

LUDICIDADE NA EDUCAÇÃO INFANTIL: A IMPORTÂNCIA DE TRABALHAR COM JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Anielly Souza de Araújo¹
Carla Geane Vilar de Andrade²
Julliane Semeão dos Santos³
Joseval dos Reis Miranda⁴

RESUMO

O presente artigo busca discutir acerca da visão equivocada em relação aos jogos e à ludicidade no processo educativo, vistos apenas como uma diversão sem fins pedagógicos. Dessa forma, o objetivo principal deste estudo é compreender como o uso de jogos pode auxiliar no processo de alfabetização na educação infantil, como recurso didático em sala de aula. Nesse sentido, como metodologia de pesquisa, foi escolhida a abordagem qualitativa, por meio do estudo bibliográfico de leituras referentes ao tema. Tivemos como sustentação da pesquisa a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017), e referenciais teóricos como Leontiev (1903), Piaget (1896), Kishimoto (1945), Debysier (1642), Albuquerque (1989) e outros. Os resultados desta pesquisa constataram que os jogos são constituídos como objetos e práticas socioculturais produzidos pela humanidade, com caráter essencialmente educativo. Na educação infantil, por sua vez, tornam-se um importante recurso didático que devem ser mediados pelo docente, de forma consciente e intencional, alinhando ludicidade, diversão, efetividade e prazer ao processo de alfabetização, possibilitando assim aos alunos uma melhor compreensão do Sistema de Escrita Alfabética. Por fim, concluímos que o uso de jogos em sala de aula assegura uma aprendizagem significativa, permitindo que os alunos sejam agentes ativos no seu processo de construção do conhecimento, por meio da ludicidade e da socialização.

Palavras-chave: Ludicidade, Alfabetização, Jogos, Educação infantil.

1 INTRODUÇÃO

O presente artigo apresenta concepções acerca do uso dos jogos no processo de alfabetização, tendo em vista que o âmbito educacional é visto como um ambiente de regras, de disciplina e de aprendizagem, e dessa forma é tido como incompatível com os aspectos lúdicos. Todavia, utilizar os jogos na promoção de um processo de ensino e aprendizagem efetivo é uma metodologia muito significativa para seduzir as crianças, despertando sua curiosidade, envolvimento, interesse e autonomia, podendo desenvolver diversas habilidades. Logo, o objetivo principal deste estudo é compreender como o uso de jogos pode auxiliar no

¹ Aluna do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - E-mail: aniellysouza2712@gmail.com

² Aluna do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - E-mail: geannecarla16@gmail.com

³ Aluna do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - E-mail: jullianesantos60@gmail.com

⁴ Doutor em Educação. Professor do Departamento de Metodologia da Educação da Universidade Federal da Paraíba - E-mail: josevalmiranda@yahoo.com.br

processo de alfabetização na educação infantil, como recurso didático em sala de aula, e desmistificar a ideia conturbada ainda vigente sobre os jogos no contexto educacional. Nesse sentido, como metodologia de pesquisa, foi escolhida a abordagem qualitativa, por meio do estudo bibliográfico de leituras referentes ao tema. Tivemos como sustentação da pesquisa a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2017), e referenciais teóricos como Leontiev (1903), Piaget (1896), Kishimoto (1945), Debyser (1642), Albuquerque (1989) e outros.

2 CONCEPÇÕES SOBRE OS JOGOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO

Para associarmos os jogos ao processo de ensino/aprendizagem, sobretudo na alfabetização, faz-se necessário entendermos quais as concepções de jogos que estaremos abordando. Para isso, faremos um breve resgate histórico de como surgiram os jogos, para qual finalidade foram criados e como podem ser utilizados na alfabetização. Historicamente, os jogos surgiram ainda no século XVI, na Roma e Grécia, para distração, competição ou recreação, sendo mais utilizados pelos adultos e restritos às crianças. Com o passar dos anos, a prática dos jogos foi se popularizando e se tornando de livre acesso, constituindo-se então como prática social, passada de pais para filhos.

Os jogos fazem parte do cotidiano das sociedades de diferentes partes do mundo, sendo considerados como práticas socioculturais, produzidos e reproduzidos pelos seres humanos, que usam a ludicidade através de objetos materiais e brincadeiras simbólicas. Todos nós temos uma memória afetiva relacionada a algum jogo, como por exemplo “pega-pega”, “pique-esconde”, “queimada”; todos eles contêm regras a serem seguidas, explícitas ou implícitas, e uma finalidade diferente, sendo essenciais para o desenvolvimento humano e para a compreensão do convívio em sociedade.

