

JOGOS EDUCATIVOS: potencializando a alfabetização¹

EDUCATIONAL GAMES: empowering literacy

Júlia Mendes Silva ⁱ

RESUMO: Esse artigo abordou o uso de jogos e brincadeiras como um alicerce pedagógico no processo de alfabetização, com o objetivo de analisar quais brincadeiras podem ser utilizadas nos anos iniciais. O estudo foi realizado com uma abordagem qualitativa e método estudo de caso, sendo conduzido por meio de questionários aplicados em outubro de 2023 a quatro professoras do primeiro ano do Ensino Fundamental. A fundamentação teórica baseia-se nos trabalhos de Tizuko Morchida Kishimoto, Angela Maluf e Janet Moyles. Os resultados mostraram que os jogos e as brincadeiras, além de serem conteúdos essenciais nos anos iniciais, são ferramentas valiosas para promover a ludicidade, além de enriquecer o repertório motor e linguístico das crianças.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras. Alicerce pedagógico. Ensino Fundamental. Alfabetização.

ABSTRACT²: This article addresses the use of games and play as a pedagogical foundation in the literacy process, with the aim of analyzing which games can be used in the early years. The study was carried out using a qualitative approach and a case study method, using questionnaires

¹ Este artigo é um recorte do Trabalho de Conclusão de Curso intitulado “AS BRINCADEIRAS PEDAGÓGICAS E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS”, sob a orientação do Prof. Dr. João Batista Lopes da Silva - Curso de Pedagogia, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN) da Universidade do Estado de Mato Grosso (UNEMAT), Câmpus Universitário de Sinop, 2024/1.

² Resumo traduzido por Profa. Ma. Priscila Ferreira de Alécio, graduada em Letras, Língua Portuguesa e Língua Inglesa (UNEMAT, Sinop). Mestra em Letras (PPGLEtras – UNEMAT).

Curriculum Lattes: <http://lattes.cnpq.br/4180046703299436>.

E-mail: priscila.alecio@sou.ufmt.br.

administered in October 2023 to four first-year elementary school teachers. The theoretical basis is based on the work of Tizuko Morchida Kishimoto, Angela Maluf and Janet Moyles. The results showed that games and play, as well as being essential content in the early years, are valuable tools for promoting playfulness, as well as enriching children's motor and linguistic repertoire.

Keywords: Games and play. Pedagogical foundation. Elementary school. Literacy.

1 INTRODUÇÃO

Os jogos e brincadeiras nos anos iniciais permitem que as crianças vivenciem a linguagem de forma concreta e contextualizada, contribuindo para a consolidação de conceitos e o desenvolvimento de habilidades fundamentais, como a consciência fonológica (capacidade de identificar e manipular os sons da fala) e a consciência fonêmica (habilidade de reconhecer e manipular os sons individuais nas palavras).

Na primeira infância, as atividades lúdicas são essenciais para o desenvolvimento motor e cognitivo das crianças. Isso levanta a questão de por que essas estratégias não são mais frequentes nos anos iniciais do ensino fundamental, onde as crianças recém-saídas dessa fase enfrentam uma redução drástica no uso de jogos pedagógicos para o ensino-aprendizagem.

Neste artigo buscamos entender sob quais condições as brincadeiras pedagógicas podem ser integradas ao processo de alfabetização nos anos iniciais, tendo como objetivo analisar como brincadeiras podem ser utilizadas para promover uma aprendizagem natural e contextualizada nas crianças do primeiro ano do ensino fundamental.

O estudo utilizou como metodologia a abordagem qualitativa, com questionários aplicados em outubro de 2023 a quatro professoras do primeiro ano do Ensino Fundamental, em uma escola municipal de Sinop.

A fundamentação teórica foi embasada nos trabalhos de Tizuko Morchida Kishimoto, Angela Maluf e Janet Moyles.

