assim como demais atividades que podem ser caracterizadas como lúdicas, possibilitam a experiência lúdica, sendo a ludicidade um estado interno do sujeito e está presente em qualquer fase da vida, e não somente no contexto infantil.

Assim, podemos concluir que o conceito de ludicidade é complexo e ainda carece de aprofundamento teórico, pois, como afirma Luckesi (2014, 2022), é um conceito em construção. Ao compreender seu significado e suas diferenciações, ele possibilita pesquisar e usar recursos pedagógicos, como os jogos e as brincadeiras, de forma intencional e de modo que interesse às crianças.

Relação entre ludicidade e educação

Como mencionado no tópico anterior, no Ensino Fundamental, a presença dos jogos e das brincadeiras nem sempre faz parte da rotina, o que Morais e Almeida (2022) argumentam ser pelo fato de algumas pessoas entenderem o jogo como passatempo, o que não é verdade, porque os jogos são capazes de “mobilizar conhecimentos, pois deixam os aprendizes instigados a vivenciar tudo que se relaciona às jogadas” (p. 35). Conforme Morais (2020), o ensino “que causa desejo de aprender e prazer em fazê-lo, não pode ser algo exclusivo da educação infantil, tem que ocorrer também no ensino fundamental” (p. 142).

Apoiando-se em outros trabalhos, Morais e Almeida (2022) afirmam que os jogos na educação são usados há muito tempo, desde a Antiguidade Clássica. Em seus estudos, Piaget (1964) discute que os jogos são “formas de assimilar a realidade”, ressaltando sua importância para o desenvolvimento cognitivo. Logo, brincar é uma necessidade do desenvolvimento da criança e, ao mesmo tempo, uma atividade que se aprende. Quando as crianças brincam e imaginam, estão sendo capazes de fazer coisas novas, de inventar. Além disso, são nesses momentos que há espaços para perguntas, acertos, erros e diálogos.

Compreendemos que o ser humano é sociável e desde cedo, ainda criança, sente a necessidade de se comunicar com outros humanos. Para Silveira e Cunha (2014), “[...] o brincar é a linguagem pela qual as crianças estabelecem a comunicação e alimentam seus primeiros vínculos” (p. 11). Em outras palavras, é brincando que a criança desenvolve a sociabilidade, faz amigos e aprende a conviver, respeitando

o direito dos outros e as normas estabelecidas pelo grupo, sentindo prazer pela aquisição do conhecimento, mesmo que não percebam que estão aprendendo.

Conforme o que já foi descrito, ressaltamos que o brincar é essencial para o desenvolvimento da criança e se tornou um direito garantido pela Declaração Universal dos Direitos da Criança, aprovada pela Organização das Nações Unidas (ONU), em 1959. Similarmente, em seu art. 31, a Convenção sobre os Direitos da Criança garante “o direito da criança ao descanso e ao lazer, ao divertimento e às atividades recreativas próprias da idade, bem como à livre participação na vida cultural e artística”.

Porém, em um estudo realizado com pós-graduandos, Mineiro e D’Ávila (2019) perceberam que, embora eles reconheçam que as experiências lúdicas contribuem para a aprendizagem, ainda não sabem como torná-la presente em sala de aula. Um outro ponto mencionado pelas autoras é que ludicidade não é uma ferramenta, e não é desejável que seja conceituada assim, fazendo-nos refletir que é muito além, é uma linguagem que pode e deve fazer parte do processo educativo.

Entendendo que as experiências lúdicas devem estar presentes na sala de aula, Morais e Almeida (2022) enfatizam que, para garantirmos a aprendizagem por meio de jogos, é necessário haver planejamento por parte do docente. Ou seja, mesmo que tenhamos um entendimento sobre suas contribuições para o processo de ensino/aprendizagem e possibilitemos às crianças explorar essas experiências, é essencial o planejamento. Com base em outros estudos, os autores também ressaltam que devemos fazer uma diferenciação entre o jogo educativo e o jogo didático, porque cada um tem uma finalidade. Segundo eles, os “jogos educativos não têm uma intencionalidade didática, enquanto os jogos didáticos, sim, têm a finalidade de promover a aprendizagem de conceitos e habilidades de diferentes áreas do conhecimento” (Morais e Almeida, 2022, p. 38). Similarmente, Kishimoto (2011) destaca a importância da intencionalidade no momento em que se planeja o uso de um jogo, salientando que “Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (p. 41).

