





## O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Marco Aurélio Gonçalves Nóbrega dos Santos <sup>1</sup>, Amanda Santos Faria <sup>2</sup>  
Eduarda Rodrigues Silva <sup>3</sup> e Maria Elizabeth Pereira Milagre <sup>4</sup>

### Resumo

A contribuição de jogos e brincadeiras na educação infantil no processo de ensino e aprendizagem proporciona à criança o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, social e da linguagem a partir da inserção de atividades lúdicas nos ambientes educacionais. Esta pesquisa tem como objetivo principal analisar a importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento e suas contribuições na percepção dos professores. A justificativa baseia-se no referencial teórico da Lei de Diretrizes e Bases (LDB, 1996), tendo como principais autores Soares (2003), Todero (2017), Almeida (2017) e Maluf (2012), que discorrem sobre os jogos e brincadeiras no ambiente educacional, mais especificamente na educação infantil. A metodologia aplicada a pesquisa é de abordagem qualitativa, e trata-se de um estudo descritivo e exploratório. Foi realizada uma pesquisa de campo com um questionário com perguntas abertas com 8 professoras da educação infantil de uma escola pública. Os resultados e discussões revelam que os jogos e brincadeiras e a ludicidade para as crianças na visão dos pesquisados são importantes ferramentas pedagógicas em suas práticas docentes e necessários no processo de alfabetização e letramento. Assim pode-se considerar que as crianças necessitam de atividades lúdicas, e que se incluídas e desenvolvidas junto com as práticas pedagógicas, proporcionará aos alunos uma aprendizagem significativa.

**Palavras-chave:** Criança; Educação; Aprendizagem; Lúdico.

## THE USE OF GAMES AND GAMES IN THE PROCESS OF LITERACY AND LITERACY IN EARLY CHILDHOOD EDUCATION

### Abstract

The contribution of games and games in early childhood education in the teaching and learning process provides the child with motor, cognitive, affective, social and language development from the insertion of playful activities in educational environments. The main objective of this research is to analyze the importance of games and games in the process of literacy and literacy and their

<sup>1</sup> Doutor em Educação Física pela Universidade São Judas Tadeu. Professora da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) Campus de Divinópolis.

<sup>2</sup> Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) Campus de Divinópolis.

<sup>3</sup> Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) Campus de Divinópolis.

<sup>4</sup> Graduada em Pedagogia pela Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG) Campus de Divinópolis.



contributions in the perception of teachers. The justification is based on the theoretical framework of the Law of Guidelines and Bases (LDB, 1996), having as main authors Soares (2003), Toderó (2017), Almeida (2017) and Maluf (2012), who discuss the games and games in the educational environment, more specifically in early childhood education. The methodology applied to the research is a qualitative approach, and it is a descriptive and exploratory study. A field research was carried out with a questionnaire with open questions with 8 teachers of kindergarten in a public school. The results and discussions reveal that games and playfulness for children, in the view of those surveyed, are important pedagogical tools in their teaching practices and necessary in the literacy and literacy process. Thus, it can be considered that children need recreational activities, and that if included and developed along with pedagogical practices, it will provide students with meaningful learning.

**Keywords:** Child; Education; Learning; Ludic.

## 1. Introdução

O processo de alfabetização e letramento é um marco de muita importância, pois segundo Troncoso e Guerrero (2002), o fato de o sujeito não conseguir escrever e ler, o discrimina, primeiramente na escola e depois em todo o seu meio social. Contudo, o processo de alfabetização é complexo e exige conhecimento por parte do professor por haver uma diversidade de estilos de aprendizagem por parte dos estudantes, exigindo a utilização de metodologias e recursos que facilitem esse processo. Soares (2003) diz que o conceito de alfabetização não deve ser referido exclusivamente com apenas uma habilidade, mas se trata de um conjunto de habilidades, se caracterizando como algo complexo e multifacetado.

É preciso levar em conta que o processo de alfabetização e letramento, não se inicia de fato ao ingressar na escola, mas ocorre por pequenos passos desde o nascimento, por meio das experiências e estímulos já vividos; como as leituras, conversas e canções que os familiares lhes oferecem. Toderó (2017) entende que a alfabetização se inicia nas relações que a criança estabelece a partir do meio em que vive, atribuindo sentidos e significados a suas experiências. Assim, a criança ao chegar à escola já possui conhecimento que servirão para aquisição do conhecimento formal.

A Educação Infantil é a primeira etapa da Educação Básica que compreende crianças da idade de 0 a 5 anos. Etapa que promove a educação integral da criança, desenvolvendo suas capacidades motoras, cognitivas, sociais, afetiva e da linguagem, o que contribui para a autonomia do educando. Por isso se faz necessário que a escola pense em um ambiente que seja atrativo e propício para a aprendizagem, podendo ser usados diversos recursos que facilitem uma aprendizagem significativa para as crianças, considerando os direitos da aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Tais direitos estão

contemplados na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que propõe seis, sendo eles: conviver, brincar, participar, explorar- se e conhecer-se.

Considerando o processo de aprendizagem, um dos principais recursos pedagógicos da Educação Infantil é o brincar, que conduz a criança ludicamente para novas descobertas, proporcionando conhecimentos, desenvolvido habilidade e competências de forma prazerosa.

A ludicidade deve ser trabalhada como forma essencial de aprendizado para o desenvolvimento das crianças da Educação Infantil, tanto nos aspectos físico, intelectual, social e de linguagem. Dessa forma, o espaço educativo torna-se cheio de fantasia, prazer, inovação e motivação. Almeida (2017) diz que é necessário que as escolas organizem ambientes de acordo com as crianças que ali frequentam e valorize o brincar em seus tempos e espaços, assim ela deve ter em sua proposta a preocupação da linguagem do lúdico e da construção destes espaços que possibilitem o brincar.