2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO ALICERCE PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Os jogos enquanto recursos didáticos são utilizados para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e envolvente. São pensados para facilitar nesse processo de desenvolvimento de habilidades e capacidades, além de promover a interação e a motivação dos alunos. Conforme a educadora Tizuko Morchida Kishimoto:

O jogo pedagógico é uma maneira de ensinar e aprender de uma maneira prazerosa chegando até mesmo ser lúdico para as crianças, com ele pode-se ensinar todas as matérias e colocar as teorias na prática, e que por muito tempo foi rejeitado (Kishimoto, 2008, p. 28).

Com os jogos e brincadeiras as crianças aprendem várias habilidades, lateralidade, regras, imaginação, etc. As brincadeiras tornam o ensino prazeroso fundamental para o desenvolvimento da criança. Ainda, com base em Kishimoto (2008, p.31), “O jogo se remete ao natural, universal e biológico, ele é necessário para a espécie para o treino de instintos herdados”. Com isso o jogo não é só uma pratica “não-séria”; é uma identidade da criança. Segundo Gilles Brougère:

O jogo não é mais um epifenômeno que não merece interesse algum. Supõe-se que tenha uma função, uma finalidade e um sentido, não pode ser gratuito. Mas deve buscar esse sentido na atividade “natural”, espontânea e não em uma filosofia do jogo (Brougère, 1989, p.82).

Desta maneira, se vê a necessidade e a oportunidade de construir metodologias com jogos e brincadeiras pedagógicas para o ensino e aprendizagem dos alunos do ensino fundamental, dando prioridade ao processo de alfabetização.

Neste contexto discutimos a necessidade de incluir jogos e brincadeiras nos anos iniciais do Ensino Fundamental, para a realização de conteúdos programáticos e poder facilitar no processo de ensino-aprendizagem. Para Cabreiras (p.12, 2019), o “[...] jogo é importantíssimo na vida da criança bem como, é um instrumento eficaz no contínuo processo de equilíbrio. No jogo a criança está sujeita a ordens, regras leis e com eles aprende a ganhar e a perder”. Os jogos e brincadeiras possuem um papel importante no processo de alfabetização, atuando como alicerce pedagógico que torna o aprendizado mais interativo, prazeroso e ativo. Ao incluir atividades recreativas no ensino da leitura e escrita, os professores podem obter a atenção das crianças e incentivá-las a participar ativamente do processo de aprendizagem. Segundo Tizuko Morschida (2008, p.28),

O renascentismo vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Por isso, foi adotada como instrumento de aprendizagem de conteúdos escolares. Para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos.

As atividades recreativas permitem que as crianças associem os conceitos de várias matérias de forma concreta e relevante para elas, facilitando a compreensão e a retenção do aprendizado. Maluf cita que “A criança, através das brincadeiras, assimila valores, assume comportamentos, desenvolve diversas áreas do conhecimento, exercita-se fisicamente e aprimora habilidades motoras” (Maluf, 2003,

p. 94). Além disso, elas podem ser adaptadas de acordo com o nível de habilidade e o ritmo de aprendizagem de cada turma, permitindo uma abordagem mais personalizada e inclusiva. Para Moyles, “Muitas atividades lúdicas servem como veículo para as crianças continuarem estabelecendo e ampliando habilidades de processo científico e compreensões conceituais” (2006, p.163). Nesse sentido, a sala de aula, gestada numa perspectiva lúdica, pode contribuir para o desenvolvimento de habilidades emocionais, pois estimulam o trabalho em equipe, a cooperação, a comunicação e o respeito entre as crianças.

Os jogos e brincadeiras são recursos pedagógicos valiosos que proporcionam um ambiente excitante e propício para o processo de alfabetização. Ao englobar atividades recreativas no ensino da leitura, história, ciências, escrita, etc., os professores podem reforçar o conteúdo administrado, tornando a aprendizagem mais prazerosa para as crianças. Moyles comenta que:

A fim de adequar a tarefa ao aprendente, o professor precisa estar intimamente envolvido com as crianças enquanto elas trabalham e brincam, ser capaz de ouvir em vez de falar para as crianças e de observar e analisar as evidências de aprendizagem. Isso certamente se aplica tanto às atividades de ensino de leitura ou matemática (2006, p. 90).

