

## BREVE CONCEITO SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO

Jane Lima Camilo de Oliveira<sup>1</sup>

Emanuela Lima Camilo de Oliveira<sup>2</sup>

### RESUMO

Inserindo a criança à escola mostra-se um momento crucial no processo de alfabetização. Nesse cenário, o presente artigo objetiva a pesquisa qualitativa e bibliográfica referente ao brincar e jogar- oportunizada o desenvolvimento intelectual da criança no aprendizado, especificamente no ciclo de alfabetização. Destaca-se também a necessidade de garantir aos alunos o direito à infância, assegurando uma educação que ocorra em ambiente adequado, resguardando, assim, as dimensões do cuidar e educar, em que o lúdico se torna uma ferramenta importante na mediação do conhecimento, estimulando a criança a desenvolver a imaginação, competência cognitiva, além de favorecer sua autoestima. O jogar e brincar, nesta fase, enriquece o trabalho interdisciplinar, oportunizando as crianças uma forma prazerosa e dinâmica de aprendizado significativo. Através do lúdico, essas crianças formam conceitos, desenvolvem a imaginação, adquirem relações sociais e constroem seu próprio mundo.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Alfabetização. Mediação. Tempo. Socialização.

---

<sup>1</sup> Graduanda no Curso de Segunda Licenciatura em Letras e Espanhol, Universidade Estadual do Norte Pioneiro- UENP, [janelima-camilo@hotmail.com](mailto:janelima-camilo@hotmail.com);

<sup>2</sup>Graduanda no Curso de Psicologia, Universidade Integrada de Ourinhos, UNIFIO, [manu.9169@hotmail.com](mailto:manu.9169@hotmail.com) .

## **INTRODUÇÃO**

O presente trabalho tem por objetivo discutir sobre a importância do brincar e jogar no processo de desenvolvimento da criança, visando à ludicidade como caminho para a aprendizagem. Além de sua contribuição ao processo de socialização com mais facilidade- o ato de brincar em grupo leva a criança tomar decisões melhores e podem trazer átona o mundo dos adultos, com os conhecimentos preestabelecidos pelo brincar. Portanto, esse artigo bibliográfico é uma breve análise de conhecimento de estudiosos e idealistas que objetivam o papel ativo e de forma lúdica da necessidade humana em movimento e comunicação, divididos em: Conhecimento Histórico; A socialização da Criança; Importância do Lúdico na Aprendizagem; Desenvolvimento do Aprendizado da Criança no Lúdico.

## **BREVE CONHECIMENTO HISTÓRICO**

As brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, tornando-se um forte diferencial para o processo de alfabetização, desenvolvimento intelectual, transformando essa criança ativa, e com disciplina, espírito de competição adequado.

Pode-se entender que as brincadeiras foram socializadas como forte indício para a alfabetização desde muito tempo. Adentrando esse mesmo quesito, o inglês Willian Flinders Petrie(1888) foi o primeiro arqueólogo a encontrar, em um sítio arqueológico, um resquício do que ele próprio apontou como um bumerangue. Podia-se ver, diante disso, que esse objeto era provavelmente um brinquedo de criança, datado em 1800 a.C. (FEITOSA, 2016).

As influências que a brincadeira e o jogos trazem na vida da criança estão interligadas a concepção de infância e ao desenvolvimento intelectual da criança. Nota-se, introduzindo a teoria de Vygostky (2007), que o desenvolvimento da criança, enquanto ser pensante, está ligado ao ato de brincar, fantasiando coisas e as interpretando de diversas maneiras. Esse fato culmina para a reinterpretação do mundo em si. Além de uma compreensão moral do que é certo ou errado, também há

evidências de que o ato de brincar possibilita novas capacidades, atividades imaginativas/fantasia e habilidades de solução de problemas. As brincadeiras, ademais, não só foram passadas de pais para filhos, como também de cultura para cultura, como destaca Kishimoto(1993):

A tradicional e universalidade dos jogos assenta-se no fato de que os povos distintos e antigos como os da Grécia e Oriente brincam de amarelinha, de empinar papagaios, jogos pedrinhas e até hoje as crianças fazem quase da mesma forma. Esses jogos foram transmitidos de geração por meio de conhecimentos empíricos e permanecem na memória infantil (KISHIMOTO, 1993, p. 62). Ergue a hipótese das crianças africanas terem difundido entre elas o repertório de brincadeira das crianças brasileiras: jogos puramente verbais talvez tenham encontrado barreiras na linguagem, dificultando o processo de aprendizagem. (KISHIMOTO, 1993, p. 106).

