

## A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PARA EXPERIÊNCIAS EM LEITURA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Katriel Rondon Pereira Lima<sup>1</sup>

Leila Celina da Silva<sup>2</sup>

Arao Davi Oliveira<sup>3</sup>

**Resumo:** O uso de jogos para experiências em leitura de crianças se constitui como importante ferramenta didática para o desenvolvimento da criança na educação infantil. Busca-se entender como o uso de jogos podem auxiliar nas experiências de leitura de crianças na educação infantil? Objetiva-se analisar a percepção do uso de jogos para experiências em leitura de crianças na educação infantil por uma professora atuante. Essa é uma pesquisa bibliográfica, documental e de campo com abordagem qualitativa. Como instrumento de coleta dos dados utilizou-se entrevista semiestruturada. Os dados foram analisados com base nos pressupostos de Carvalho (1992), Oliveira (1997), Alves (2004), Kishimoto (2010). Os resultados apontam que a utilização de jogos em sala de aula se mostra efetiva tanto no desenvolvimento cognitivo como no afetivo-social.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Ludicidade. Jogos.

## THE CONTRIBUTION OF GAMES TO READING EXPERIENCES IN CHILDHOOD EDUCATION

**Abstract:** The use of games for children's reading experiences constitutes an important didactic tool for the development of children in early childhood education. The aim is to understand how the use of games can help in the reading experiences of children in early childhood education? The objective is to analyze the perception of the use of games for reading experiences of children in kindergarten by an active teacher. This is a bibliographical, documentary and field research with a qualitative approach. As a data collection instrument, a semi-structured interview was used. Data were analyzed based on assumptions by Carvalho (1992), Oliveira (1997), Alves (2004), Kishimoto (2010). The results indicate that the use of games in the classroom is effective both in cognitive and affective-social development.

**Key words:** Literacy. Ludicity. Games.

<sup>1</sup> Licenciado em Pedagogia pela Faculdade Campo Grande (FCG). <https://orcid.org/0000-0002-7095-2221>

<sup>2</sup> Especialista em Psicopedagogia; Licenciada em Pedagogia; Professora da educação Básica. <https://orcid.org/0000-0003-4821-6284>

<sup>3</sup> Doutor em Educação (UCDB). Membro do Grupo de Pesquisa Políticas de Formação e Trabalho Docente (GEFORT), vinculado ao PPGE/UCDB, e do Grupo de Pesquisa Políticas Públicas Educacionais no âmbito da Educação Básica, vinculado ao PPGE/UCB/DF. <https://orcid.org/0000-0003-0746-2569>

## INTRODUÇÃO

O jogo na educação infantil se constitui como ferramenta pedagógica importante para apresentar diversos campos de experiências da criança na educação infantil. Nas primeiras experiências em leituras na educação infantil os jogos são bastante presentes, sobretudo em escolas da rede privada.

Buscou-se reunir arcabouço teórico, documentais e de campo com o propósito de responder como o uso de jogos podem auxiliar nas experiências de leitura de crianças na educação infantil? Nesse intento, traçamos como objetivo analisar a percepção do uso de jogos para experiências em leitura de crianças na educação infantil por uma professora atuante. Esta pesquisa é do tipo documental, bibliográfica e de campo com abordagem qualitativa.

Inicialmente foi realizado um levantamento de artigos científicos na plataforma *Scielo* que abordam o uso e desenvolvimento de jogos didáticos. A pesquisa bibliográfica utilizada neste artigo tomou partido de autores de referência para basear as discussões acerca dos achados a campo, como o jogo e a educação infantil. Kishimoto (2002) nos oferece um panorama por meio da discussão sobre importância do jogo na educação infantil, trazendo as teorias de Wallon, Vygotsky e Bruner sobre o assunto. Roselene Crepaldi (2010) traz uma abordagem científica do jogo e da aprendizagem, do brincar como processo de interação, da dança e da expressão dramática.

Na pesquisa documental utilizamos a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional de 1996; a Constituição Federal de 1988; o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil; e a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Na pesquisa de campo, os dados coletados foram obtidos por meio de entrevista semiestruturada com uma educadora e gestora da educação infantil em atividade na cidade de Campo Grande, Mato Grosso do Sul, da Rede particular de Ensino.

