

AS BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NAS PRÁTICAS DE ALFABETIZAÇÃO

GAMES AS A PEDAGOGICAL RESOURCE IN LITERACY PRACTICES

Ricardo de Moura Borges

Mestre em Sociologia pela Universidade Estadual do Vale do Acaraú - Sobral - CE.

Eduarda Kelly de Sousa

Graduanda em Licenciatura em Letras pela Universidade Estadual do Piauí - UESPI - Picos - PI.

Larissa Layane da Conceição

Graduanda em Licenciatura em Letras pela Universidade Estadual do Piauí - UESPI - Picos - PI.

Pedro Henrique Sales da Cruz

Graduanda em Licenciatura em Letras pela Universidade Estadual do Piauí - UESPI - Picos - PI.

Resumo: Este artigo teve o objetivo de refletir a respeito da influência das brincadeiras dentro do processo de alfabetização como facilitador e impulsionador das aprendizagens da leitura e da escrita. Discutindo, a relevância das brincadeiras como recurso pedagógico no processo de alfabetização infantil. Fundamentado em teorias educacionais e psicológicas. O estudo destaca como atividades lúdicas podem facilitar a aquisição de competências linguísticas, promovendo um ambiente de aprendizagem significativo e motivador. São analisados diferentes tipos de brincadeiras e suas aplicações no contexto escolar, além de abordar as contribuições de autores renomados sobre o tema. Foram introduzidas buscas nos sites Scielo, Google Acadêmico e Periódicos Capes, a partir dos descritores *brincadeiras, leitura, escrita, alfabetização*. As brincadeiras mobilizam todo um agrupamento de elementos culturais, incluindo a escrita, que no contexto do lúdico adquire novas possibilidades de aprendizagem. O ensino baseado em métodos de repetição e memorização tornou-se ultrapassado e não chama a atenção da criança. Com isso, o uso das brincadeiras tornou-se cada vez mais presente na prática docente, contribuindo para uma aprendizagem de forma ativa.

Palavras-chave: Brincadeiras; Leitura; Escrita; Alfabetização, Aprendizagem lúdica.

Abstract: This article aimed to reflect on the influence of games within the literacy process as a facilitator and driver of reading and writing learning. Discussing the relevance of games as a pedagogical resource in the process of children's literacy. Based on educational and psychological theories. The study highlights how playful activities can facilitate the acquisition of language skills, promoting a meaningful and motivating learning environment. Different types of games and their applications in the school context are analyzed, in addition to addressing the contributions of renowned authors on the topic. Searches were introduced on the Scielo, Google Scholar and Periódicos Capes websites, using the descriptors games, reading, writing, literacy. Games mobilize a whole group of cultural elements, including writing, which in the playful context acquires new learning possibilities. Teaching based on repetition and memorization methods has become outdated and does not attract the child's attention. As a result, the use of games has become increasingly present in teaching practice, contributing to active learning.

Keywords: Games; Reading; Writing; Literacy, Playful learning.

INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização desenvolve-se em uma idade na qual a criança está explorando o mundo ao seu redor, especialmente através das brincadeiras e interações com outras crianças e adultos. Neste sentido, dentro do ambiente escolar, é importante que sejam utilizadas práticas pedagógicas que considerem esse cenário, utilizando a ludicidade por meio das brincadeiras para envolver a criança no processo de aprendizagem de forma prazerosa. O trabalho visa a importância dos recursos lúdicos no processo de alfabetização, é vital, numa fase de ensino de formação intelectual da criança. Sendo assim, hoje em dia, é nítido que o processo de ensino e aprendizagem vai além da questão da decodificação e codificação. O educando necessita-se, de usar da leitura e escrita, para fazer uso nas circunstâncias da margem da sociedade. Quando o aluno está inserido na escola, o mesmo vem com uma bagagem de mundo, e ele não aprenderá apenas com o lápis e o papel em mãos, como forma de ensino tradicional.

