



## LÚDICO E ALFABETIZAÇÃO: ALGUMAS TESSITURAS, OUTRAS APRENDIZAGENS

*LUDIC, LITERACY AND LETTERING: SOME TESSITURES, OTHER LEARNING*

Jonathan Aguiar <sup>1</sup>

**RESUMO:** Este trabalho tem como objetivo discutir o que entendemos por alfabetização e letramento a partir da dimensão do lúdico. Para tanto, nos aproximamos das ideias de Huizinga (2014) para definição de lúdico e Luckesi (2014) sobre ludicidade, atividade lúdica e não-lúdica. Além de acrescentar nesse debate as concepções de Macedo, Petty e Passos (2005) a respeito da dimensão do lúdico na aprendizagem. Sobre alfabetização e letramento entendemos como processos indissociáveis (SOARES, 2004; CARVALHO, 2005). A questão norteadora deste estudo foi: como tornar a prática alfabetizadora enriquecedora por meio do lúdico? Concluímos que uma alfabetização que tem o lúdico como princípio da prática educativa, rompe as cartilhas, os métodos, as técnicas, e busca se conectar, entrelaçar com os que indivíduos sentem prazer para se apropriar de qualquer código linguístico e os desafios de ser leitor e escritor. Ler e escrever, ser alfabetizado entorno de uma perspectiva lúdica, possibilita reconhecer as várias maneiras de se inventar, reviver, imaginar outros modos pensantes do que seja alfabetizar letrando.

**Palavras-chave:** Lúdico; Ludicidade; Alfabetização; Letramento; Atividades Lúdicas.

**ABSTRACT:** This work aims to discuss what we mean by literacy and literacy from the dimension of playfulness. Therefore, we approach the ideas of Huizinga (2014) for the definition of playfulness and Luckesi (2014) about playfulness, playful and non-playful activity. In addition to adding to this debate the concepts of Macedo, Petty and Passos (2005) regarding the dimension of playfulness in learning. About literacy and literacy we understand as inseparable processes (SOARES, 2004; CARVALHO, 2005). The guiding question of this study was: how to make literacy practice enriching through play? We conclude that literacy that has play as a principle of educational practice, breaks the booklets, methods, techniques, and seeks to connect, intertwine with those individuals who feel pleasure to appropriate any linguistic code and the challenges of being a reader and writer. Reading and writing, being literate around a playful perspective, makes it possible to recognize the various ways of inventing, reliving, imagining other ways of thinking about what it means to read and write.

**Keywords:** Playful; Playfulness; Literacy; Literacy; Playful activities.

### PARA INÍCIO DE CONVERSA

*“Criar não é uma coisa rara. Todos nascemos para isso”  
(Kevin Aston<sup>2</sup>, 2016, p. 29)*

Embora a temática do lúdico e ludicidade tenha sido foco de inúmeras investigações no campo científico (BARBOSA; CAMARGO; MELLO, 2020; AGUIAR; SIRINO, 2020; COLLA, 2019; AGUIAR, 2019; KISHIMOTO, 2016 e 2014), ressaltamos que tal assunto ainda não se esgotou, principalmente quando destacamos a

<sup>1</sup>Jonathan Aguiar, escritorjonathan@gmail.com

<sup>2</sup>Retirado do livro “A história secreta da criatividade” publicado pela editora Sextante (2009).



importância deste fenômeno na área da educação nos processos de ensino e aprendizagem.

Iniciar este texto, elucidando a relevância da temática lúdico e ludicidade, na ótica educativa, significa dizermos que o seu conhecimento, não se finda as associações e atribuições somente aos estudos da infância, dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, apesar que os aspectos relacionados ao lúdico, ao brincar pode perpassar a essas atribuições e seus múltiplos contextos. Cabe explicitar imediatamente, ao nosso entendimento, que o lúdico faz parte da vida humana, como já foi assinalado por Johan Huizinga (2014). Dito isso, os jogos, os brinquedos, as brincadeiras e quaisquer outros elementos se tornam lúdicos, pela simples e complexa relação, que se há entre o objeto lúdico e o indivíduo que se relaciona. Logo, se há plenitude do sujeito que brinca, joga, cria, reelabora, a ludicidade passa assim existir.