Com relação a entrevista, foi elaborado roteiro semiestruturado a partir do qual a entrevistada teve a liberdade de expor suas opiniões quanto aos temas propostos, aproximando-se muito ao de uma conversa informal, na qual o entrevistador pode

realizar perguntas adicionais para esclarecer dúvidas sobre o que não ficou claro ou obter mais informações sobre determinado ponto vista.

A entrevista foi realizada no espaço de trabalho da professora, antes de iniciar seus trabalhos em sala de aula, com sessões individuais de entrevistas que teve duração média de 20 minutos e ocorreram durante o mês de outubro de 2019. As respostas foram registradas por meio de gravação e transcritas de forma integral para posterior tabulação e análise.

Os dados coletados foram analisados com base nos pressupostos de Carvalho (1992), Oliveira (1997), Alves (2004), e Kishimoto (2010), por serem autores que tratam da temática Ludicidade presente nos jogos.

## **1 A EDUCAÇÃO INFANTIL NO BRASIL A PARTIR DA LDB/1996.**

A educação infantil é um direito da criança e dever do estado e da família garantir que isso ocorra, como prevê o Art. 227 da Constituição Federal de 1988: “É dever da família, da sociedade e do Estado assegurar à criança e ao adolescente, com absoluta prioridade, o direito à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito [...]” (BRASIL, 1988).

Assim, torna-se obrigação do estado assegurar a Educação Infantil pública, gratuita de qualidade, não havendo requisito de seleção. Para isso, a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 9394/1996), foi ancorada nos princípios previstos no Art. 206 da Constituição Federal de 1988.

A LDBEN/1996 atribui ao estado o dever de promover a educação pública, definindo suas responsabilidades em colaboração com a União, o Distrito Federal e os Municípios. Nessa perspectiva a LDBEN/1996 estabelece a educação infantil, como sendo a primeira etapa da educação básica, com finalidade de desenvolver a criança de modo integral até cinco anos de idade. Por essa ótica, “a Educação Infantil será norteada, então por um caráter educacional que promova o desenvolvimento integral da criança em suas diferentes e complementares perspectivas” (ANGOTTI, 2006, p. 18).

Para isso, é fundamental que o processo de experimentação da leitura deva sempre respeitar as especificidades da criança, o educador deve aliar a teoria e a

prática. A alfabetização e o letramento também requerem processos educativos que integrem a teoria à prática.

Kramer (1986, p. 17) sustenta que a alfabetização "vai além do saber ler e escrever inclui o objetivo de favorecer o desenvolvimento da compreensão e expressão da linguagem". Portanto é preciso compreender o processo de alfabetização, para que se possa promover momentos de leitura que envolvam a criança em um mundo de experimentação que exercite sua criatividade e imaginação. Por essa ótica a utilização de jogos que fomentem essa perspectiva tornam-se relevantes.

Resgatando as previsões constantes no Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (RCNEI 1998), com relação a aspectos que as crianças precisam desenvolver nessa etapa da educação básica, destaca-se:

Para aprender a ler e a escrever, a criança precisa construir um conhecimento de natureza conceitual: precisa compreender não só o que a escrita representa, mas também de que forma ela representa graficamente a linguagem. Isso significa que a alfabetização não é o desenvolvimento de capacidades relacionadas à percepção, memorização e treino de um conjunto de habilidades sensório-motoras. É, antes, um processo no qual as crianças precisam resolver problemas de natureza lógica até chegarem a compreender de que forma a escrita alfabética em português representa a linguagem, e assim poderem escrever e ler por si mesmas (BRASIL, 1998, p.122).

Desse modo, cabe destacar o significado de alfabetizar, Soares (2001, p. 15) afirma que: "Alfabetizar significa adquirir a habilidade de decodificar a língua oral em língua escrita [...]. A alfabetização seria um processo de representação de fonemas em grafemas (escrever) e de grafemas em fonemas". Para essa autora, a função da escola, na área de linguagem é iniciar a criança no contexto da escrita, priorizado o desenvolvimento da interlocução ao avançar tanto na língua oral quanto na escrita, "em que quem fala ou escreve é um sujeito que em determinado contexto social e histórico, em determinada situação pragmática, interage com um locutor, também um sujeito, e o faz levado por um objetivo, um desejo, uma necessidade de interação" (SOARES, 2001, p. 13).