A aprendizagem ocorre antes mesmo do indivíduo ir para escola, leva consigo suas vivências e experiências que, mesmo que sejam simples, comprovam com sua aprendizagem. A partir deste contexto, a brincadeira e o brinquedo fazem parte da necessidade e está presente no dia a dia da criança e, dessa forma, deve igualmente fazer parte da vida escolar, de maneira a originar o desenvolvimento saudável e significativo. “Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso, contribuiria para reforçar a ideia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades motoras próprias da criança nesse período”. (FREIRE, 1997, p. 44).

Atualmente, o corpo docente pode olhar a sua volta e se perguntar o que fazer aos esforços medidos por cada aluno, e pautar em estimular o potencial de cada um, porque as habilidades e resultados são diferentes em, cada caso, em particular. As habilidades individuais são distintas, o que significa também que cada criança avança em seu próprio ritmo. À primeira vista, ter como missão lidar com tantas individualidades pode parecer um pesadelo. Mas o que garante, é o que realmente existe, ao alcance de qualquer professor, é uma excelente oportunidade de promover a troca de experiências.

Lev Vygotsky (1896-1934) já defendia o convívio em sala de aula de crianças mais adiantadas com aquelas que ainda precisam de apoio para dar seus primeiros passos. Com a troca de experiências proposta por Vygotsky, o professor naturalmente deixa de ser encarado como a única fonte de saber na sala de aula. Mas nem por isso tem seu papel diminuído. Ele continua sendo um mediador decisivo, por exemplo, na hora de formar equipes mistas, com alunos em diferentes níveis de conhecimento para uma atividade em grupo.

A alfabetização é uma das etapas mais críticas na educação infantil, pois estabelece as bases para o desenvolvimento acadêmico futuro. Nesse contexto, as brincadeiras surgem como uma ferramenta eficaz, proporcionando um ambiente de aprendizagem agradável e significativo.

Este artigo analisa o papel das brincadeiras no processo de alfabetização, destacando sua importância e os benefícios que trazem para a formação das crianças. Diante disso, o artigo teve o objetivo de refletir a respeito da influência das brincadeiras dentro do processo de alfabeti-

zação como facilitador e impulsionador das aprendizagens da leitura e da escrita. Para realizar essa reflexão, foram introduzidas buscas nos sites Scielo, Google Acadêmico e Periódicos Capes, a partir dos descritores: *brincadeiras, leitura, escrita, alfabetização*. Foram encontrados e analisados estudos que tratam do tema e consideram a importância do brincar no processo de alfabetização.

A BRINCADEIRA COMO UM RECURSO PEDAGÓGICO

Ao discorrer a respeito das brincadeiras como um recurso pedagógico na alfabetização, Rezende (2023) destaca que:

Durante essas situações, elas não envolvem apenas outras pessoas ou objetos, mas também a cultura em que estão inseridas. Mobilizam crenças, referências artísticas, conhecimentos, costumes, significados transmitidos historicamente, entre outros hábitos e habilidades construídas pelo ser humano como participante de uma sociedade – e isso inclui a escrita. [...] Corriqueiramente, escrever é visto como uma técnica a ser aprendida, que envolve atividades maçantes de treino durante horas a fio. Agora, se entendo a escrita como elemento cultural, uma forma de registro e manifestação social, presente no meio em que vivem as crianças, a conversa assume novos rumos. (Rezende, 2023, p. 9).

Dessa forma, a autora evidencia que as brincadeiras mobilizam todo um agrupamento de elementos culturais, incluindo a escrita, que no contexto do lúdico adquire novas possibilidades de aprendizagem. Parente, Ramos e Lima (2023) corroboram com a autora acima a respeito dos métodos enfadonhos com os quais as crianças têm contato ao chegar à escola, fazendo com que elas não se interessem pelas atividades escolares. Para os autores, a criança, que traz consigo conhecimentos adquiridos através de atividades lúdicas, devem ser conduzidas de maneira lúdica, a fim de tornar o processo da leitura e da escrita um ato prazeroso.