Assim, o docente ao utilizar o lúdico de forma adequada, proporciona a criança novos aprendizados e contribui para que a mesma vivencie novas descobertas de forma prazerosa e significativa em busca de grandes conhecimentos. Brincar é tão importante quanto estudar, ajuda a desenvolver habilidades que contribuíram para a alfabetização e letramento. Quando brincamos, conseguimos sem muito esforço encontrar respostas a várias indagações, podemos sanar dificuldades de aprendizagem, bem como interagimos com nossos semelhantes. (Maluf, 2012, p. 19).

O lúdico é um grande aliado no processo de aprendizagem, na educação infantil o professor deve incluir em seu planejamento jogos e brincadeiras como recursos, uma vez que, o lúdico enriquece o vocabulário, desenvolve o raciocínio lógico.

O lúdico constitui uma atividade do ser humano. É principalmente na criança que se manifesta de maneira espontânea, alivia a tensão interior e permite a reeducação do comportamento, o aumento do coeficiente de auto-confiança (sic) e suficiência, a expansão do eu, e, as vezes a sublimação das tendências instintivas; faz a criança agir com firmeza; traz grandes benefícios, não só do ponto de vista físico, mas mental e social. (Almeida 1974, p. 24 *apud* Borges; Moura, 2007, p. 235).

O presente estudo busca compreender e analisar a percepção dos professores sobre a utilização destes instrumentos pedagógicos como aliados no processo de alfabetização e letramento na qual buscamos destacar as inúmeras contribuições neste processo no desenvolvimento das crianças, que pode ser facilitado por meio desses recursos. O brincar é fundamental nessa fase, seja por meio da ludicidade e com o uso de brincadeiras jogos educativos.

Por muito tempo a alfabetização foi proposta por métodos em que não se tornaram atrativos para as crianças, de forma mecânica em que não era valorizado as experiências do estudante. Acreditamos que ao realizar esta

pesquisa, poderemos nos aperfeiçoar para que como futuros profissionais da educação, conseguiremos levar o lúdico para a sala de aula de forma em que os jogos e brincadeiras se tornem grandes aliados no processo de alfabetização, tornando este processo mais prazeroso e interessante aos alunos.

O interesse pela presente pesquisa nasceu no decorrer do curso, a partir de alguns estágios e outras vivências pedagógicas, observamos limitações no processo de alfabetização e letramento, onde algumas crianças se demonstravam dispersas e desinteressadas ao tentarem aprender, considerando o contexto. Logo nos despertou investigar através deste estudo os jogos e brincadeiras como aliados no ensino e aprendizagem, mais especificamente na alfabetização e letramento.

Ao observar e estudar sobre a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil, associando ao processo de alfabetização e letramento, percebemos a importância de se pesquisar e analisar como tais brincadeiras e jogos podem ser fundamentais para essa etapa na vida das crianças, metodologia essa em que o docente consiga fazer a utilização destes recursos, deixando que o processo seja feito de maneira descontraída, motivadora, porém com objetividade e intencionalidade pedagógica nos planejamentos realizados.

O objetivo deste trabalho foi compreender e analisar a percepção dos professores sobre a utilização desses recursos pedagógicos como aliados no processo de alfabetização e letramento e suas contribuições.

## **2. A Educação Infantil**

De acordo com a da LDB – Lei de Diretrizes Básicas da Educação Nacional 9394/96 determina que as crianças até 3 anos de idade sejam matriculadas em creches e as de 4 e 5 anos sejam matriculadas em pré-escolas.

Porém em 2006, alterou-se a idade para conclusão da pré-escola, passando de 6 para 5 anos, assim adiantando a entrada da criança no Ensino Fundamental, a segunda mudança por meio da Emenda Constitucional n. 059 de 2009, determinou a obrigatoriedade de matrícula e frequência na pré-escola para crianças de 4 a 5 anos. A Constituição Federal de 1988, determinou que o Estado tem o dever de oferecer educação formal às crianças de 0 a 6 anos de idade.

A Educação Infantil é conceituada como a primeira etapa da Educação Básica e tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança até 5 anos de idade, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (Brasil, 1996).

De acordo com o RCNEI, Brasil, (1998), a educação infantil é um dos espaços de inclusão das crianças, e é considerada a primeira etapa da educação básica e auxilia no desenvolvimento psicológico, social e físico da criança. A educação infantil é importante, pois cria condições para que as crianças possam conhecer e descobrir novos valores, costumes e sentimentos, através das interações sociais, e nos processos de socialização, no desenvolvimento da identidade e da autonomia.



### 3. Alfabetização e letramento

A alfabetização de acordo com Soares (2017) se trata de um conjunto de habilidades, se tornando um processo, em que não ultrapassa o significado de levar a aquisição do alfabeto, ensinar o código da língua escrita, sendo voltada para a função social da escrita. Já o letramento, traz o significado do resultado do processo de alfabetização, em que é considerado a habilidade de conseguir compreender leituras e a escrita do meio em que se está inserido, o letrado é aquele indivíduo que não sabe apenas ler ou escrever, mas que sabe fazer o uso desse saber em suas práticas sociais, podendo ser definido como um: "Conjunto de conhecimentos, atitudes e capacidades envolvidos no uso da língua em práticas sociais e necessários para uma participação ativa e competente na cultura escrita" (Soares, 2017, p. 50).

Assim, é necessário que os docentes tenham a preocupação de não apenas alfabetizar as crianças, mas, criar oportunidades e momentos em que possam adquirir a habilidade de serem letrados para compreender o mundo em sua volta. Segundo Soares (2012) a pessoa que aprende a ler e escrever se torna alfabetizado, porém o letrado é aquele que consegue compreender e interpretar o uso da leitura e escrita nas práticas sociais.