Frade (2005, p. 22) aborda formas de se alfabetizar com os métodos sintéticos, que vão das partes para o todo, partindo das unidades sonoras ou gráficas, “Essa tendência compreende o método alfabético, que toma como unidade a letra; o método fônico, que toma como unidade o fonema; o método silábico, que toma como unidade um segmento fonológico mais facilmente pronunciável, que é a sílaba”. Métodos analíticos que vão do todo para as partes, “São mais conhecidos os métodos globais de contos, o de sentencição e o de palavrção. Está presente nesse movimento metodológico a defesa do trabalho com sentido, na alfabetização”.

Em seu conjunto, os dados analisados demonstram que a utilização de jogos como ferramenta didática para experiências em leitura na educação infantil, respeita e atende suas necessidades emocionais e cognitivas, bem como seu direito ao lazer e descanso, desenvolvendo sua socialização.

Cabe, porém, destacar o contexto lúdico que envolve a educação infantil, pois proporciona uma aprendizagem prazerosa e interativa. A origem etimológica da palavra “lúdico” vemos que tem sua origem na palavra latina “*ludus*” que quer dizer jogo. Portanto, pontuamos aqui que atividades lúdicas tem o objetivo de produzir prazer e divertir as pessoas envolvidas, no entanto, o ato de brincar vai muito além do simples divertimento, pois, em âmbito educacional quando há um objetivo, as atividades lúdicas trazem uma aprendizagem, que ao longo dos anos vem sendo estudada por várias áreas do conhecimento como: a pedagogia, a psicologia, a matemática, entre outras.

De acordo com Almeida (1998, p. 35), o lúdico expõe “[...] as relações múltiplas do ser humano em seu contexto histórico, social, cultural, psicológico, enfatizam a libertação das relações reflexivas, criadoras, inteligentes, socializadoras”. Santos (2002) também nos apresenta o lúdico como um elemento potencializador da aprendizagem, do desenvolvimento social, pessoal e cultural, o que colabora também para uma boa saúde mental, facilitando a construção de conhecimento.

Assim, pode-se entender o lúdico como uma ferramenta relevante para estimular o desenvolvimento e aprendizagem da criança, já que através de atividades lúdicas se promove a integração e socialização da criança na interação com o mundo.

Segundo Souza (2012) a criança não nasce sabendo brincar e jogar, isso ocorre sobretudo por meio da interação, a ludicidade promove suporte para o desenvolvimento físico e para construções mentais da criança. Na visão de Friedmann (2006, p. 43), “a atividade lúdica é muito viva e caracteriza-se sempre pelas transformações, e não pela preservação, de objetos, papéis ou ações do passado das sociedades”.

Como vimos, as atividades lúdicas se caracterizam por sua transformação, através de estímulos o professor consegue de forma prazerosa e dinâmica modificar seus alunos, por isso o lúdico é um ato de descobertas, no qual há a construção e a compreensão de si, dessa forma, a aquisição e o desenvolvimento de aspectos importantes para a aprendizagem se tornam possíveis e palpáveis (PEREIRA, 2005).

A brincadeira torna-se um meio que possibilita a exploração de meios por através da exploração que exerce função importante para o desenvolvimento do saber fazer com autonomia (KISHIMOTO, 2002). Nessa perspectiva, Vygotsky (1984, p. 27) assevera que “é na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva”.

Para tanto, o educador como mediador deve preocupar-se em planejar de forma minuciosa e diversificada suas atividades para sala de aula, e quando há utilização de jogos, esclarecer seus objetivos, despertando na criança a curiosidade em aprender. Pois, como cada criança tem sua peculiaridade, haverá casos em que uma atividade seja atrativa para uma e para outra não, por isso há a necessidade de se trabalhar com jogos como uma proposta lúdica.

O momento da brincadeira e dos jogos na educação infantil é um momento de grande importância, pois por meio dessas experiências a criança desenvolve noções de regras, socialização e estabelece sua autonomia e organiza suas emoções. Deste modo utilizar jogos a fim de promover experiências em leitura, faz com que a criança desenvolva essas noções indo além da diversão. Damasceno *et al* (2003, p. 418) interpretando o pensamento de Piaget (1976) defendem que “as brincadeiras e jogos infantis exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagem de diversas habilidades e são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual da criança.”