A princípio, nos últimos anos, tanto na experiência como Formador Regional do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC-UFRJ, desde 2017), quanto pesquisador científico e professor da educação básica (Educação Infantil e anos iniciais do Ensino Fundamental), tenho refletido do que seja lúdico na prática docente e de como este fenômeno, contribui para alfabetização<sup>3</sup> de crianças, jovens e adultos, e, a capacidade de se apropriar da leitura e da escrita. Portanto, o foco deste estudo é discutir o que entendemos por alfabetização e letramento a partir da dimensão do lúdico.

## ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: CONCEITOS EM DIÁLOGOS

*“As palavras servem para brincar, para rir, para chorar, para expressar sentimentos e desejos, para convencer, para ordenar, para informar, para aprender e ensinar, para comunicar-se com o outro, para pensar”  
(Patrícia Corsino<sup>4</sup>, 2009, p. 50)*

Nas palavras de Magda Soares (2004) alfabetização e letramento são aspectos distintos, porém indissociáveis, no qual alfabetização pode ser a “aquisição do sistema convencional de escrita” (SOARES, 2004, p. 14).

Já, letramento, refere-se ao “desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita” (SOARES, 2004, p. 14). No entanto, na visão de Soares (2004, p. 14) ambos processos se complementam, “são processos independentes, mas interdependentes, e indissociáveis: a alfabetização desenvolve-se *no contexto de e por meio de* práticas sociais de leitura e de escrita, isto é, através de atividades de letramento” (itálico da autora).

Marlene Carvalho, pedagoga e especialista em alfabetização ao escrever o livro “Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática” em diálogo com as ideias de Soares, a mesma esclarece:

Uma pessoa alfabetizada, conhece o código alfabético, domina as relações grafonômicas, em outras palavras, sabe que os sons e as letras representam, é capaz de ler palavras e textos simples mas não necessariamente é usuário da leitura e da escrita na vida social. Pessoas alfabetizadas podem, eventualmente,

<sup>3</sup> Entendendo-o o conceito de alfabetização como processo complexo e que se relaciona com letramento.

<sup>4</sup> Retirado do livro “Educação infantil: cotidiano e políticas” sob a organização de Patrícia Corsino, publicado pela Editora Autores Associados.



ter pouca ou nenhuma familiaridade com a escrita dos jornais, dos livros, revistas, documentos, e muitos outros tipos de textos; podem também encontrar dificuldades para se expressarem por escrito. **Letrado, no sentido que estamos usando o termo, é alguém que se apropriou suficientemente da escrita e da leitura a ponto de usá-las como desenvoltura**, com propriedade, para dar conta de suas atribuições **sociais** e profissionais (CARVALHO, 2005, p. 66, grifo nossos).

Logo, para o letramento coexistir com os processos de alfabetização, esta ação precisa se relacionar com a vida e qualquer espaço social e cultural que o indivíduo venha se sentir parte. Até porque para se ler, para se escrever precisa viver a intensidade desses processos que são infundáveis e contínuos entre alfabetização e letramento.

Consequentemente, para a alfabetização caminhar com letramento, deve-se criar situações de aprendizagem em que a escrita e a leitura tenham “função social” (CARVALHO, 2005).

A respeito disso, Carvalho (2005) exemplifica que uma prática alfabetizadora deve-se ter a sensibilidade de conduzir ao sujeito ao uso correto do texto, das palavras, da leitura a vida humana. Como escrever bilhetes, contar uma história, produzir um jornal, a escrita dessa maneira passa a ter uma função social, com isso propicia aos indivíduos a compreender a variação da escrita, suas variações para além de um processo mecânico, mas que tem um objetivo, uma função. Desse jeito, o processo de ler uma palavra, inicia com o indivíduo ler o seu próprio mundo (FREIRE, 2005).

Tendo explicado a nossa compreensão dos conceitos de alfabetização e letramento como processos dialéticos, em que ambos estão embricados. O letramento se relaciona com a prática social, com isso, nos leva a acreditar a complexidade que tanto se fala em explicar o que seja alfabetização, principalmente quando nos referimos a um domínio social. Desse modo, deduzimos que a dimensão cultural, política e prática, serão também incorporadas nesse debate.