Portanto, é essencial valorizar e utilizar os jogos e brincadeiras como alicerce pedagógico na alfabetização, promovendo uma educação potencialmente mais encantadora e integrativa.

3 METODOLOGIA

A metodologia de pesquisa tem caráter qualitativo com abordagem estudo de caso. José Luis Neves (1996, p. 1), sobre a metodologia qualitativa, salienta que:

Os métodos qualitativos se assemelham a procedimentos de interpretação dos fenômenos que empregamos no nosso dia-a-dia, que têm a mesma natureza dos dados que o pesquisador qualitativo emprega em sua pesquisa. Tanto em um como em outro caso, trata-se de dados simbólicos, situados em determinado contexto; revelam parte da realidade ao mesmo tempo que escondem outra parte.

Então, a pesquisa qualitativa é uma metodologia flexível e interpretativa que tem como objetivo explorar e entender a complexidade da realidade social e dos fenômenos humanos. Em vez de se basear em quantificações, ela utiliza dados descritivos, como entrevistas e observações, buscando captar as subjetividades das experiências.

Para a coleta de dados com as professoras, foi realizado um questionário, no qual Augusto Nivaldo Silva Triviños (1987, p. 146) se refere como:

[...] em geral, aquela que parte de certos questionamentos básicos, apoiados em teorias e hipóteses, que interessam à pesquisa, e que, em seguida, oferecem amplo campo de interrogativas, fruto de novas hipóteses que vão surgindo à medida que se recebem as respostas do informante. Desta maneira, o informante, seguindo espontaneamente a linha de seu pensamento e de suas experiências dentro do foco principal colocado pelo investigador, começa a participar na elaboração do conteúdo da pesquisa.

Esse processo interativo possibilita que a entrevistada não seja apenas uma respondente passiva, mas, que ao seguir suas próprias experiências e ideias, contribua ativamente para a construção do conteúdo da pesquisa. Assim, o questionário se torna uma ferramenta que favorece a elaboração contínua de novas questões e interpretações.

Os sujeitos da pesquisa foram alunos de 6 e 7 anos, matriculados no primeiro ano do ensino fundamental. Eles foram selecionados por estarem no início do processo de alfabetização, momento crucial para o desenvolvimento cognitivo e social. A coleta de dados ocorreu em outubro de 2023, no ambiente escolar, durante as aulas regulares. Todas as informações foram registradas com o consentimento das responsáveis, assegurando o sigilo e o anonimato dos participantes.

4 O PAPEL DO BRINCAR NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM ORAL E ESCRITA DA CRIANÇA NA VISÃO DAS PROFESSORAS ENTREVISTADAS

Desenvolver a linguagem é um dos primeiros e mais importantes processos de desenvolvimento da criança, já que está diretamente relacionado à sua comunicação e expressão crítica. Segundo Bruner (1986, *apud* Brougère, 1998, p. 194), afirma que “Acredito com efeito poder afirmar que é sua atitude lúdica que permite, em grande parte a criança dominar o milagre da linguagem”. Assim, desenvolvimento da linguagem através do brincar é importante para as crianças, pois quando elas brincam, estão explorando diferentes formas de se comunicar e expressar, ajudando na linguagem e relação interpessoal no qual é fundamental para conseguir viver em grupo. De acordo com a seguinte professora sobre as brincadeiras:

(01) Professora 3: Quando a criança brinca, ela vai desenvolvendo a imaginação, a percepção e sua capacidade de falar vai aumentando, trabalhando de forma automática a percepção de várias formas do sentido, como tato, visão, audição.

O brincar estimula a imaginação e a criatividade das crianças. Elas podem criar mundos imaginários e inventar novas palavras e conceitos. Isso não apenas enriquece seu vocabulário, mas também as ajuda a organizar suas ideias de forma coerente e estruturada. A professora 3 comenta sobre a imaginação no qual desempenha um papel fundamental no processo de aprendizagem, permitindo que o indivíduo explore diferentes perspectivas, assim, cita que:

(02) Professora 3: Através da imaginação que proporciona a aprendizagem, pois amplia a capacidade de percepção sobre si mesmo.

