

## JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Aline Cristiane Xavier Leite<sup>1</sup>  
Analia Maria de Fátima Costa<sup>2</sup>

### RESUMO

O uso de jogos e brincadeiras sempre se mostraram como importantes dispositivos para um aprendizado lúdico e vinculado ao desenvolvimento da aprendizagem nos anos iniciais, propiciam o processo de alfabetização mais satisfatório. A presente pesquisa traz reflexões sobre jogos e brincadeiras, alfabetização e letramento e a importância dessa prática para um aprendizado significativo e teve como objetivo principal analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental, para tanto, optou-se pela pesquisa qualitativa com procedimentos técnicos de pesquisa de campo. O referencial teórico foi delineado nos seguintes estudiosos: Kishimoto (1996), Rau (2013), Soares e Batista (2005), Frade (2005). A pesquisa foi realizada em uma escola da rede pública de ensino da cidade de Ponta Grossa, direcionada à 3 (três) professoras, as quais participaram respondendo um questionário com 11 (onze) questões abertas a respeito da temática em pauta. A pesquisa apontou a relevância da inserção dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

**Palavras-chave:** Jogos e brincadeiras; Alfabetização e Letramento; Criança; Professoras.

### ABSTRACT

The use of games and games have always been shown to be important devices for playful learning and, linked to the development of learning in the early years, provide a more satisfactory literacy process. This research brings reflections on games and games, literacy and literacy and the importance of this practice for meaningful learning and had as its main objective to analyze the importance of games and games in the development of the literacy and literacy process in the early years of Elementary School, to so much so, we opted for qualitative research with technical procedures of field research. The theoretical framework was outlined in the following scholars: Kishimoto (1996), Rau (2013), Soares and Batista (2005), Frade (2005), The research was carried out in a public school in the city of Ponta Grossa, directed to 3 (three) teachers, who participated by answering a questionnaire with 11 (eleven) open questions to regarding the topic at hand. The research pointed out the relevance of inserting games and games as a pedagogical tool in the literacy and literacy process of children in the early years of Elementary School.

**Keywords:** Games and pranks; Literacy and Literacy; Kid; Teachers.

<sup>1</sup> Licenciada em Pedagogia – Faculdade Sant’Ana. E-mail para contato: xavieraline2013@gmail.com

<sup>2</sup> Co- autora Mestre em Ensino de Ciências e Tecnologia pela Universidade Tecnológica Federal do Paraná e Doutoranda em Educação pela Universidade Estadual de Ponta Grossa. E-mail para contato: amfc.20@gmail.com

## INTRODUÇÃO

O presente artigo é um recorte do trabalho de conclusão de curso TCC, realizado em 2021, no curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Sant'Ana, Ponta Grossa-PR, que tratou sobre a relevância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento da criança dos anos iniciais do Ensino Fundamental, uma vez, que é de conhecimento, que a utilização de uma metodologia voltada para a inserção dos jogos e brincadeiras faz diferença no aprendizado da criança em fase de alfabetização pois, passa a aprender brincando.

A alfabetização é um marco importante para vida da criança, dificilmente esquece-se a primeira professora que fez parte dessa trajetória, visto que, se tratando de ensino e aprendizagem se faz necessário que exista uma relação estreita entre o professor e o aluno pois, o processo de alfabetização nem sempre acontece de forma fácil, em razão de que o código escrito passa a ser um desafio no entendimento de como se constrói a língua escrita, assim, acredita-se que a inserção do lúdico nesse momento em muito contribui para que a criança aprenda de forma mais espontânea.

Nesse sentido, a problemática em questão procurou responder: qual a importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Como objetivo geral teve como proposta analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental e em relação aos objetivos específicos pretendeu-se: contextualizar sobre o jogo, o brinquedo e a brincadeira; apresentar os benefícios no desenvolvimento da alfabetização e letramento através dos jogos e brincadeiras e verificar a utilização de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento nas turmas dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O interesse pela respectiva pesquisa ocorreu a partir de experiências vivenciadas nos estágios realizados no curso de Pedagogia onde pude constatar em sala de aula o interesse que as práticas lúdicas despertavam nos alunos, como também, a necessidade em adquirir novos conhecimentos sobre a inserção dos jogos e brincadeiras nas salas de aula dos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

## 1 REFLEXÕES SOBRE JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS

O jogo o brinquedo e a brincadeira estão inseridos na sociedade desde seu início e é de suma importância, conhecer e distinguir seus conceitos para que se possa trabalhar da forma desejada em sala de aula.