Nesse ínterim, nos cabe dizer que a alfabetização se desdobra em seus múltiplos contextos sociais, políticos, culturais entre as inúmeras realidades, territórios, sensações, e sentimentos, principalmente, por se referir a sujeitos humanos (sujeitos em que sua essência demarca a ludicidade) que estão em contínuos processos de seres alfabetizados, que teve início (assim esperamos) na escola e que não se conclui nos bancos escolares, quando entendemos que alfabetização é *por/com* toda a vida.

Na verdade, mesmo que de forma repetidamente, ainda sobre o processo da alfabetização, é importante sublinhar que todos os elementos que assim a culminam (domínio do código alfabético, das relações grafônicas, das correspondências entre letras e fonemas, os aspectos morfológicos e entre outros aspectos<sup>5</sup>) são eficientes quando estão interligadas com as práticas sociais (denominadas como letramento). Por este motivo, acentuamos tanto nesse texto, como em nossa vivência híbrida – ora na educação básica, ora no espaço de formação docente, o desenvolvimento e o conhecimento do lúdico é imprescindível para que alfabetização passa existir e tornar o ambiente enriquecedor para aprendizagem infantil e do adulto. Nesse aspecto, somente pelo o lúdico, sua plenitude,

<sup>5</sup> Ver “Guia teórico do alfabetizador” produzido por Miriam Lemle (Editora Ática, 2009).



que sujeitos aprendem, jogam com as letras e interpretam os sabores e os dilemas da própria vida e os tornam seres alfabetizados.

## O LÚDICO E A APRENDIZAGEM

Huizinga (2014) esclarece que o lúdico é inerente ao ser humano, pois segundo seus escritos, somos seres brincantes - “*homo ludens*”. Entretanto, ser lúdico habita o pulsar da vida humana e seu desenvolvimento enquanto espécie. A brincadeira, o ato de jogar e brincar, para ser compreendida como lúdica pressupõe interação, experiência plena do sujeito com os objetos, dinâmicas e propostas a serem vivenciadas.

Crianças brincam. Jovens e adultos se relacionam com jogos. Idosos dão risadas entre competições, e, dessa forma, o brincar, iniciado na infância e que perpassa todas as fases da vida, vai constituindo o sujeito, em todas as instâncias e contextos que faça parte. A dimensão do lúdico é fundamental na prática educativa de professores e deve permanecer em sintonia com os processos de ensino-aprendizagem. Pois, uma criança para explorar o mundo, se conecta com o brincar, sendo elemento primordial para sua existência intelectual, social e cultural. De outra maneira, um adulto para se libertar das tensões do cotidiano, dos dilemas e preocupações da vida adulta, encontra no lúdico (ludus = jogo), saídas para romper com o tédio e reelaborar sentidos para a própria vida e penetrar na “mudança, alternância, sucessão, associação, separação” (HUIZINGA, 2014, p. 12), descreveu Huizinga ao abordar as características do jogo.

Portanto, o lúdico, cooperam para aprendizagens, para inclusões, para participações, para envolvimento entre o que se quer conhecer, e, o que deseja ser explorado. Dito isto, e com base no argumento que o lúdico é inerente à espécie humana, **o que podemos denominar como ludicidade?**

Para responder esta indagação, apoiamos-nos na concepção luckesiana, para aqui definir o que chamamos de ludicidade e atividades lúdicas.

O educador, Cipriano Luckesi (2018, 2014 e 2002) esclarece que ludicidade não é um termo dicionarizado, em que as vezes, é atribuído como característica do que é lúdico, associado a jogos, brinquedos, brincadeiras, atividades criativas. No seu entendimento, ludicidade é uma experiência interna do sujeito, no qual pode ser compreendida como um estado de consciência, vivida de modo pleno por qualquer indivíduo, sendo uma criança, adulto e idoso. Este estado de bem-estar, de satisfação, de plenitude que é subjetiva de cada um, traça o que autor chama de ludicidade.