Atualmente existem jogos com caráter pedagógico, já direcionados para a aprendizagem; na educação infantil, eles ganham um espaço especial, pois acreditamos que a criança aprende brincando. Estudiosos enfatizaram a importância da presença dos jogos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil; Leontiev (1988), por exemplo, defendia que as brincadeiras seriam uma das principais atividades durante a infância, e que, brincando, as crianças aprenderiam a se inserir no mundo adulto, dividindo os jogos em dois grandes grupos: Jogos de Enredo e Jogos de Regras.

No jogo de enredo, a criança relaciona o brincar à realidade, sendo uma forma de brincar reproduzindo a realidade e atuando sobre ela, em que ela tem a chance de ampliar suas

possibilidades, compreensão e ação sobre o mundo; nesta concepção, o jogo se baseia em regras sociais referentes aos papéis sociais, como, por exemplo, brincar de “papai e filha” ou de “médico”. Nesse contexto a criança estará reproduzindo a realidade, de modo que a compreenda e atue sobre ela, representando papéis sociais. Já os jogos de regras têm foco maior nas regras do jogo, embora ainda possuam um caráter de mundo imaginário, como, por exemplo, o jogo de xadrez, o qual envolve um conjunto de regras atrelado a um mundo imaginário, com representações sociais (rainha, rei, peões etc.). Para Leontiev (1988, p. 139), “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”, de tal forma que tanto os jogos de enredo quanto os jogos de regras possibilitam o desenvolvimento humano, através da dimensão lúdica, sendo grandes aliados no processo de ensino-aprendizagem.

Partindo desse pressuposto, os jogos, se utilizados no âmbito da educação, trazem um novo olhar sobre o aprender, passando de algo cansativo e repetitivo para uma ferramenta lúdica e divertida, relacionando o brincar e o aprender. Na alfabetização, diferentes jogos podem ser utilizados como aliados no processo de aquisição do sistema de escrita alfabética; eles permitem que as crianças possam alcançar as funções psicológicas superiores, como: atenção, percepção e memória. Segundo o referencial teórico de Vygotsky, para que a criança possa alcançar a zona de desenvolvimento proximal, que é quando ela passa do desenvolvimento real (a capacidade de realizar tarefas de forma independente) para o desenvolvimento potencial, etapa em que ela pode realizar tarefas mais complexas com ajuda de um adulto ou da interação com outras crianças, é necessário haver a mediação. “Para Vygotsky há dois elementos básicos responsáveis por essa mediação: o instrumento, com a função de regular as ações sobre os objetos, e o signo, que regula as ações sobre o psiquismo da pessoa” (Rego, 2000, p. 50). Posto isto, os jogos que serão utilizados no processo de aquisição do sistema de escrita alfabética devem ser bem selecionados, com intencionalidade pedagógica para que se tornem significativos e alcancem o objetivo proposto.

Os jogos a serem utilizados na alfabetização devem contemplar a consciência fonológica, trazendo elementos que possibilitem às crianças compreender as partes sonoras das palavras (fonemas), como por exemplo: partes de palavras que rimam, quantidade de sílabas, som das letras iniciais ou finais, fazendo sempre relação com a leitura e a escrita (fonema/grafema). Os jogos devem ser trabalhados com os alunos de acordo com seu nível de complexidade, visando uma intencionalidade do docente para que o aprendiz possa construir um conhecimento específico a partir do jogo. Destacamos que o jogo por si só não garante o

aprendizado, sendo necessário um aprofundamento no conteúdo que será trabalhado; o jogo contribui como material didático complementar.

A seguir, traremos exemplos de jogos que podem ser usados na alfabetização com caráter de análise fonológica, que tem por objetivos: compreensão de que as palavras são formadas por unidades sonoras menores; exploração dos sons iniciais (aliteração) ou finais (rimas) das palavras; percepção de que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; segmentação de palavras em sílabas, entre outros. São eles:

- Caça rimas
- Bingo dos sons iniciais
- Trinca mágica
- Dado sonoro
- Batalha de palavras

Os jogos citados acima podem ser encontrados em arquivos gratuitos, disponíveis para *download* pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem - CEEL, em formato de cartelas (para impressão) prontos para serem trabalhados em sala de aula. Cada jogo possui uma finalidade específica para os diferentes níveis de aprendizagens, podendo ser também adaptados para níveis mais avançados. A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2020) admite que a educação tem um comprometimento com a formação e com o desenvolvimento humano, visando atender suas diferentes dimensões: intelectual, afetiva, física, social, ética, moral e simbólica, além de propor decisões necessárias para que essa formação se efetive, conforme citado no documento. Para tanto, deve-se “contextualizar os conteúdos dos componentes curriculares, identificando estratégias para apresentá-los, representá-los, exemplificá-los, conectá-los e torná-los significativos, com base na realidade do lugar e do tempo nos quais as aprendizagens estão situadas” (BNCC, 2020, p. 16). Sendo assim, os jogos só não podem como devem ser usados em sala de aula como material didático complementar, contextualizando o ensino e tornando o processo de alfabetização lúdico, divertido e significativo.