Pode-se destacar diferenças e semelhanças entre o jogo a brincadeiras e o brinquedo Kishimoto (1996, p.6), relata que: “no Brasil, termos como jogo, brinquedo e brincadeira ainda são empregados de forma indistinta, demonstrando um nível baixo de conceituação deste campo”.

Para Kishimoto (1996) o conceito de jogo é construído de acordo com o contexto social e suas vivências, no entanto, o uso do jogo na alfabetização corresponde ao âmbito educacional, com o intuito de obter resultados de aprendizagem a partir de seu uso e seu desenvolvimento baseado nos conteúdos à serem ensinados.

A autora supracitada destaca,

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira do faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que conduzem a brincadeira. (KISHIMOTO,1996, p.13)

Constata-se assim, que as regras se fazem importantes para diferenciar o jogo de uma brincadeira, porém algumas formas de brincar se baseiam em uma conduta subentendidas de regras.

O brinquedo é o objeto lúdico que representa fortemente a infância e suas eventuais características, até mesmo enquanto adultos quando vimos algum brinquedo nos remetemos à memórias agradáveis relacionadas ao tempo de criança.

Em relação ao brinquedo, Kishimoto (1996, p.7) descreve,

O brinquedo supõe-se uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipula-los.

Nesse sentido, a criança manuseia o brinquedo de acordo com as regras da sua imaginação, associando o brinquedo à sua própria realidade no ato de brincar

Kishimoto (1996, p.10), esclarece ainda que, “[...] pode-se dizer que é o lúdico em ação, desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo”, logo, o ato de brincar e o brinquedo se relacionam diretamente com a infância e suas características imaginativas e concretas.

Diante dos apontamentos de diferenças e relações voltadas para os conceitos do jogo, brinquedo e brincadeira, pode-se refletir e constatar a importância acerca da alfabetização embasada na ludicidade.

Na perspectiva de Rau (2013, p. 62),

Os profissionais que buscam metodologias criativas para desenvolver seu trabalho na educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental vêm observando que as crianças aprendem quando brincam, pois a ludicidade envolve as habilidades da memória, atenção e concentração, além do prazer da criança em participar de atividade pedagógicas de maneira diferente e divertida.

Certifica-se, que a busca pelo conhecimento em ensinar por meio da ludicidade necessita de comprometimento e interesse do profissional, que visa alcançar objetivos de aprendizagem mutuamente satisfatórios, principalmente nessa nova fase que o educando vivenciará voltada para ensinamentos da alfabetização e letramento.

A autora mencionada acima descreve ainda,

Assim, na tentativa de revelar a aprendizagem do educando com os jogos, as brincadeiras e a exploração do brinquedo, é preciso ficar atento à observação do contexto que envolve a ação das crianças durante a prática pedagógica da ludicidade. (RAU, 2013, p. 64)

Portanto, é importante que o professor fique atento como as crianças se comportam frente os jogos e brincadeiras e a associação destes com o processo de aprendizagem.

Soares e Batista (2005, p.50), relatam, “[...] é necessário que as pessoas sejam alfabetizadas e letradas, no entanto, há alfabetizados não letrados e também é possível haver analfabetos com um certo nível de letramento.”

Portanto, é importante que o processo de alfabetização e letramento caminhem juntos para que a criança reconheça o papel social da leitura e da escrita.

## 2 A ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO A PARTIR DOS JOGOS E BRINCADEIRAS

A alfabetização é um processo relevante no contexto escolar dos alunos, pois, é na escola que se tem o primeiro contato formal com a leitura e a escrita, mesmo que já tenham tido contato com diferentes materiais escritos que circulam ao seu redor.

Neste sentido, para que esse processo de aprendizagem seja prazeroso e significativo, é importante que o professor possa se utilizar da ludicidade como mais uma ferramenta pedagógica, com a intencionalidade de ensinar a partir dos jogos e brincadeiras.

Soares e Batista (2005, p.43), afirmam:

O termo alfabetização designa o ensino e o aprendizado de uma tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabético-ortográfica. O domínio dessa tecnologia envolve um conjunto de conhecimentos e procedimentos relacionados tanto ao funcionamento desse sistema de representação quanto às capacidades motoras e cognitivas para manipular os instrumentos e equipamentos de escrita.