Com o exposto, Luckesi delimita, **o que são atividades lúdicas e não-lúdicas.** A exemplo disso, o próprio escreve:

[...] não existem atividades que, por si, sejam lúdicas. Existem atividades. Ponto. Elas serão qualificadas como lúdicas (ou não) a depender do sujeito que as vivencia e da circunstância onde isso ocorre. Então rir de uma boa piada pode ser extremamente lúdico, mas alguém contar-nos uma piada, ao nosso ouvido, enquanto estamos a assistir uma conferência tem um caráter de invasão, desrespeito e chatice; certamente, nada lúdico. (LUCKESI, 2014, p.16).



A partir dessa ideia, a existência do lúdico na educação, sobretudo no processo de ensino-aprendizagem tem como foco o envolvimento saudável de qualquer sujeito, a sua motivação de continuar fazendo parte da ação pedagógica, de sentir-se feliz diante do que é ensinado e o que é aprendido.

A dimensão do lúdico na educação, vai além dos processos objetivos, das metodologias, das teorias e recursos pedagógicos. Sua dimensão deve ser compreendida como respeito a vida e o seu sentir. Na verdade, o lúdico rompe a noção de utilitarismo e de modo geral, se relaciona com as experiências plurais de cada sujeito, pois ele é “um estado de espírito que possui manifestação exterior” disse Luckesi (2002, p. 3).

Nesse aspecto, só podemos dizer o que é lúdico e suas atribuições quando crianças e adultos, jovens e adolescentes, bebês e idosos revelam os mistérios, as sensações prazerosas, o olhar agradável diante de uma situação de aprendizagem, pois, o jogo, por si só, não é lúdico. O que, qualifica-o como lúdico são os sentimentos e os sentidos que podem gerar em qualquer sujeito, pois sua condição é interna. (LUCKESI, 2018).

Esta concepção luckesiana, dialoga com a colocação de uma professora alfabetizadora, participante do PNAIC<sup>6</sup>, (docente no município de Petrópolis), ao discutirmos sobre a dimensão do lúdico nos processos de alfabetização escolar, em uma roda de conversa, ela nos contou:

Relembro muito de uma das discussões do ano passado [2017]. Leitura pra mim, na infância vejo como castigo. Foi um sofrimento muito grande em minha vida. Lembro quando a professora sorteava o nome de um aluno, e, este deveria fazer a leitura em voz alta. Quando eu deveria ler, acabava atropelando as letras e as palavras. [...] tinha que voltar do início. Não havia leitura como necessária, como prazer, a leitura era obrigação. Para saber se você sabia decodificar aquele simbolozinho, de uma forma falada, de maneira obrigatória. Essa [...] foi a minha experiência como aluna. Sempre digo aos professores para fazerem diferente. Penso no lúdico. Onde eles [professores] possam criar outras estratégias. Essas formações do PNAIC, me ajudaram a pensar [em] outros modos de ser docente, [...] [sabendo] que também é uma terapia em minha vida. (Docente 2)

Diante desse relato, podemos perceber o não-lúdico prevalecendo, em uma prática educativa que aos olhos daquela que viveu, exala o sofrimento, a dor, a experiência negativa. A leitura em voz alta para tal docente assinalava “obrigação”, principalmente quando deveria retornar ao texto, quando atropelava algumas letras e palavras. Aqui problematizamos: como tornar o momento da leitura como fonte de prazer e envolvimento entre aprendentes? Como tornar esse momento lúdico em sua plenitude, em que o bem estar, de cada sujeito seja um elo para potência da aprendizagem?

Apesar desta vivência cruel, a professora supracitada ao contar uma parte de sua história, resgatando em sua memória situações que viveu e que não atribui como lúdica, a mesma, aposta em outras saídas. Na esperança em que uma prática lúdica, o verdadeiro significado do lúdico é fazer diferente, principalmente quando estimula seus respectivos

---

<sup>6</sup> Os relatos que são mencionados nesse capítulo, estão vinculados ao relatório final da Formação do PNAIC-Petrópolis, cujas formações eram gravadas (por áudio e vídeo) com a autorização de todos (as) os (as) participantes.



professores – “Sempre digo aos professores para fazerem diferente. Penso no lúdico. Onde eles [professores] possam criar outras estratégias”.

