



## JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS METODOLÓGICOS DE ENSINO NA ALFABETIZAÇÃO

# JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSOS METODOLÓGICOS DE ENSINO NA ALFABETIZAÇÃO

Ray Mayanne da Costa de Carvalho<sup>1</sup>, Ranyelle Lopes Barros<sup>2</sup>, Belmiro Medeiros da Costa Júnior<sup>3</sup>

<sup>1</sup> Centro Universitário Fametro / Diretoria de Ensino a Distância / mayanne20021993@gmail.com

<sup>2</sup> Centro Universitário Fametro / Diretoria de Ensino a Distância / ranyelle.barros@gmail.com

<sup>3</sup> Centro Universitário Fametro / Diretoria de Ensino a Distância / belmiromcjunior@gmail.com

**Resumo:** A pesquisa tem como objetivo central compreender os jogos e brincadeiras como recursos metodológicos de ensino na alfabetização. Para tanto, foi adotada uma abordagem qualitativa, com base em análise bibliográfica de artigos, dissertações e teses. Os resultados evidenciam que tais atividades estimulam habilidades biopsicomotoras e fomentam a interação entre as crianças, despertando nelas o interesse pelo conhecimento. Além disso, promovem a imaginação, o raciocínio lógico, a atenção, a oralidade e a criatividade no processo de ensino-aprendizagem.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Aprendizagem, Brincadeiras, Jogos.

### 1. Introdução:

O lúdico como recurso metodológico é uma ferramenta imprescindível para as crianças no processo de alfabetização, pois os jogos e brincadeiras fazem parte do contexto escolar e do mundo infantil. Por este motivo, o professor desempenha um papel fundamental ao conduzir os jogos e brincadeiras de forma a atingir os objetivos de aprendizado de maneira intencional e sistematizada, estabelecendo uma conexão

Grupo de Pesquisa Texto Livre	Belo Horizonte	v.16	n.2	2023.2	e-ISSN: 2317-0220
-------------------------------	----------------	------	-----	--------	-------------------

Realização:

Apoio:

Produção:





da criança com o universo científico e, conseqüentemente, proporcionando uma aprendizagem dotada de significados. Isso possibilita uma sensação de exploração e descoberta, resultando na promoção de uma aprendizagem que desenvolve os aspectos sensoriais, cognitivos, de coordenação e psicomotores.

O objetivo geral desta pesquisa é compreender os jogos e brincadeiras como recursos metodológicos na alfabetização. Considera-se que as evidências científicas acerca do desenvolvimento das crianças por meio do lúdico são indiscutíveis, pois aproximam-se do universo infantil em que estão imersas, contribuindo para o estreitamento das relações tanto entre professor e aluno, quanto entre aluno e conhecimento. Nesse contexto, o problema de pesquisa parte do seguinte questionamento: Como os jogos e brincadeiras, enquanto recursos metodológicos do ensino, podem contribuir no processo de alfabetização?

A metodologia empregada é de natureza qualitativa e de cunho bibliográfico, fundamentada na análise de artigos, dissertações e teses provenientes de fontes confiáveis, tais como periódicos de universidades públicas e renomados sites científicos, incluindo *Scielo*, Banco de Teses e Dissertações, Capes, entre outros. O artigo encontra-se estruturado em seções distintas, a saber: fundamentação científica, metodologia, análises e discussões, e conclusão.

## 2. Dos Fatos

### 2.1 Os jogos e as brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem na alfabetização

O lúdico está diretamente ligado ao processo de construção e desenvolvimento na formação da sociedade. Ao analisar a origem etimológica do termo “lúdico” observa-se que se origina do latim clássico, “ludus”, que significa “jogos”, “brincar”. Por algum tempo, o lúdico estava vinculado a sinônimos de confusões, disputas e competições que resultava em traumas na vida da criança. Entretanto, nos dias atuais, as atividades lúdicas, incluindo os jogos e as brincadeiras, têm sido permeadas no campo educacional e estando cada vez mais presentes nos contextos escolares. Para fins de conceituação, De Almeida e Shigunov (2006, p. 70) distinguem a brincadeira,



jogo e o brinquedo da seguinte forma:

A brincadeira refere-se ao comportamento espontâneo ao realizar uma atividade das mais diversas. O jogo é uma brincadeira que envolve certas regras, estipuladas pelos próprios participantes. O brinquedo é identificado como o objeto de brincadeira. A atividade lúdica compreende todos os conceitos anteriores.