3 OS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO SÃO FONTE DE APRENDIZAGEM OU APENAS DE DIVERSÃO?

Partimos do seguinte questionamento, que se faz presente na realidade de muitas instituições educacionais: será que os jogos auxiliam ou não o processo de ensino e

aprendizagem no período de alfabetização? Infelizmente, nos tempos contemporâneos, ainda se pensa e se relaciona o jogar como um ato exclusivo para diversão das crianças, o que gera uma visão distorcida e limitada sobre a implementação da ludicidade presente nos jogos em atividades educacionais, e na promoção de um processo de ensino e aprendizagem prazeroso e efetivo para as crianças.

Nessa perspectiva, muitas pesquisas e estudos sobre os jogos na educação vêm tentando desmistificar essa visão reducionista direcionada aos jogos e à ludicidade nas práticas educacionais. Autores tais como Benjamin (1984), Kishimoto (1994, 1997, 2002), Brougère (1998), entre outros, destacam que os jogos, além de proporcionar diversão, promovem o desenvolvimento integral dos alunos nos aspectos da linguagem, da motricidade, da atenção, do emocional e do social, pois é por meio do lúdico que a criança interage com o mundo, despertando sua autoconfiança e autonomia, fatores essenciais para o processo de aprendizagem e desenvolvimento.

Dessa forma, nota-se a necessidade de se repensar essa ideia de que o jogo só promove a diversão ou o desenvolvimento motor, sendo implementado no âmbito educacional apenas nas aulas de educação física, o que faz com que os alunos se interessem e sejam mais animados para essa disciplina, passando a considerar as demais como “difíceis e chatas”. Nessa lógica, os jogos não devem se fazer presentes apenas nas aulas de educação física, mas devem se integrar a todas as disciplinas, sendo utilizado como recurso facilitador na aprendizagem e como um instrumento pedagógico importante no desenvolvimento integral da criança, pois é jogando que a criança experimenta, descobre, inventa, aprende diversas habilidades e interage com seus pares na sociedade. Assim como afirma Vygotsky (2002), o jogo desempenha um papel fundamental na formação do indivíduo, sendo decorrente das relações sociais. Nessa perspectiva, os jogos no meio educacional irão promover o interesse dos alunos em aprender, ao despertar sua curiosidade e criticidade por meio da interação e da ludicidade.

Outro entendimento acerca dos jogos é citado por Piaget; para ele (1998, p 239), “o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade”. Nessa lógica, o autor defende que o jogo é essencial na vida da criança e conseqüentemente no seu processo de desenvolvimento. Dessa forma, é muito importante facilitar a introdução de novos conhecimentos às crianças por meio dos jogos, considerando que as práticas lúdicas constituem um recurso capaz de conquistar as crianças e mediar o processo de ensino-aprendizagem.

Assim como os estudos apontam, os jogos não alimentam apenas o aspecto da diversão para a criança, mas são fortes aliados para a promoção de um processo de ensino e aprendizagem de qualidade. Sendo assim, destaca-se a necessidade de elaborar e reelaborar jogos para auxiliar no processo educacional, proporcionando uma aprendizagem prazerosa, divertida e efetiva, ao seduzir os alunos por meio da ludicidade, e assim estimular o desenvolvimento cognitivo, afetivo, social, moral, linguístico e físico-motor dos educandos.

4 O PAPEL DO EDUCADOR NA VALORIZAÇÃO E PROMOÇÃO DA LUDICIDADE NAS PRÁTICAS EDUCACIONAIS ALFABETIZADORAS

Primeiramente, é fulcral pontuar que o educador possui um papel fundamental nesse processo de valorizar práticas educacionais lúdicas na alfabetização, uma vez que a ludicidade é um grande estímulo para a construção dos conhecimentos das crianças. O professor, ao criar materiais e espaços nos quais a criança ganha confiança em si e no outro, valoriza suas especificidades, desejos e as diferentes posturas de cada uma, promovendo uma relação baseada no respeito perante seus ritmos de aprendizagem, obtendo carinho, afeto e compreensão, podendo estimular o desenvolvimento integral das crianças, contemplando os campos físico, emocional, mental e social do indivíduo.