Há, assim, uma diferença entre saber ler e escrever, ser alfabetizado, é viver na condição o estado de quem sabe ler e escrever, ser letrado [...]. Ou seja: a pessoa aprende a ler e escrever – que se torna alfabetizada – é que se passa a fazer uso da leitura e da escrita, a envolver-se nas práticas sociais de leitura e escrita – que se tornam letradas – é diferente de uma pessoa que não sabe ler e escrever – é analfabeta – ou, sabendo ler e escrever, não faz uso da leitura e da escrita – é alfabetizada, mas não é letrada, não vive no estado ou condição de quem sabe ler e escrever a prática a leitura e a escrita (Soares, 1985, p.36)

Então, se faz necessário que o professor reveja suas atitudes desde a educação infantil, para que esse processo de alfabetização e letramento seja construído por meio de planejamentos que considerem uma didática que considere a estimulação da curiosidade, contos de histórias e atividades lúdicas e sensoriais. Paim (2014) explica:

O processo de alfabetização não se restringe ao aprendizado da leitura e escrita mecânica quando se adquire uma tecnologia de codificar e decodificar a escrita, mais ainda, que esta conquista superficial não é suficiente na sociedade de hoje. O desafio, portanto, se coloca aos professores alfabetizadores, que necessitam desenvolver práticas de leitura e escrita em sala de aula na perspectiva do letramento. (Paim, 2014, p. 3).

#### **4. Educação Infantil e a alfabetização**

Sabemos que na educação infantil não se alfabetiza a criança, porém é nesta fase que se inicia as contribuições para que quando o professor for iniciar o processo de alfabetização, a criança já tenha desenvolvido algumas habilidades necessárias na educação infantil, assim facilitando este processo.

Os professores da Educação Infantil devem valorizar os movimentos, os gestos e a expressividade facial porque constituem um sistema de comunicação e estabelecem as bases para o desenvolvimento da linguagem, porque é através do movimento que ela explora seu corpo, que ela entra em interação com outras crianças e assim seu o ambiente a qual está inserida.

Soares (2009) afirma que na educação infantil deve estar presente tanto atividades de introdução da criança ao sistema alfabético e suas convenções alfabetização, quanto às práticas de uso social da leitura e da escrita – letramento.

Enfim, são várias propostas que podem ser aproveitadas para que as crianças percebam a função da escrita para fins diversos e a utilizem em práticas de interação social.

#### **5. Ludicidade**

A ludicidade é um processo próprio do desenvolvimento humano, tem importante função nas atividades educativas propostas às diversas etapas da vida escolar, assim é necessária a aplicação dessas ferramentas nas atividades docente, de modo a proporcionar uma formação psíquica, social e física mais adequada às crianças.

A ludicidade é a forma que muitas escolas estão aderindo para ajudar seus alunos a visualizarem o mundo de uma maneira mais atrativa e, ao mesmo tempo, perceberem serem aliadas na aprendizagem. O lúdico está cada vez mais sendo utilizado no ambiente escolar. Percebe-se como os profissionais da educação estão aplicando a ludicidade em sala de aula, e também observam o progresso dos alunos diante deste método. Segundo Gonçalves (2018) a criança decide desta forma, sobre o que, com quem, onde, com o que, como brincar e o tempo em que brinca, constrói a brincadeira no momento de brincar, brinca sem finalidades ou objetivos explícitos aprendem a lidar com suas angústias, criando e deixando fluir sua capacidade e liberdade da criação.

Dessa forma podemos dizer que o lúdico pode se tornar um momento importante, já que as atividades a serem desenvolvidas, podem ter o objetivo de compreender o mundo em que se vive. A criança é colocada diante de uma brincadeira, desenvolvendo sua imaginação, construindo relações reais, elaborando regras de organização, tentando assim solucionar problemas que serão propostos pelo adulto ou até mesmo pelo professor.



A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto expressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a crianças como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto expressão e à socialização seria através de método lúdico. (Froebel *apud* Rosa; Nisio, 1998, p. 38).

A ludicidade vai além do simples ato de brincar e de jogar. A ludicidade também desenvolve o conhecimento para a vida pessoal e profissional, com o intuito da criança interagir e intervir em seu meio social, de forma prazerosa, significativa e contextualizada.

## **6. Jogos e brincadeiras**

Para Kishimoto (2011) os jogos e brincadeiras são métodos de suma importância para obter resultados no ensino e aprendizagem dos alunos. Os professores devem utilizar jogos e brincadeiras em sala de aula, não apenas para entretenimento, mas também com o objetivo de alcançar conhecimentos. Ainda sobre jogos e aprendizado, a autora diz, que:

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. (Kishimoto, 2011, p. 41).

As atividades através das brincadeiras e dos jogos, beneficiam o desenvolvimento das habilidades motoras, sensoriais e estimulam o raciocínio lógico das crianças, pois "Os jogos de construção são considerados de grande importância por enriquecer a experiência sensorial, estimular a criatividade e desenvolver as habilidades das crianças". (Kishimoto, 2011, p. 40). Por meio dos jogos e brincadeiras as crianças aprendem sobre regras, respeito, diversidade e principalmente sua singularidade. Assim, deve-se utilizar de todas dimensões do uso dos recursos cognitivos necessários para que o processo de ensino e aprendizagem seja significativo para a criança, tendo em vista que:

A criança que brinca em liberdade, sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brinquedo, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar. (Freire. 1991, p. 39).

O professor deve aproveitar e criar estratégias utilizando os jogos e brincadeiras para motivar as crianças a usarem a sua criatividade, para de que modo possam ampliar as suas habilidades e a cada jogo aprender e desenvolver a formação de sua personalidade. Escreva aqui o referencial teórico do artigo.

