



## **14º Seminário de Extensão**

# **A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

### **Autor(es)**

---

ARYADNE GABRIELLE SAMPAIO

### **Co-Autor(es)**

---

CAMILA FERNANDA TONUSSI  
HELENICE MARIA MORAES ROSSETTO

### **Orientador(es)**

---

MÁRCIA APARECIDA LIMA VIEIRA

## **1. Introdução**

---

No universo infantil, o interesse pelo brincar é constante, pois toda criança tem a necessidade da brincadeira como parte integrante de seu processo de vida, ou seja, é através do ato de brincar que a criança se prepara para a vida, compreendendo a cultura do meio em que vive, buscando sempre se integrar às condições que o mundo lhe oferece. Portanto é brincando que a criança aprende aquilo que ninguém pode lhe ensinar.

Para definir a brincadeira infantil, ressaltamos a importância do brincar para o desenvolvimento integral do ser humano nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo. Para tanto, se faz necessário conscientizar os pais, educadores e sociedade em geral sobre a ludicidade que deve estar sendo vivenciada na infância, ou seja, de que o brincar faz parte de uma aprendizagem prazerosa não sendo somente lazer, mas sim, um ato de aprendizagem, e ainda a importância desta ludicidade nas intervenções e prevenções de problemas de aprendizagem.

Neste sentido, o objetivo central deste estudo é analisar a importância do brincar e do lúdico para o processo de alfabetização, pois segundo os autores pesquisados, este é um assunto fundamental quando se trata de crianças no processo de alfabetização.

## **2. Objetivos**

---

Apresentar alguns questionamentos sobre a importância do brincar e do lúdico e suas implicações no processo de ensino/aprendizagem, sobretudo, contribuindo para um aumento de conhecimento.

## **3. Desenvolvimento**

---

Falar sobre o brincar parece coisa fácil, no entanto, não é bem assim. Muitos autores, filósofos, educadores e psicólogos, vêm explicando, o que o brincar tem significado ao longo da história. Seja uma criança ou um adulto, todos já brincaram um dia e com certeza, mesmo que seja lá no fundo da memória, não há quem não tenha alguma lembrança das brincadeiras da sua infância.

Muitos estudiosos defendem a ideia de que a criança brinca porque gosta de brincar, e quando isso não acontece, alguma coisa não está bem com ela. Enquanto uns dizem que a criança brinca por prazer, outros dizem que ela brinca para dominar angústias ou dar razões à agressividade. (SANTOS, 2002, p.111).

O brincar é importante porque é essencial à saúde física, emocional e intelectual das crianças, é através do ato de brincar que a criança se torna apta para a vida socializada, além de desenvolver a atenção, a concentração como muitas outras habilidades. Ao brincar a criança libera a sua capacidade de criar, se reequilibra, reinventa o mundo, recicla as suas emoções e a sua necessidade de conhecer.

A brincadeira, como atividade dominante da infância tendo em vista as condições concretas da vida da criança e o lugar que ela ocupa na sociedade, é, primordialmente, a forma pela qual esta começa a aprender. Secundariamente, é onde tem início a formação de seus processos de imaginação ativa e, por último, onde ela se apropria das funções sociais e das normas de comportamento que correspondem a certas pessoas. (WAJSKOP, 1995, p. 34).

Andrade e Marques (2003, p. 41) ressaltam ainda que:

Brincando, a criança desenvolve o corpo e seus ritmos, o relacionamento com as pessoas e os seus limites, a imaginação e o pensamento poético. Alimentado cotidianamente pela brincadeira, o pensamento da criança encontra soluções inovadoras para velhos desafios, relaciona e mistura coisas e fontes diversas, sacode as dificuldades com humor e irreverência.

No contexto de Educação, deve-se sempre lembrar que é um elemento de transformação para a sociedade, contribuindo na vida social de cada indivíduo. Atendo-se sempre ao desenvolvimento absoluto de todas as crianças, auxiliando-as na construção de sua criatividade, autonomia, cooperação e forma crítica de se pensar.

Para Friedmann (1996, p. 55) “a educação deve ter a preocupação de propiciar a todas as crianças um desenvolvimento integral e dinâmico”, tendo cada um a necessidade de construir sua própria inteligência e sua própria personalidade, atendendo e trabalhando sempre os interesses e as necessidades (respeito mútuo, confiança e afeto) de cada criança, desafiando cada vez mais sua inteligência, fortalecendo a autonomia e o pensamento crítico de cada uma delas.

