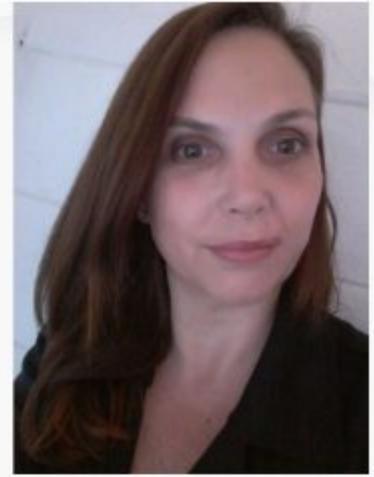


# O BRINCAR FACILITANDO A ALFABETIZAÇÃO



## CRISTIANE RUBBO GARCIA MANZANARES

Graduação em Matemática pela Faculdade Oswaldo Cruz(1999); Professora de Ensino Fundamental II - Matemática - na EMEF Fernando Gracioso.

### RESUMO

A ludicidade e o brincar constituem ferramentas de aprendizagem fundamentais na infância, pois ajudam a desenvolver habilidades sociais, psicomotoras, cognitivas, afetivas e emocionais. Para a criança o brincar é prazeroso e desafiador, através da brincadeira ela mobiliza a criatividade e a autonomia. O presente artigo pretende demonstrar a relevância do brincar nas escolas, a importância de se criar espaços e ambientes motivadores numa perspectiva de aprendizagem, ressaltando também a importância do planejamento de ações que incitem a brincadeira e facilitem a alfabetização e o pleno desenvolvimento da criança, é através do brincar que a criança se desenvolve, constrói seus pensamentos e seu próprio jeito de enxergar o mundo, aprendendo a interagir com a realidade. O professor, nesse contexto, é aquele que irá ajudá-la a se comunicar, a expressar os sentimentos de alegria, tristeza e angústia, a partir de momentos oportunizados pela brincadeira, é brincando que a criança irá desenvolver as habilidades necessárias para a sua aprendizagem cognitiva, social, física, psicomotora e afetiva. O professor tem um papel fundamental nesse processo, portanto é necessário que sejam oportunizados momentos de capacitação e aprendizagem para o professor, para que ele atue como mediador da aprendizagem.

**PALAVRAS-CHAVE:** Alfabetização; Ludicidade; Brincar

### INTRODUÇÃO

Na história as brincadeiras sempre estiveram presentes, o lúdico está presente entre crianças e todas as pessoas de uma comunidade, através de cantigas, histórias, música, jogos, sendo elementos que compõem as tradições e os costumes de qualquer sociedade, o jogo, o lúdico, pre-

cisas acontecer, ele afirma a ação humana, e traz felicidade.

O lúdico tem papel muito importante na vida da criança, mas algumas famílias julgam que ela não é tão importante e inserem a criança no mundo do trabalho ou impõem a sua participação em cursos ou treinamentos. Descrevendo, em algumas escolas as crianças optam por brinquedos que elas confeccionam retirando da natureza e outras preferem jogos eletrônicos, Muitas brincadeiras antigas retornam para os centros escolares modificadas, a postos que outras continuam iguais, o encanto pelo lúdico não atinge somente as crianças, também os adultos, onde provoca lembranças e emoções em um reencontro com a infância e consigo mesmo, onde a troca, a vivência entre os grupos de crianças faziam aparecer novas brincadeiras e modificar as que existiam.

Existem uma série de fatores que interferem e condicionam o brincar individual ou coletivo, por exemplo, sexo, idade, contexto social, a tradição e a inovação. No passado o comércio rudimentar dificultava o acesso das crianças aos brinquedos industriais, mas hoje com mais facilidades tecnológicas e comércio ilegal é mais fácil adquirir produtos frágeis tanto pela qualidade quanto pelo ponto de vista lúdico.

Conhecendo as novas demandas educacionais e a legislação que regulam os estabelecimentos do sistema educacional brasileiro, é fundamental que o professor possa empregar seus métodos baseados nas pesquisas que relatam a importância do brincar para a alfabetização.

Quando a escola propicia espaços e ambientes favoráveis ao brincar, o professor, por sua vez, se sente estimulado a propor atividades com os seus alunos, a escola então se torna um espaço privilegiado para esse fim.

Ao longo da história, a criança assume diversos papéis, adaptando-se à época e a sociedade em que está inserida, sendo um indivíduo único.

Através da observação do cotidiano das crianças, suas brincadeiras perpassam por ações representativas, criando brinquedos em seu mundo mágico.