Seguindo a mesma historicidade do ato de brincar, Vasconcelos(2006) descobriu e apontou, em uma caverna, no Piauí, figuras gravadas que representam brinquedos e possíveis brincadeiras que envolviam crianças e adultos, datada de dez mil anos. Em detrimento desses acontecimentos, cabe-se deduzir que o ato de brincar acompanhou o trajeto da humanidade, envolvendo a diversidade cultural e social.

## **A SOCIALIZAÇÃO DA CRIANÇA**

Ao longo da história, vários estudos se mostraram eficientes na coesão entre o lúdico e o letramento, com ênfase no aprendizado durante alfabetização e o desenvolvimento da criança. Em detrimento disso, pode-se salientar que ampliação do ensino já fora sinalizada, tanto na Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB), 9394/96, quanto na Lei nº 10.172/01, que institui o Plano Nacional de Educação (PNE). O PNE assume-se como precursor do Ensino Fundamental obrigatório, com sua segunda meta, mostrando que indivíduos a partir de 6 anos de idade são obrigados a ingressarem na rede de ensino(PNE, Lei nº 13.005/2014, 2015).

Em todas as disciplinas escolares é possível desenvolver atividades com jogos e brincadeiras que auxiliam a criança na transposição entre a língua oral e a escrita. Com isso, pode-se salientar que o ambiente escolar deve ser um local onde se busque constantemente a eficácia no processo educativo, através de momentos em que os jogos

possam estar inseridos como auxiliares à construção de conhecimentos, de maneira eficaz e contagiante. São a partir dessas situações descontraídas que o professor poderá desenvolver diversos conteúdos, gerando uma integração entre as matérias curriculares e jogos multidisciplinares- as palavras cruzadas é um forte exemplo de jogos que envolvem mecanismos como a atenção e a breve compreensão da Língua Portuguesa pelo aluno.

Como Vigotsky (1989) ressaltou:

[...]as crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surgem da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade[...] (VIGOSTKY, 1989, p. 84).

Diante desse pressuposto, o ato de brincar e jogar são coisas simples na vida das crianças. Porém, depois de observá-los atentamente, se verifica que a atividade lúdica está no centro de muitas ideias sobre o desenvolvimento psicológico, intelectual, emocional e social do ser humano. Ou seja, esses caminhos, além de serem fundamentais para a aprendizagem, desempenham também um grande papel no processo de socialização.

Nas muitas definições do lúdico, portanto, a que mais se insere no campo desse tema seria a de conceituar esse ato como traço essencial da psicofisiologia do comportamento humano, ou seja, o objetivo do ato de brincar tornou-se um ótimo processo pedagógico, assim, possibilitando o desenvolvimento emocional da criança (RODRIGUES, 2000, p 46). Esse fato se deve porque abre a possibilidade de a própria criança utilizar-se de todo seu aprendizado, quanto cognitivo, como também criativo, tornando-se um “Ser onisciente e onipresente”, em sua brincadeira. Assim como Freud ressaltou em seu livro *Além do princípio do prazer* (1976):

É claro que, em suas brincadeiras, as crianças repetem tudo que lhes causou uma grande impressão na vida real, e assim procedendo, abrangem à intensidade da impressão, tornando-se, por assim dizer, senhoras da situação. Por outro lado, porém, é óbvio que todas as suas brincadeiras são influenciadas por um desejo que as domina o tempo todo: o desejo de crescer e poder fazer o que as pessoas crescidas fazem. (FREUD, 1976, p. 27)