Nesse sentido, inferimos que a ludicidade pode e deve estar presente no processo educativo, sendo fundamental para que as crianças desenvolvam conhecimentos e habilidades pertinentes ao processo de alfabetização e letramento. Além disso, a brincadeira não é apenas por pura diversão, mas também por educação, socialização, construção e desenvolvimento de suas habilidades, tendo que, para atingir os objetivos propostos de aprendizagem, ser bem planejada pelo docente.

Práticas lúdicas na alfabetização

A alfabetização é um processo complexo, por meio do qual as crianças constroem e reconstróem hipóteses sobre a escrita. Por fazer parte de um sistema cultural, a escrita não acontece de forma natural; diante disso, precisamos de práticas

sistemáticas e atrativas que auxiliem no desenvolvimento de habilidades fundamentais para esse processo. As práticas lúdicas são possibilidades excelentes para isso, pois permitem a experiência, além de desenvolver a percepção, atenção e memória. Embora por si só elas não ajudem os alfabetizando a refletirem sobre a escrita, quando bem planejadas, proporcionam um aprendizado significativo.

Quando falamos em práticas lúdicas, podemos conceituar, no geral, que são as brincadeiras e os jogos que possibilitam diversão, interesse, motivação e entretenimento, e que contribuem para o desenvolvimento de habilidades essenciais, como a sociabilidade, cognição, afetividade e outras. No entanto, como já foi mencionado no parágrafo anterior, os jogos, por si só, por exemplo, não cumprem uma função didática, pois, para alcançar os objetivos pretendidos, eles precisam ser planejados e bem executados em atendimento a estes.

Nessa perspectiva, compreendemos as práticas lúdicas como as brincadeiras e os jogos realizados de forma planejada, estruturada e sistemática. Já as atividades lúdicas não têm uma intencionalidade pedagógica, no sentido de, por exemplo, mediar a aprendizagem para alcançar os objetivos estabelecidos.

Compreendendo essas diferenciações, fica mais claro para o alfabetizador buscar estratégias adequadas a fim de, assim, alcançar os objetivos traçados para cada ano escolar ou nível de aprendizagem em que a criança se encontra. Portanto, os jogos e as brincadeiras atuam como facilitadores, otimizando os tempos e espaços de aprendizagem, pois eles reforçam os conhecimentos previamente adquiridos e ajudam no entendimento do SEA.

O processo de alfabetização e letramento, discutido na primeira seção, é complexo e exige planejamento e sistematicidade. Diante disso, fica claro que, embora os jogos e brincadeiras contribuam para o desenvolvimento de várias habilidades, sem planejamento e intencionalidade não conseguem auxiliar no processo de aquisição da leitura e escrita.

Sendo um processo gradativo no qual a criança passa por várias fases, a alfabetização exige do docente conhecimento sobre quais habilidades precisam ser desenvolvidas em cada etapa e quais jogos e brincadeiras podem facilitar a aprendizagem. Nesse sentido, o primeiro passo seria realizar um diagnóstico sobre o que a criança já sabe e o que precisa aprender; em seguida, é necessário planejar as ações em função dos objetivos definidos.

Diferente da oralidade, que acontece de forma natural por meio do convívio social, a escrita é algo cultural e inventado, como mencionamos anteriormente. Sendo assim, existem habilidades e conhecimentos que precisam ser ensinados. Como mencionado por Morais (2012), durante o processo de aquisição do SEA, a criança necessita compreender dez propriedades, que devem ser consolidadas durante o período de alfabetização.

Para identificar quais propriedades já são consolidadas e quais devem ser desenvolvidas, o alfabetizador deve conhecer também os níveis de escrita,

mencionados por Ferreiro e Teberosky (1999). Eles servirão como base, pois, durante esse processo, a criança passa a criar hipóteses sobre a escrita que podemos analisar por meio de atividades diagnósticas e intervir.

Entender o que foi citado anteriormente é de fundamental importância, pois é um ponto de partida para que a escolha dos jogos ou brincadeiras auxilie no processo de aquisição da leitura e escrita desenvolvendo conhecimentos e habilidades fundamentais e alcance as metas estabelecidas para cada ano escolar ou nível de aprendizagem. Quando trabalhamos com jogos, podemos inserir as crianças em contextos de letramento e usar os textos instrutivos, além de músicas, parlendas, trava-línguas, dentre outros.

Dessa maneira, apresentaremos algumas propostas lúdicas que podem ser utilizadas durante o período de alfabetização, tendo como base o nível de escrita no qual a criança se encontra e quais propriedades do SEA que precisam aprender, pois, como menciona Morais (2012), o processo de alfabetização pode durar mais de um ano escolar.

