



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**Autores:** LUÍS FELIPE ALVES DIAS, ANA FLÁVIA SOARES ROCHA, ANA LUIZA ALVES DA SILVA, ANDRÉA LAFETÁ DE MELO FRANCO, ELLEN MAYRA DURÃES PRATES, MARIA CLARA RIBEIRO CASTRO

### Introdução

O presente trabalho versa sobre a importância dos recursos lúdicos no processo de alfabetização, que sabemos é uma etapa indispensável na formação intelectual dos indivíduos. De acordo com Soares (2002, p. 31), “[...] alfabetização é a ação de alfabetizar” e alfabetizar por outro lado “é tornar o indivíduo capaz de ler e escrever”. Durante muito tempo, acreditou-se que, codificar e decodificar o código era o bastante para definir um indivíduo como ‘alfabetizado’ e que cabia ao professor a responsabilidade de transmitir para o aluno o código alfabético.

Atualmente, sabe-se que o processo de alfabetização vai além da codificação e da decodificação. O aluno precisa apropriar-se da leitura e da escrita, e fazer uso destas nas mais diversas situações da sociedade. Sabemos ainda, que o educando não aprende apenas na escola e não aprende apenas usando lápis, papel e textos, quando ele chega a escola ele já tem um conhecimento de mundo.

O processo da alfabetização é extremamente melindroso, e o professor tem a função de mediador do conhecimento, através de práticas de alfabetização que estimulem o aprendizado. Para laborar com uma criança, o alfabetizador precisa estudar, aprender e utilizar de diferentes metodologias, incluindo o uso de recursos lúdicos, para fazer as intervenções pedagógicas mais efetivas. De acordo com Marcellino (1996, p. 38):

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda...

Infelizmente, ainda encontramos no espaço escolar, um ensino tradicional, onde o professor ainda se coloca como único a deter o conhecimento, ou seja, os alunos ficam sentados e somente o professor fala, o que gera pouca participação e desinteresse dos mesmos. Apesar da inserção de políticas que visam à avaliação da qualidade de ensino, ainda é preciso mudanças e melhorias no processo de educar. A Lei de Diretrizes e Bases da Educação – LDB (9394/96) - garante o acesso cada vez mais cedo ao ambiente escolar, no entanto, é preciso rever às práticas educativas para que estimulem a criatividade, autoestima, autonomia e participação dos estudantes.

Friedmann afirma que "o papel do educador é primordial, pois, é ele quem cria espaços, oferece os materiais (...), ou seja, media a construção do conhecimento" (FRIEDMANN, p. 46, 2003). Destarte, o uso de recursos lúdicos no processo de alfabetização, destacam-se como metodologia eficiente, uma vez que para as crianças é divertido e instrutivo aprender brincando. A brincadeira é intrínseca ao ser humano e por isso torna o processo de ensino prazeroso e concomitantemente enriquecedor para a criança.

Através dos jogos e brincadeiras, o aluno interage e socializa com os outros. Nas palavras de Lev Vigotsky (1991, p. 114) “[...] as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”. Por meio do lúdico, o estudante é incentivado a despertar o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Kishimoto (1994, p. 26) argumenta sobre a importância das experiências com jogos e brincadeiras, dizendo que o suporte da aprendizagem não está apenas no raciocínio lógico, mas também nas relações, firma ainda que “as experiências positivas nos dão segurança e estímulo para o desenvolvimento. O jogo nos propicia experiências de êxito, pois é significativo, possibilitando a autodescoberta, a assimilação e a interação com o mundo por meio de relações e de vivências”. Em suma, não há



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

como ignorar o valor da ludicidade como recurso pedagógico. Por intermédio dessa aplicação o professor e estudantes devem aprender juntos, produzir uma aprendizagem significativa, experienciar limites, interrogar possibilidades e avançar visando uma educação de qualidade.

