

**FACULDADE CAPIXABA DE SERRA - MULTIVIX
CURSO DE PEDAGOGIA**

**ELAINE VINDOR FERREIRA
KAMILA LIQUER DA SILVA
NILZÂNGELA FERREIRA DE ARAUJO
RHUBBYAN GLEZIELLY COITINHO**

**UM OLHAR PEDAGÓGICO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E
BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

**SERRA
2014**

ELAINE VINDOR FERREIRA
KAMILA LIQUER DA SILVA
NILZÂNGELA FERREIRA DE ARAUJO
RHUBBYAN GLEZIELLY COITINHO

UM OLHAR PEDAGÓGICO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade Multivix como requisito parcial para obtenção do título Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Profº Oscar Omar Carrasco Delgado.

SERRA

2014

ELAINE VINDOR FERREIRA
KAMILA LIQUER DA SILVA
NILZÂNGELA FERREIRA DE ARAUJO
RHUBBYAN GLEZIELLY COITINHO

UM OLHAR PEDAGÓGICO SOBRE A UTILIZAÇÃO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Monografia apresentada ao curso de Licenciatura em Pedagogia da Faculdade Capixaba de Serra - Multivix como requisito parcial para obtenção do título de Pedagogia.

COMISSÃO EXAMINADORA

Prof.
Multivix Serra
Orientador: Oscar Omar Carrasco Delgado

“Brincar com criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda vê-los, sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

(Drummond)

AGRADECIMENTOS

Primeiramente a Deus, por nos proporcionar saúde, força, inteligência, perseverança, motivação, recursos, sonhos e permitir nossa vitória em mais esse desafio de nossas vidas.

A nossa família pelo amor, carinho, crédito e principalmente confiança na capacidade que sempre apostamos e acreditamos ter. Aos amigos e colegas a compreensão pelas nossas ausências em momentos importantes.

A todos que direta ou indiretamente contribuíram e torceram por nós. Nosso muito obrigado de coração.

RESUMO

Ensinar e aprender, principalmente nas séries iniciais constitui um processo que exige do professor metodologia e prática pedagógica adequada e do aluno interesse e motivação. O trabalho de docência é estressante devido a inúmeros fatores, entre eles as condições de trabalho e infraestrutura pedagógica das instituições de ensino quanto aos conteúdos, grade escolar e espaço escolar. Mas, alfabetizar uma criança é a maior conquista e recompensa que o professor obtém ao longo de sua trajetória profissional. A finalidade do presente estudo buscou verificar a importância pedagógica do lúdico no processo de alfabetização e no desenvolvimento da criança a partir de jogos e brincadeiras no cotidiano das suas aulas e no ambiente escolar como um todo. Para alcançar o objetivo pressuposto utilizou-se como metodologia a pesquisa de cunho exploratório bibliográfico que consiste em base de dados obtidos em livros, revistas, artigos e outros. Descrevendo sobre os jogos e brincadeiras, suas contribuições à aprendizagem e ao desenvolvimento das crianças. Os resultados que se podem inferir após conclusão da pesquisa é que as contribuições pedagógicas do lúdico contribuem para a formação da criança, seu desenvolvimento e facilita o processo de aprendizagem agregando valor e tornando a aquisição do conhecimento mais prazerosa, estimulante e motivadora.

Palavras-chave: Alfabetização. Aprendizagem. Jogos. Brincadeiras.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	9
2 REFERENCIAL TEÓRICO	12
2.1 PRINCIPAIS ASPECTOS DA ALFABETIZAÇÃO.....	12
2.1.1 Histórico no Brasil.....	14
2.1.2 Alfabetização na política educacional brasileira	16
2.2 O JOGO NA EDUCAÇÃO	18
2.2.1 Jogar, brincar e alfabetizar	24
2.3 TRABALHANDO OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL.....	28
2.3.1 Ensino-aprendizagem com o jogo em forma de brincadeira	31
2.3.2 A relação do lúdico com o desenvolvimento da criança	33
3 CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
4 REFERÊNCIAS	38

1 INTRODUÇÃO

Este estudo discutiu a questão do desenvolvimento e aplicação de uma educação alternativa na alfabetização que por meio do mesmo abre a discussão sobre a utilização de jogos e brincadeiras para trazer às crianças uma forma mais suave, rica e divertida de viver, aprender e apreender o ensino. Consideramos também que o jogo e a brincadeira são meios que se têm de oferecer a uma criança uma aprendizagem menos rígida, de maneira alegre e divertida. Cabe aos profissionais desta área ter uma maior sensibilidade para perceber o quanto se pode modificar e melhorar a forma de ensinar. Para efetuar essa nova postura é necessário perceber as diferenças contidas nesta nova dicotomia do ensino (brincar aprendendo).