Ainda, a professora continua explicando: “Essas formações do PNAIC, me ajudaram a pensar [em] outros modos de ser docente, [...] [sabendo] que também é uma terapia em minha vida”. Nesse caso, o lúdico exprimi a essência transformadora de qualquer sujeito, isto é sinalizado no relato acima, pois pensar em uma aula lúdica, em uma educação lúdica, significa possibilitar no chão da sala de aula o reconhecimento das emoções, do estado pleno de liberdade e participação de qualquer indivíduo, e, ao movimento dialético de se repensar diariamente o que é ser humano. Assim, como a arte de pensar caminhos, estratégias, metodologias para que ensinantes e aprendentes, aprendam, leiam, brinquem, criem e se tornem leitores, respeitando a sua subjetividade e a capacidade emocional de cada participante, ao ser protagonista do seu saber.

Cartilha alguma jamais conseguirá definir essa plenitude, método não dará conta de traduzir a dimensão da ludicidade, pois uma prática lúdica, simplesmente acontece quando professores comprometidos entendem o seu fazer, o seu sentir, o seu viver, para além de um livro didático, um jogo adquirido ou comportamentos que demarcam a leitura como obrigatória. Em outras palavras, a ludicidade é mais que desenvolvimento humano, é envolvimento com entrelaçamento das emoções.

Por outro lado, outro docente explica:

[...] ouvi de uma professora [que quando] a criança sai da pré-escola [educação infantil], e chega no primeiro ano [ensino fundamental] que tudo muda, “agora vocês são mocinhos e mocinhas. Acabou a brincadeira”. Então, significa [dizer] que acabou o lúdico, né. (Docente 3)

Já foi dito nesse texto, que o lúdico e sua plenitude não se encerra na primeira infância, ele é necessário para o desenvolvimento e para aprendizagem tanto cognitiva, afetiva, social e cultural do ser humano. Com base nesse argumento, ressaltamos que a compreensão do lúdico, tanto na esfera da formação inicial, quanto na formação continuada de professores, carecem de mais aprofundamentos, para que docentes e futuros professores não continuem proliferando que viver a plenitude do brincar se limita a criança, embora este fenômeno pertence também ao desenvolvimento dos pequenos.

O que temos aqui dito como prazer, bem estar, envolvimento do sujeito em sua plenitude, os pesquisadores Lino de Macedo, Ana Lúcia Petty e Norimar Passos (2005) vão entender que a dimensão lúdica nos processos de desenvolvimento e aprendizagem, são aquelas que dão condições para que cada criança, adolescente torne protagonista do seu conhecimento. Põe em destaque o “prazer funcional”, em que está relacionado ao desafio proposto no momento da atividade que resulta na alegria e no alcance de tentar vencer o que está posto. Em outras palavras, os jogos, as brincadeiras, as dinâmicas devem despertar o prazer, a alegria, a motivação, o movimento de fluidez entre a situações lúdica com o espírito lúdico do sujeito. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005).

O desafio e a surpresa precisam fazer parte das vivências e experiências de cada indivíduo. Segundo os autores: “Lúdico, nesse sentido, é equivalente a desafiador, a algo que nos pega por sua surpresa, pelo gosto de repetir em outro contexto [...] tem sentido



de investigação, de curiosidade, de permissão para dizer a pessoa dizer o que pensa ou sente” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 19).

Em continuidade, a dimensão lúdica segundo Macedo, Petty e Passos (2005) nos estimula a conhecer e explorar outras possibilidades, sua qualidade nos permite “transitar ou percorrer os modos – impossível, circunstancial, necessário e possível – do ser das coisas”. Ainda, os mesmos autores advertem que a falta do lúdico, contribui para “ironia, o desinteresse, o ceticismo ou a violência”. (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 20). Esses pontos descritos por Macedo, Petty e Passos, explica com mais clareza o não-lúdico composto na concepção luckesiana.

A criança, o adulto que não se sentem à vontade para participar, para se envolver na dinâmica o lúdico não habita esse lugar. Em algumas circunstâncias a violência, a exclusão, as barreiras que impedem a não participação colaboram para existência da não ludicidade, nem tudo é lúdico, pois a sua dimensão ultrapassa narrativas, elaborações obrigatórias de sua existência, que as vezes são elucidadas por educadores - “o lúdico deve habitar a educação infantil”, “o lúdico deve pertencer a alfabetização”, “professores devem ser lúdicos” – , o dever, o agir do lúdico rompem com a obrigatoriedade, com a insistência que seu alcance prevaleça em prática x, em detrimento de ação y. Pois, o lúdico só existe, por haver humanos que se envolvem em processos, que se dedicam a experimentar o brincar com a liberdade de ser feliz e produzir a sensação de bem-estar.