Com base na pesquisa bibliográfica e nas discussões realizadas até aqui, escolhemos três atividades para serem analisadas: o bingo, as letras móveis e o jogo da memória. Como critérios de escolha, consideramos a inclusão de atividades utilizadas na experiência vivenciada que possibilitam várias formas de uso e desenvolvem várias habilidades.

O primeiro jogo apresentado é o bingo, que pode contribuir na construção das propriedades 1, 2 e 4 descritas no Quadro 1 na primeira seção.

Figura 1
Bingo de Letras



Fonte: arquivo pessoal das autoras (2024).

O bingo é um jogo antigo e popular, em que cada participante recebe uma cartela e, por meio de um sorteio, precisa marcar todos os números. No processo de alfabetização, ele pode ser uma ferramenta eficaz e divertida para os alfabetizandos se apropriarem do SEA, pois podemos fazer várias modificações e,

assim, desenvolver diferentes habilidades, como o reconhecimento de letras, sílabas e palavras.

Além disso, as crianças podem fazer parte da construção do jogo, criando suas próprias cartelas, potencializando a leitura e a escrita, e tornando o aprendizado dinâmico e interativo. Como podemos adaptá-lo para desenvolver habilidades distintas, nós o nomeamos de várias formas, como: “Bingo de Letras”, “Bingo de Sílabas”, “Bingo de Palavras”, “Bingo de Rimas” e outras variações.

Na Figura 1, temos uma forma de utilizar o bingo, com o objetivo de reconhecer as letras. Para sua realização, precisamos de cartelas, letras e marcadores; pode-se jogar individualmente ou em dupla, detalhe que precisa ser pensado durante o planejamento, assim como possíveis intervenções. Porém, é importante ressaltar que o modo como o professor vai trabalhar é o que vai fazer a atividade ser uma experiência lúdica ou não. A ludicidade acontece durante o processo da brincadeira. O professor pode tornar o jogo mais divertido, por exemplo, ao criar suspenses e situações misteriosas.

Uma outra prática lúdica apresentada a seguir, é o uso das letras móveis, as quais os estudantes podem manusear e sentir, podendo ser usadas de diferentes modos e para todos os níveis com pequenas variações. É uma prática fundamental no período de alfabetização e muito flexível. Para a realização, são necessárias letras móveis e, dependendo dos objetivos, de cartões com imagens.

Figura 2
Brincando com o Alfabeto Móvel



Fonte: arquivo pessoal das autoras (2024).

No caso das crianças pré-silábicas, podemos usar as letras móveis com o objetivo de reconhecer as letras e seus sons, além de organizar e completar o alfabeto com a letra faltante, formar o próprio nome e outras possibilidades. No nível silábico com e sem valor sonoro, podemos brincar de formação de sílabas, usar cartões com imagens e pedir para as crianças identificarem as sílabas iniciais, mediais e finais, encontrar a vogal faltante ou a consoante.

Já no nível silábico-alfabético e alfabético, podemos brincar com a formação de palavras simples ou complexas. Nestas últimas fases, o alfabetizando já possui mais independência. Contudo, em ambos os casos, o professor pode e deve intervir, fazendo com que a criança reflita sobre a escrita. Para que a prática seja lúdica, o docente pode criar suspenses ou situações misteriosas, como uma caça ao tesouro de letras, para que a criança possa encontrar as letras escondidas pela sala, desenvolvendo o reconhecimento delas. Pode também adaptar a atividade para desenvolver outras habilidades.

Por meio da brincadeira com letras móveis, várias propriedades do SEA podem ser desenvolvidas. A brincadeira possibilita a manipulação das letras e contribui para a percepção, atenção e memória, que são fundamentais no processo de aprendizagem. O alfabetizador precisa compreender os níveis em que a criança se encontra para usar as letras móveis de forma que possa auxiliar o processo, caso contrário, a criança pode não avançar. Por exemplo, uma criança em nível pré-silábico, em meio a tantas letras, poderá desfocar sua atenção e não saber como usá-las, podendo ser o caso de estudantes com alguma deficiência.

Um outro jogo, também muito conhecido, é o jogo da memória, o qual desafia as crianças a memorizarem a localização de imagens iguais, estimulando habilidades essenciais para o processo de alfabetização, como a atenção e a concentração.