É interessante como educadores perceberam, que quando distanciam a brincadeira do ensino, ocorre um grande déficit e perda no valor de cognição do aluno, ou seja, ele se perde na busca da separação destes parâmetros, mas um bom profissional percebe que existe uma melhor cognição, quando se aprende brincando. Assim, brincar, jogar, ver e participar de historinhas se faz muito importante para a criança que se mostra disponível, geralmente, para ser motivada por meio destas estratégias de ensino. É muito importante proporcionar ao aluno várias formas de torná-lo capaz de aprender.

O uso de estratégias alternativas de educação vem a ser uma proposta de ação pedagógica, que busca proporcionar ao aluno e ao profissional melhores ferramentas para a introdução do ensino. Por meio desta proposta se busca aprimorar várias etapas da alfabetização com crianças, como: construção da linguagem, gesto, sons, imagens, fala e escrita, aprender regras sociais, dentre outras.

O documento se torna importante, por possuir em seu corpo uma visão do lúdico enquanto primordial para educação, pois o mesmo se faz essencial para o contexto do ensino, no tocante ao seu valor junto à prática pedagógica na alfabetização de crianças. É fundamental que todos os profissionais estejam preparados para aceitar, aplicar e aprimorar este tipo de técnica para tornar acessível à interação do aluno com sua alfabetização e desenvolvimento cognitivo. É necessário que para

implementar esta proposta de ensino, seja feito um estudo do perfil dos alunos atendidos, a comunidade em que vivem a prática deste tipo de proposta só se faz enfática, quando há relação com a realidade vivida pela criança.

Todas as propostas de trabalho que tomam como base atividades alternativas de interação são vistas como necessárias, brincar, jogar, ver e ler histórias faz parte do grupo de necessidades básicas para um desenvolvimento saudável da criança. O desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo. Tanto o jogo quanto a brincadeira podem ser trabalhados em um universo maior. Pode-se ver que a busca do saber é importante e prazerosa quando a criança aprende brincando. É possível, por meio dos jogos e brincadeiras, formar indivíduos com autonomia, motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente.

O trabalho busca propor uma visão lúdica para o ensino inovando a metodologia proposta com o uso de brincadeiras e jogos junto as crianças na escola é uma forma de se ter um ensino mais completo, subjetivo, ilustrativo e contemporâneo ao ensino tradicional. O ensino em sala de aula deve ser muito mais do que lápis, caneta e papel, o ensino deve ser à base da promoção de um individuo é tornar a comunicação entre o aluno e o aprendizado por meio de técnicas atrativas e fixadoras, lhe proporcionando o verdadeiro saber.

O saber está ligado à forma mais eficiente de usar o que aprendeu, enquanto que o aprender só fica ligado ao cumprimento de tarefas e respostas, e a verdadeira essência do aprendizado deve estar ligada ao saber como base para sua vida. Quando se brinca e joga, a forma do aluno olhar o que foi ensinado se torna prático e faz com que a criança crie vínculos, pontes e relações entre o que aprendeu e o que se vê em sua vida cotidiana, assim fica muito mais fácil de assimilar.

Trabalhar uma metodologia de ensino com brincadeiras e jogos torna a educação mais atrativa e possibilita maior assimilação, ajuda na construção do conhecimento da criança, além de tudo se tornar grandes estimuladores do raciocínio lógico.

O procedimento metodológico aplicado a este estudo consistiu na pesquisa do tipo exploratória de cunho bibliográfico que se respalda em estudos já publicados em revistas, jornais, dissertações, teses e outros. Após a seleção desses materiais teve

início o desenvolvimento do trabalho que apresenta informações valiosas para as crianças no ambiente escolar.

