



O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Claudia de Fátima Barbosa Duval¹

Catarina Conceição Pereira Cabral²

Laiza Fabricia Daniel de Souza³

Reginete dos Reis Oliveira⁴

Ronan Evangelista Padilha⁵

Mariza Campelo da Silva⁶

RESUMO

A vivência em sociedade passa por diversos processos desde a aceitação de regras a materialização, e no ambiente escolar não é diferente. O jogo e a brincadeira na Educação básica são aplicados desde os tempos mais remotos da nossa história e até hoje são aplicados com o propósito de desenvolvimento cognitivo e motor da criança. Este trabalho tem por finalidade abordar esse tema que concerne à ação “brincar” como agente essencial no processo de aprendizagem. A metodologia usada para a tessitura do texto foram reflexões e alguns referenciais teóricos como RCNEI, Kishimoto, Oliveira e outros que trazem os pressupostos da importância do uso da ludicidade através de brincadeiras e jogos no ensino básico com o intuito do desenvolvimento de habilidades importantes que ajudaram a criança nas fases escolares.

PALAVRAS-CHAVE: Ambiente escolar. Brincadeira. Jogo. Aprendizagem.

1Autora: *Graduada em Tecnologia em Gestão de Recursos Humanos.. Email: claudiaduval25@yahoo.com.br*

2(Co)Autora: *Mestranda em Educação pela Agência Educacional Brasileira (UEBRA). E-mail: professoracatarina26@gmail.com.*

3(Co)autora: *Especialista em Educação Infantil pela Faculdades Integradas de Várzea Grande (FIAVEC). E-mail: laizafdsec@gmail.com*

4(Co)autora: *Especialista em Educação Especial pela Faculdade de Ciência e Tecnologia Paulista (FACITEP). E-mail: reisreginete@gmail.com*

5(co)autor *Especialista em Psicopedagogia pela Uniserra. Email: ronanpadilha15@gmail.com*

6Orientadora da Pesquisa. Professora Mariza Campelo da Silva.



INTRODUÇÃO

Os Jogos e as brincadeiras vêm sendo aplicados na educação desde os tempos mais remotos da nossa história. Segundo Almeida (1995, p. 26) “[...] o brinquedo faz parte da vida da criança. Ele simboliza a relação pensamento-ação e, sob esse ponto, constitui provavelmente a matriz de toda a atividade linguística, ao tornar possível o uso da fala, do pensamento e da imaginação”. Partindo dessas afirmações quando pensamos nos conhecimentos históricos, veremos que a psicomotricidade já estava presente na vida primitiva em atividades básicas como a caça, a pesca e a colheita de alimentos, o que levava ao desenvolvimento de habilidades cognitivas, motoras e relacional de um trabalho em grupo, havendo assim, a interação e socialização entre seus pares. A recreação, os ritos cerimoniais, as danças em exaltação aos deuses, a criação de objetos de arte eram atividades desenvolvidas por eles. Dessa forma, estruturar as experiências de movimentos em formas utilitárias era algo presente naquele convívio.

No presente, notamos as diversas mudanças no papel do homem, desde o aperfeiçoamento das habilidades existentes, a melhor adaptação ao meio em que vive. No entanto, ainda é notório a necessidade do bom domínio corporal, percepção auditiva e visual, uma lateralização melhor definida, orientação espaço-temporal, poder de concentração, percepção de forma, tamanho, número, domínio dos diferentes comandos psicomotores como coordenação fina, global, equilíbrio. Habilidades essas, que devem ser desenvolvidas e aprimoradas na escola através das brincadeiras e jogos.

A relevância do brincar na formação do aluno no processo de alfabetização e letramento

O brincar no desenvolvimento humano é de grande importância, pois é através dele que conseguimos ter uma visão mais ampla do mundo. O brincar possibilita trabalhar a interação entre as pessoas envolvidas na brincadeira. No RCNEI (1998, p.27) o brincar já aparece como a capacidade de criar e assim existir uma diversidade de experiências. Aries (1986, p. 124) fala dos jogos e brincadeiras como sendo comuns a todas as idades e todos os círculos sociais até que os adultos vão modernizando e categorizando a quem se destina tais jogos, sendo a criança destacada nesse processo.



Pelo fato do brincar ser complexo e indispensável é que temos a convicção da necessidade de ser trabalhada com crianças de modo aprofundado, onde iremos utilizar além de brinquedos as brincadeiras, para que seja estimulado todos os sentidos das crianças, e para Kishimoto (1994):

Hoje, a imagem de infância é enriquecida, também, com o auxílio de concepções psicológicas e pedagógicas, que reconhecem o papel do brinquedo, da brincadeira, cofator que contribui para o desenvolvimento e para a construção do conhecimento infantil. (KISHIMOTO, 1998, p.111).