Figura 3
Jogo da Memória



Fonte: arquivo pessoal das autoras (2024)

O jogo da memória é um clássico que tem por objetivo juntar as cartas em pares, desafiando a memória dos jogadores. Ele é adaptável e o vence quem consegue encontrar as cartas em menor tempo possível ou quem conseguir mais pares. Os itens necessários são as cartas com imagens e um tabuleiro ou superfície plana para manter as cartas viradas para baixo. É uma excelente prática para a alfabetização, uma vez que podemos adaptá-lo de diferentes formas, de acordo com os objetivos pretendidos. Esse recurso auxilia no desenvolvimento do raciocínio lógico, concentração, memória visual, leitura, associação e também ensina às crianças a esperar a vez e cumprir as regras.

Na Figura 3, apresentamos uma forma de usá-lo com o objetivo de trabalhar uma das habilidades da consciência fonológica, por meio da qual as crianças deverão encontrar os pares de rimas. As figuras representam o significado das palavras rimadas que são ouvidas por meio da música “Fui ao mercado”. Antes de desenvolver o jogo, é importante que o alfabetizador cante a música com as crianças e trabalhe a letra da canção, identificando as palavras, os espaços em branco, a direcionalidade do texto, as palavras que se repetem etc. O alfabetizador pode parear as figuras, estudar as palavras, produzir outras rimas de forma oral e escrita, entre outras ações, antes de iniciar o jogo.

Para consolidar o aprendizado e verificar se o alfabetizando está compreendendo o conceito, pode-se realizar o jogo, no qual as cartas deverão ser embaralhadas e viradas para baixo em uma superfície. Então, em duplas ou grupos, as crianças serão desafiadas a encontrarem os pares de rimas. Além da forma tradicional, de encontrar figuras iguais, outra maneira de brincar é realizando a associação de letras ou sílabas iniciais com as figuras, ou estas e as palavras correspondentes, auxiliando no desenvolvimento da consciência fonêmica e da leitura, com o objetivo de reconhecer sons, letras e palavras.

Todos os exemplos apresentados podem e devem partir do contexto de letramento e, de acordo com os objetivos traçados, podemos adaptar o jogo para auxiliar na construção do conhecimento do alfabetizando. Por ser possível adaptar, pode ser usado em sala de aula várias vezes e até levado para casa, de modo que as crianças possam aprimorar seus conhecimentos e se divertir.

Logo, diante do que foi apresentado, percebemos que os jogos estão para além de ser atrativos, pois eles, de fato, podem contribuir para o aprendizado de forma significativa, uma vez que contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo. Com os jogos, as crianças manipulam, brincam e aprendem regras, além de desenvolverem habilidades de consciência fonológica e de refletirem sobre o sistema de escrita alfabética.

Assim, podem ser usados para apresentar um conceito, experimentar e também consolidar os conteúdos. Contudo, é importante ressaltar que os jogos precisam ser bem planejados de acordo com os objetivos definidos, o que requer do professor um tempo maior de organização e, a depender do jogo, de recursos para sua construção.

Considerações finais

A partir das reflexões apresentadas neste estudo, ressaltamos que as práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental contribuem para o desenvolvimento de várias habilidades, além de auxiliarem no processo de aquisição da escrita e da leitura. No início do trabalho, partiu-se da ideia de que o estudo se justificaria em função de a escrita estar presente no nosso dia a dia, sendo essencial para nossa independência no contexto atual. Assim, seria necessário buscar estratégias eficazes que auxiliem no processo de alfabetização e letramento. Além disso, tínhamos a impressão de que as práticas lúdicas contribuem para que a aprendizagem seja significativa, possibilitando um ensino reflexivo.

Desse modo, após o estudo, percebemos que sua relevância é ainda maior, tendo em vista que vivemos em um mundo no qual a escrita se faz presente em diversas situações do cotidiano, exigindo que saibamos mais do que a escrita do próprio nome, sendo necessário saber como utilizá-la no nosso dia a dia. Ademais, é uma tecnologia inventada que precisa ser ensinada sistematicamente, que permite a transmissão de informações de maneira duradoura e eficaz. Nessa perspectiva, faz-se necessário entender o processo de alfabetização e letramento e buscar práticas que possam auxiliar de forma dinâmica e interativa. Além disso, as práticas lúdicas precisam fazer parte do processo, pois a ludicidade é uma condição interna do sujeito.