Nessa perspectiva, vislumbra-se a necessidade e a importância de o educador conhecer a realidade lúdica das crianças. Para obter esse conhecimento, o professor deve realizar um diagnóstico dos alunos de maneira individual, visando conhecer o nível de desenvolvimento deles; logo, o jogo pode ser um aliado fundamental para alcançar esse objetivo, podendo ser utilizado também como instrumento de desafio cognitivo. Para tanto, o educador deve definir o tempo e o espaço para a efetivação dos jogos, escolhendo locais mais apropriados para isto, conforme a proposta pensada, definindo quais são os objetivos a serem alcançados e atuando como mediador, ou seja, o planejamento é primordial para a realização de uma atividade lúdica.

Ademais, é essencial elencar também que o papel do educador perante as práticas lúdicas é, sobretudo, o de propor regras e não impô-las, visto que é necessário que as crianças possam pensar, elaborar suas regras e tomar decisões, visando desenvolver uma atividade política; além disso, deve-se proporcionar a troca de ideias, para se chegar a um acordo, e dar-lhes responsabilidades para cumprir as regras, visando a promoção de iniciativa, agilidade e confiança das crianças. No que tange ao jogo dirigido, o professor age como desafiador, apresentando dificuldades durante as atividades lúdicas, explicando de forma breve as regras

do jogo e exemplificando-as para melhor compreensão. O jogo deve ser interessante e desafiador para a criança.

O autor Leontiev (1903) apresenta algumas características da atividade lúdica, ele afirma que o processo do jogo é mais importante que o resultado, e que o jogo possibilita redimensionar a questão do erro, estimulando a exploração e a solução de problemas. Partindo desse pressuposto, frisa-se que a atitude do professor perante o processo de escolha da atividade lúdica é crucial, considerando que tanto na escolha quanto na realização da proposta, o educador deve levar em conta todo o procedimento e principalmente o erro, incentivando a exploração das crianças e a busca de estratégias para a resolução das problemáticas vigentes, tendo em vista que o erro faz parte do processo de aprendizagem.

Diante disso, é possível concluir que o educador tem papel indispensável na valorização e na promoção da ludicidade nas práticas educacionais alfabetizadoras, fazendo-se necessário que os professores possam procurar cada vez mais possibilidades e formas de aplicar práticas lúdicas na sala de aula, e ainda buscar formação e aprofundamentos sobre o tema, visando aguçar sua prática profissional e desenvolver um processo de alfabetização leve, prazeroso e eficaz para os alunos, como também contribuir de maneira significativa para o desenvolvimento integral destes em todos os campos, objetivando uma formação educacional e social.

5 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante da pesquisa feita, com as leituras bibliográficas, discussões e concepções dos autores utilizados como base, foi possível analisar que o uso dos jogos no processo de alfabetização lamentavelmente ainda é muito desvalorizado, no contexto educacional e social. Ainda predomina a visão dos jogos apenas como distração, desconsiderando a função educativa que estes possuem; no entanto, ao analisarmos os estudos realizados pelos autores citados ao longo do artigo, notamos que os jogos servem para além da diversão, podendo ser implementados nas realidades das salas de aula, buscando seduzir as crianças para atuarem ativamente nos seus processos de aprendizagem e desenvolvimento, uma vez que, através dos jogos, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, afetivas, sociais, morais, motoras e linguísticas, além de desenvolverem autonomia, criatividade, raciocínio lógico, responsabilidade, concentração, estratégias de resolução de problemas, cooperação, respeito pelo próximo, etc. Ou seja, os jogos possuem um potencial bastante eficaz e não deveriam ser deixados de lado nos âmbitos educacionais por falta de conhecimento acerca da sua utilidade.

Essa desinformação é uma problemática que acarreta consequências negativas nesse processo, sendo assim ocorre a necessidade de pesquisas frequentes sobre o tema, visando minimizar perspectivas negativas e contribuir para que os jogos sejam inseridos nas práticas educacionais alfabetizadoras.

Tendo em vista essa desinformação, destaca-se outra discussão acerca da formação dos docentes e do papel destes na garantia dessa aprendizagem significativa, uma vez que com a ausência uma formação inicial e continuada de qualidade os profissionais da educação consideram mais vantajoso reproduzir práticas vivenciadas nos seus processos de alfabetização e acabam por desconsiderar todas as evoluções em pesquisas e metodologias diversificadas úteis para a aprendizagem, inclusive o uso dos jogos em suas práticas, o que é lamentável, visto que, como foi analisado durante a pesquisa, o educador possui papel fundamental na valorização e na promoção da ludicidade nas práticas educacionais.