Para a autora, grande parte da aprendizagem das crianças se dá pela motivação, pois é esta que a faz se atentar às atividades, podendo exercer então sua autonomia de pensamento, ter iniciativa e confiança, auxiliando na formação de sua personalidade, não se esquecendo de elaborar e propiciar essas atividades e brincadeiras levando em consideração os conhecimentos e forma de pensar que as crianças já possuem sua realidade social e principalmente cultural.

Assim, é interessante a construção progressiva, na prática educacional, de estratégias metodológicas que respondam aos objetivos formulados. Essa metodologia deve ser construída, levando em conta a realidade de cada grupo de crianças, a partir de atividades que constituam desafios e seja ao mesmo tempo significativas e capazes de incentivar a descoberta, e a criatividade. (FRIEDMANN, 1996, p. 56)

Na educação de modo geral, o brincar é um importante veículo de aprendizagem, visto que permite, através do lúdico, vivenciar a aprendizagem como processo social. A proposta do lúdico é de promover uma alfabetização significativa na prática educacional, é incorporar o conhecimento através das características do conhecimento do mundo. O lúdico promove além do conhecimento, oralidade, pensamento e o sentido. Dessa forma, o brincar utilizado como recurso pedagógico não deve ser dissociado da atividade lúdica que o compõe, sob o risco de descaracterizar-se, afinal, a vida escolar regida por normas e tempos determinados, por si só já favorece este mesmo processo, fazendo do brincar na escola um brincar diferente das outras ocasiões.

Assim ressalta-se a ideia de que as atividades oferecidas devem sempre e de qualquer maneira beneficiar as crianças, atentando-se ao fato de uma atividade, ou até mesmo um jogo ou brincadeira, não ser fácil e simples demais, não somando e beneficiando o conhecimento das crianças e muito menos difícil e complicado demais, trazendo somente dúvidas e dificuldades, atraindo a repulsa e o desinteresse em aprender.

Conforme apontado por Friedmann (1996, p. 56) “... a possibilidade de trazer o jogo para dentro da escola é uma possibilidade de pensar educação numa perspectiva criadora, autônoma, consciente.” Não se esquecendo do prazer que ele propicia e a ludicidade que possui na vida de cada criança, trazendo para a sala de aula a espontaneidade, podendo assim incentivar seu desenvolvimento, trabalhar o mundo social e a cultura ao qual esta inserida, auxiliando assim seu real e integral desenvolvimento.

Moyles (2002, p.33) afirma que a real aprendizagem então se dá, no momento em que a criança tem a oportunidade de exercer em outras situações o que aprendeu em atividades lúdicas. Pelo brincar livre, as crianças aprendem sobre situações, pessoas, modos de agir, enriquecendo sua aprendizagem e pelo brincar dirigido, tem-se outra perspectiva, na qual as possibilidades atribuem conhecimento naquela determinada área. Ambos devem então ser articulados pelos educadores a fim de explorar suas experiências em

diferentes situações.

Brinquedo, jogo e brincadeira, são atividades praticadas tanto pela criança quanto pelo adulto, porém de maneiras diferenciadas. Buscando relacionar os termos já mencionados, recorreremos à literatura específica e encontramos uma ampla diversidade de sinônimos. Friedmann (1998) propõe o seguinte conceito: brincadeira refere-se basicamente à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não estruturada; jogo trata-se de uma brincadeira que envolve regras; e o brinquedo, refere-se ao objeto de brincar. Friedmann (1998) ainda menciona o conceito de atividade lúdica, que segundo a autora abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

Segundo (KISHIMOTO 1997) o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem e desenvolvimento infantil. Visto que a criança na pré- escola aprende de forma prazerosa, participativa, com brincadeiras lúdicas, jogos, músicas, arte, expressão corporal, quando a criança brincar é capaz de reproduzir sua realidade o dia a dia, e assim desenvolver-se cognitivamente.

Ao realizar os jogos a criança usa o raciocínio no sentido de obter resultados com estratégias, erros e acertos. Para que tudo ocorra em harmonia, é preciso que o professor ou adulto saiba o que quer, e deixar claro para a criança o que deseja e acima de tudo respeitar o tempo e a individualidade de cada um, para só assim obter o resultado desejado. (BRENELLI, 1996. P.36)

O processo de ensino e aprendizagem na escola deve ser construído, então, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, num dado momento e com sua relação a um determinado conteúdo a ser desenvolvido, e como ponto de chegada os objetivos estabelecidos pela escola, supostamente adequados à faixa etária e ao nível de conhecimentos e habilidades de cada grupo de crianças. O caminho a ser seguido nesse processo estará demarcado pelas possibilidades das crianças, isto é, pelo seu nível de desenvolvimento potencial.