Tendo em vista de que o meio sociocultural influencia decisivamente na maneira em que o indivíduo vê o “mundo em sua volta”, a família, como instituição sociocultural, é um fator culminante ao aprimoramento do processo de aprendizagem da criança, pois é nela que interioriza as relações primárias entre a criança e seu

responsável. Como Lane denotou em seu livro *O que é Psicologia Social* (2006, p.40) que também foi enfatizado no artigo *As Socializações Primária e Secundária: quando o indivíduo sai da sua microbolha e se torna produto da sociedade*(LOURES, 2017), a família é uma instituição que também é regrada por normas e leis, assim como a sociedade, onde há relações de poder e domínio dos que estão presentes e inseridos nessa instituição social, ou seja, a família possui, sim, leis universalizadas em qualquer cultura ocidental- o respeitar os “mais velhos” é um ótimo exemplo desse requisito.

## **DESENVOLVIMENTOS DO APRENDIZADO DA CRIANÇA NO LÚDICO**

É nesse contexto, que o lúdico ganha espaço no mundo da aprendizagem e o reconhecimento de estudiosos. Não se podem ignorar, entretanto, as vantagens de uma metodologia em que o ele é inserido e contemplado, já que se resume como um recurso facilitador no processo de ensino.

[...]inúmeras as conquistas possíveis de ser alcançada pelas crianças através do mundo do jogo, entre elas a possibilidade de autoconhecimento, do conhecimento do outro e do mundo que o cerca (KISHIMOTO, 1998, p.78).

Uma vez que, através do ato de brincar, a criança é capaz de aprender a respeitar, a refletir, a compreender, a valorizar o outro e a respeitar os seus próprios limites. A metodologia inserida pela brincadeira se torna eficaz em todos os espaços de aprendizagem- como em crianças hospitalizadas.

Um estudo promovido pela Facema (2015), intitulado *A Importância do Lúdico à criança Hospitalizada* (BARBOSA, 2015) denotou a forte eficácia do acolhimento terapêutico, por meio de brincadeiras, em crianças hospitalizadas.

A atividade lúdica é uma forma de promover o acolhimento da criança no hospital com a finalidade de diminuir os impactos causados pela doença e internação hospitalar, na qual a ludicidade pode contribuir para que as crianças dominem seus medos e controlem suas ideias (BARBOSA, 2015, p. 141).

Nessa mesma pesquisa, tornou-se claro e eficaz que a metodologia de acolhimento educativa, em níveis de hospitalização infantil, retribuiu de forma decisiva a recuperação e ao desenvolvimento saudável dessa criança, em um meio repleto de alegrias e conforto(BARBOSA, 2015, p. 141).

## **CONCEITUANDO BRINCADEIRA**

Entendido como “um comportamento agradável, praticado de forma repetida e sem razão aparente, que é semelhante, mas não idêntico, a outros comportamentos – e que também se propaga pelo reino animal” (INGRAM, 2020), a brincadeira pode ser contemplada como um dos mais antigos saberes da humanidade. Essa afirmação é evidenciada com as crescentes descobertas arqueológicas de artefatos que tinham valores significativos no ato de brincar- como pedras em forma de berlindes que eram usadas como uma espécie de bola.

Essas evidências comprovaram, ademais, que as próprias crianças, com a ajuda dos adultos, confeccionavam seus brinquedos, o que pode denotar o envolvimento do raciocínio, além da criatividade, ao desenvolvimento desses artefatos. Hoje, depois da Revolução Industrial do século XVII, a industrialização tomou conta da confecção desses brinquedos, substituindo os tradicionais brinquedos de madeira aos de plásticos. Diante desse quadro, observa-se a diminuição repentina da criatividade ao que antes era introduzida no confeccionar do brinquedo. Nota-se também que, com a industrialização em massa, “os brinquedos tradicionais foram substituídos por brinquedos de plástico, os quais reproduziam cada vez mais o mundo dos adultos”(GOMES, 2013), o que estimulou ao aparecimento de diversos significados em detrimento do que seria o Ser Criança.

Para Piaget (1998), o intelectual não pode ser separado do físico, assim, não há aprendizado sem um funcionamento total do organismo. A brincadeira e o jogo, nesse aspecto, assumem funções fundamentais no desenvolvimento do indivíduo, em que a atividade lúdica é o berço obrigatório e relacional às atividades intelectuais da criança, ou seja, indispensável ao processo de desenvolvimento educacional.