Para Kishimoto (1994) o brincar faz parte de nosso desenvolvimento, pois na brincadeira, um objeto como uma vassoura se transforma em um bonito cavalo, com a mesma velocidade que tudo pode ser desfeito e reconstruído. Essa criatividade no mundo lúdico leva “a criança a compreender que o mais importante não é uma bonita produção artística e, sim, o envolvimento durante o trabalho, porque o conhecimento está na ação e não nos objetos (KISHIMOTO, 1994, p. 34).

Para Bueno (2010) o brincar não significa uma perda de tempo, mas uma forma de posicionar a criança de frente com o objeto que através dessa interação a criança compreende o mundo a sua volta. Pode-se dizer, assim, que os Jogos que mexem com o imaginário da criança promovem efetivos desenvolvimento uma vez que eles proporcionam uma interação com o meio em que estão inseridas.

Como exemplo, os jogos de leitura onde o professor leva a criança a refletir sobre o real e o imaginário, traz para a criança a oportunidade de desenvolver suas emoções e interações. Goes (1993, p. 16) defende que a leitura para a criança é um modo de representação do real. Através de um “fingimento”, o leitor reage, reavalia, experimenta as próprias emoções e reações.”

Sobre o desafio de conceituar “jogo”, Kishimoto (1993) relata que é uma tarefa árdua, pois ele possui diversas origens e culturas que são transmitidas das mais variáveis formas,

Este tem função de construir e desenvolver uma convivência entre as crianças estabelecendo regras, critérios e sentidos, possibilitando assim, um convívio mais social e democrático, porque enquanto manifestação espontânea da cultura popular, os jogos tradicionais têm a função de perpetuar a cultura infantil e desenvolver formas de convivência social. (KISHIMOTO, 1993, p. 15).

São conhecidos vários tipos de jogos, jogos com cartas, de tabuleiro, com dados, de interpretação e imaginação, que utilizam apenas lápis e papel e que são transmitidos através dos tempos. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo ela está aprendendo ali a transformar o mundo a sua volta, fazendo da natureza a sua matéria prima.

Quando uma criança por meio da confecção de um jogo e no momento em que joga é levada a lógica do funcionamento da escrita, quanto ela adquire uma

conscientização fonológica, ela pode então fixar a aprendizagem que já lhe é pertencente ou, ainda, pode acrescentar ao seu repertório um novo conhecimento que adquiriu a partir do jogo, ela pode apreender os princípios do sistema alfabético e desenvolver sua socialização transmitindo seus saberes a outras crianças de seu convívio.

Para tal efeito precisamos criar situações que possibilitem a criança chegar neste processo de forma integral. Ou seja, a utilização do jogo possibilita de forma rica a de possibilidades o que auxilia na construção do conhecimento, pois como destaca Kishimoto (2003, p. 37-38) isso acontece “por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos”

Cabe ao professor mediar e relacionar essa ferramenta, com seus objetivos, avaliando e refletindo sobre o que sobressai, quando o objetivo do educador é estimular a criança para que ela tome conhecimento da linguagem que há a sua volta.

## 2 RESULTADOS E ANÁLISES

Por entendermos que os jogos se configuram como uma importante ferramenta para promoção de experiências em leitura na educação infantil, focamos em nossa análise nas respostas da sujeita da pesquisa, a qual atua nessa etapa da educação, assim como nos documentos selecionados LDBEN/1996 e RCNEI (1998). As análises foram baseadas nos pressupostos teóricos de autores como: Carvalho (1992), Oliveira (1997), Alves (2004) e Kishimoto (2010).

O sujeito foi escolhido por ter mais de 20 anos de experiência com educação infantil. Deste modo, destacamos que a entrevistada a qual denominamos de professora Maria<sup>4</sup>, atua na educação há 23 anos. Os dados foram coletados em seu espaço de trabalho, o convite para a participação dessa pesquisa ocorreu por intermédio de mensagens de texto, no qual a entrevistada prontamente aceitou participar.

---

<sup>4</sup> Maria é um nome fictício usado para se referir a entrevistada a fim de preservar sua identidade.