Portanto, para desenvolver a escrita alfabética o educando precisa de capacidades motoras, cognitivas e atenção para relacionar tal sistema de linguagem, essa prática associada as metodologias promovem resultados positivos. Já o letramento vai além disso, é fazer uso dessa leitura e escrita no cotidiano e convívio social Soares e Batista (2005, p.47), relatam que “o conceito de letramento surgiu de uma ampliação progressiva do próprio conceito de alfabetização”, desse modo, o letramento é o aprimoramento da alfabetização, uso frequente da mesma na prática de leituras e escritas.

Soares e Batista (2005, p.53) descrevem ainda que,

A ampliação do conceito de alfabetização se manifesta não só nos Censos, mas também na escola. Até muito recentemente, considerava-se que a entrada da criança no mundo da escrita se fazia apenas pela alfabetização, pelo aprendizado das “primeiras letras”, pelo desenvolvimento das habilidades de codificação e de decodificação.

Consequentemente, a interpretação do que o educando lê deve ser levada em consideração nessa aprendizagem, não basta ler os códigos e sim, entender os seus significados, entendendo-se que a metodologia no processo de alfabetização e

letramento se faz importante nessa etapa de aprendizagem do educando. As autoras explicam ainda,

Metodologicamente, a criação desse ambiente se concretizaria na busca de levar as crianças em fase de alfabetização a usar a linguagem escrita, mesmo antes de dominar as “primeiras letras”, organizando a sala de aula com base na escrita (registro de rotinas, uso de etiquetas para organização do material, emprego de quadros para controlar a frequência, por exemplo). Conceitualmente, a defesa da criação de um ambiente alfabetizador estaria baseada na constatação de que saber para que a escrita serve (suas funções de registro, de comunicação à distância, por exemplo) e saber como é usada em práticas sociais (organizar a sala de aula, fixar regras de comportamento na escola, transmitir informações, divertir, convencer, por exemplo) auxiliariam a criança em sua alfabetização. (SOARES E BATISTA, 2005, p.53),

Juntamente com todo esse preparo de um ambiente alfabetizador o professor pode fazer uso dos jogos e brincadeiras em suas aulas. Claro as atividades passadas no quadro de giz são indispensáveis em um ambiente escolar, porém a prática de sair da rotina com os alunos diferenciando o ensinamento traz resultados mútuos entre professor e aluno, em virtude que, existem práticas de alfabetização que são usadas até os dias de hoje (FRADE, 2005).

Ao longo da história foram utilizados diversos métodos para alfabetizar como relata Frade (2005, p. 22),

Os métodos sintéticos vão das partes para o todo. Nos métodos sintéticos, temos a eleição de princípios organizativos diferenciados, que privilegiam as correspondências fonográficas. Os métodos analíticos partem do todo para as partes e procuram romper radicalmente com o princípio da decifração.

Em ambos os métodos seja usando as sílabas para formar uma palavra, ou uma palavra completa para extrair as sílabas, qualquer atividade voltada para a alfabetização prevalece a atenção de quem aprende e sua capacidade de assimilação.

Frade (2005, p. 23), descreve que se tem dados de alguns materiais antigos usados para auxiliar o processo de aprendizagem, “um material que pode ser citado, que coincide com o uso do método alfabético, são as cartas de ABC e os silabários”.

O professor pode fazer uso de materiais de apoio mais contemporâneo para ministrar suas aulas de forma concreta, porém lúdica, como também, materiais mais antigos, desde que ocorra a aprendizagem, a exemplo do método fônico que se

baseia nos sons das vogais aliadas as letras para formar sílabas e palavras Frade (2005, p 26) explana que,

[...] o princípio de relação direta da fala com a escrita não se aplica, então, à maioria dos casos. Por isso temos a ortografia e diversas convenções para estabilizar essas diferenças de representação.

Assim, a criança deve aos poucos entender que a escrita não é a reprodução da fala na íntegra, pois, nem sempre a forma que falamos, escrevemos.