## **7. Metodologia da pesquisa**

Este estudo engendra-se como descritivo e exploratório com abordagem qualitativa, no qual foi estruturado por uma pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica, com a finalidade de compreender e identificar como o uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento trazem contribuições na educação infantil. A pesquisa bibliográfica é aquela que “demonstra um estudo sistematizado desenvolvido com base em material publicado em livros, revistas, jornais, redes eletrônicas, isto é, material acessível ao público em geral” (Vergara, 2005, p. 48).

Em conformidade com as orientações fornecidas por Triviños (1987) a respeito da realização de pesquisas qualitativas, utilizamos um questionário com o objetivo de obter informações que permitem maior aproximação com o problema e melhorar desta forma a compreensão dos fatores a serem pesquisados.

Como procedimento a pesquisa de campo foi realizada com 08 professoras da educação infantil de uma escola pública de Divinópolis-MG, na qual utilizamos como instrumento para a coleta de dados um questionário com 10 perguntas abertas, que assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), sendo que a escola e os entrevistados tiveram seus nomes mantidos em sigilo e identificados por códigos (P1 a P8). O presente estudo foi submetido ao Comitê de Ética em Pesquisa (CEP) UEMG Divinópolis, seguindo os preceitos éticos com base nas resoluções: Resolução 466/2012 e Resolução 510/2016, do Conselho Nacional de Saúde (CNS), e aprovada em protocolo CAEE nº 55279221.9.0000.5115.

Deste modo, a pesquisa de campo se torna indispensável para a efetivação deste trabalho, visando compreender a importância e contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e aprendizagem na educação infantil.

Para análise dos dados optou-se pela técnica da análise de conteúdo Bardin (2011), que permite revelar significados e significações de diferentes materiais, com base na inferência ou dedução, respeitando critérios específicos para o tratamento das estruturas temáticas compostas por três fases: pré-análise, exploração do material e tratamento dos resultados, e inferência e interpretação dos resultados. Na pré-análise, foi realizada leitura e releitura flutuante das respostas dos pesquisados para a sistematização das ideias principais e organização dos indicadores de interpretação das informações.

Desta forma, o tratamento dos resultados se consolidou com a leitura cuidadosa e minuciosa das respostas que resultou em um tratamento, inferência e interpretação considerando a recorrência dos assuntos e a representatividade



entre si, permitindo pôr fim a categorização que dialogam com o escopo do estudo.

## **8. Resultados e discussões**

Como fora dito, a intenção deste estudo é compreender e analisar a percepção dos professores sobre a utilização destes recursos pedagógicos como aliadas no processo de alfabetização e letramento, buscando perceber os benefícios nesta etapa de grande importância no ambiente escolar. Foi feita uma pesquisa de campo com questionário havendo 10 perguntas sobre jogos, brincadeiras, psicomotricidade, brinquedoteca, lúdico, práticas pedagógicas, recursos e planejamento escolar e foi respondido por 8 professoras da educação infantil.

Com as respostas obtidas concluímos que as professoras presentes nesta pesquisa entendem, conhecem e compreendem a importância de incluir jogos e brincadeiras no seu planejamento, de forma que contribuam para a alfabetização e letramento de seus alunos da educação infantil. Com as respostas das professoras foi possível criar algumas categorias importantes para nossas discussões que foram os resultados deste estudo. A partir dessas categorias partimos para o próximo passo que foi discutir esses resultados com referenciais teóricos apresentados a seguir.

### **8.1 Atividades lúdicas envolvendo o brincar e as práticas pedagógicas**

O brincar pode trazer para sala de aula um momento de felicidade, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor os ensinamentos que chegam a ele, de forma mais significativa: "O brincar é parte fundamental para o desenvolvimento pleno do aluno" (P1); "A criança desenvolve o motor. Atividades lúdicas e psicomotricidade são essenciais para o processo ensino e aprendizagem" (P2); e "Ela aprende sem perceber, sem se sentir cansada porque brincar é algo natural e feliz para ela" (P5).

A criança interage com os objetos e com outras pessoas, constrói relações e conhecimentos a respeito do mundo em que vive, brincando. Dessa forma Maluf (2007) fala sobre o papel e a importância do professor nessa fase "[...] as atividades lúdicas precisam ocupar um lugar especial na educação. Entendendo que o professor é figura essencial para que isso aconteça, criando os espaços, oferecendo materiais adequados e participando de momentos lúdicos" (Maluf, 2007, p. 31).

Percebemos que cabe ao docente criar situações adequadas para provocar curiosidade na criança e estimular a construção de seu conhecimento, assim os jogos e brincadeiras devem ser incluídos no planejamento escolar, segundos as entrevistadas na escola em questão essa inclusão acontece:

Estão presentes em todos os momentos da rotina escolar, desde a rodinha de informação que pode e deve se iniciar e finalizar com uma parlenda ou música até às atividades do

parquinho e quadra de areia onde a criança estará brincando de fato (P1).

Observando os objetivos dos mesmos com as habilidades que serão desenvolvidas naquele conteúdo. Faço a adaptação quando necessárias para contextualizar mais e para chegar a um melhor resultado... (P3).

Dentro do contexto de planejamento, para que as crianças tenham mais facilidade de aprender aquele conteúdo (P5).

Jogos e brincadeiras trazem ludicidade para a rotina da sala de aula, além de proporcionar uma experiência prazerosa de aprender brincando (P7).

Fortuna (2013) diz que o brincar transcende o ato de educar, pois se fundamenta no humano essencial à inteligência, criatividade, emoção, processos imaginativos e investigativos, além de depreender-se de seus benefícios para a integração e o relacionamento com o mundo vigente. De acordo com Piaget (1971) o jogo não é apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual.