Diante da aceitação a entrevista ocorreu com horário marcado no período matutino, em sua sala e durou aproximadamente 20 minutos, para armazenar e transcrever de forma íntegra a fala da professora, optamos por gravar a entrevista. Durante todo o decorrer ela pareceu estar muito à vontade, mostrou conhecimento e interesse em aprender mais, seu zelo e alegria pela educação infantil, nos contagiou durante todos os momentos da entrevista.

A professora Maria possui uma graduação inicial em Pedagogia, além de uma graduação em Letras-Língua Portuguesa, ela sempre teve o anseio em “aprender mais e mais”. Continuando sua jornada de estudo se especializou em Alfabetização e Letramento, em Psicopedagogia, em Educação Infantil, em Pró EJA-educação de jovens e adultos e Educação Profissional, possui mestrado em educação, e atualmente faz uma MBE em gestão escolar pela Universidade de São Paulo (USP).

Iniciou sua carreira como auxiliar de sala e em seguida como professora, percorreu em turmas de alfabetização durante uns 5 anos aproximadamente, se tornou coordenadora pedagógica, e atua como tal há mais de 10 anos, trabalhando com as turmas de educação infantil e ensino fundamental. Atuou como gestora do Ensino Médio e Educação Profissional da Rede Estadual de Ensino de MS. Também é docente do ensino superior como professora e como coordenadora de curso de Pedagogia.

Ao observarmos a fala da professora, nota-se que a mesma está inserida em um conjunto de profissionais que buscam dia a dia se aperfeiçoarem diante das mudanças educacionais que ocorrem no contexto brasileiro, isso pode ser observado quando a mesma diz: “O trabalho com o lúdico já vem sendo ressaltado tanto na LDB – educar e brincar quanto na BNCC na base nacional curricular comum, vem reiterando a importância do lúdico” fica evidente na sua fala o aparecimento de dois importantes documentos oficiais que regem a educação brasileira de um lado a LDBEN/1996 que nos mostra que:

Art. 29. A educação infantil, primeira etapa da educação básica, tem como finalidade o desenvolvimento integral da criança de até 5 (cinco) anos, em seus aspectos físico, psicológico, intelectual e social, complementando a ação da família e da comunidade. (BRASIL, 1996).



Notamos aqui a importância de se desenvolver integralmente a criança, cuidando de todos os seus aspectos, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil, acrescenta que:

A base do cuidado humano é compreender como ajudar o outro a se desenvolver como ser humano. Cuidar significa valorizar e ajudar a desenvolver capacidades. O cuidado é um ato em relação ao outro e a si próprio que possui uma dimensão expressiva e implica em procedimentos específicos. (BRASIL, 1998, p. 24).

No que diz respeito ao brincar mencionado pela professora o RCNEI (1998) prevê que “é no brincar que a criança conhece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações”. (BRASIL, 1998, p. 28).

A respeito da BNCC (2017), não podemos deixar de explicitar o quanto a professora busca se aperfeiçoar uma vez que este documento é datado de 2017, ou seja, muito recente e a mesma já o cita com um certo domínio. A Base Nacional Comum Curricular é um documento que regulamenta e organiza as competências e as habilidades essenciais que todos os alunos e alunas têm o direito de aprender, o que se estende para toda sua vida acadêmica, a respeito do brincar ela nos orienta que devemos:

Brincar cotidianamente de diversas formas, em diferentes espaços e tempos, com diferentes parceiros (crianças e adultos), ampliando e diversificando seu acesso a produções culturais, seus conhecimentos, sua imaginação, sua criatividade, suas experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas, cognitivas, sociais e relacionais e é nesse ponto que iremos focar. (BRASIL, 2017, p. 36).

Neste aspecto, retornamos a nossa proposta de análise da utilização dos jogos como ferramenta para experiências em leitura, nessa ótica quando perguntada sobre a importância dos jogos e brincadeiras a professora afirma que:

A criança na educação infantil nas turmas de alfabetização, ela aprende por meio de um jogo por exemplo: o jogo da memória, onde ela vai fazer uma associação da figura e da letra inicial do nome dessa figura ou de uma trilha onde ela trabalha inicialmente as letras as



vogais as Silabas, tudo isso faz com que a criança tenha interesse pelo aprendizado e sem perceber ela vem aprendendo, ela vai construindo esses conceitos, então o jogo a brincadeira eles são de suma importância para a construção dessa aprendizagem da criança. (ENTREVISTA, PROFESSORA MARIA, 2019).