Já para Vygotsky(2001), ressalta-se que a brincadeira é o meio natural para se desenvolver comportamentos morais. Ou seja, é nela que a criança encontra o maior número de regras básicas a sua inserção na sociedade- regras essas inseridas e repassadas, indiretamente, por meio de disciplinas como a Língua Portuguesa.

A criança se subordina às regras dos jogos não porque esteja ameaçado de punição ou tema algum insucesso ou perda, mas apenas porque a observância da regra lhe promete satisfação

interior como a brincadeira, uma vez que a criança age como parte de um mecanismo comum construído pelo grupo que brinca, a não observância da regra não ameaça com nenhuma outra coisa a não ser o fato que a brincadeira venha a fracassar, perca o seu interesse e isso represente um fator regulador bastante forte do comportamento da criança (VYGOTSKY, 2001, p. 315).

Partindo dessa concepção podemos considerar que a brincadeira, na vida da criança, contribui para o desenvolvimento moral, a partir do entendimento de que ela mesma buscará um equilíbrio entre seu comportamento e o que seria o certo ao meio social. Nesse sentido, o desenvolvimento cultural e intelectual do indivíduo enquanto Ser social acontece no decorrer da vida, especialmente na juventude em que há um maior valor em agregar novos conhecimentos do mundo em si.

Sendo assim, o brincar para a criança é obedecer aos impulsos conscientes e inconscientes que levam às atividades físicas e mentais de grande significação e, por ser o brincar de interesse da criança, promove atenção e concentração, levando-a a criar, pensar, e conhecer novas palavras, situações e habilidades. A partir disso, a brincadeira é conceituada como uma atividade social específica, ou seja, ela é fundamental na interação e construção de conhecimentos da realidade das crianças e ela faz com que se estabeleça um vínculo com a função pedagógica.

## **CONCEITUANDO JOGO**

O ato de jogar é tão antigo quanto o homem, na verdade o jogo faz parte da essência do Ser enquanto cidadão. O jogo, no passado, já era visto como importante ferramenta de auxílio ao processo de educação. Era recomendado que as crianças devessem ser ocupadas com jogos educativos que agregassem valores sociais- a utilização de jogos, como a tabuada, que permitiam o desenvolvimento do raciocínio lógico, por exemplo.

A criança procura o jogo como uma necessidade e como distração [...]. É pelo jogo que a criança se revela. As suas inclinações boas ou más. A sua vocação, as suas habilidades, o seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação, torna-se visível pelo jogo e pelos brinquedos, que ela executa. (KISHIMOTO, 1993, p.106).

Os jogos fornecem às crianças a possibilidade de ser um sujeito ativo, construtor de seu próprio conhecimento, tornando-o autônomo progressivamente diante dos estímulos de seu ambiente. No jogo, a criança começa a adquirir estímulos, habilidades e atitudes necessárias à sua participação social, a qual só poderá ser atingida completamente mediante a convivência com seus companheiros da mesma idade e com os mais velhos.

Segundo Piaget(1998), o jogo é uma atividade influente para o exercício da vida social e da atividade construtiva da criança. Pode ser classificado de três formas, de acordo com as fases do desenvolvimento em que aparecem: jogos de exercícios psicomotores, jogos simbólicos e jogos de regras.

a) jogos de exercício psicomotores: é a repetição de movimentos e ações que exercitam as funções tais como andar, correr, saltar e outras pelo simples prazer funcional.

b) jogos simbólicos: é a habilidade de estabelecer a diferença entre alguma coisa usada como símbolo e o que ela representa seu significado.

c) jogos de regras: constituem-se os jogos do ser socializado e se manifestam quando, acontece um declínio nos jogos simbólicos e a criança começa a se interessar pelas regras.

Os benefícios didáticos dos jogos são procedimentos altamente importantes, mais que um passatempo, é também um meio indispensável para a promoção da aprendizagem.