É importante a clareza desses conceitos, pois embora estejam presentes nos espaços escolares, precisam ser refletidos e trabalhados de modo intencional e sistematizado, de forma a criar condições para uma aprendizagem significativa, estimulando a construção do conhecimento de forma criativa. Conforme Kishimoto (1997, p. 36):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil [...]. Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

No contexto da alfabetização, autores como Emilia Ferreiro; Ana Teberosky e LICHTENSTEIN (1986) por exemplo, entendem a relevância de que o processo de leitura e escrita seja mediado por meio das intersecções do lúdico às práticas pedagógicas, possibilitando uma articulação entre o universo infantil e a aquisição do conhecimento, por meio das interações entre seus pares, como destaca Paulo Freire (1996), que acreditava em uma alfabetização crítica da realidade que estão imersos, ao invés de ser apenas uma decodificação da palavra em si mesma.

Luis (2023) destaca que a alfabetização, apesar de englobar a capacidade de ler e escrever, não se restringe a um método específico. Isso significa que o professor pode adotar diversas abordagens para que as crianças expressem sua compreensão, tanto no âmbito interpessoal quanto intrapessoal, da cultura e do mundo. Isso se dá por meio de um ambiente autêntico de aprendizado, o qual é facilitado pelo lúdico.

Por fim, esse processo de alfabetização deve ser conduzido pelo professor, de modo que, por meio dos jogos e brincadeiras, ele possa estabelecer as Zonas de Desenvolvimento Proximal, conforme Vygotsky (2001), aproximando o conhecimento



adquirido das potencialidades a serem atingidas por meio dos signos, estimulando a capacidade de criar, raciocinar, imaginar, entre outros mediante à utilização das atividades lúdicas na aprendizagem, especificamente na alfabetização.

### 3. Metodologia

A metodologia empregada é de natureza qualitativa e de cunho bibliográfico. Conforme Gil (2002), esse tipo de pesquisa bibliográfica é desenvolvido a partir de materiais já elaborados, constituídos de estudos científicos sobre uma determinada temática. Nesse contexto, foram analisados artigos, dissertações e teses provenientes de bases de dados confiáveis, como periódicos de universidades públicas e renomados sites científicos, incluindo *Scielo*, Banco de Teses e Dissertações, Capes, entre outros.

### 4. Análise e Interpretação dos Dados

Não há como negar que nos últimos anos, a educação e as instituições de ensino passaram por modificações e adaptações em vários aspectos, abrangendo desde o espaço físico até a organização, o currículo e a formação dos profissionais, incluindo as crianças, que deixaram de ser encaradas como adultos em miniatura para serem reconhecidas como sujeitos de direitos, inclusive o direito à Educação na Constituição Federal de 1988.

Em comparação com a abordagem tradicional, na qual os alunos eram meros ouvintes, focados na memorização de conteúdos e os professores atuavam como detentores passivos do conhecimento absoluto, atualmente os alunos assumem um papel de protagonismo, enquanto os professores se tornam mediadores da interação entre o conteúdo e a realidade do aluno. Nesse contexto, torna-se imperativo que a formação dos professores contemple componentes curriculares que os habilitem a oferecer suporte aos alunos diante das diversas situações enfrentadas no ambiente escolar.

A respeito desse ponto, Mello (2001) enfatiza que é crucial para o professor ter uma compreensão clara das atividades realizadas em sala de aula. Sem essa clareza, ele pode ter dificuldade em discernir as intenções por trás de suas abordagens, o que



por sua vez pode comprometer a adoção de uma concepção educacional coerente em sua prática pedagógica.