O ponto de partida do método silábico é uma palavra com a finalidade de se trabalhar a sílaba com a qual a mesma se inicia, neste sentido Frade explica que,

O método silábico tem uma vantagem: ao se trabalhar com a unidade sílaba, atende-se a um princípio importante e facilitador da aprendizagem: quando falamos, pronunciamos sílabas e não sons separados. Assim, suprime-se a etapa tortuosa pela qual o aluno passa ao tentar transformar letras ou fonemas em sílabas, como no método de soletração (alfabético) ou no fônico. Além disso, o método silábico se presta bem a um trabalho com determinadas sílabas às quais não se aplica o princípio de relação direta entre fonema e grafem (FRADE, 2005, p. 29),

Neste método, a facilidade de formar novas palavras na sequência de uma determinada sílaba aproxima-se com mais êxito no processo de alfabetização.

Destaca-se entre as metodologias utilizando-se paralelamente os métodos sintéticos e analíticos a proposta de Paulo Freire (1921-1997) que promove a alfabetização de adultos a partir da palavra geradora.

Em relação à alfabetização através de uma palavra geradora Frade (2005, p. 30) destaca que,

A partir da chamada *palavra geradora* é que são analisadas e sistematizadas as famílias silábicas. Dessa forma, podemos dizer que uma pedagogia de alfabetização baseada nas ideias de Paulo Freire utiliza procedimentos dos métodos sintéticos e analíticos. Sua apropriação foge de princípios rígidos e rompe com a mera decodificação porque, em sua base teórica, visa à discussão política, pelos analfabetos oprimidos, de suas necessidades e projetos de transformação da sociedade.

Logo, contata-se que métodos de ensino inovadores, proporcionam ao aluno uma alfabetização de forma mais compreensiva e facilitadora de acordo com o contexto em que se encontra inserido.

Entre os diferentes métodos de alfabetização, tem-se também o método analítico de alfabetização, que avalia a princípio a palavra e posteriormente seus

elementos. A respeito desse método, Frade (2005, p. 33), esclarece “os métodos analíticos priorizam como unidade a palavra, a frase ou o texto.”

Neste sentido, a metodologia para que esse ensino e aprendizagem aconteça necessita representar os elementos que formam tais palavras, frases e textos.

Em relação ao método analítico Frade (2005, p. 33), descreve ainda,

Nesse método, apresenta-se uma palavra que, posteriormente, é decomposta em sílabas. Você pode estar se perguntando: não é o mesmo processo do método silábico? A diferença desse método em relação ao silábico é que as palavras não são decompostas obrigatoriamente no início do processo, são apreendidas globalmente e por reconhecimento. A escolha de palavras também não obedece ao princípio do mais fácil ao mais difícil. São apresentadas independentemente de suas regularidades ortográficas. O importante é que tenham significado para os alunos.

Em suma, os alunos tendem a compreender os significados das palavras e de certa forma tornam o vocabulário ricamente amplo.

No método da sentencição (frase) Frade (2005, p.33), explica “A unidade é a sentença que, depois de reconhecida globalmente e compreendida, será decomposta em palavras e, finalmente, em sílabas”, de uma forma ou de outra é passível que ocorra a alfabetização por parte do aluno.

Destacou-se até aqui alguns métodos usados para que o processo de alfabetização aconteça, adaptar esses métodos com a ludicidade demanda criatividade e pesquisa por parte do educador.

Segundo Rau (2013, p. 43),

Nessa perspectiva, se o educador souber observar as perguntas que os alunos fazem, a maneira como exploram os objetos e brinquedos, ele irá perceber que existem inúmeras possibilidades de intervenção durante as atividades pedagógicas desenvolvidas na sala de aula. A ludicidade como prática pedagógica requer estudo, conhecimento e pesquisa por parte do educador.

Portanto, são inúmeros os benefícios que a alfabetização através de jogos e brincadeiras pode trazer para o educando. O educador também se beneficia agregando conhecimentos e experiências em seu trabalho.

Rau (2013, p. 119), destaca ainda que,

Embora, em contato com a educação escolar, ainda possamos perceber equívocos em relação as concepções e os recursos utilizados no processo de alfabetização das crianças, as próprias leis de incentivo à educação têm despertado reflexões sobre a necessidade de mudanças no contexto pedagógico escolar.