Essa é uma interpretação atual pois mostra que por meio das brincadeiras a criança pode representar sua compreensão e valores das realidades do seu cotidiano, diferente de um passado não tão distante na qual a criança tinha um papel diferente já que os professores também tinham outros papéis. De acordo com o RCNEI (1998, p. 22) dentre as funções do professor está em “Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo”, de modo a integrar todos os conhecimentos adquiridos nos primeiros anos de vida e possam viver estágios diferentes de evolução de conceitos.

Cada uma das associações feitas e estabelecidas contribuem para o crescimento saudável de uma criança, e segundo Papalia:

O brincar contribui para todos os domínios do desenvolvimento. Por meio dele, as crianças estimulam o sentido, exercitam os músculos, coordenam a visão com o movimento, obtém domínio sobre seus corpos, tomam decisões e adquirem novas habilidades. (2013, p.296)

Sendo assim, indaga-se que as atividades realizadas podem auxiliar no desenvolvimento dessas competências que são tão importantes para a fase da infância, dessa forma integra-se tudo a visão do crescimento infantil, não podendo ser vista de maneira isolada, sem interações, e para Oliveira (1992):

É pela capacidade de representar através do exercício das manifestações simbólicas que a criança aprende a relacionar o objetivo ao subjetivo, o outro a si mesmo e vice-versa. O símbolo se alicerça, portanto, na construção real (...) (p. 52).

E o real se conecta através das brincadeiras onde há expressão desse símbolo e que se manifesta pela maneira em que se conecta com todos esses processos, deixando em aberto um número infinito de possibilidades já que no mundo do simbólico tudo se pode, só é preciso imaginar.



É no brincar que a criança realiza a congruência entre realidade interna e externa. Talvez por esse motivo, as primeiras brincadeiras estejam relacionadas à descoberta do “eu” corporal, uma experiência íntima onde a criança se permite lidar com seu corpo e através dele interagir com o mundo. Brincar com o corpo é descobri-lo e, portanto, descobrir a si mesmo.

Partindo desta concepção a educação lúdica deveria ser considerada como uma educação base nas escolas primárias, pela ótica da mesma pode-se observar a criança como um ser em ação possibilitando-a tomar consciência do seu corpo, da lateralidade, a situar-se no espaço e no tempo, adquirir habilmente a coordenação de seus gestos e movimentos levando o professor a observar de forma mais próxima e afetiva.

Ao analisarmos a relevância do lúdico no contexto educacional para o processo de ensino/ aprendizagem, percebe-se que é através das ações do professor como um facilitador que muito pode ser trabalhado. Contar, ouvir histórias, dramatizar, jogar, desenhar, entre outras atividades constituem meios prazerosos de aprendizagem. Através dessas atividades as crianças expressam suas criações e emoções, refletem medos e alegrias, desenvolvem características importantes para a vida adulta. O raciocínio lógico, a aceitação de regras, socialização, interação, compartilhamento, desenvolvimento da linguagem entre as crianças, são importantes habilidades desenvolvidas durante as brincadeiras e jogos. No entanto, o brincar está cada vez menos presente nas escolas e vários fatores são atribuídos para isso, tais como: a falta de espaço físico, a falta de formação continuada ao professor, o currículo extenso que muitas vezes é colocado como prioridade para cumprir calendário, que por vezes, acaba esquecendo-se a prioridade que é o desenvolvimento integral do aluno em todos os seus aspectos. No ato do brincar cria-se uma zona de desenvolvimento proximal na criança, aquilo que na vida real passa despercebida por ser natural, torna-se regra quando trazido para a brincadeira. Cabe ao professor o papel de facilitador nesse processo ao planejar suas ações com vista a criança e suas particularidades. A brincadeira pode ser um aliado nessa combinação, e independente de ser criança, jovem ou adulto é natural o gosto pelo desafio, pela busca de novas estratégias, trabalhar em grupo e sentir aceitação.

O lúdico não deve estar separado do processo de ensino/ aprendizagem, pelo contrário, deve estar mais presente nas escolas. Aos profissionais da educação cabe compreender que qualquer ambiente pode ser lúdico e alfabetizador, ao mesmo tempo basta que seja o facilitador



permitindo que a criança pense em como resolver os problemas, pois aprendemos mais quando somos desafiados.

As brincadeiras quando realizadas com um objetivo pré-estabelecido são grandes aliados para uma aprendizagem significativa. À medida que interage com os objetos e com outras crianças, construirá relações de afetividade, respeito e socialização com o mundo em que vive tornando-se um cidadão participativo, crítico e consciente de seus direitos e deveres.