No desenvolvimento deste estudo foram dispostos em primeira ordem os principais aspectos da alfabetização no contexto da política nacional de educação Brasil e no mundo, os conceitos dos métodos construtivos de ensino, quais os avanços e conquistas no âmbito da alfabetização utilizando as brincadeiras e os jogos no processo de ensino-aprendizagem.

Em um segundo momento foi disposto como e de que forma são usados modelos de educação por meio de técnicas alternativas, qual é o contexto e em que momento as brincadeiras e jogos se dão no espaço escolar.

Discutimos como um olhar pedagógico o desenvolvimento deste estudo, o valor da educação por técnicas alternativas lúdicas, qual a identidade criada entre o aluno, professor, profissionais envolvidos direta e indiretamente, a família e o cotidiano do aluno na relação ensino x educação x saber.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 PRINCIPAIS ASPECTOS DA ALFABETIZAÇÃO

Aquisição da leitura e da escrita este é o conceito, que segundo a literatura, define o processo de alfabetização que, sistematicamente, ocorre no espaço escolar, mas a criança recebe as primeiras informações no ambiente familiar e nas relações sociais.

Muitas referências ao longo da história da Alfabetização transformaram o processo e a proposta de ensinar o aluno o contato com a aprendizagem da escrita e leitura nas séries iniciais. Uma das grandes contribuições em se tratando dessas referências possui sua base centrada nas Ciências Lingüísticas e na Psicogênese da Língua Escrita, teoria de Emília Ferreiro e Ana Teberosky.

Segundo Soares (2004, p.52), essas referências “não são independentes, mas inseparáveis, pois uma é a aquisição do sistema de escrita; a outra é a ‘utilização’ do sistema de escrita para interação social, ou seja, o desenvolvimento de habilidades de produzir textos”. Além disso, a alfabetização, segundo a autora, adquiriu com aspectos histórico e social, com nuances de múltiplas e diferentes dimensões.

As obras denominadas construtivistas passam a fazer parte do processo de alfabetização na década de 1990, com a divulgação dos pensamentos construtivistas e da aplicação dos ensinamentos da Psicogênese da Língua Escrita. De acordo com Andaló (2000, p.25), “a divulgação desse estudo dentro das propostas curriculares impactou os professores alfabetizadores e pais de alunos, porque chegava à contramão da concepção de alfabetização já conhecidas por todos”.

A alfabetização exalando suas características histórico-sociais passa, então, agregar a totalidade de suas nuances ao processo ensino-aprendizagem. Para Kramer (2000), já em seu dia-a-dia a criança adquire experiência com a escrita e através dela escreve se comunica, desenvolve a memória e registra informações. O processo de alfabetização deve ser dinâmico, valorizar a participação do aluno, ultrapassar a visão linear, fragmentada e descontextualizante.

Complementando esses argumentos, Oliveira (1998, p.70), destaca a importância de, logo no início da alfabetização, agregar ao processo “interação pela escrita; eliminar a prática alfabetizadora e o discurso que não possua relação com a vida real ou com o imaginário das crianças [...]”. A formação do professor é outro fator relevante no universo da alfabetização e segundo Oliveira (1998) considerar que ação pedagógica se associa e se relaciona com a aprendizagem da escrita.

No processo de alfabetização, o que os professores, usando suas metodologias atribuem aos alunos é influente em cada criança, independente de estar ou não alfabetizado quando observado o contexto cultural e social. Intervir neste processo é função do educador de forma a tornar a criança alfabetizada. Em se tratando dos métodos de alfabetização, Andaló (2000, p.25), ressalta que a divulgação dos estudos de Ferreiro e Teberosky dentro das Propostas Curriculares “teve forte impacto entre os alfabetizadores e mesmo entre pais de alunos, pois vinha na contramão da concepção de alfabetização que todos conheciam”, como por exemplo, o método da silabação (famílias silábicas).

Na aquisição da escrita, algumas atividades são classificadas por diversos estudiosos e pesquisadores como essenciais: as simbólicas; de conhecimento e de fantasia; as técnicas; artísticas matemáticas e científicas; as orais; as de leitura; as de produção; as de palavras; com texto; com gêneros; com correção; com imagens entre outras tantas. Cada uma com objetivos específicos e visando alcançar um resultado.