As atividades lúdicas, são de fundamental importância para a construção do conhecimento. Tem como objetivo geral mostrar que a criança tem espaço para criar, descobrir, brincar, sonhar, expor suas ideias e sentimento, sendo desafiada a produzir o conhecimento de maneira lúdica como interação e mediação. Muniz (2005) pontua que quando nossa percepção sobre o brincar se aprofunda, o lúdico vai deixando de ser utilizado como recurso e ganha valor em si, como uma linguagem peculiar do mundo infantil.

Sim. Porque brincando, a criança aprende a se comunicar, desenvolve o pensamento lúdico e diversas habilidades psicomotoras (P3).

Sim, pois através do brincar a criança aprende a lidar com sentimentos e emoções (P4).

É fundamental no processo de aprendizagem na educação infantil. Porque por meio delas as crianças desenvolvem autonomia e criatividade (P7).

Barbato (2008, p. 21) ressalta a importância da inserção de atividades lúdicas como suporte para a aprendizagem, crianças de 6 anos constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como o recreio, ou as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores.

Aulas que envolvam o lúdico necessitam de estratégias didáticas bem planejadas e orientadas pelos professores. “A mediação é o comportamento do professor que se coloca como um facilitador, incentivador e motivador da aprendizagem” (Masseto; Behreu 2000, p. 144).

Entendemos, portanto, que o professor é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, dos limites, e até das incertezas do cotidiano da criança em processo de construção de conhecimento:

Os jogos diversos, brincadeiras diversificadas seja livre ou dirigida, parquinho, areia e momento livre como os brinquedos são alguns momentos que podem ser propiciados a criança diariamente (P1).

Temos o momento dos jogos e brincadeiras em todas as aulas. Geralmente divide os alunos em grupo e faço a distribuição dos jogos de acordo com o conteúdo trabalhado. Trabalho também a leitura deleite, contação de histórias e reconto (P2).

Jogos e brincadeiras variadas, dentro e fora de sala de aula (P4).

Os benefícios do brincar para criança são vários, trabalhando com o lúdico pode desenvolver várias áreas da personalidade como afetividade, motricidade, inteligência, criatividade além de habilidades como atenção, memória, imitação e a imaginação.

Aulas mais divertidas; Alegria em aprender; Criança mais segura para resolver seus conflitos. Participação de fato da criança no processo ensino/aprendizagem (P4).

As crianças compreendem com muito mais facilidade as regras e limites, ou ganhar e o perder, memorizam muito mais rápido o conteúdo, desenvolvem a percepção espacial, conceitos básicos de matemática interagem com mais com os colegas e principalmente conseguem realizar as atividades de registro com mais segurança e autonomia (P5).

Muitos benefícios e avanços, a criança aprende brincando. Desenvolvimento motor, da escrita, da aprendizagem de números e letras, da leitura, do comportamento, saber a hora de ouvir, fazer silêncio e etc. (P6).

Assim, Freitas (2001, p. 13) afirma que os “jogos e brincadeiras, despertam o interesse do aluno proporcionando assim um melhor desenvolvimento no fator biológico, emocional, psicomotor, social, simbólico dentre outros, formando assim pessoas, participantes, conscientes e críticas”.

Diante das respostas das professoras entrevistadas podemos perceber que todas compartilham da mesma opinião que os autores dessas citações, é

possível notar ainda mais a importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil.

No momento em que a criança brinca a aprendizagem acontece, porque a aprendizagem é construção do conhecimento". (Queiroz, 2003 pg.22). Assim, quando se inclui jogos e brincadeiras sem dificuldade nas aulas, a criança se solta e as atividades acabam fluindo com mais facilidade. Percebe-se uma forte ligação entre o jogo, a aprendizagem e o prazer que a criança demonstra ao jogar: "Os jogos são ferramentas de grande importância, fazem com que o conteúdo a ser transmitido seja adquirido com prazer e mais entendimento" (P2); "Penso que através das brincadeiras e jogos a criança aprende mais rápido e de maneira lúdica" (P3); e "Acho muito mais significativo incluir jogos e brincadeiras nas minhas aulas" (P7) "Existem muitos jogos que facilitam a alfabetização das crianças" (P8).

## **8.2 Importância de recursos lúdicos na fase da Alfabetização e Letramento**

Considerando que a Alfabetização e Letramento é um processo multifacetado, envolvendo um conjunto de habilidades, segundo Soares (2003). O professor a partir das demandas presentes na sala de aula, considerando a realidade dos alunos presentes, pode inserir em seu cotidiano o uso de ferramentas lúdicas, que podem auxiliar as crianças adquirirem habilidades que favoreçam este futuro processo.

O lúdico vem auxiliando efetivamente nas propostas de cada etapa na educação infantil. A criança aprende com prazer e vontade de experimentar o novo (P2).

As ferramentas lúdicas enriquecem o vocabulário, aumentam o raciocínio lógico e levam a criança a avançar em suas hipóteses. Desenvolve o processo de ensino aprendizagem, se alfabetiza e de maneira divertida e dinâmica (P3).

É de muita importância pois a ferramenta lúdica das crianças tem muito mais facilidade para aprender (P6).

Os profissionais sinalizaram sobre a importância das ferramentas lúdicas no processo de alfabetização e letramento, ressaltando benefícios importantes que podem resultar em uma aprendizagem de qualidade, com maior facilidade e de forma dinâmica e divertida.

O lúdico é tão importante para o desenvolvimento da criança que merece atenção por parte de todos os educadores. Cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo de ensino-aprendizagem o professor deve utilizar dos mais variados mecanismos de

ensino, entre eles as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar, e relacionar conteúdos e conceitos (Almeida, 2014, p. 3).