Enfim, estar ao lado do aluno, acompanhando seu desenvolvimento, para levantar problemas que o leve a formular hipóteses. Brinquedos adequados para idade, com objetivo de proporcionar o desenvolvimento infantil e a aquisição de conhecimentos em todos os aspectos.

A partir da leitura desses autores podemos verificar que a ludicidade, as brincadeiras, os brinquedos e os jogos são meios que a criança utiliza para se relacionar com o ambiente físico e social de onde vive, despertando sua curiosidade e ampliando seus conhecimentos e suas habilidades, nos aspectos físico, social, cultural, afetivo, emocional e cognitivo.

#### **4. Resultado e Discussão**

---

A partir do tema estudado, comparamos estas informações com os momentos que vivenciamos durante nossa estadia no estado de Mato Grosso do Sul, mais precisamente no município de Chapadão do Sul. O estado possui uma população de aproximadamente 2.449.024 moradores, distribuídos em uma área de 357. 145. 836 km<sup>2</sup>, este estado tem como capital Campo Grande e mais 78 municípios difundidos por toda essa região.

No decorrer da nossa oficina, realizada no dia 19/07/2012 (quinta-feira) foram apresentadas várias formas lúdicas para trabalharem e utilizarem como base, cada jogo que apresentávamos era feitas várias perguntas sobre como apresentá-los as crianças e até mesmo como promover a eles a oportunidade de construir um jogo de tabuleiro (jogo que apresentamos).

Conversamos muito a respeito de utilizar o que se tem, pois as crianças são capazes de imaginar e desvendar atividades e brinquedos que jamais imaginamos desde que tenham o apoio de que tanto necessitam, uma vez que como o nosso próprio estudo nos mostrou, as crianças necessitam estar ligadas ativamente no processo de ensino aprendizagem. Esse diálogo que tivemos também resultou a perceber que os resultados da educação, apesar de tantos investimentos, continuam insatisfatórios, percebendo a necessidade de mudanças no âmbito educacional.

#### **5. Considerações Finais**

---

No decorrer deste artigo obtivemos reflexões acerca da importância do brincar, tendo sido possível que a ludicidade é de extrema relevância para o desenvolvimento integral da criança e são elementos indispensáveis ao relacionamento com outras pessoas. Assim, a criança estabelece com os jogos e as brincadeiras uma relação natural e consegue extravasar suas tristezas e alegrias, angústias, entusiasmos, passividades e agressividades, é por meio da brincadeira que a criança envolve-se no jogo e partilha com o outro.

Vimos que a ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, mas principalmente na infância, na qual ela deve ser vivenciada, não apenas como diversão, mas com objetivo de desenvolver as potencialidades da criança, visto que o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e trocas recíprocas que se estabelecem durante toda a formação integral da criança. Portanto, a

---

introdução de jogos e atividades lúdicas no cotidiano escolar é muito importante, devido a influencia que os mesmos exercem frente aos alunos, pois quando eles estão envolvidos emocionalmente na ação, torna-se mais fácil e dinâmico o processo de ensino-aprendizagem.

Sendo assim, o brincar se destaca novamente para nos revelar que os esquemas que a criança utiliza para organizar as brincadeiras, os jogos, os brinquedos são os mesmos que ela utiliza para lidar com o conhecimento.

### **Referências Bibliográficas**

---

- BRENELLI, Rosely. O jogo como espaço para pensar: A construção de noções lógicas e aritméticas. Campinas: Papirus, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. Brincar: crescer e aprender – O resgate do jogo infantil. – São Paulo: Moderna, 1996.
- FRIEDMANN, Adriana. O direito de brincar. 4ª Ed. São Paulo: Edições Sociais: Abrinq, 1998.
- KISHIMOTO, Tizuko. Jogos, brinquedo, brincadeira e educação. 2ª Ed. São Paulo: Cortez, 1997.
- MOYLES, Janet. Só brincar? O papel do brincar na educação infantil; tradução Maria Adriana Veronese. – Porto Alegre: Artmed, 2002.
- SANTOS, Santa. Brinquedo e infância: um guia para pais e educadores em creche. 4ª Ed. Petrópolis: Vozes. 2002.
- WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 6ª Ed. São Paulo: Cortez, 2005.