Pode-se ressaltar aqui, que no processo de alfabetização o educador precisa sentir a necessidade em inovar e reinventar sempre nas suas práticas pedagógicas, visando e respeitando o tempo e o ritmo de aprendizagem do aluno. O processo de alfabetização deve ser vivenciado de forma natural, real e significativa. (RAU, 2013)

No entanto, é importante salientar que o educador precisa ter um real interesse em passar o conteúdo de forma prazerosa e significativa para o educando, através da ludicidade em sua prática de ensino, Rau (2013, p. 124), descreve ainda, que “no ensino fundamental as atividades podem ampliar os significados, mas ainda é importante utilizar a ludicidade como recurso pedagógico”, entende-se então, que o fazer pedagógico na prática de jogos e brincadeiras trazem benefícios positivos para o educando, sem a necessidade de restrição a um único período de ensino no contexto escolar.

Enfatizando o uso do método lúdico para lecionar Rau (2013, p. 143), explica,

[...] os estudos sobre a atividades lúdicas no contexto educacional apontam que o jogo como recurso pedagógico que possibilita o desenvolvimento de determinadas áreas e a promoção de aprendizagens específicas.

Assim, constata-se a real importância do professor contemplar um plano de aula que prestigie a prática lúdica no momento de ensinar, pois, “o jogo como recurso pedagógico implica planejamento e previsão de etapas por parte do professor, para alcançar objetivos determinados”. (RAU, 2013, p. 144)

A vista disso, é decisivo que o planejamento vinculado a prática lúdica, se torne amplamente satisfatório quando bem trabalhado no dia a dia escolar, propiciando o processo de aprendizagem mais prazerosa e significativa.

### **3 METODOLOGIA DA PESQUISA**

A presente pesquisa aconteceu em uma Escola Pública localizada na cidade de Ponta Grossa – PR, entre os dias 17 a 30 de maio de 2021 e teve como participantes 3 (três) professoras formadas em Licenciatura em Pedagogia, sendo respectivamente do 1º ano , 2º ano e 3º ano dos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Além do referencial teórico a luz de diferentes estudiosos sobre o tema, aplicou-se um questionário às professoras participantes, contendo 11 (onze) perguntas abertas visando entender como ocorre a prática pedagógica do ensino e aprendizagem da alfabetização através de jogos e brincadeiras com os educandos dos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Sintetizando a opinião das participantes da pesquisa, foram unânimes em relatar que a aprendizagem através da prática de jogos e brincadeiras nas séries iniciais do Ensino Fundamental, auxilia não somente na absorção de conhecimento pedagógico, mas também na formação humana do aluno.

Afirmaram que os benefícios com os jogos e brincadeiras propiciam o desenvolvimento cognitivo, a habilidade de interação e tomada de decisões, capacidade de resolver problemas, autonomia, confiança, interesse no objeto de estudo, estimula a concentração, favorece a criatividade entre outros, destacaram ainda, que através do lúdico se cria um ambiente favorável para o processo de alfabetização e letramento de forma mais prazerosa.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente trabalho partiu do problema inicialmente proposto a respeito de qual a importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental? Diante do estudo realizado a partir do referencial teórico e análise do questionário aplicado às professoras alfabetizadoras participantes da pesquisa, conclui-se a relevância em se trabalhar de forma lúdica a alfabetização e letramento da criança em idade escolar, visto que, necessita de práticas prazerosas e construtivas para a efetivação da aprendizagem.

Quanto ao objetivo principal que teve como proposta analisar a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental, esse objetivo foi alcançado através do retorno do questionário pelas professoras participantes, as quais reiteraram com suas respostas a importância da prática pedagógica no processo de alfabetização e letramento estar voltada a partir dos jogos e brincadeiras, pois, estar alfabetizado e letrado é descobrir um novo mundo, e se reconhecer dentro dele.

Concluimos este estudo, sabendo que a temática em questão não se esgota e que poderá contribuir para ampliar a reflexão, o debate, a expansão de práticas transformadoras no processo de alfabetização e letramento no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

## REFERÊNCIAS

FRADE, I.C. A. S. **Métodos e didáticas de alfabetização**: história, características e modos de fazer de professores. Belo Horizonte: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita Fae /UFMG, 2005.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo brinquedo e brincadeira e a educação**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 1996.

RAU, M. C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. Curitiba: Ibipex, 2013.

SOARES, M. B.; BATISTA, A. A. G. **Alfabetização e letramento**. Pampulha: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita FAE / UFMG, 2005.

*Recebido em 15/10/2022*

*Versão corrigida recebida em 30/10/2021*

*Aceito em 06/12/2022*

*Publicado online em 15/12/2022*