A ludicidade possibilita neste processo de alfabetização e letramento o exercício da criatividade, contribui para o crescimento de suas capacidades sensoriais, motoras e cognitivas. As professoras entrevistadas sinalizaram sobre a relevância destes benefícios e o aumento da criatividade e destacam que: Aumenta o vocabulário, a percepção auditiva dos sons das Letras, noção espacial e posição das Letras, palavras e frases, raciocínio lógico sequência temporal de uma história criativa de vários portadores de textos, etc. (P5); "Desenvolvem a parte cognitiva, social e afetiva" (P8); e "Elas tornam a aprendizagem mais leve e prazerosa alcançando de forma diferente os diferentes tipos" (P7).

### 8.3 Planejamentos e recursos

O planejamento escolar possibilita uma maior segurança e assertividade ao trabalho do professor, visto que a partir dele é possível traçar atividades com intencionalidade baseadas no currículo referência e traçar objetivos e metas a serem alcançadas. Como afirma Libâneo, (2001, p. 225): "[...] é o documento mais global; expressa orientações gerais que sintetizam, de um lado, as ligações do projeto pedagógico da escola com os planos de ensino propriamente ditos". Assim, as professoras relatam: "É sim. Já fazem parte da minha rotina diária de aula" (P2); "Sim. Mas precisamos avançar muito ainda" (P3); e "Sim, nosso planejamento é sempre colocado os jogos e brincadeiras" (P4).

A unanimidade do "sim", nos faz entender que essa escola na qual foi entrevistada utiliza o jogo não apenas como entretenimento, e sim um meio de enriquecer o desenvolvimento intelectual, e brincando a criança se sente pertencente a um grupo.

Considerando que, a utilização de jogos e brincadeiras no planejamento são importantes e essenciais para o desenvolvimento da criança, torna-se quase indispensável não os usar nas atividades.

Trabalhar com recurso lúdico é uma tarefa que exige planejamento rigoroso, com objetivos claros, considerando o público a quem se destina, a seleção de materiais, faixa etária, habilidades, interesse, desejo, espaço físico etc., com intenção de possibilitar o desenvolvimento, a aprendizagem e a construção de conhecimento. (Modesto, 2014, p. 13).

Sabemos também que para desenvolver algumas atividades lúdicas em sala de aula são necessários recursos, tais como: "Data show, espaço físico, material de apoio, jogos" (P1); "No ensino fundamental I quase não tem material disponível para esse fim, e deveria ter pois as crianças ainda precisam desse momento de descontração e de ludicidade. Na educação infantil se investe mais em material para esses fins" (P3); "Geralmente utilizo jogos elaborados com

meus próprios materiais, já que a escola em que trabalho não possui muitos recursos” (P5); “Muitos brinquedos, materiais esportivos, jogos, material de papelaria para confeccionar jogos se for preciso, minha escola dá muito incentivo e apoio” (P6); e “São disponibilizados vários recursos como brinquedos, papéis, EVA e o que for preciso para o desenvolvimento das atividades” (P7).

Quando se incluem os jogos e brincadeiras nas atividades em sala de aula, fica bem abrangente e pode-se tomar significado tanto de cognitivas, sociais, motoras ou afetivas. Desta forma, pode-se entender o brincar como algo fundamental para o desenvolvimento de habilidades e destrezas das crianças, como por exemplo: “Bingo de letras e números, massinha modeladora, jogo da memória, dominó de números e letras. Lego de cores e formas...” (P2); e “Espaço físico, brinquedos, jogos, tempo, músicas” (P8).

Segundo Fonseca (2008), a criança ao brincar elabora a sua organização motora adaptativa, pois enriquece a organização sensorial, estrutura a perceptiva, cognitiva e neuronal, pois estará envolvida em atividades psicomotoras complexas.

#### **8.4 Psicomotricidade**

Outra grande aliada que pode ser inserida nos momentos dos jogos e brincadeiras é a Psicomotricidade, que envolve atividades com os movimentos e a noção do próprio corpo com uma intencionalidade que pode auxiliar no processo de alfabetização e letramento. De acordo com Cruz e Perez (2014): toda atividade psicomotora deve estar ligada à necessidade de associar os movimentos realizados com o lado social do educando, que é uma das características básicas da aprendizagem.

Os participantes compreendem que a Psicomotricidade é uma aliada nos processos educativos e reconhecem os benefícios que podem ter para a alfabetização e letramento:

Quando atuo nos primeiros anos de alfabetização, busco desenvolver todos os dias uma atividade que envolva a psicomotricidade dos alunos, acredito que antes dos alunos saberem ou ter contato com o letramento é necessário ele ter desenvolvido o corpo (P1).

Sim. Porque na educação infantil um dos principais objetivos é a consciência corporal e por isso a psicomotricidade não pode faltar. Temos horário para desenvolver jogos e brincadeiras motoras no pátio como: pular corda, corridas, circuito, rolamentos, brincadeiras cantadas, amarelinha, pano bala, queimada, parquinho, caixa de areia, etc. (P5).

Realizamos várias atividades que envolvem psicomotricidade atividades variadas como bola corda, bambolês, cone, circuitos e brincadeiras variadas. (P6).



Neste cenário, é possível perceber que principalmente na educação infantil atividades que envolvam a Psicomotricidade devem ser consideradas na rotina escolar, para que no processo de alfabetização e letramento, a criança tenha habilidades desenvolvidas que irão facilitar e incentivar este processo. Cruz, Peres (2014) diz que na alfabetização, o desenvolvimento motor está vinculado a conjuntos de movimentos e sua relação com áreas psicomotoras, ou seja, a percepção, a coordenação motora, a orientação espaço temporal, a orientação temporal e a lateralidade. Essas habilidades, quando desenvolvidas normalmente, são promotoras da alfabetização e incentivo à escrita. Compreender, conhecer e trabalhar o próprio corpo são requisitos essenciais para a aprendizagem.

