

# A IMPORTÂNCIA DAS BRINCADEIRAS E DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA REVISÃO

Sabryna Palmeira, UNIPAC  
sabrynapalmeira@gmail.com

## ResumoExpandido

As metodologias educacionais convencionais, ou a dificuldade em adaptar tais metodologias de maneira assertiva no processo de ensino e aprendizagem, são objetos de estudo e discussões há muito tempo entre os educadores. De modo geral, o processo de alfabetização é um processo árduo, demorado e que necessita uma abordagem muito cuidadosa do alfabetizador, para que se ensine de modo eficaz em um período de transição da criança, que é a mudança do ensino infantil para o ensino fundamental. Assim sendo, a alfabetização é vista como um processo de desafio tanto para o educador quanto para a criança. O presente resumo é referente a um trabalho inicial de revisão bibliográfica com o objetivo de abordar algumas das brincadeiras e jogos utilizados no processo de alfabetização, bem como sua eficácia e importância.

Rubem Alves (1994) em sua obra *Alegria de Ensinar* aborda que o professor deve ensinar a felicidade, entretanto destaca que há uma associação entre escola e sofrimento. Segundo ele, não há criança que concorde com essa abordagem de que os professores ensinam a felicidade. Portanto, ensinar a alegria é mais que um dever, é um desafio dos professores. Alves ainda destaca que:

Os técnicos em educação desenvolveram métodos de avaliar a aprendizagem e, a partir dos seus resultados, classificam os alunos. Mas ninguém jamais pensou em avaliar a alegria dos estudantes – mesmo porque não há métodos objetivos para tal. Porque a alegria é uma condição interior, uma experiência de riqueza e de liberdade de pensamentos e sentimentos. A educação, fascinada pelo conhecimento do mundo, esqueceu-se de que sua vocação é despertar o potencial único que jaz adormecido em cada estudante. Daí o paradoxo com que sempre nos defrontamos: quanto maior o conhecimento, menor a sabedoria (p.11).

Nessa linha de pensamento de Rubem Alves e considerando o fato de que o processo de alfabetização carece de métodos que motivem, desafiem e instiguem os alunos a alcançarem o conhecimento, muitos são os textos, eventos e discussões entre os educadores sobre a importância em utilizar jogos e brincadeiras para a alfabetização. A grande motivação para a exploração do lúdico na alfabetização está no fato de que a brincadeira é algo intrínseco da criança e que apresenta benefícios como desenvolvimento afetivo e cognitivo e aprimoramento de suas habilidades motoras. O termo lúdico envolve não só o brincar, como também a atividade individual, coletiva, livre e regrada (CARDIA, 2011). Dessa maneira, observa-se que o lúdico está relacionado ao prazer associado à liberdade e gratuidade em se fazer algo, por vontade própria e, ao contrário, tudo que for imposto pode provocar a falta de prazer para realização de certas atividades, como o processo de aprendizagem e alfabetização.

Com as brincadeiras as crianças são capazes de utilizar sua habilidade de separar objeto e significado espontaneamente e, dessa forma, a criança fica livre para determinar a suas próprias ações. No entanto, essa liberdade é tida como ilusória, pois suas ações são dependentes do significado das coisas, e a criança age de acordo com tais significados (Vygotsky *apud* NEWMAN; HOLZMAN, 2002).

Também segundo Vygotsky (1989) apenas se for capaz de despertar interesse do aluno pela disciplina ou atividade em questão é que o lúdico pode ser considerado como conceito educativo. Logo, a alfabetização deve ser construída por meio de atividades que possibilitem os alunos desenvolver suas habilidades, além de comparar, compartilhar e reformular suas hipóteses e conceitos e permitir a interação social, isto é, a alfabetização deve ser um processo construtivo.

Na prática há duas situações que mostram barreiras na utilização do lúdico para a alfabetização. Primeiramente, muitos professores se sentem obrigados a cumprir um plano curricular de maneira tradicional, muitas vezes pelo fato de não se habituarem a agregar novas situações em suas aulas e por “seguirem o sistema” de ensino já engessado. Por outro lado, há os alfabetizadores que enxergam a necessidade de utilização do lúdico para despertar o interesse da criança – principalmente se considerarem que num período pré-alfabetização a vida escolar era somente baseada em brincadeiras e atividades lúdicas – mas se queixam do tempo demandado para a práticas de tais brincadeiras e jogos.