Vygotsky (2000) aponta que é através de uma situação imaginária que a criança desenvolve o pensamento abstrato. A brincadeira tem esse papel importante, de estimular a imaginação e a criatividade da criança, que vai, a partir da interação se desenvolvendo.

A sala de aula possibilita o encontro de várias crianças com diversas culturas, e oferecer oportunidades para a interação através das brincadeiras irá favorecer a compreensão da função social escolar e da escrita, função social esta em que a criança passa a construir significados que levará para fora dos muros da escola.

A criança em seu estado de desenvolvimento é citada por Vygotsky (2000), no qual o brincar atingirá aquilo que está em processo de maturação.

Os contextos de brincadeiras enriquecem o processo de alfabetização, porque a linguagem e a representação simbólica utilizadas no momento do brincar está relacionada com as habilidades iniciais da alfabetização.

De acordo com Vygotsky (2000), se ignorarmos as necessidades da criança e os incentivos

que são eficazes para colocar em ação, não haverá compreensão para entendimento do avanço de um estágio de desenvolvimento para outro.

Assim caberá ao professor planejar atividades que valorizará as brincadeiras das crianças, e que selecione o conteúdo que trabalhará com sua turma.

O professor tem o importante papel de mediador para a aprendizagem, e ao facilitar este processo de acordo com Vygotsky (2000) caracterizará a zona de desenvolvimento proximal, no qual o aluno necessita de uma pessoa que saiba o conteúdo.

O brincar e o alfabetizar podem ser planejados para que possam facilitar o processo de aprendizagem, estimulando a fazer algo diferente. Criando projetos que priorizem o brincar como importante fonte do desenvolvimento e aprendizagem.

Na brincadeira, a criança explora as formas de interação humana e aprende a lidar com a espera, a tomar decisões, a participar de ação coletiva (BRASIL,2007,p.9), seu desenvolvimento se dá a partir dessas interações de forma espontânea, da mesma maneira que a criança aprende a respeitar regras de forma intuitiva e não de uma maneira imposta pelo professor, que nesse contexto vai ser o mediador da atividade, oportunizando a aprendizagem.

Ao adentrar na escola a criança passar a conhecer um novo ambiente que compartilhará suas atividades, seus saberes com outras crianças. Haverá necessidade de adaptarem-se as novas regras, elaborar novos modos atitudinais e comportamentos para adequar-se a convivência com seus pares. O brincar também possibilita a enfrentar o novo desafio de ficar longe do convívio familiar.

Segundo Brasil (2007) existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que a atividade pedagógica seja lúdica é importante a participação das crianças de maneira ativa, possibilitando assim o desenvolvimento psíquico e social, estimulando a sua autonomia.

## **ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Para falarmos de alfabetização é importante que façamos uma reflexão sobre o nosso passado, onde a preocupação principal era com a erradicação do analfabetismo. Com a mudança na Legislação e uma maior abrangência da escola pública em todo o território nacional, obrigatória para as crianças a partir dos seis anos de idade, as necessidades tornaram-se outras, com um foco maior na aprendizagem da leitura e da escrita.

A facilidade do acesso, no entanto, não tornou mais fácil a apropriação das crianças no que se refere à aprendizagem e ao letramento, portanto devemos fazer uma reflexão do que é alfabetizar e letrar, quais são as expectativas do professor e quais são as aprendizagens significativas. Se hoje temos a maioria das crianças nas escolas, por que elas não aprendem? Quais as habilidades necessárias para garantir essa aprendizagem? Qual o significado das ações de aprendizagem propostas pelos profissionais? Como podemos aprimorar a prática educativa com a finalidade de

contemplar a cultura local e a regionalidade? Como podemos inserir brincadeiras que ajudem nesse processo?

Analisando os estudos apresentados, entendemos que “A criança produz cultura, tem conhecimentos, tem competências. Através do brincar e das brincadeiras a criança participa da construção do mundo. Vai experimentando o mundo progressivamente”. (Debortoli, 2003, p. 81), dessa maneira podemos reconhecer o indivíduo como um ser pensante, sujeito ativo, criador das suas histórias, do seu conhecimento e das suas experiências.

Segundo Rojo (2009), a alfabetização corresponde ao ato ou ação de alfabetizar, “de ensinar a ler e a escrever, que leva o aprendiz a conhecer o alfabeto, a mecânica da escrita/leitura, a se tornar alfabetizado” (ROJO, 2009, p.10), e afirma que conhecer o alfabeto não significa que a criança está alfabetizada. Para Soares (2014), a maneira como se entende a alfabetização ao longo dos anos tem mudado: anteriormente era necessário que uma pessoa conseguisse escrever seu próprio nome para ser considerada alfabetizada no Brasil, já hoje, com as mudanças sociais, esse conceito tomou novas e maiores proporções. Não basta mais somente conhecer o nome das letras, associar o “desenho” da letra a seu som e escrever o próprio nome.