Estabeleceu-se como objetivo geral refletir sobre o papel das práticas lúdicas durante o processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Percebeu-se, então, que o objetivo foi alcançado, pois as práticas lúdicas realmente auxiliam no processo de aquisição da leitura e da escrita, mas, para serem eficazes, precisam ser planejadas de acordo com os objetivos pretendidos, abordadas de maneira intencional e sistemática. Quanto aos objetivos específicos, também foram alcançados: mediante a revisão bibliográfica, identificamos, na primeira seção, os principais conceitos sobre o processo de alfabetização e letramento considerando-se o sistema de escrita alfabética, assim como discutimos sobre a ludicidade e analisamos algumas práticas lúdicas na segunda seção.

Tendo como base o questionamento inicial acerca do papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental, após a realização do estudo, percebemos que tais práticas estão para além da atratividade. Mais do que isso, possibilitam aos sujeitos experiências significativas e que fazem parte da condição humana e seu desenvolvimento. Elas contribuem para a criação de habilidades essenciais, como sociabilidade, afetividade, percepção, memória, atenção, introdução e compreensão de conteúdos, dentre outras, sendo importantes aliadas no processo de alfabetização e letramento.

Com base na pesquisa bibliográfica, foram escolhidas três atividades para serem analisadas, as quais tiveram como critérios de escolha as múltiplas possibilidades de uso e sua utilização durante a experiência vivenciada por uma de nós. Ao analisarmos, discutimos as várias formas que um mesmo recurso pode ser usado de acordo com os objetivos definidos durante o planejamento.

Como limitações do estudo, tivemos dificuldades em encontrar artigos referentes às práticas lúdicas em contexto de alfabetização e letramento, pois os poucos artigos encontrados discutiam as práticas lúdicas no contexto da educação infantil. Além disso, o conceito apresentado sobre ludicidade ainda se encontra em construção, sendo necessários mais estudos e aprofundamento sobre o tema.

Nesse sentido, espera-se que este trabalho seja utilizado como base para futuros estudos e contribua para a formação dos profissionais da educação, particularmente pela relação entre alfabetização, letramento e ludicidade. Considerando também que nenhum conhecimento é finito, e diante das limitações próprias a cada estudo, os trabalhos futuros poderão aprofundar o assunto e analisar de forma mais específica os resultados obtidos por meio de pesquisas de campo.

Referências

Brasil. Decreto nº 99.710, de 21 de novembro de 1990. Promulga a Convenção sobre os Direitos da Criança. *Diário Oficial da República Federativa do Brasil*, 1990. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/d99710.htm. Acesso em: 29 jun. 2024.

Dicio. Dicionário Online de Português. *Ludicidade*. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/ludicidade/>. Acesso em: 25 jun. 2024.

Ferreira, P. N. *O jogo e suas teorias*. Unidade I do Guia do Estudante da disciplina de Jogos, Recreação e Brincadeiras. Maceió: Universidade Aberta do Brasil–UAB/Universidade Federal de Alagoas, 2012.

Ferreiro, E.; Teberosky, A. *Psicogênese da língua escrita*. Edição comemorativa dos 20 anos. Porto Alegre: Artmed, 1999.

Galvão, A.; Leal, T. F. Há lugar ainda para métodos de alfabetização? Conversa com professores (as). In: Morais, A. G.; Albuquerque, E. B. C.; Leal, T. F. (org.). *Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 11-28.

Kishimoto, T. M. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

Kleiman, A. B. *Preciso “ensinar” o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?* São Paulo: Unicamp, 2005.

Leal, T. F. Fazendo acontecer: o ensino da escrita alfabética na escola. *In: Morais, A. G.; Albuquerque, E. B. C.; Leal, T. F. (org.). Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética.* Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 89-110.

Leal, T. F.; Albuquerque, E. B.; Leite, T. M. R. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). *In: Morais, A. G.; Albuquerque, E. B. C.; Leal, T. F. (org.). Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética.* Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 111-131.

Libâneo, J. C. *Didática.* 2. ed. São Paulo: Cortez, 2013.

Luckesi, C. C. Ludicidade e formação do educador. *Revista Entreideias: educação, cultura e sociedade*, v. 3, n. 2, 2014.

Luckesi, C. C. *Ludicidade e atividades lúdicas na prática educativa: compreensões conceituais e proposições.* 1. ed. São Paulo: Cortez, 2022.

Massa, M. S. Ludicidade: da etimologia da palavra à complexidade do conceito. *Aprender - Caderno de filosofia e psicologia da educação*, n. 15, p. 111-130, 2015.