Assim, o lúdico, mais que um recurso pedagógico, deve ser considerado uma metodologia de ensino, uma vez que rompe com o modelo tradicional de ensino que enfatiza a memorização e repetição, e abre espaço para a exploração e descoberta, que desperta muito mais o envolvimento da criança. Nunes, Canto e Rodrigues (2021) observaram em seu estudo que o trabalho com o lúdico através das brincadeiras mostra-se eficaz na produção do saber da leitura e da escrita, sendo possível trabalhar as dificuldades de leitura e escrita. Além disso, as brincadeiras estimulam a aprendizagem dos educandos ao encorajá-los a enfrentar os desafios apresentados, tornando-os mais participativos. Entretanto, os autores ressaltam a importância de um planejamento que leva em consideração as dificuldades dos alunos. Em consonância com os autores acima citados, Lima (2019) acredita que o brincar permite que a criança se posicione como agente do seu próprio desenvolvimento, deixando de vincular e concentrar seus progressos apenas nas ações do outro, tornando-se autora de suas próprias experiências e fortalecendo sua autonomia através das suas convivências sociais. Ao falar do papel das brincadeiras na intervenção das dificuldades de aprendizagem, Freitas e Corso (2016) fazem algumas sugestões:

Apresentamos ‘Ciranda-cirandinha’. As crianças precisam compreender os comandos que a própria cantiga dá e realizá-los seguindo o ritmo da cantiga [...] outro aspecto que pode ser explorado são suas rimas, pois [...] o reconhecimento das rimas faz parte do desenvolvimento da consciência fonológica e desde a educação infantil pode ser desenvolvida. [...] Outra sugestão interessante é a cantiga ‘O sapo não lava o pé’ pois permite que a criança de forma lúdica exercite a habilidade de aliteração, processo um pouco mais complexo do que o exercício com as rimas (Freitas; Corso, 2016).

Nesse sentido, é possível observar que mesmo as brincadeiras do cotidiano da criança podem ser utilizadas para trabalhar diferentes aspectos da aprendizagem escolar, incluindo aqueles voltados para a leitura e a escrita. Também se observa a importância de o professor colocar-se como mediador desse processo, fazendo com que a brincadeira adquira finalidade pedagógica. Para Freire (1997) sinaliza a adoção de atividades da cultura infantil como conteúdos pedagógicos uma vez que facilita o trabalho de professores das escolas de primeira infância, garantindo o interesse e a motivação das crianças. O acesso a lugares públicos coletivos para jogos e brincadeiras que intensifiquem a forma de ensino-aprendizagem, se tornou difícil, pela força da violência que se encontram as praças, os parques, as ruas, que possibilitam de ser desfrutado pelas crianças. Devido às circunstâncias, a escola se torna fator importante para a questão da ludicidade. É de suma importância, que os profissionais da área da Educação Infantil, analisem suas práticas de ensino, envolvendo as brincadeiras e os jogos em sua essência.

A ludicidade remetendo ao ensino-aprendizagem, possibilitam situações de aprender para o desenvolvimento integral da criança, mas deve haver equilíbrio entre o lúdico instrumental, isto é, as brincadeiras com finalidade de atingir o objetivo escolar, verso as brincadeiras de diversão, entretenimento.

Santin (1996) apud Júnior (2005) nos diz que o significado de ludicidade surge da própria palavra relacionada à liberdade, criatividade, imaginação, participação, interação, autonomia além de outras qualificações que podem ser atribuídas a uma infinita riqueza que há nela mesma.

Ao longo de sua extensa obra, Piaget utilizou-se de jogos para investigar diferentes questões. Piaget (1974) mostra claramente em suas obras que os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Segundo Kishimoto (1996) a teoria piagetiana adota a brincadeira como conduta livre, espontânea, que a criança expressa por sua vontade e pelo prazer que lhe dá.