Quando se incluem os jogos e brincadeiras nas atividades em sala de aula, fica bem abrangente e pode-se tomar significado tanto de cognitivas, sociais, motoras ou afetivas. Desta forma, pode-se entender o brincar como algo fundamental para o desenvolvimento de habilidades e destrezas das crianças.

Os materiais constituem um instrumento importante para o desenvolvimento da tarefa educativa, uma vez que são um meio que auxilia a ação das crianças [...] as crianças exploram os objetos, conhecem suas propriedades e funções e, além disso, transformam-nos nas suas brincadeiras, atribuindo-lhes novos significados. (RCNEI, 1998, p. 71).

Percebemos que é de muita importância a disponibilidades de materiais didáticos para que o profissional da educação possa trabalhar melhor os jogos e brincadeiras com as crianças, como relatam as professoras: "Bingo de letras e números, massinha modeladora, jogo da memória, dominó de números e letras. Lego de cores e formas..." (P1); "Geralmente utilizo jogos elaborados com meus próprios materiais, já que a escola em que trabalho não possui muitos recursos" (P3); "Muitos brinquedos, materiais esportivos, jogos, material de papelaria para confeccionar jogos se for preciso, minha escola dá muito incentivo e apoio" (P4); "São disponibilizados vários recursos como brinquedos, papéis, Eva e o que for preciso para o desenvolvimento das atividades" (P5); e "Espaço físico, brinquedos, jogos, tempo, músicas" (P8).

## 8.5 Brinquedoteca

Quando falamos em lúdico, psicomotricidade, brincadeiras e jogos para contribuição da alfabetização e letramento, lembramos da brinquedoteca, um espaço essencial que auxilia o desenvolvimento infantil.

A brinquedoteca proporciona o espaço para o brincar da criança, pois a criança que brinca descobre novos lugares, se torna um sujeito autônomo, consegue estabelecer relações tanto individuais como em grupo, transforma as brincadeiras e os brinquedos no seu faz de contas, e neste momento ela está inteiramente ali, criando relações com o real e

o imaginário, construindo conceitos, conhecimento e consequentemente aprendendo” (Groth, 2013, p. 30).

Nas respostas podemos perceber a ênfase sobre a importância da brinquedoteca, porém também a maneira como deve ser utilizada, que não basta ter apenas o espaço, mas pessoas qualificadas para saber utilizá-la, pois:

A brinquedoteca sozinha não faz diferença alguma, porém é necessário ter profissionais que saibam fazer ela funcionar, com projetos paralelos ao professor regente (P1).

Efetiva. A criança tem prazer em apropriar-se das letras e números, através de livros e brinquedos que proporcionam esse momento de curiosidade e criatividade (P2).

Contribui para que a alfabetização seja um processo menos doloroso e mais prazeroso” (P3).

Não usamos o espaço da brinquedoteca para alfabetização e letramento das crianças, a nossa brinquedoteca é mais para as crianças terem um momento livre, com interação uma com as outras. Nem por isso deixamos de contribuir para o desenvolvimento das crianças pois tem muitos brinquedos educativos” (P7).

A criança aprende de forma prazerosa possibilitando a evolução mental, social e física por meio do lúdico” (P8).

A Brinquedoteca não tem limitações quanto ao público alvo a ser atendido, ela contribui para o desenvolvimento das brincadeiras lúdicas, com diversidade de propostas e objetivos ilimitados, atendendo aos interesses e a realidade do ambiente, e é na escola que a criança permanece a maior parte do dia, sendo este também, um espaço social de resignificação da aprendizagem, que deve permitir e estimular um resgate do direito à infância a conquista da liberdade de escolha e, conscientemente, a conquista do seu mundo através da ludicidade, que vem sendo privada na vida das pessoas. Para Vieira (2010), a Brinquedoteca é uma forma de se utilizar o lúdico como uma fonte de aprendizagem, faz uso de um ambiente que também propicie isso, com cores, formas, desenhos, objetos, que ao entrar em contato, crianças, jovens e adultos.

É muito importante, contribuir de maneira efetiva no desenvolvimento global do aluno, porém, a maioria das escolas estaduais possuem poucos recursos” (P4).

A brinquedoteca contribui para o desenvolvimento da interação com outras crianças, criatividade, imaginação, cooperação, organização e também um espaço onde a professora pode desenvolver jogos coletivos, atividades psicomotoras, exploração de quantidades e nomes de brinquedos, etc. É um ambiente muito rico para aprendizagem

além de proporcionar o momento de mudança do ambiente de sala de aula trazendo descontração e alegria para as crianças (P5).

Para Noffs (2016), a brinquedoteca surge como mecanismo de conveniente, para mediar aprendizagens sociais, dinâmicas e atrativas que favoreçam o desenvolvimento integral da criança, constituindo, assim, sujeitos atuantes e participativos que consigam moldar sua personalidade e inserir-se enquanto cidadãos proativos para o debate público, tendo em vista que a criação emerge desde a mais tenra idade.

## 9. Considerações finais

Através dessa pesquisa pode-se perceber que os jogos e brincadeiras são fundamentais no processo de alfabetização e letramento. Jogar, brincar e utilização dos brinquedos são atividades importantes para o desenvolvimento emocional, afetivo, cognitivo, psicomotor e social dos alunos. Introduzir jogos e brincadeiras nesse processo torna a aprendizagem mais atraente, porque as crianças aprendem como elas gostam, brincando, e através das brincadeiras elas incorporam muitos aspectos da vida social.

O brincar na escola com certeza pode ser um instrumento a favor do professor para trabalhar com os conteúdos de forma lúdica em que a criança assimila com maior facilidade o que a ela é ensinado.