Neste sentido, percebe-se a concordância da fala com as palavras de Carvalho (1992, p.14) quando afirma que:

[...] desde muito cedo o jogo na vida da criança é de fundamental importância, pois quando ela brinca, explora e manuseia tudo aquilo que está a sua volta, através de esforços físicos e mentais e sem se sentir coagida pelo adulto, começa a ter sentimentos de liberdade, portanto, real valor e atenção as atividades vivenciadas naquele instante.

Sob a ótica deste mesmo autor, quando ensinamos a criança por meio de jogos, o lúdico passa a ter um aspecto significativo, tendo seu envolvimento emocional e afetivo desenvolvidos através da modificação de uma ação em ludicidade através do jogo.

Assim, destacamos que o jogo permite essa mobilidade a criança, se o jogo tem um significado para ela, o desenvolvimento social, psicomotor e cognitivo se consolida em suas vivências. Para isso, é necessário que a experiência em leitura respeite a necessidade da criança, partindo de algo que ela já tenha conheça. Oliveira (1997) acrescenta que a aprendizagem do indivíduo se faz através do contato com o objeto. É através da interação que ele adquire informações como previsto no RCNEI (1998) quando prevê que “é no brincar que a criança conhece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido, suas competências e as relações que possuem com outros papéis, tomando consciência disto e generalizando para outras situações”. (BRASIL, 1998, p. 28).

Nesse ponto onde há uma grande variedade de interações que são postas as crianças, em que elas são colocadas em frente a diversos objetos que podem ser manipulados, bem como uma variedade de jogos e essa variedade de experiências permitirá que a criança se constitua como sujeito. A esse respeito a BNCC diz,

[...] é importante promover experiências nas quais as crianças possam falar e ouvir, potencializando sua participação na cultura oral, pois é na escuta de histórias, na participação em conversas, nas descrições, nas narrativas elaboradas individualmente ou em grupo e nas implicações com as múltiplas linguagens que a criança se constitui



ativamente como sujeito singular e pertencente a um grupo social. (BRASIL, 2017, p. 40).

Neste aspecto, o professor deve dar liberdade para que a criança possa se expressar e interagir com o jogo que lhe é posto, estimulando-a e ampliando seus horizontes. Foi perguntado a professora se no percorrer de sua vivência escolar ela percebeu se havia uma preferência de jogo por parte das crianças, diante disso ela expressa que:

Então na verdade o importante é como esse jogo é apresentado e qual objetivo ele tem, se eu pego um jogo da memória, um domino ou outro tipo de jogo e entrego para criança sem explicar como funciona, ele vai ter um olhar diferenciado do que eu sentar e jogar junto, brincar, fazer com que a criança se interesse, então a criança acaba se interessando por aquilo que se torna significativo pra ela, então as crianças gostam muito do jogo a partir do momento que ela entende para que serve e como se brinca, eles gostam de jogos de construção, dos jogos que exigem raciocínio lógico, dentre outros. (ENTREVISTA, PROFESSORA MARIA, 2019).

Assim, cabe ao professor promover atividades que sejam significativas, ou seja, que tenham importância para vida dos estudantes. A criança está inserida em um mundo que é um grande parque de diversões onde as coisas são fascinantes, uma tentação aos olhos, onde tudo é um convite (Alves, 2004).

Para Kishimoto (2010) o professor não pode planejar atividades sem conhecer seus alunos, pois cada um terá uma preferência, independente do grupo que está inserido ele irá se desenvolver no seu próprio ritmo. Com relação a faixa etária em que se pode trabalhar jogos para alfabetização a professora nos diz:

Desde o maternal, o que vai diferenciar é qual a faixa etária dessa criança e qual objetivo e direcionamento que você vai dar para aquele jogo, é lógico que eu não vou exigir de uma criança de 3 anos, aquilo que eu exigiria de uma criança de 5 anos, todo esse direcionamento, toda essa organização pela faixa, pelo processo de aprendizagem respeitando esse processo de aprendizagem do aluno, ele tem que ser levado em conta, desde os pequenos. (ENTREVISTA, PROFESSORA MARIA, 2019).