Mas, o lúdico pode assumir uma perspectiva simbólica, em que “aquilo que se faz tem um correspondente, qualquer que seja ele” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 20). Ao ensinar algo, as crianças e adultos, assimilam, acomodam, relacionam, classificam conceitos e reelaboram de outras formas. Cabe dizer, que, quando indivíduos tem oportunidades de viver um espaço lúdico que gesta o simbolismo, garante a estes a oportunidade de dominar códigos, reelaborar conceitos, questionar a própria aprendizagem.

Já a dimensão construtiva do lúdico “é o fato de que uma construção, qualquer que seja ela, tem uma direção, um sentido, um foco, um destino”. Portanto, a dimensão lúdica desse processo refere-se “ao modo leve, curioso, investigativo, atento, planejado, que estuda possibilidades, revê possibilidades, imagina estratégias, pensa alternativas antes, durante e depois do processo construtivo propriamente dito” (MACEDO; PETTY; PASSOS, 2005, p. 22).

Nesse contexto, a dimensão lúdica na aprendizagem e no desenvolvimento não deve-se criar um hiato entre aprender e ensinar, entre desenvolver e se envolver, mas sim resgatar a potência desses processos como fonte de múltiplas experiências que são indissociáveis. Aprender com o lúdico pressupõe compreender o mundo interno de cada sujeito. Aprender com o lúdico significa reconhecer as sensações, as percepções, os sentimentos que perpassa a vida humana (AGUIAR, 2019). Mas, a dimensão lúdica só fará sentido, quando o estado de plenitude (ludicidade) entrar nesse jogo, isto significa, dizer que indivíduos sendo uma criança, adulto em qualquer faixa etária, sintam-se motivados, felizes, com as situações lúdicas assim experimentadas. O sinônimo de lúdico, (primeiro por saber que diz respeita a essência humana), deve ser compreendido como experiência de bem-estar.



Isto posto, após explicar nossas afinidades e olhares sobre o fenômeno do lúdico, questionamos: **como tornar a prática alfabetizadora enriquecedora por meio do lúdico?**

## LÚDICO E ALFABETIZAÇÃO: INTERLOCUÇÕES POSSÍVEIS

Conforme foi sinalizado por Carvalho (2005) e Soares (2004) alfabetização e letramento são processos indissociáveis, mas, nessa seara inúmeras formas e maneiras são utilizadas para que uma criança se torne alfabetizada, igualmente jovens e adultos. Sabemos que há especificidades no movimento de alfabetizar letrando uma criança, como também um adulto. No entanto, não iremos aprofundar essas questões, pois gostaríamos de dizer que um trabalho pedagógico, sério, tem a intencionalidade de promover uma alfabetização que faça sentido, que dialogue com o contexto político, social e culturas dos seus indivíduos. Sobretudo, tem como foco a sensação de bem-estar subjetiva de cada sujeito que faça parte desse processo, tanto estudantes, quanto professores, seus respectivos olhares para determinadas práticas de letramento, são importantíssimas para que a aprendizagem ocorra e o envolvimento aconteça.

Talvez, a pergunta-reflexão seja: o que o lúdico tem a ver com isso? Tudo.

Uma alfabetização que busca a valorização da dimensão do lúdico em sua plenitude, não significa infantilizar o seu processo para se obter um dado resultado satisfatório. Não significa usar jogos que estimulam a leitura e a escrita, pois ao nosso entendimento, não é o jogo que concretiza tal desenvolvimento da leitura e da escrita, mas o que move aquele que brinca, pois o brincar e o jogar ultrapassa a preocupação de aprender a ler e a escrever, essa ação deve fluir com o jogo e não limitá-lo ao fim em si mesmo, assim perde o caráter do espírito lúdico.