## **O PAPEL DO PROFESSOR NA EDUCAÇÃO INFANTIL**

O educador tem um papel fundamental na formação da criança, educar brincando é um desafio para o professor, que nesse contexto deve entender o brincar como uma forma de educar, considerando o universo infantil, sendo assim, o professor deve buscar o conhecimento através de estudos, leituras e capacitação, para que assim possa entender o que observa no momento da brincadeira, podendo mediar quando necessário.

A ação do professor, como mediador entre a criança e os espaços sociais nos quais elas interagem facilita o desenvolvimento de capacidades como tomada de decisões, a cooperação e a solidariedade. O professor deve intervir para explicar a brincadeira, deixar claro quais são os procedimentos, apresentar os materiais necessários, deixando que a criança crie possibilidades e assim, novos conceitos e habilidades.

O professor deve permitir que as crianças brinquem de forma espontânea, focando na observação enquanto brincam e ajudando-as a enxergarem o mundo e a se expressarem em múltiplas linguagens. Também é importante que o professor acredite que a criança aprende brincando e valorizem esse momento.

## **O BRINCAR**

Brincar é reforçar vínculos, se conhecer, aprender a ganhar e a perder, a estar com os outros, a partilhar. É descobrir espaços, entender a diferença entre a imaginação e a realidade. É o meio por onde a criança explora, abre as portas da imaginação, da criatividade, reconhece seu

próprio corpo, estimula a mente e as emoções, o brincar aproxima, une e iguala as crianças.

Quando as crianças brincam elas descobrem as suas próprias capacidades e limitações de movimento, se exercitam, reconhecem suas potencialidades, descobrem os seus gostos e preferências, aprendem a esperar pela sua vez, a trocar de papéis, a negociar e a respeitar os combinados. Ao brincar, as crianças reconhecem a sua identidade, constroem a sua subjetividade e se constroem como seres humanos e participantes de uma sociedade.

A brincadeira serve para que as crianças se conheçam, percebam as próprias capacidades, como correr, pular, subir, andar, abaixar. No campo da imaginação as crianças passam a desempenhar diferentes papéis e personagens e, através deles vivem experiências únicas e intransferíveis que as ajudam a compreender o mundo e a relacionar-se melhor com os outros. O ato de brincar é sempre uma aventura prazerosa, que faz parte da infância.

A brincadeira se ser oportunizada em tempos e espaços, inclusive aqueles momentos livres, é sempre importante aproveitar esse tempo.

O espaço para brincadeira é possível em diversos ambientes, basta que a criatividade seja exercitada, a sala de aula, uma praça, a escola, entre outros espaços.

Na teoria de Piaget, a brincadeira é considerada uma ação assimiladora, uma forma de expressão de conduta, tendo uma característica de prazer e espontaneidade, onde a criança constrói o seu conhecimento. Segundo Piaget (1971), quando brinca a criança assimila e entende o mundo a sua maneira, sem se preocupar com a realidade, pois a interação com o objetivo não depende da natureza, mas da função que a criança lhe atribui, sendo assim, o ato de brincar significa, nesse momento, que a criança adquiriu inteligência por meio da assimilação sobre a acomodação, consolidando a experiência passada.

Os processos psicológicos, segundo Vygotsky, se constroem a partir de injunções do contexto sociocultural, para ele a brincadeira infantil localiza-se na filosofia que concebe o mundo como resultado do processo histórico social que alteram as formas de pensamento e o modo de vida da sociedade.

Para Freud o brincar é uma forma de analisar o comportamento da criança, suas ansiedades e desejos.

Moura(1991) destaca a importância do brincar e do jogo como meio para aproximar a criança do conhecimento científico por meio da oportunidade de resolver problemas enfrentados no cotidiano.

Para Antunes (2000), as brincadeiras são um excelente instrumento de motivação, pois transformam o conhecimento a ser assimilado em um recurso de motivação e competitividade sadia. Segundo ele os professores devem ensinar os alunos a ouvir, a se concentrar e a explorar com objetividade suas ideias.

## AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM

Quando se pensamos em brincadeiras próprias da criança, se faz necessário pensar em brincadeiras adequadas para cada faixa etária.

Luckesi afirma que a brincadeira é coisa séria, porém isso não significa rígida. A seriedade nesse caso resulta da seriedade relacionada aos resultados desejados e a importância atribuída nesse ato. As brincadeiras são elementos que agregam muito na vida do indivíduo que, ao brincar, apropria-se de elementos e habilidades necessárias ao seu desenvolvimento.