Este trabalho objetiva reconhecer a importância das práticas que envolvem o lúdico como ferramenta pedagógica no processo da alfabetização e desenvolvimento das crianças nos anos iniciais da educação. Para tanto, foram realizadas pesquisas bibliográficas e fundamentada na experiência como bolsistas do PIBID (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência), subprojeto Pedagogia, área Letramento e Educação, da Universidade Estadual de Montes Claros - UNIMONTES, campus Montes Claros-MG e justifica-se dado a importância de levar o professor alfabetizador, acadêmicos de pedagogia e pesquisadores a refletir sobre suas práticas de ensino e a importância do uso de recursos lúdicos para alfabetizar.

A aprendizagem ocorre antes mesmo da criança ir para escola, leva consigo suas vivências e experiências que, mesmo que sejam simples, corroboram com sua aprendizagem. Por conseguinte, a brincadeira e o brinquedo fazem parte de tais necessidades e estão presentes no dia a dia da criança e dessa forma, devem igualmente fazer parte da vida escolar, de maneira a originar o desenvolvimento saudável e significativo.

Compreender a atividade infantil capacita o professor a intervir para facilitar o desenvolvimento da criança. Isso contribuiria para reforçar a ideia de que a escola, na primeira infância, deve considerar as estruturas corporais e intelectuais de que dispõem as crianças, utilizando o jogo simbólico e as demais atividades motoras próprias da criança nesse período, (FREIRE, 1997, p. 44).

Os recursos lúdicos surgem como um mecanismo muito importante no processo de desenvolvimento dos alunos, pois proporcionam a participação, geram o interesse, estimulam a criatividade e aumentam a concentração. Isto posto, a assimilação dos conteúdos se torna mais natural. Segundo Piaget (1978), as atividades em forma de jogos facilitam o percurso interno da construção da inteligência e dos afetos. Ele ainda enfatiza que a atividade lúdica só poderá gerar a sensação de experiência plena para o aluno quando ele tiver participação no processo, sendo um recurso a mais para o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, ético, relações interpessoais e inserção social. O professor tem o papel de mediador, devendo considerar as reais necessidades de seus estudantes, a bagagem de sabedoria, as experiências que cada um leva para o âmbito escolar, tornando o lúdico uma atividade complementar às atividades habituais.

## Material e métodos

Para a produção do referente trabalho, foi realizada uma pesquisa bibliográfica “feita a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meios escritos e eletrônicos” (FONSECA, 2002, p.32), acerca do tema exposto, outrossim, foi elaborada uma análise crítica, de modo a reconhecer a importância do brinquedo e da brincadeira no processo do desenvolvimento infantil e um estudo dos melhores jogos e brincadeiras que colaboram no processo da alfabetização. Os dados coletados a partir da pesquisa, foram analisados e apresentados aqui de forma a contribuir para uma reflexão sobre a relação entre o ato de brincar, a alfabetização e o desenvolvimento do aluno. O estudo desenvolvido neste artigo está fundamentado teoricamente em: Marcellino (1996); Kishimoto (1994); Lev Vigotsky (1991); Friedmann (2003); Freire (1997); Piaget (1978), dentre outros.

## Resultados e discussão

Alguns jogos, brinquedos e brincadeiras apresentam instruções básicas de modo a ser consultado pelo aluno e dessa forma, aprender com a diversão outros não tem instruções específicas, o próprio aluno pode construir as regras. Os resultados encontrados na pesquisa bibliográfica desenvolvida sugerem que a utilização das brincadeiras e brinquedos no cotidiano dos anos iniciais da educação, é de grande valia para o desenvolvimento



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

infantil. É na brincadeira que a criança constrói seu mundo interior, onde se expressa e cria o que deseja.

Brincar constitui-se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças, baseada no desenvolvimento da imaginação e na interpretação da realidade, sem ser ilusão ou mentira. Também tornam-se autoras de seus papéis, escolhendo, elaborando e colocando em práticas suas fantasias e conhecimentos, sem a intervenção direta do adulto, podendo pensar e solucionar problemas de forma livre das pressões situacionais da realidade imediata (BRASIL, 1998, p.23).

Contudo, segundo Oliveira (2000, p. 10), “o lúdico não está nas coisas, nos brinquedos ou nas técnicas, mas nas crianças ou, melhor dizendo, no homem que as imagina, organiza e constrói”. Nesse ínterim, é notável que o lúdico não necessita apenas de materiais concretos, como brinquedos, mas de formas metodológicas, episódios reais que o educador possa desenvolver dentro de sua sala de aula.