Brincar é uma atividade muito importante para o as crianças, especialmente quando se trata de aprimorar a linguagem oral. Ainda com Maluf: “A relação entre a brincadeira e o desenvolvimento da criança permite que se conheça com mais clareza importantes funções mentais, como desenvolvimento do raciocínio, da linguagem” (2003, p. 32). Através das brincadeiras, as crianças exploram, experimentam e interagem com o mundo ao seu redor, usando a linguagem para se comunicar e se expressar. A professora a seguir utiliza da seguinte argumentação para falar sobre a interação social:

(03) Professora 2: As brincadeiras ajudam na interação social da criança e ajudando-a na comunicação e conseqüentemente na escrita. As brincadeiras são uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita das crianças, proporcionando oportunidades de prática e aprimoramento das habilidades de comunicação, compreensão e expressão, enquanto tornam o processo de aprendizagem mais divertido e significativo.

Nessa fase, brincar é essencial para desenvolver a habilidade de ouvir e experimentar diferentes sons da língua, o que ajuda a formar uma base sólida para a linguagem. “Sua memória já está ativa, desenvolve a capacidade de imitar e inicia assim o processo de representação mental” (Maluf, 2003, p. 55). Assim, reconhecendo e enriquecendo cada vez mais seu conhecimento linguístico. Dessa maneira a professora cita que:

(04) Professora 1: As brincadeiras desenvolvem e enriquece o vocabulário, desenvolve o raciocínio lógico e leva a criança a avançar em seus próprios conhecimentos. Desenvolvendo o processo de aprendizagem, trazendo a alfabetização mais leve e divertida.

Além disso, brincar proporciona um ambiente cheio de interações sociais, no qual as crianças têm a oportunidade de conversar, argumentar e resolver conflitos com seus amigos. Essas interações ajudam a desenvolver habilidades sociais, como saber usar a linguagem de maneira adequada em diferentes situações, como falado pela professora.

(05) Professora 2: As brincadeiras ajudam na interação social da criança e ajudando-a na comunicação e conseqüentemente na escrita.

Essas atividades não só incentivam as crianças a praticar e melhorar suas habilidades de comunicação oral, mas também ajudam a desenvolver a consciência dos sons da língua, a compreensão

e a expressão de ideias e a falar de forma clara e precisa. Kishimoto (2008, p. 54-55) cita sobre a leitura e escrita nessa dinâmica do processo que a criança leva para adquirir esses instrumentos:

É preciso resgatar o direito da criança a uma educação que respeite seu processo de construção do pensamento, que lhe permita desenvolver-se nas linguagens expressivas do jogo [...] estes, como instrumentos simbólicos da leitura e escrita.

No que diz respeito à escrita, o brincar também tem um papel importante. Por exemplo, desenhar, pintar, escrever cartas para amigos imaginários e montar histórias com recortes de revistas são atividades que ajudam as crianças a explorar diferentes formas de representar suas ideias e emoções no papel. A partir desse contexto vamos encontrar o seguinte esclarecimento

(06) Professora 4: As brincadeiras desenvolvem e enriquecem o vocabulário, desenvolvem o raciocínio lógico e levam a criança a avançar em seus próprios conhecimentos. Desenvolvendo o processo de aprendizagem, trazendo a alfabetização mais leve e divertida.

As crianças começam a associar sons a letras, reconhecer padrões ortográficos e fazer suas primeiras tentativas de escrita. “Com a aquisição do conhecimento físico, a criança terá elementos para estabelecer relações e desenvolver seu raciocínio lógico [...] o que é importante para o desenvolvimento da capacidade de calcular, de ler e de escrever” (Kishimoto, 2008, p. 100). Do ponto de vista das professoras elas citam que:

(07) Professora 4: Através das brincadeiras as crianças adquirem uma aprendizagem mais prazerosa é um momento de interação e comunicação consigo mesma, trazendo sua realidade e sua imaginação. A ludicidade cria uma maneira mais prazerosa de desenvolver a aprendizagem, fazendo que a criança desenvolva a escrita e leitura mais criativa e atrativa.