Segundo Rosa, Brainer Cavalcante (2012,pág.6), “a brincadeira proporciona à criança o envolvimento em situações favoráveis à aquisição de regras, à expressão de seu imaginário, à apropriação e exploração do meio e esses são aspectos importantes na aquisição de conhecimentos”. A criança, ao brincar, desenvolve várias habilidades e a psicomotricidade. Podemos citar diversas brincadeiras, tais como equilibrar um ovo, amarelinha, pega-pega, onde os alunos precisam da atenção, noção de espaço, sequência e ordem numérica, equilíbrio, entre outras.

Os brinquedos também podem ser confeccionados juntamente com as crianças, estimulando a sua criatividade, proporcionando que elas mobilizem todas as suas habilidades para essa tarefa.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho propôs uma reflexão sobre o brincar como ferramenta de alfabetização, numa abordagem pedagógica, onde autores defendem em seus estudos a importância do “brincar” como ferramenta de aprendizagem, como resultados podemos considerar: a socialização onde a criança aprende a interagir com os outros, a experimentar regras e papéis sociais, o desenvolvimento de habilidades como a atenção, a memória, a imaginação e a imitação; a aprendizagem sobre o mundo quando a criança aprende sobre o mundo em que vive, imitando comportamentos adultos e praticando habilidades motoras; a exploração, nesta etapa a criança se descobre e explora o que está ao seu redor; a ampliação de conhecimentos onde a criança tem acesso a mais cultura e conhecimentos e enfim a autonomia e cooperação quando a criança aprende a lidar com o mundo à sua volta, tornando-se autônoma e cooperativa.

Podemos concluir também que é brincando, experimentando e vivenciando que as crianças descobrem o mundo apropriando-se dele, brincando aprendem a ler e a escrever, se tornam mais pacientes e melhoram a concentração em tarefas que exigem maior esforço. Em contato com os jogos, as crianças desenvolvem seu lado afetivo, emocional, aprendem a interagir com outras crianças, conhecem os seus limites, respeitando os limites dos outros e reconhecendo o que é certo e errado.

Podemos perceber, através deste, a importância do lúdico na alfabetização e no letramento de crianças na educação infantil, pois, como vimos, é através da brincadeira a criança toma consciência dos códigos e símbolos utilizados pela sociedade, possibilitando que ela possa ler um texto que mesmo que não tenha palavras ela irá compreender sua essência através das ilustrações.

A alfabetização e o letramento juntamente com a ludicidade despertam na criança o gosto pela literatura e auxiliando na aquisição de conhecimentos de forma prazerosa e divertida. No momento do jogo a criança não se preocupa se ela está aprendendo, ele se torna um momento de diversão, seja por competição ou por companheirismo, a criança quer demonstrar que ela é capaz de solucionar algum problema e que ela também tem a capacidade de ajudar seu colega a construir o conhecimento.

Considerando o estudo bibliográfico nota-se a importância que o lúdico tem para o desenvolvimento cognitivo e social da criança, a importância não está somente no brincar, mas em um momento em que a criança sinta alegria e se aproprie da brincadeira como cultura e que esse a ajude a ter um melhor conhecimento de mundo da qual esta mesma pertence.

É preciso entender que toda criança tem o direito de brincar, de jogar, de ter um brinquedo, incluindo um local seguro para que ela possa desenvolver atividades em segurança, E para os profissionais da educação que sejam disponibilizados cursos e oficinas para a sua capacitação, onde possam desenvolver um brincar que seja positivo e construtor do saber.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de Nove Anos: Orientações para a Inclusão de Crianças de Seis Anos de Idade**. Brasília

**Ministério da Educação Secretaria de Educação Básica 2007.**

VIGOTSKY. .L.S.**A Formação Social da Mente: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores**.4<sup>a</sup>ed.São Paulo: .Martins Fontes,2000

KISHIMOTO, T. M. (org.), **O Brincar e Suas Teorias**, , São Paulo-SP:Editora Cengage Learning, 2008.

OLIVEIRA, D. O.; SANTOS, M.P. **O Livro Brinquedo na Formação do Leitor: Aproximações e Distanciamentos**. Dissertação (Mestrado) Universidade Regional de Blumenau). Disponível em: <https://www.tecnoevento.com.br/nel/anais/artigos/art19.pdf>. Acesso 14 set. 2024.

MARTINS, J.R.; NUNES, M.V. da S. 245 **Jogos Lúdicos para Brincar como nossos Pais Brincavam**. Rio de Janeiro: Editora WAK, 2011.