Realmente, há um tempo maior demandado para essas atividades, no entanto, é preciso refletir se o tempo demandado realmente não compensa o nível de aprendizado. Percebam, professores, que ao utilizarem jogos e brincadeiras, geralmente as crianças reagem com entusiasmo e, assim, as relações entre professor e aluno se modificam. Isto porque, de forma livre ou direcionada, a criança irá expressar melhor suas dificuldades, alegrias e vontades (AGUAYO, 2013). O professor também se beneficia do uso do lúdico, pois conseguirá perceber melhor as nuances de cada aluno, como abordar da melhor maneira a dificuldade e como ele reage com o todo no processo de alfabetização. Além disso, a brincadeira pode ser um reforço ao método convencional de alfabetização e preencherá as lacunas que ficaram no aprendizado do aluno.

Na tabela 1 estão apresentados alguns jogos e brincadeiras utilizados comumente pelos alfabetizadores, em sala de aula, bem como o objetivo de cada jogo e como ele é aplicado.

A partir desse estudo inicial pretende-se estudar na prática, como ocorre a aplicação e efetivação dessas brincadeiras em sala de aula, observando qual a reação do aluno ao perceber o processo de aprendizagem a partir do lúdico e qual o grau de melhoria do conhecimento a partir dessas novas metodologias de alfabetização. Pretende-se também realizar uma sondagem com os professores, para saber qual a opinião deles sobre a utilização dessas metodologias para a melhoria da alfabetização, questionando como eles conseguem perceber o avanço do aluno antes e pós utilização de jogos e brincadeiras. E, por fim, lembrando de Rubem Alves (1994) deseja-se saber de cada aluno como ele se sente com o processo de alfabetização, para confirmar se ele percebe que o professor ensina alegria ou não, ou seja, se o processo de alfabetização (com o uso do lúdico) ainda é ou não um sofrimento.

Tabela 1 – Jogos e brincadeiras utilizados no processo de alfabetização.

<b>JOGO / BRINCADEIRA</b>	<b>MODO DE AÇÃO</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>REFERÊNCIA</b>
Bingo de letras	Escreve-se as letras do alfabeto aleatoriamente em uma cartolina e, posteriormente, divide-as separadamente. As letras serão colocadas em uma caixa, para realizar um sorteio. Cada criança receberá uma cartela e grãos de feijão. O professor sorteará as letras. Ganha o aluno que primeiro marcar todas as letras.	Reconhecimento de letras e associação com palavras.	SOUZA, 2013; ALFABETIZAÇÃO, 2017
Soletrando	Colar figuras em uma cartolina e, em baixo, escrever o nome correspondente. Recortar letra por letra junto com a figura, para que a criança possa juntá-las, por meio da observação da figura ou pelas letras.	Formar palavras a partir de letras ou figuras.	SOUZA, 2013
Lince	3 alunos para cada grupo. Um dos alunos sorteará palavras, quando este mostrar a palavra sorteada, o aluno que ler primeiro e encontrar a figura correspondente ganha uma cartela. Ganha o aluno que obtiver mais cartelas.	Reconhecimento de palavras a partir de sua figura.	
Jogo das sílabas	Utiliza-se cartelas de papel colorido com figuras recortadas. A palavra correspondente a cada figura é dividida em sílabas nos pedaços de papel. A criança deverá encontrar as sílabas correspondentes a cada palavra e montar na cartela as palavras	Formação e palavras a partir das sílabas	(KAHL, LIMA e GOMES, 2007)

**Palavras-chave:** Alfabetização. Brincadeiras. Lúdico.

## Referências

A ALFABETIZAÇÃO: brincando com as letras e com as palavras. Disponível em: <https://pedagogiaaopedaletra.com/a-alfabetizacao-brincando-com-as-letras-e-com-as-palavras/>. Acesso em 26 de agosto de 2017.

AGUAYO, M. I. B. D. **A importância dos Jogos e Brincadeiras a alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental**. Monografia de Especialização. 40 p. Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira – PR, 2013.

ALVES, Rubem. **Escola e Sofrimento**. A Alegria de Ensinar. São Paulo: Ars Poética, 1994, 103p.

CARDIA, J.A.P. A importância da presença do lúdico e da brincadeira nas séries iniciais: Um relato de pesquisa. **Revista Eletrônica de Educação**, n. 9, 2011, p. 30-42.

KAHL, K.; LIMA, M.E.O.; GOMES, I. Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos. **Extensio: Revista eletrônica de extensão (UFSC)**, 2007.

NEWMAN, Fred; HOLZMAN, Lois. **Lev Vygotsky: cientista revolucionário**. São Paulo: Loyola, 2002.

SOUZA, E.F. **Alfabetização e o Lúdico: A importância dos Jogos na Educação Fundamental**. Monografia (Graduação em Pedagogia). 50 fl. Centro Universitário Católico Salesiano *Auxilium* – UNISALESIANO, Lins – SP. São Paulo, 2013.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.