O caderno de pró-letramento (p. 6) aponta que “que os jogos e as brincadeiras promovem tanto a apropriação do sistema de escrita alfabética quanto das práticas de leitura, escrita e oralidades significativas”, assim, aplicar estratégias de forma lúdica, seja através das brincadeiras, do ritmo de uma música, das poesias, das rimas ou do envolvimento da turma nas elaborações de atividades é extremamente importante.

Os benefícios do uso de recursos lúdico, como jogos, brinquedos e brincadeiras, são procedimentos altamente importantes, mais que um passatempo, são meios indispensáveis para promover a aprendizagem. É por meio deles que se consegue estimular e motivar as crianças, em diversas situações educacionais sendo um meio para, analisar e avaliar a aprendizagens específicas, competências e potencialidades de cada um, além de possibilitar a construção de um processo de ensino-aprendizagem que corrobora com a alfabetização, de maneira lúdica. Com o uso de recursos lúdicos, o mundo da criança é revelado, já que ela demonstra sua afetividade e a sua realidade, “na brincadeira, a criança explora as formas de interação humana, aprende a lidar com a espera, a antecipar ações, a tomar decisões, a participar de uma ação coletiva”. (BRASIL, 2007, p. 9)

## Considerações finais

Concluimos que o brincar é uma das práticas essenciais para o desenvolvimento da identidade da autonomia. O fato da criança, desde muito pequena, poder se comunicar por meio de gestos, sons e em seguida representar determinado papel na brincadeira faz com que esse desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras os pequeninos podem desenvolver algumas capacidades importantes tais como a imaginação, a imitação, a atenção e a memória. Amadurecem também determinadas capacidades de se socializarem, por intermédio da interação, da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Mediante os resultados obtidos com este trabalho concluimos ainda que, a brincadeira propicia momentos para o desenvolvimento físico e mental. É no exercício do brincar que os alunos têm a possibilidade de criar e recriar personagens, se expressar e simultaneamente nos apontar novos caminhos para a prática docente. Com os desafios lúdicos, os professores conseguem estimular o pensamento e desenvolver a inteligência, permitindo que as crianças alcancem níveis de desenvolvimento que só o interesse pode propiciar.

## Agradecimentos

Agradecemos ao Programa Institucional de Bolsas de Incentivo à Docência – PIBID/CAPES/UNIMONTES, que tem contribuído para a nossa formação acadêmica, e a nossa coordenadora de área e supervisora pelo apoio necessário para realização desse trabalho, pelo convívio, compreensão e amizade.



CIÊNCIA E TECNOLOGIA:  
IMPLICAÇÕES NO ENSINO, PESQUISA E EXTENSÃO

# FEPEG

F Ó R U M  
ENSINO • PESQUISA • EXTENSÃO • GESTÃO

REALIZAÇÃO:



APOIO:



ISSN: 1806-549X

## Referências bibliográficas

BRASIL. **MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO DESPORTO**. Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Lei n° 9394, de 20 de dezembro de 1996.

BRASIL, Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. **PRÓ-LETRAMENTO**: Programa de Formação Continuada de Professores dos anos/séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. – Ed.rev. e ampl. Incluindo SAEB/Prova Brasil matriz de referência/ Secretaria de Educação Básica – Brasília, 2008.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler**: Em três artigos que completam. – 50 ed. – São Paulo, Cortez, 2009.

\_\_\_\_\_. **Pedagogia da autonomia**: Saberes necessários a prática educativa. – São Paulo: Paz Terra, 1996.

FRIEDMANN, Adriana. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo, SP: Moderna, 2006.

KISHIMOTO, Tizuko. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2003.

MARCELINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer**: uma introdução. Campinas, São Paulo: Autores Associados, 1996.

OLIVEIRA, Marta Kohl. **Vygotsky, aprendizado e desenvolvimento**: Um processo sócio histórico. – São Paulo: Scipione, 1997.

PIAGET, J. **A formação do símbolo**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 3. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.