Considerando Piaget (1974) Friedmann (1992), a criança se desenvolve de forma integral nos aspectos cognitivos, afetivos, físico-motores, morais, linguísticos e sociais através de atividades em forma de brincadeira. São fases, períodos, processos que no qual a criança passa a desenvolver, agindo e conhecendo o mundo. Sendo assim, a comunicação do indivíduo verso o objeto, a partir daí, a criança, ela adquire as informações seguindo o seu estágio de desenvolvimento.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A ludicidade, como aponta Vygotsky (2008), é essencial no desenvolvimento cognitivo das crianças. Segundo o autor, as brincadeiras permitem que a criança internalize a linguagem e os conceitos, facilitando a compreensão e a retenção do conhecimento. Piaget (1976) também resalta que as brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento das funções cognitivas, pois estimulam a imaginação e a criatividade.

Para Ausubel (2003), a aprendizagem significativa ocorre quando o novo conhecimento é relacionado a conceitos já existentes na estrutura cognitiva do aluno. Nesse sentido, as brincadeiras permitem a associação de novos conhecimentos a experiências anteriores, tornando o processo de alfabetização mais eficaz e conseqüentemente mais prazeroso.

TIPOS DE BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO

Os jogos que envolvem letras e palavras são eficazes na alfabetização, pois permitem que as crianças explorem o alfabeto e a formação de palavras de maneira interativa. Como exemplos, incluem jogos de memória com letras, caça-palavras e bingo de palavras.

A contação de histórias e o teatro são ferramentas poderosas na alfabetização. Essas atividades incentivam a expressão verbal e a escuta ativa, além de expandirem o vocabulário das crianças e promoverem a compreensão textual.

As rimas e canções ajudam as crianças a reconhecerem padrões sonoros e a desenvolverem a consciência fonológica, que é crucial para a leitura e escrita. Além disso, essas atividades tornam o aprendizado mais divertido e engajador.

A INTENCIONALIDADE PEDAGÓGICA DO BRINCAR

A partir de suas possibilidades de atuação, o professor precisa planejar suas práticas de modo que as brincadeiras tenham objetivos claros, possibilitando uma aprendizagem significativa, pois

Apesar de ser um recurso riquíssimo para o fazer pedagógico, não é qualquer atividade lúdica que pode ser aplicada pelo professor em sala de aula. A elaboração da brincadeira deve considerar a faixa etária dos alunos, para que os objetivos propostos sejam atingidos com sucesso e que todos os alunos consigam realizar a atividade proposta. As atividades devem acontecer de maneira que não seja só um momento de distração, mas também que permitam o desenvolvimento dos alunos para o aprendizado (Oliveira; Machado, 2018).

As autoras descrevem uma prática pautada na intencionalidade pedagógica: a utilização das brincadeiras planejada de maneira que o resultado seja uma aprendizagem real.

É necessária uma maior clareza por parte dos professores a respeito dos conceitos relaciona-

dos ao jogo e a brincadeira no processo de alfabetização, compreendendo como eles influenciam a construção da linguagem escrita alfabética (Gonçalves, 2020).

Através de uma mediação professor-aluno desenvolvida em um ambiente acolhedor, de um planejamento sistematizado do trabalho pedagógico envolvendo jogos e brincadeiras, é possível uma aprendizagem mais significativa.

O educador tem consciência de sua responsabilidade social, e que trabalha na escola com o objetivo do ensino priorizado. Assim, vai fazer o planejamento intencional com base no alvo, a alcançar, por intermédio dos jogos e as brincadeiras lúdicas como forma de um aprendizado essencial. Desse modo, pode-se dizer que o lúdico, na sua essência, faz toda diferença no planejamento de ensino, possibilitando momentos de problematização e reflexão crítica do conhecimento. A ação educativa numa abordagem lúdica pode trabalhar a busca do êxito em múltiplas tentativas-erro, a persistência e a segurança de que o erro faz parte do processo de aprendizagem. Nessa perspectiva, é fundamental que o professor crie situações de aprendizagem significativas, pois estas farão com que o educando associe o aprendizado ao prazer. Piaget apud Freire (1997) analisando o jogo a partir de suas estruturas classificou-o em: de exercício, de símbolo, de construção e de regra. O de exercício é característico das crianças do período sensório-motor, isto é, as que ainda não estruturaram as representações mentais que caracterizam o pensamento.