As investigações sobre o significado, o conteúdo dos jogos infantis e o conteúdo de aprendizagem tem revelado a aproximação entre dois processos com características e alcances diferentes. O primeiro é que o jogo é um fenômeno cultural com múltiplas manifestações e significados que variam conforme a época, a cultura ou o contexto. O que caracteriza uma situação de jogo é a atividade da criança: sua intenção em brincar, a presença de regras que lhe permitem identificar sua modalidade. De maneira geral, o jogo infantil compreende brincadeira de faz de conta em que intervém a imaginação, a representação, a simulação, o jogo de construção, manipulação, composição e representação de objetos. O segundo é o que considera o jogo como estratégia didática, facilitadora da aprendizagem, quando as situações são planejadas e orientadas pelo adulto, visando ao aprender significativo, isto é, a de proporcionar à criança a construção de algum tipo de conhecimento relevante para sua vida, alguma relação ou o desenvolvimento de alguma habilidade. Tal objetivo não exclui, porém, a dimensão lúdica do jogo, na medida em que sejam preservadas a disposição e a intencionalidade da criança para brincar.

O papel do jogo no ambiente escolar

O jogo cumprirá dupla função – lúdico e educativo – aliando, às finalidades do divertimento e prazer, outras como o desenvolvimento social e moral, cognitivo e emocional. Tendo em vista que a emoção interfere no processo de retenção de informação. É preciso motivação para aprender. A atenção é fundamental na aprendizagem. o funcionamento cognitivo (razão ou inteligência) está atrelado ao aspecto emocional. Os dois processos são uma unidade: o afeto interfere na cognição, vice-versa. A própria motivação para aprender está associada a uma base afetiva.



No contexto escolar, a utilização de jogos centraliza o papel do aluno nas atividades de observação, relacionamento, comparação, levantamento de hipóteses e argumentação e cabe ao professor ser o mediador nessa busca. A importância do uso de jogos está ligada, também ao desenvolvimento de atitudes de convívio social, onde o aluno pode atuar em equipe, compartilhando experiências, objetos e materiais estimulando o trabalho coletivo para evitar atitudes individualistas. Dessa forma, o uso de jogos e materiais concretos em sala de aula, em uma dinâmica de grupo é fundamental para o desenvolvimento cognitivo do aluno especialmente nas séries iniciais. Com os estímulos adequados em seus estágios de desenvolvimento, a criança trocará experiências vividas constituindo aprendizagem ricas e duradouras. No entanto, deve-se mostrar ao aluno que além de brincar ele está adquirindo habilidades importantes para sua vida como autonomia, respeito, leitura de mundo e interações pessoas para um bom convívio social.

Os jogos pedagógicos podem ser usados antes da apresentação de um novo conteúdo, para despertar o interesse, ou final para fixar a aprendizagem. No contexto escolar o jogo deve ser visto como uma construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório, e confirma mais uma vez que a criança aprende melhor brincando, pois, o ganhar ou perder, estimula aquisição de conhecimentos, e estudos comprovam que quando o sujeito é afetado positivamente por algo, a região responsável pelos centros de prazer produz uma substância chamada dopamina.

A ativação desses centros gera um bem estar, que mobiliza a atenção da pessoa e reforça o comportamento dela em relação ao objeto que a afetou. Para que isso ocorra, o professor precisa propor atividades que os alunos tenham condições de realizar e que despertem a curiosidade, que proponha desafios, questionamentos e a busca de respostas.

A pedagogia moderna estabelece um uso pedagógico do jogo e da brincadeira e as escolas procuram adquirir jogos que estimulam a memória, a concentração, a interação entre pares e brinquedos com a finalidade de ajudar na construção de conceitos importantes para o desenvolvimento da criança. Esses jogos e brinquedos levam o professor a se reinventar a todo momento, a buscar a melhor forma de utilização e reflexão do que quer que a criança aprenda com determinada atividade, ou seja, dar funcionalidade a esses recursos.

Os educadores modernos conhecem e se interessam pelas diversas áreas de conhecimento e estão buscando através de registros diários conhecer seus alunos suas



potencialidades e necessidades para que os estímulos ofertados sejam significativos para a criança, pois, a cultura da criança não pode se perder em currículos engessados e o começo deste processo seria que o educador se dispusesse a caminhar na direção a uma mudança ampla de perspectiva de mundo, pois, o professor precisa ter o olhar voltado a criança como um todo, respeitando seus direitos, interesses, desejos e através do jogo a criança comunica, expressa, movimenta, escuta, imita e cria. Porém, antes de colocar em prática qualquer atividade, o professor deve organizar-se, traçar um plano, conhecer os alunos e o ambiente que o cerca, traçar os objetivos com intencionalidade nas aplicabilidades das atividades propostas. Assim, pensar em atividade lúdica é considerar os seguintes processos, de acordo com (AUGUSTINHO, 2014).