O relato da professora Maria vai ao encontro ao RCNEI (1998, p. 21) no qual consta: “As crianças possuem uma natureza singular, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo de um jeito muito próprio”. Deve-se respeitar, portanto, o que cada criança possui como aprendizado, bem como seu interesse por

determinado assunto, objeto, jogo, brincadeira, cabendo ao professor mediar seu aprendizado.

Com relação a trabalhar apenas com a apostila ou jogos educativos, em detrimento da facilidade do aluno em desenvolver o conhecimento a professora explica:

Tem que ter um equilíbrio, porque o livro didático também, se eu for trabalhar o livro pelo livro, fazer com que o menino copie, construa ele vai se tornar algo maçante, mas a utilização do livro do material de apoio teórico ele é necessário, mas tem que ter um equilíbrio entre quando se trabalhar com o livro e essa complementação desse conteúdo por meio dos jogos. (ENTREVISTA, PROFESSORA MARIA, 2019).

De acordo com Lima (1986, p. 33), “Não existe nada que a criança precise saber que não possa ser ensinado brincando [...], se alguma coisa não é passível de se transformar em um jogo (problema, desafio), certamente não será útil para a criança neste momento”. Assim, pose-se afirmar que deve haver um olhar atento a respeito do entendimento do aluno, quando se trabalha com uma determinada atividade, podendo intervir de maneira assertiva garantindo a fixação do aprendizado.

A professora ainda argumenta sobre a bagagem linguística que se espera que a criança tenha quando se utiliza jogos que proporcionam experiências em leitura, ela explana que quando a criança sai da educação infantil para o ensino fundamental, se espera que ela tenha autonomia, e conhecimentos com relação a escrita de seu nome e das letras do alfabeto, ela ainda argumenta que:

A criança, e isso é uma questão legal, e há uma confusão muito grande que alguns educadores fazem é a educação infantil ela não é um local de aprendizagem de preparação para alfabetização, nem tão pouco é um local um espaço para se alfabetizar, é logico que existem crianças que saem alfabetizadas da educação infantil e por mérito próprio, pelo incentivo que o professor da, pelo estímulo que essa criança tem na escola em casa, mas existisse um pré-requisito para a criança sair preparada para o ensino fundamental é ter autonomia, saber se localizar espacialmente, reconhecer o próprio nome, reproduzir esse próprio nome, reconhecer as letras do alfabeto, mas nada maçante ir com essa carga de conhecimento para o primeiro ano é algo que é trabalhado durante a educação infantil de uma forma prazerosa e lúdica, para que a criança a partir do primeiro ano esteja preparada para ser alfabetizada, então todo o processo de trabalhar o equilíbrio de trabalhar a questão da lateralidade, da noção espacial, entre outros atributos, vai interferir positivamente no processo de alfabetização



dessas crianças no primeiro ano. (ENTREVISTA, PROFESSORA MARIA, 2019).

A utilização de jogos para experiências em leitura na educação infantil, alinha-se a práticas lúdicas de ensino e aprendizagem, o que em grande medida respeita os direitos das crianças previstos na BNCC ao promover atividades prazerosas e respeitadas. O que contribui para a criança iniciar o ensino fundamental ambientada em processos de leitura, respeitando que a não escolarização na educação infantil.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esta pesquisa teve como objetivo geral, analisar a percepção do uso de jogos para experiências em leitura de crianças na educação infantil por uma professora atuante.

Os resultados desse trabalho, apontam que a utilização de jogos em sala de aula auxilia tanto na aprendizagem dos alunos como na interação entre eles, tendo o professor deve ser um mediador do processo, e o aluno no centro de seu trabalho.

Com base nos dados apresentados e analisado à luz dos teóricos exposto no corpo do texto podemos afirmar que os jogos possibilitam o desenvolvimento integral da criança, bem como suas relações com o meio em que são inseridas, contribuindo para as experiências propostas pela BNCC.