A atividade lúdica refere-se ao movimento corporal sem verbalização e não tem outra finalidade que não o próprio prazer do funcionamento; o de símbolo exerce papel semelhante ao do jogo de exercício, acrescentando um espaço onde se podem resolver conflito e realizar desejos que não foram possíveis em situações não lúdicas, ou seja, é o faz de conta, a fantasia: o jogo de construção estabelece uma espécie de transição entre o jogo simbólico e o jogo social. Por fim, este último é marcado pela atividade coletiva de intensificar e considerar as regras.

A exemplificação é, portanto, dá ênfase na brincadeira, permitindo o desenvolvimento, e o jogo, é um método lúdico, que favorece a assimilação da realidade intelectual exterior à inteligência infantil. As proposições sobre a importância do lúdico têm início na Grécia, com filósofos como Platão, que falava da formação moral do cidadão a partir da infância por meio de brincadeiras (CAMBI, 2001). Desde então, filósofos, psicólogos e educadores como Santo Agostinho, Pestalozzi, Froebel, Piaget e Vygotsky empreenderam esforços teóricos e práticos para valorizar o papel dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento humano, sobretudo, na infância.

ESTRATÉGIAS PARA O USO DE BRINCADEIRAS NA SALA DE AULA

Integração Curricular: As brincadeiras devem ser integradas ao currículo de alfabetização de forma planejada, garantindo que estejam alinhadas aos objetivos pedagógicos. **Ambiente de Aprendizagem:** Criar um ambiente lúdico e estimulante, com materiais diversos e acessíveis, promove a curiosidade e o interesse das crianças.

Participação Ativa: Incentivar a participação ativa dos alunos nas brincadeiras, permitindo que eles sejam protagonistas do seu aprendizado.

ESTUDO DE CASO

Na Escola X, a incorporação de brincadeiras no processo de alfabetização resultou em melhorias significativas no desempenho dos alunos. O uso de jogos de palavras e atividades de contação de histórias mostrou-se eficaz na motivação e no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

A Escola Y adotou um programa de alfabetização baseado em brincadeiras, focando em atividades como teatro e canções. Os resultados indicaram um aumento na compreensão textual e no interesse pela leitura entre os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A tarefa de alfabetizar é desafiante para o professor, pois exige muita dedicação e criatividade para estar sempre se reinventando e explorando novas formas de chamar a atenção do aluno. O ensino baseado em métodos de repetição e memorização tornou-se ultrapassado e não chama a atenção da criança. Com isso, o uso das brincadeiras tornou-se, cada vez mais presente na prática docente. As brincadeiras, quando utilizadas com o planejamento e a intencionalidade necessária, contribuem para uma aprendizagem na qual a criança se envolve de forma ativa, realizando hipóteses e descobertas com a mediação do professor.

No contexto histórico, antigamente, a brincadeira era considerada, quase sempre como fútil, ou melhor, tendo como única utilidade a distração, o recreio, e na pior das hipóteses, julgavam-na, nefasta. (BROUGÉRE, 2004). Logo após o Renascimento, durante a idade média, no século XIV com a queda de Constantinopla e terminou com a Revolução Francesa, o jogo foi privado da visão de censura e entrou no cotidiano de todas as crianças, jovens, e até adultos como diversão, passatempo, distração, sendo um facilitador do estudo que favorece o desenvolvimento da inteligência (NALLIN, 2005). Já no Brasil, a história dos jogos segundo Kishimoto (1993), é influenciada pelos portugueses, negros e índios nas brincadeiras das crianças brasileiras.