Os resultados da pesquisa revelam diversos benefícios que os jogos e brincadeiras podem proporcionar para uma aprendizagem facilitada e divertida, mostram que as atividades lúdicas são ferramentas de extrema importância e utilizá-las resultam em diversos resultados positivos facilitando assim o processo de alfabetização e letramento.

Os dados destacaram que os jogos e brincadeiras permitem à criança explorar o meio onde está inserida, proporcionando o envolvimento, o entusiasmo, o interesse, a motivação para participar e aprender. E que os professores das instituições de educação infantil, devem em seu planejamento favorecer interações e brincadeiras de qualidade que levem as a significarem o mundo, ampliando seus conhecimentos.

A partir dessa pesquisa e com todos os estudos realizados percebemos que jogos e brincadeiras são ótimos recursos pedagógicos se utilizados com intencionalidade, além de ser algo prazeroso para a criança, estimulam a aprendizagem. Recomendamos para os professores infantis realizarem esse tipo de estudo para desenvolverem seus trabalhos pedagógicos na perspectiva lúdica, refletindo sempre sobre a importância do brincar como contribuição para alfabetização e letramento.

Enfim, os estudos realizados revelam as diversas contribuições que os jogos e as brincadeiras trazem para o processo de alfabetização e letramento na educação infantil. Portanto, são de grande importância para o desenvolvimento das crianças nas fases iniciais, pois permitem à criança adquirir experiências

motoras, cognitivas, afetivas, linguísticas e sociais. Nesse contexto, reconhecemos as contribuições dos jogos e brincadeiras como ponto de partida fundamental para o desenvolvimento da aprendizagem da criança. Com este trabalho espera-se, principalmente, que outros estudos tragam destaque a importância da utilização desses recursos por parte dos professores nas práticas docentes adotadas no ensino, que visam contribuir para a preparação da alfabetização e letramento da criança desde a educação infantil.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Aline Marques da Silva. A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança. **Revista Uol**. 2014.

ALMEIDA, Marcos Teodorico Pinheiro. O brincar, a criança, o espaço escolar. In: BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BRASIL. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.

BORGES, Célio José; MOURA, Queite Fernandes de. **Leitura e Linguagem: Discursos de Letramentos - O Lúdico e suas relações interdisciplinares com a leitura e escrita**. Porto Velho Rondônia: Edufro, 2007.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Portal da Educação Infantil**. Editora do Brasil. 2017.

FREITAS, Rosangela Maria Oliveira de. **Brincadeiras e jogos no espaço do recreio**. Belém: Universidade da Amazônia, 2001.

GALAHUE, David; OZMUN, John. C. **Compreendendo o desenvolvimento motor: bebês, crianças, adolescentes e adultos**. 3ed. São Paulo: PHORTE, 2005.

GONÇALVES, Lady Jane; COSTA, Célia Regina Bernardes. O Brincar na Educação Infantil como um Ato de Aprendizagem. **Revista científica multidisciplinar núcleo do conhecimento**. ano 2003 ed. 02 vol. 01.

LIBÂNEO, José Carlos. **Organização e gestão escolar: teoria e prática**. Editora alternativa. ed. 04. Goiânia, 2001.

LOPES, Vanessa Gomes. Linguagem do Corpo e Movimento. Curitiba, 2006.  
MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 5.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.



MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. 8. Ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2012

MELO, Flávia Rodrigues da Silva; VARGAS, Pollyana Abadia. A importância da brinquedoteca na educação infantil. **Revista Saúde e Educação**, Coromandel, v. 7, n. 1, p. 36 - 50, jan./jun. 2022.

MENDONÇA, Raquel Marins de. Criando o ambiente da criança: a psicomotricidade na Educação infantil. In: ALVES, Fátima. **Como aplicar a psicomotricidade: uma atividade Multidisciplinar com amor e união**. Rio de Janeiro: Wak, 2004. P.19-34.

MODESTO, Monica Cristina. A importância da Ludicidade na construção do conhecimento. **Revista Eletrônica Saberes da Educação**. V.5, n.1, p.1-16, 2014.

MORAES, Giane Severino Correa; COELHO, Helda Gomes. A importância do lúdico na educação infantil. **Revista The Importance of players in children's education**, 2021.

PAIM, Marilane Maria Wolff. Alfabetização e letramento: um estudo sobre as concepções que permeiam as práticas pedagógicas dos professores alfabetizadores. **X ANPED SUL**, Florianópolis, outubro de 2014.

PEREIRA, Drielle Rodrigues; SOUSA, Benedita Severiana. A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras no processo Ensino Aprendizagem de Crianças de um CMEI na cidade de Teresina. Revista Fundamentos do departamento de Educação da Universidade Federal do Piauí, v.3, n.2, 2015. que permeiam as práticas pedagógicas dos professores alfabetizadores. X ANPED SUL, **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 03.

PERES, Tacyana Silva; CRUZ, Mônica Aparecida de Oliveira. Psicomotricidade no processo de alfabetização da criança. **Revista perspectivas em psicologia**. 2014.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Universidade de Brasília, 2013.

ROSA, Adriana. P.; NISIO, Josiane Di. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização**. /Curitiba: Juruá. 1998.

SCHLINDWEIN, Luciane Maria; LATERMAN Ilana; PETERS Leila. **A criança e o brincar nos tempos e espaços da escola**. Florianópolis, outubro de 2014.

---

SILVA, Leodow Fernandes da. **Jogos e brincadeiras na educação infantil: os desafios e possibilidades da prática para desenvolvimento motor.** Duas estradas-PB 2014.

TODERO, Marissandra. **A alfabetização das crianças das classes populares na escola pública: uma proposta de formação continuada de professores.** Erechim RS: PPGE, 2017.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** São Paulo: Atlas, 1987.

Recebido em: 09 de agosto de 2023.  
Aceito em: 27 de novembro de 2023.  
Publicado em: 03 de janeiro de 2024.