Isso implica afastar-se do modelo tradicional de ensino, uma vez que, nesse processo, as crianças se mostram mais receptivas para aprender. Além disso, estabelecem conexões afetivas com os colegas e desenvolvem habilidades de socialização, tudo isso enquanto absorvem os conteúdos. Dessa forma, do ponto de vista da formação do professor, a dimensão lúdica precisa ser incorporada para que possam assumir seus papéis de forma eficaz, e saibam utilizar os recursos e abordagens necessários para as atividades lúdicas (DE ALBUQUERQUE RODRIGUES, 2022).

Para isso, é preciso que tanto os professores quanto os alunos saibam sua postura diante do processo de ensino-aprendizagem, Freire (1996, p.86) corrobora ao mencionar que “Neste sentido, o bom professor é o que consegue, enquanto fala, trazer o aluno até a intimidade do movimento de seu pensamento. Sua aula é assim um desafio e não uma “cantiga de ninar”.

Por fim, compreende-se que o universo lúdico possibilita um estreitamento na relação professor-aluno e que ambos precisam estar engajados nessa interação, para que os conteúdos sejam assimilados de maneira prazerosa. Assim, os jogos e brincadeiras desempenham um papel crucial no processo de ensino-aprendizagem, especialmente quando se tratam de atividades com objetos tangíveis que podem ser explorados de maneira visual, sensorial e auditiva.

## 5. Conclusão

A partir do exposto, compreende-se que os jogos e as brincadeiras são imprescindíveis para o fortalecimento da aprendizagem no contexto escolar da criança, principalmente na fase da alfabetização. Isso porque possibilitam momentos de interações, socialização e aprendizado. No entanto, cabe enfatizar que alfabetizar não está somente alicerçada na decodificação das palavras.

Pelo contrário, assume uma função dialógica que precisa fazer sentido frente às vivências dos alunos, como defende Paulo Freire (1996). Ou seja, alfabetizar-



letrando são processos indissociáveis. Entretanto, é imperativo pensar que o professor possui um papel crucial para fortalecer essas interações, através da atuação na Zona de Desenvolvimento Proximal dos alunos, tornando-se mediador e transformador desse processo.

Além disso, é essencial que o professor assuma uma postura de desejo de compreender o mundo infantil e suas particularidades, a fim de se colocar como um agente protagonista no aprimoramento das práticas pedagógicas, inserindo-se de forma proativa em um contexto que aprimore suas práticas pedagógicas, através da integração do lúdico no ensino, ou seja, os jogos e as brincadeiras como parte importante do aprendizado.

## Referências

- BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.
- DE ALMEIDA, Ana Cristina Pimentel Carneiro; SHIGUNOV, Viktor. **A atividade lúdica infantil e suas possibilidades**. Journal of Physical Education, v. 11, n. 1, p. 69-76, 2000.
- DE ALBUQUERQUE RODRIGUES, Ellen et al. A Contribuição do lúdico na formação do professor de educação infantil. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, v. 8, n. 8, p. 1159-1175, 2022.
- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana; LICHTENSTEIN, Diana Myriam. **Psicogênese da língua escrita**. Artes Médicas, 1986.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**. Paz e Terra. São Paulo, 1996.
- GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1997.
- LUIS, Alana Vitória Oliveira. A importância da ludicidade na alfabetização. **Caderno Intersaberes**, v. 12, n. 41, p. 179-191, 2023.
- MELLO. Maria Aparecida. **A atividade mediadora nos processos colaborativos de educação continuada de professores: educação infantil e educação física**. 2001. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação e Ciências Humanas, Universidade Federal de São Carlos, São Carlos-SP, 2001.



Este é um artigo de acesso aberto distribuído sob os termos da Licença Creative Commons Atribuição Não Comercial-Compartilha Igual (CC BY-NC- 4.0), que permite uso, distribuição e reprodução para fins não comerciais, com a citação dos autores e da fonte original e sob a mesma licença.