Trabalhar com jogos e brincadeiras na Educação Infantil por meio de atividades lúdicas, facilita a aprendizagem das crianças. A escola deve perceber que a criança, o brinquedo, os jogos, e as brincadeiras, se completam e tudo isso não pode ser esquecido na proposta pedagógica para a Educação Infantil. As brincadeiras e interações são eixos estruturantes do DCNEI e da proposta da BNCC para a Educação Infantil. As brincadeiras desempenham um papel fundamental no processo de alfabetização, promovendo um aprendizado significativo e motivador. Portanto, a integração de atividades lúdicas no currículo escolar pode facilitar a aquisição de competências linguísticas, além de estimular a criatividade e o desenvolvimento cognitivo das crianças. Concluindo, é essencial que educadores e instituições de ensino reconheçam e valorizem a importância das brincadeiras como recurso pedagógico na alfabetização.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. A aprendizagem significativa: a teoria de David Ausubel. 2003. Disponível

em:<https://www.academia.edu/25621188/A_teor%C3%ADa_da_aprendizagem_significativa_de_David_Ausubel> Acesso em: 10 jun. 2024.

Brincadeira pedagógica. Federal do Rio Grande do Norte, 2019. Disponível em: <[https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/42340/1/BrincadeiraPedagogicoAlfa betizacaoCrianças_Lima_2019.pdf](https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/42340/1/BrincadeiraPedagogicoAlfa%20betizacaoCrianças_Lima_2019.pdf)> Acesso em: 04 jun. 2024.

CANTO, Camila G. dos S.; NUNES, Patricia O. C.; RODRIGUES, Ana C. da S. O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. *Revista eletrônica pesquiseduca*, v. 13, n. 29, p. 284-299, 2021. Disponível em: <<https://periodicos.unisantos.br/pesquiseduca/article/view/1023/914>> Acesso em: 03 jun. 2024.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica. *Constr. psicopedag.*, São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso>. Acesso em: 11 jun. 2024.

FREITAS, Clariane do N.; CORSO, Helena V. A psicopedagogia na educação infantil: o papel das brincadeiras na prevenção das dificuldades de aprendizagem. *Revista psicopedagogia*, v. 33, n. 101, p. 206-216, 2016. Disponível em: <<http://pepsic.bvsalud.org/pdf/psicoped/v33n101/10.pdf>> Acesso em: 05 jun. 2024.

GONÇALVES, Gabriel M. O tempo e a intencionalidade destinados ao jogo e a brincadeira como proposta pedagógica no processo de alfabetização em alunos do 1º ciclo do ensino fundamental. *Repositorio de Tesis y Trabajos Finales UAA*, 2020. Disponível em: <<http://revistacientifica.uaa.edu.py/index.php/repositorio/article/view/874>> Acesso em: 05 jun. 2024.

LIMA, Maria L. de C. A brincadeira como instrumento pedagógico na alfabetização de crianças: concepções de professoras. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade.

OLIVEIRA, Hivenizia C.; MACHADO, Juliana L. A importância do lúdico na alfabetização de crianças: perspectivas. *FACTU*, v. 38, 2018. Disponível em: <<https://factu.br/wp-content/uploads/2015/12/Revista-FactuCi%C3%A2ncia-35-2-2018-3.pdf#page=50>> Acesso em: 04 jun. 2024.

PARENTE, Rita K. de S.; RAMOS, Alberto N.; LIMA, Jediã F. O processo da leitura e da escrita através da ludicidade com brinquedos e brincadeiras antigas. *Revista Saberes & Práticas*, n. 4, p. 101-102, 2024. Disponível em: <<https://periodicos.uea.edu.br/index.php/rsp/article/view/3523/1850>> Acesso em: 05 jun. 2024.

PIAGET, Jean. A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

REZENDE, Caroline. Como a brincadeira pode estimular a leitura e a escrita na alfabetização.

Nova escola, 2023. Disponível em: <<https://novaescola.org.br/conteudo/21651/como-aproveitar-as-brincadeiras-para-estimular-a-escrita-na-alfabetizacao>> Acesso em: 03 jun. 2024.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2008.