É por meio deles que se consegue desenvolver e estimular as crianças, em diversas situações educacionais, sendo um meio para analisar e avaliar competências e potencialidades das crianças envolvidas, construindo seu processo de ensino-aprendizagem em diferentes meios e estratégias. É possível observar que todo o jogo, mesmo os que envolvem regras ou uma atividade corporal, abre espaço para a imaginação, a fantasia e a projeção de conteúdo afetivo, além de toda a organização lógica implícita.

## **CONCEITUANDO BRINQUEDO**

O brinquedo tornar-se um meio facilitador para o aprendizado, trazendo a brincadeira como sua principal essência.

Vygotsky (1988) deu uma enorme importância para esse instrumento no desenvolvimento da criança. Quando discute em sua teoria em detrimento ao desenvolvimento do indivíduo enquanto Ser pensante, parte do princípio de que o sujeito subjetivo se constrói através de suas vivências e de sua relação com o outro. Com relação a essa afirmação, pode-se afirmar que a criança, na fase de desenvolvimento mais eficaz, transforma-se em um “miniadulto”, notando-se, assim, uma forte contribuição da brincadeira da imitação ao agregamento de valores éticos e morais, indiretamente relacionados ao que o indivíduo enquanto adulto faz em seu cotidiano.

Seguindo a mesma análise, portanto, saliente-se o valor imprescindível que o brinquedo se torna, possibilitando novas criatividades de acordo com suas vivências e experiências com o mundo do adulto- imaginar que sua boneca Barbie é uma veterinária, por exemplo. Nesse quesito, vale analisar que, com o advento da importância do brinquedo ao educar, as relações sociais entram ainda mais em vigor, denotando, diante disso

Nessa perspectiva, a criança amplia no brinquedo todas as suas sensibilidades, pois esse utensílio permite ainda mais a curiosidade diante de novas situações, além da criação, por seus pais/responsáveis, de um ambiente confortável com a finalidade de estimular a criança ao ato lúdico, além da responsabilidade dela em enfrentar desafios e cuidado com seu brinquedo.

Pode-se considerar, com isso, que os jogos, brinquedos e brincadeiras ainda são elementos fundamentais para a infância, já que é por meio do ato de brincar que o brinquedo agrega seu valor às crianças.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

O ensino, utilizando o meio lúdico, além de criar um ambiente mais confortável e atraente aos olhos da criança, também se mostra eficaz para a produtividade, prazer e

satisfação diante das disciplinas envolvidas. Em detrimento a essa argumentação, é de forte relevância a compreensão e consciência dos educadores e pedagogos em relação às consequências benéficas que o ato de brincar traz.

Com dados de destaque diante do essencial lúdico ao aprendizado, Piaget (2003) dispõe que o surgimento do desenvolvimento do indivíduo, tanto na sua capacidade física, intelectual e moral, pode ser adquirido com o brincar. Segundo o psicólogo, a brincadeira pode influenciar, com isso, no processo de individualidade- onde a personalidade e o caráter do indivíduo se constroem. Assim, privar a criança do direito a uma educação tida como satisfatórias pode acarretar distúrbios do comportamento, como o distúrbio de conduta (SOUZA, 2018).

Diante destes contextos, o brinquedo e a instrução escolar trazem, para a criança, a possível organização de habilidades e de conhecimentos socialmente disponíveis. Dessa forma, também é imprescindível a criação de vínculos entre educador e criança, estimulando, assim, a criatividade do segundo em prol de um aprendizado satisfatório e confortável.

## CONCLUSÃO

Considerando-se a perspectiva teórico-metodológico qualitativa, nota-se a presença de caráter cultural e social convidativo ao ato de brincar e seus respectivos utensílios- os brinquedos e jogos. Com isso, tendo como área específica no ensino, a elaboração de ambientes próprios para as atividades lúdicas ainda não possui sua conscientização formal em diversas escolas. Nesse quesito, a importância dessa conscientização pelos educadores torna-se de forte relevância ao aprendizado. Por meio de jogos e brincadeiras, o educador pode utilizar de todos esses instrumentos pedagógicos que prezam a satisfação da criança ao ensino e aprendizado.

Além disso, ressalte-se o caminho pedagógico que o educador deve trilhar, analisando e observando sempre o *feedback* dos educandos em relação à metodologia inserida ao aprendizado. E é nesse momento, quando já observados os possíveis *feedbacks* referentes à disciplina, que é necessário a interação entre pais e professores para, assim, realizarem novas maneiras de relacionarem as disciplinas ao ato de brincar.