Michaelis. Dicionário Brasileiro da Língua Portuguesa. *Lúdico*. Disponível em: <https://michaelis.uol.com.br/moderno-portugues/busca/portugues-brasileiro/l%C3%BAdico/>. Acesso em: 25 jun. 2024.

Mineiro, M.; D'ávila, C. Ludicidade: compreensões conceituais de pós-graduandos em educação. *Educação e Pesquisa*, v. 45, 2019. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/pfxVGBRyGr7cjhYwZkbFG/?lang=pt>. Acesso em: 27 jun. 2024.

Morais, A. G. *Sistema de escrita alfabética.* São Paulo: Melhoramentos, 2012.

Morais, A. G. Realismo nominal. *Ceale*, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/realismo-nominal>. Acesso em: 25 maio 2024.

Morais, A. G. *Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização.* 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

Morais, A. G.; Almeida, T. P. S. *Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão.* 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

Piaget, J. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.* 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1964. Disponível em: <https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/A+forma%C3%A7%C3%A3o+do+s%C3%ADmbolo+na+crian%C3%A7a.pdf>. Acesso em: 22 jun. 2024.

Silveira, L.; Cunha, A. C. *O jogo e a infância: entre o mundo pensado e o mundo vivido.* Santo Tirso: De Facto Editores, 2014.

Soares, M. Alfabetização. *Ceale, 2014a*. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/alfabetizacao>. Acesso em: 25 maio 2024.

Soares, M. Letramento. *Ceale, 2014b*. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/letramento>. Acesso em: 25 maio 2024.

Soares, M. *Alfabetização: a questão dos métodos*. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2016. 5. reimpr. 2021.

Soares, M. *Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever*. São Paulo: Contexto, 2020.

O papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental

The role of playful practices in the literacy process of children in the early years of elementary education

El papel de las prácticas lúdicas en el proceso de alfabetización de los niños en los primeros años de la escuela primaria

Resumo	Abstract	Resumen
<p>O presente estudo trata sobre o papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental, que, ao desenvolverem os aspectos sociais, cognitivos e afetivos, podem contribuir para o processo de aquisição da escrita de forma significativa e reflexiva. O estudo teve como objetivo refletir sobre o papel das práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento. Realizou-se uma pesquisa bibliográfica com abordagem qualitativa utilizando livros e artigos sobre o tema e uma análise sobre a potencialidade alfabetizadora de três atividades lúdicas. A análise identificou que as práticas lúdicas, além de proporcionarem um ensino atrativo, podem e devem fazer parte do processo de aquisição da escrita, pois a ludicidade faz parte do ser humano e permite um ensino reflexivo, devendo ser planejadas e trabalhadas de maneira intencional e sistemática.</p>	<p>This study deals with the role of playful practices in the literacy process of children in the early years of elementary school, which, by developing social, cognitive and affective aspects, can contribute to the process of acquiring writing skills in a meaningful and reflective way. The study aimed to reflect on the role of playful practices in the literacy process. A bibliographical research was carried out with a qualitative approach using books and articles on the subject and an analysis of the literacy potential of three playful activities. The analysis identified that playful practices, in addition to providing an attractive teaching, can and should be part of the writing acquisition process, since playfulness is part of the human being and allows for reflective teaching, and should be planned and worked on in an intentional and systematic way.</p>	<p>Este estudio aborda el papel de las prácticas lúdicas en el proceso de alfabetización de niños de los años iniciales de la Educación Primaria, las cuales, al desarrollar aspectos sociales, cognitivos y afectivos, pueden contribuir al proceso de adquisición de la escritura de forma significativa y reflexiva. El estudio tuvo como objetivo reflexionar sobre el papel de las prácticas lúdicas en el proceso de alfabetización y lectoescritura. Se realizó una investigación bibliográfica con enfoque cualitativo utilizando libros y artículos sobre el tema y un análisis del potencial alfabetizador de tres actividades lúdicas. El análisis identificó que las prácticas lúdicas, además de proporcionar una enseñanza atractiva, pueden y deben ser parte del proceso de adquisición de la escritura, pues lo lúdico es parte del ser humano y permite una enseñanza reflexiva, debiendo ser planificada y trabajada de forma intencional y sistemática.</p>
<p>Palavras-chave: Alfabetização e Letramento. Ludicidade. Ensino Fundamental.</p>	<p>Keywords: Literacy and "letramento". Playfulness. Elementary Education.</p>	<p>Palabras clave: Alfabetización y letramento. Ludismo. Educación elemental.</p>