A atitude do professor é indispensável na execução de uma atividade lúdica; ele deve considerar principalmente as especificidades dos alunos, fazendo um diagnóstico individual por meio da observação de cada um e, a partir disso, elaborar o planejamento a fim de promover de forma prazerosa a participação dos alunos nos seus processos de ensino e aprendizagem, tornando leve essa fase desafiadora da alfabetização.

Nessa lógica, tendo como base metodológica os jogos no processo educacional, existe uma vasta coletânea de jogos que possui função educativa, como por exemplo: jogo da memória, amarelinha, bingo, caça-palavras, dominó, xadrez, dama, quebra-cabeça, jogo da velha, caça ao tesouro, quiz de perguntas e respostas, gincanas, adivinhas, dentre outros já citados anteriormente. Diante desses exemplos, nota-se que tais jogos provavelmente já fizeram ou fazem parte da infância dos docentes e dos alunos, ou seja, acrescentá-los ao contexto escolar faz com que os alunos atribuam sentido ao processo de aprendizagem e conseqüentemente se interessem e participem ativamente nas aulas.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto nesta pesquisa, conclui-se que a presença da ludicidade nas práticas educacionais, sobretudo no processo de alfabetização, é fator crucial para promover o desenvolvimento integral das crianças, pois assim como foi destacado ao longo deste artigo, os jogos se fazem presentes nas vidas das pessoas desde os primórdios, porém não apenas para o divertimento, mas também com uma função pedagógica.

Nessa perspectiva, pesquisadores e autores especialistas no assunto vem tecendo debates e elencando concepções importantes sobre a temática conforme elencado aqui; contudo, faz-se mister a necessidade de frequentes pesquisas e disseminação sobre o tema, considerando que ele ainda é um tabu a ser quebrado em alguns contextos. Ademais, percebe-se a necessidade de investimentos na área, tanto no que tange à formação inicial e continuada para os professores, quanto à disponibilidade de materiais nas instituições escolares, para o desenvolvimento das práticas lúdicas, objetivando a ampla formação das crianças, repleta de motivação, divertimento e prazer nos estudos, considerando que a alfabetização é uma das fases mais importantes e desafiadoras da vida.

Dessa forma, os jogos são fortes aliados nessa missão de promoção de metodologias lúdicas, por desenvolver as capacidades sociais, afetivas, mentais, emocionais, motoras, habilidades de leitura e escrita, além de estimular a empolgação e a motivação perante as disciplinas inseridas no currículo, muitas vezes vistas de maneira negativa, enquanto o problema está na forma passiva como estas são trabalhadas.

Por fim, conclui-se que a ludicidade no processo de aprendizagem é o melhor caminho para a construção desses conhecimentos, e, conforme observado, são muitas as possibilidades de se trabalhar com tal ferramenta, visando promover um processo de ensino e aprendizagem efetivo, dinâmico e prazeroso, no qual a criança assume o papel de sujeito ativo ao socializar com seus pares e construir conhecimentos por meio dos jogos.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, LFB DE *et al.* Um olhar observador no desenvolvimento infantil de crianças, sob uma perspectiva piagetiana. Em: **Série Educar**- Volume 8 – Educação Infantil. [sl] Editora Poisson, 2020.

BARBOSA, S. L.; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Lavras, 2008.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2020.

EU ESCREVO – DIRETÓRIO DE ARTIGOS. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. Disponível em: <http://www.euescrevo.com.br>. Acesso em: 05 nov. 2012.

FINO, C. N. Vygotsky e a zona de desenvolvimento proximal (ZDP): três implicações pedagógicas. **Revista Portuguesa de Educação**. v. 14, n. 2, p. 273- 291. Disponível em: Acesso em: 20 abr. 2015.

FRIEDMANN, A. **Brincar: crescer e aprender**. Rua Padre Adelino, 758- belenzinho: Editora Moderna, 1998.



NEGRINE, Airton. Concepção o jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica. **Rev. Movimento**, n. 02, ano 02, 1995.

RIBEIRO, Aparecida *et al.* Jogos, brinquedos e brincadeira no processo ensino aprendizagem. **Akrópolis**, Umuarama, v. 12, n. 4, p. 216-219, out./dez. 2004.

VERCELLI, LDCA. Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidades, de Tizuko Morchida Kishimoto e Maria Walburga dos Santos (Orgs.). **EccoS – Revista Científica**, v. 0, 2017a.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. Ed. São Paulo: Martins Pontes, 1998.