## REFERÊNCIA

HOSOKAWA, Rafaela Reginato. WIEZZEL, Andréia Cristiane Silva. **AS CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA O DESENVOLVIMENTO EMOCIONAL INFANTIL NO CONTEXTO ESCOLAR.** Revista: **Colloquium Humanarum**, vol. 10. Publicado em 21 de outubro de 2013. Disponível em: <http://www.unoeste.br/site/enepe/2013/suplementos/area/Humanarum/Educa%C3%A7%C3%A3o/AS%20CONTRIBUI%C3%87%C3%95ES%20DO%20L%C3%9ADICO%20PARA%20O%20DESENVOLVIMENTO%20EMOCIONAL%20INFANTIL%20N%C3%93%20CONTEXTO%20ESCOLAR.pdf> Acesso em: 20 de julho de 2021.

GOMES, Paulo Sergio. **A CRIANÇA E O BRINCAR.** Revista Digital **Efdeportes.** Buenos Aires - Año 18 - Nº 180 - Mayo de 2013. Disponível em: <https://www.efdeportes.com/efd180/a-crianca-e-o-brincar.htm> Acesso em: 15 de maio de 2021.

LIMA, Mayanny da Silva. BARBOSA, Francisco Alisson da Silva. MONTEIRO, Luana de Moura. **A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO À CRIANÇA HOSPITALIZADA: Revisão Integrativa.** Revista: **FACEMA.** Publicado em: 28 de novembro de 2015. Disponível em: <https://www.facema.edu.br/ojs/index.php/ReOnFacema/article/view/54/35#> Acesso em: 20 de julho de 2021

**KISHIMOTO Tizuko Morchida. JOGO, BRINQUEDO, BRINCADEIRA E A EDUCAÇÃO.** 3ª Edição São Paulo: Editora Cortez, 1999.

SOMMERHALDER Aline, ALVES Fernando Donizete. **JOGOS E A EDUCAÇÃO DA INFÂNCIA: MUITO PRAZER EM APRENDER, EDUCAÇÃO INFANTIL INTERAÇÕES E BRINCADEIRAS.** Curitiba: Editora CRV, 2011.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves. FERREIRA, Andreia Tereza Brito. ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. LEAL, Telma Ferraz. **JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO,** Manual Didático, Editora CEEL, Editora Universitária UFPE, Pernambuco, 2009.

FAHEL, Fernanda Vilas Boas. PINTO, Paula Pereira Sanders. **O BRINCAR ESPONTÂNEO E O DESENVOLVIMENTO NEUROPSICOLÓGICO DA CRIANÇA: UMA REVISÃO SISTEMÁTICA DA LITERATURA.** Revista: **UNIFACS.** Publicado em 2017. Disponível em:

<https://revistas.unifacs.br/index.php/sepa/article/view/4996/3307> Acesso em: 20 de julho de 2021.

FRIEDMANN Adriana. **O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL: OBSERVAÇÃO, ADEQUAÇÃO E INCLUSÃO**. São Paulo: Editora Moderna, 2012.

PIAGET (1896-1980, p.20) psicólogo suíço, Jean Willian Piaget. Citado no Livro **O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL, OBSERVAÇÃO, ADEQUAÇÃO E INCLUSÃO**. São Paulo: Editora Moderna, 2012.

VIGOTSKY(1896-1934, p. 20) psicólogo bielorrusso Lev Vygotsky. Citado no Livro: **O BRINCAR NA EDUCAÇÃO INFANTIL, OBSERVAÇÃO, ADEQUAÇÃO E INCLUSÃO**. São Paulo: Editora Moderna, 2012.

INGRAM, Simon. **UMA BREVE HISTÓRIA SOBRE BRINQUEDOS**. Revista: **National Geographic**. Publicado em: 07 de dezembro de 2020. Disponível em: <https://www.natgeo.pt/familia/2020/12/uma-breve-historia-sobre-brinquedos> Acesso em: 15 de maio de 2021.