Destaca-se que os jogos possibilitam que a criança se desenvolva de forma prazerosa e divertida, de modo que o professor pode usá-los para promover experiências em leitura de forma lúdica, o que nos leva ao ponto: refletirmos sobre a importância do professor traçar um objetivo para o ensinado a criança, e não deliberar o jogo pelo jogo, o que garante ao educador romper paradigmas do senso comum que entendem o jogo como apenas divertimento e lazer, pois, como vimos ele traz consigo uma forma de aprender.

Espera-se que o papel ativo do aluno seja bem explicitado, mediante a didática que o levem a tal, fazendo com que este, aprimore cada dia mais o seu intelecto se tornando apto as próximas etapas de seu processo de formação, pois, esse aprendizado se estende a sua convivência fora da sala de aula.

Não esgotamos aqui essa temática, ressaltamos alguns elementos que podem ser analisados futuramente, como a eficácia da facilidade de se aprender se restringindo a uma única ferramenta, ou acerca da utilização de jogos para se alfabetizar nos dois primeiros anos do ensino fundamental.

Defendemos ser possível a utilização de jogos para proporcionar experiências de leitura para crianças que estão na educação infantil, introduzi-las no mundo da leitura e escrita, respeitando suas peculiaridades, sem que se exija da criança aquilo que vá além de suas capacidades, ensinando-as de forma gradativa e respeitosa.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1998.

ALVES, R. **O desejo de ensinar e a arte de aprender**. Campinas: Fundação EDUCAR DPaschoal, 2004.

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil**. 1988.

BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional Para educação Infantil**. 1v, 3v. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular, 2017**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 25 out. 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes curriculares nacionais para a educação infantil** / Secretaria de Educação Básica. – Brasília: MEC, SEB, 2010.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional de Educação. Resolução nº 4, 13 de junho de 2010. **Diretrizes Curriculares da Educação Básica**. 13 DE julho de 2010.

BRASIL. **Declaração Universal dos Direitos da Criança**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/decreto/1990-1994/D99710.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto/1990-1994/D99710.htm). Acesso em 25 out. 2022.

BUENO, E. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.

CARVALHO, A. M. C. *et al.* (Org.). **Brincadeira e cultura: viajando pelo Brasil que brinca**. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1992.

DAMASCENO, I. Z. *et al.* **O uso de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da lateralidade e estímulo de sentidos**. 2005.

FRADE, J. J. S. **Metodologia da pesquisa científica**. Fortaleza: UEC, 2002.

FRIEDMANN, A. *et al.* **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.

GOES, L. P. **A aventura da literatura para crianças**. São Paulo: Melhoramentos, 1993.

KISHIMOTO, T. M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3ª Ed. São Paulo: Cortez 1993

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortês, 1994.

KISHIMOTO, T. M. (org.). **O brincar e suas teorias**. SÃO PAULO: PIONEIRATHONSON Learning, 2002.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, T. M. **Brinquedos e Brincadeiras na Educação de Infância**. Seminário Nacional: Currículo em Movimento - Perspectivas atuais Belo Horizonte, (2010).

LIMA, L. de O. **Piaget para principiantes**. São Paulo. Summus editorial, 1996.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento um processo sócio histórico**. 4. ed. São Paulo: Scipione, 1997.

PEREIRA, L. H. P. **Bioexpressão: a caminho de uma educação lúdica para a formação de educadores**. Rio de Janeiro: Mauad X: Bapera, 2005.

SANTOS, S. M. P. dos. **O lúdico na formação do educador**. 5 ed. Vozes, Petrópolis, 2002.

SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte, Autêntica, 2001. 2. ed., p. 13-60.

SOUZA, P. do C. O lúdico e o desenvolvimento infantil. **Revista do NUPE** (Núcleo de Pesquisas e Extensão) do DEDC I/UNEB. Universidade do Estado da Bahia. vol. 01. n. 01. 2012. Disponível em: [www.uneb.br/tarrafa/files/.../O-lúdico-E-o-desenvolvimento infantil.pdf](http://www.uneb.br/tarrafa/files/.../O-lúdico-E-o-desenvolvimento infantil.pdf)



VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

## ENTREVISTA

ENTREVISTA. PROFESSORA MARIA. Rede Particular de Ensino de Campo Grande - MS. Entrevista realizada em 25 de outubro de 2019.

Recebido fevereiro de 2023.

Aprovado abril de 2024.