A preocupação de trazer o lúdico na alfabetização, não significa criar somente brincadeiras que apresentam as letras do alfabeto e estimulam a juntar sílabas. Não significa trazer textos para a sala de aula para que educandos tem aproximação da função textual, a sua dimensão é mais complexa do que metodologias adotadas por docentes. Ademais, não significa ditar palavras e copiar frases da lousa. Memorizar versos de um poema. Escrever cartas. Brincar com as bulas de remédio. Identificar pronomes e reelaborar reportagens. Apesar desses diferentes momentos e situações que até aqui foram suscitados, a cada um deles tem sua importância na prática alfabetizadora, tem objetivos a serem alcançados, conteúdos a serem ensinados e que podem gerar absolutamente, crianças, jovens e adultos alfabetizados. No entanto, tais ações só fazem sentido e desenvolve a capacidade criativa e cognitiva de qualquer pessoas quando há interação, envolvimento, sensação de plenitude (ludicidade) e bem estar, quando estes sujeitos se relacionam com os esses objetos, propostas lúdicas, intervenções pedagógicas que suscitam o respeito pela vida, pela aprendizagem, pelo o próprio estado de consciência do sujeito que exprimi a ludicidade.

Pensar no lúdico na alfabetização e vice-versa, é abrir espaço para a construção de significados entre a linguagem oral e a linguagem escrita. É reconhecer as inúmeras narrativas que extrapolam o próprio texto e compreender as narrativas da própria vida. É mais do que fazer lista de compras, de heróis favoritos, das brincadeiras que gostamos na





infância, é penetrar no mundo das emoções, das sensações e percepções que valorizam o bem estar social e humano.

Uma alfabetização que tem o lúdico como princípio da prática educativa, rompe as cartilhas, os métodos, os passos a passo para se alfabetizar, as técnicas, e busca se conectar, entrelaçar com o que indivíduos sentem prazer para se apropriar de qualquer código linguístico e os desafios de ser leitor e escritor. De outro modo, ler e escrever, ser alfabetizado entorno de uma perspectiva lúdica, possibilita reconhecer as várias maneiras de se inventar, reviver, imaginar outros modos pensantes do que seja alfabetizar letrando.

## REFERÊNCIAS

AGUIAR, J. **Educação, lúdico e favela: quantos tiros são necessários para aprendizagem?** 1ª Ed. Rio de Janeiro: Wak Editora, 2019.

AGUIAR, J.; SIRINO, M. B. As oficinas de jogos, brinquedos e brincadeiras com as crianças da favela da Maré/RJ: e a pedagogia social com isso? **Revista e-Mosaicos**, [S.l.], v. 9, n. 22, out. 2020. p. 138-149

BARBOSA, R. F. M.; CAMARGO, M. C. da S.; MELLO, A. da S. A complexidade do brincar na educação infantil: reflexões sobre as brincadeiras lúdico-agressivas. **J. Phys. Educ.** v. 31, e3156, 2020. p. 1-11.

CARVALHO, M. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2005.

COLLA, R. A. O brincar e o cuidado nos espaços da educação infantil: desenvolvendo os animais que somos. **Rev. Bras. Estud. Pedagog.** v. 100, n. 254, 2019.

FREIRE, P. **A importância do ato ler: em três artigos que se completam.** São Paulo: Cortez, 2005.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura.** Trad. João Paulo Monteiro. 8ª Ed. São Paulo: Perspectiva, 2014.

KISHIMOTO, T. M. Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil. Espacios en Blanco. **Revista de Educación**, n. 24, 2014, p. 81-105.

KISHIMOTO, T. M.; SANTOS, M. W. dos (Orgs.). **Jogos e Brincadeiras: tempos, espaços e diversidades (Pesquisas em Educação).** São Paulo: Cortez, 2016. p. 15-42.

LUCKESI, C. C. Brincadeiras, Jogos e Ludicidade. *In: D'ÁVILA, C.; FORTUNA, T. R. Ludicidade, cultura lúdica e formação de professores.* Curitiba: CRV, 2018.

LUCKESI, C. C. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Coletânea Educação e Ludicidade – Ensaio 02, GEPEL, Programa de Pós-graduação em Educação: FAGED/UFBA, 2002.**



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

MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SOARES, M. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, n. 5, 2004.