(08) Professora 2: As brincadeiras ajudam na interação social da criança e ajudando-a na comunicação e conseqüentemente na escrita. As brincadeiras são uma ferramenta valiosa para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita das crianças, proporcionando oportunidades de prática e aprimoramento das habilidades de comunicação, compreensão e expressão, enquanto tornam o processo de aprendizagem mais divertido e significativo.

É importante destacar que brincar permite que as crianças explorem diferentes formas de linguagem, como falar e fazer gestos. “O jogo e a brincadeira não apenas estimulam o raciocínio para a compreensão das estratégias envolvidas, como também permitem a criança dominar sua própria conduta, exigindo autocontrole e auto avaliação de suas capacidades e limites” (Maluf, 2003, p. 61).

Isso ajuda a desenvolver a capacidade delas de entender e se expressar em diferentes situações. Nesse contexto a professora responde que:

(09) Professora 5: As brincadeiras vêm na forma descontraída, aprimorando o ensinamento, de forma lúdica, atraindo a criança para o exercício de uma atividade com finalidade específica; exemplo disso temos os desenhos para colorir, onde a criança vai desenvolver coordenação motora fina, que lá na frente vai auxiliá-la na escrita.

Portanto, através das brincadeiras as crianças aprimoram seus vocabulários, pronúncias e a escrita, a interação nos jogos e brincadeiras contribuem na internalização dos conceitos de narrativa e na sequência de uma organização textual tanto para se comunicarem nas brincadeiras quanto na fala e escrita. Ao integrar as brincadeiras no processo educativo, os professores promovem uma aula mais dinâmica, nas habilidades da linguagem oral e escrita das crianças.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através de todos os processos dessa pesquisa, conseguimos obter uma grande compreensão no objetivo geral deste estudo, que é analisar como brincadeiras podem ser utilizadas para promover uma aprendizagem natural e contextualizada nas crianças do primeiro ano do ensino fundamental. Entendemos que os jogos e as brincadeiras são, de fato, uma maneira muito eficiente para a aprendizagem nessa etapa do ensino fundamental.

Ao decorrer do artigo houve dificuldades ao coletar os dados, pois, no início a ideia era realizar entrevistas pessoalmente, porém, como não foi possível, migrando então para os questionários. No entanto esse instrumento metodológico não incentiva a elaboração de respostas mais consistentes por parte dos professores.

Diante o estudo realizado podemos considerar algumas sugestões que podem ser realizadas após a conclusão desse artigo como se aprofundar nas brincadeiras e se é possível construir jogos específicos para que obtenham resultados mais visíveis nessas atividades ou até mesmo realizar um projeto na escola.

REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogos e educação**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CABREIRAS, Kellem. Aprendizagem significativa através de jogos e brincadeiras. **Eventos Pedagógicos**, [S. l.], v. 10, n. 1, p. 335–349, 2019. DOI: 10.30681/reps.v10i1.10197. Disponível em: <https://periodicos.unemat.br/index.php/reps/article/view/10197>. Acesso em: 3 out. 2024.

KISHIMOTO, Tisuko Morchida et al. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2007.

MOYLES, Janet. **A excelência do brincar: a importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais**. Porto Alegre: artmed, 2006.

NEVES, José Luis. **Pesquisa qualitativa – características, usos e possibilidades**. São Paulo, 1996.

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

Recebido em: 6 de novembro de 2024.

Aprovado em: 12 de dezembro de 2024.

<https://doi.org/10.30681/reps.v15i3.13177>

ⁱ **Júlia Mendes Silva**. Graduanda em Licenciatura em Pedagogia pela Universidade do Estado de Mato Grosso – Câmpus Universitário de Sinop, Faculdade de Ciências Humanas e Linguagem (FACHLIN), semestre 2024/2. Sinop, Mato Grosso, Brasil.

Curriculum Lattes: <https://lattes.cnpq.br/4490080484409916>

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-7564-5411>

E-mail: julia.mendes1@unemat.br