- O tempo e o espaço de brincar;
- A relação entre meios e fins;
- Os parceiros do jogo;
- Os objetos do jogo;
- Ser um guia;
- Ser um desafiador, estimulador da inteligência;
- Ser um problematizador;
- Analisar e discutir o porquê, para quê, para quem são os efeitos do jogo.

Assim antes de iniciar um jogo, mesmo que seja muito conhecido das crianças é necessário fixar as regras e deixar a criança soltar sua criatividade e imaginação. Se o ambiente não se torna seguro para que se exercite a criatividade é possível que haja prejuízos já que esse é um dos grandes pontos fortes de uma criança, assim é necessário oferecer um espaço adequado para que ela guie suas próprias descobertas, e uma maneira de fazer isso é através do que Braga (1978, p. 163) aponta: deixar as crianças ajudarem os adultos em pequenas atividades pois isso irá fortalecer a confiança e também atribuir valor ao que faz:

(...) devem também ser encorajados a brincar juntos em todos os tipos de jogos, e não separadamente, em jogos de meninos e jogos de meninas. Nem todo tipo de comportamento socialmente aceitável é necessariamente bom para o crescimento de uma criança saudável. (...) Não devemos cortar as opções das crianças, nem as obrigar a ser apenas uma parte do que podem ser, formando-se como seres humanos plenos. (...) As crianças aprendem explorando e experimentando. Devem ser encorajadas a aprender de muitos modos, e não restringidas pelo seu sexo. (BRAGA, p. 165 e 166).



Brincar e jogar vai muito além de uma restrição ao sexo biológico, pois permite que se explore verdadeiramente as possibilidades, não devendo ser restritas por convenções sociais arcaicas e que trazem veladas muitas vezes o preconceito. Além disso, o ato de formular regras parece ter uma significação altamente positiva para a criança. A escola vem tentando organizar os ambientes que permitam aos alunos serem agentes ativos de sua aprendizagem e deste modo demonstrar quais as vantagens que podem somar ao seu desenvolvimento cognitivo, uma vez que, as crianças gostam de atividades coletivas.

Considerações finais

Os jogos lúdicos nas séries iniciais é um tema propício a debates tanto por escritores, coordenadores pedagógicos, professores e outros agentes voltados a educação para que alcance o seu verdadeiro objetivo, a aprendizagem significativa.

O educador que trabalha com crianças e realiza seu trabalho pedagógico na perspectiva da ludicidade, da observação, do registro de momentos significativos as crianças deve fazer dessa desses momentos, a oportunidade para definir novas propostas de trabalho, percebendo o melhor jogo, a ação de quem brinca com a finalidade de estimular a atividade mental e psicomotora, com questionamentos e sugestões de encaminhamentos.

O jogo lúdico não deve ser “o brincar por brincar” o mesmo deve estar fundamentado em um propósito, caso contrário ele se torna um “tapa buraco” de uma aula mal planejada. Os professores necessitam de uma melhor preparação para que sua proposta pedagógica esteja realmente inserida dentro da ludicidade. De um modo geral, reconhecer a importância do jogo no desenvolvimento da criança, percebendo o seu papel na construção do “Eu” e das relações interpessoais.

E para que o professor tenha confiança na realização do bom trabalho com o lúdico como recurso presente em seu dia a dia deve-se ter conhecimento profundo e acreditar na capacidade de conciliação do ensino lúdico com o processo de aprendizagem de seus alunos. Assim, ressalva-se a importância de formação continuada, pois, o professor tem um papel de destaque frente aos comportamentos, pensamentos, atitudes e emoções das crianças, mas deve-se lembrar que assim como a criança passa um bom tempo naquele ambiente, ela tem acesso a



outros, dos quais também influenciam nessa construção da subjetividade através da interação em diferentes contextos.

**REFERÊNCIAS**

- AUGUSTINHO, Helena Luiza.; leite, Julia A. Santos R.; BREMBATI, Martha Becker.; **A Importância Dos Jogos Nas Séries Iniciais**. Netsaber, 2014. Disponível em: http://artigos.netsaber.com.br/resumo_artigo_6262/artigo_sobre_a-importancia-dos-jogos-nas-series-iniciais.
- ARIÉS, Philipe. **História social da criança e da família**. 2º ed. Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- BRAGA, Laurie. BRAGA, Joseph. **Aprendendo e crescendo**. São Paulo, Saraiva, 1978.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil** / Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. — Brasília: MEC/SEF, 1998.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. PERSPECTIVA. Florianópolis, UFSC/CED, n. 22, p. 105-128. 1994. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/viewFile/10745/10260> Acesso em: 18 ago. 2021
- OLIVEIRA, Vera Barros de. **O símbolo e o brinquedo: a representação da vida**. Editora Vozes. Rio de Janeiro, 1992.
- PAPALIA, D.E. **Desenvolvimento humano**. 12.ed. Porto Alegre: AMGH, 2013.