Para Oliveira (1998, p.70), é importante ser aplicado no início do processo de alfabetização,

[...] um contexto de interação pela escrita; por razões idênticas, deveria se eliminar da prática alfabetizadora todo e qualquer discurso (texto, frase, palavra, “exercício”) que não tenha relação com a vida real ou o imaginário das crianças, ou em outras palavras, que não esteja por elas carregado de sentido.

É igualmente importante, a formação dos professores, tendo em vista que a ação pedagógica está associada à aprendizagem da escrita. Mas é importante destacar, como enfatiza Andaló (2000) que a Alfabetização por trabalhar com estes métodos

deixa a desejar, por exemplo, na produção de texto, quando impõe ao aluno escrever sobre um determinado assunto partindo de uma figura, de uma imagem. Essa estratégia limita a desenvoltura do aluno na escrita e na leitura, porque praticamente induz toda a turma a fazer a mesma e interpretação, com pequenas diferenças notáveis no final ou início da produção textual.

Portanto, quando é dada ao aluno a oportunidade de relatar oralmente e por meio da escrita momentos que tenha vivenciado, tem o que contar e descrever suas experiências com riqueza de detalhes, entusiasmo e prazer. Sua produção registra um momento vivido que retrata suas emoções. Além disso, segundo Oliveira (1998), o trabalho se torna mais rico porque há troca de experiências entre alunos e cada um tem o que contar e, de maneira diferente o que experimentou, viveu e observou. Pode-se citar como exemplo, uma produção textual na qual o aluno fala sobre a visita a uma estância ou da sua dança de quadrilha.

Nessa estratégia de escrita e de leitura não há limitações, ao contrário do que acontece quando o professor pede ao aluno que escreva sobre um determinado objeto ou desenho apresentado a toda turma. De acordo com Ferreiro (2003) ao escutarem a leitura de suas produções há muita discussão entre as crianças acerca do assunto tratado. Por exemplo: “na pescaria ganhei uma bola e meu amigo um dominó [...]”.

Percebe-se que com essa estratégia o assunto poderá ser o mesmo, porém nenhuma produção será igual, todas terão conteúdo e desenvolvimento diferente. O que os professores, usando de suas metodologias atribuem aos alunos, conforme destaca Ferreiro (2003) é influente em cada criança, independente de estar ou não alfabetizado quando observado o contexto cultural e social. Intervir neste processo é função do educador de forma a tornar a criança alfabetizada. E refletirmos sobre nossos ensinamentos.

2.1.1 Histórico no Brasil

Em se tratando do Brasil, Lopes e Galvão (2001) apresentam as características da alfabetização à partir da colonização do país:

Brasil Colônia: A educação era competência dos padres jesuítas. No início da colonização, o objetivo da educação era catequizar e instruir índios e filhos dos colonos com a aprendizagem voltada para a língua portuguesa, religião (doutrina cristã). Os jesuítas foram expulsos e então a educação primária (dever da família) é transferida para a escola, e a proposta é ensinar a técnica da leitura e da escrita.

Idade Moderna: Institucionalização da escola, com a alfabetização se constituindo, nas últimas décadas, uma necessidade para a sociedade. Na República: a leitura e a escrita são concebidas como essenciais os métodos de alfabetização preocupam professores, pesquisadores e intelectuais de outras áreas de conhecimento em busca do melhor método de ensino (o mais divulgado era o Positivismo).

No finalzinho do século XIX, a discussão girou em torno do método analítico ou global (palavras, orações e conto utilizando o método historiado, sentençação e palavração) e o sintético (letras, sílabas e palavras, adotando o método alfabético, silábico e fônico).

Na década de 70, ocorrem maiores mudanças: a proposta de Paulo Freire em alfabetizar transferindo para o aluno a reflexão e a construção do saber real e global (ler e escrever); Ferreiro e Teberosky renovam a prática da alfabetização com a Psicogênese da Língua Escrita instituindo aporte teórico e metodológico da aprendizagem da escrita e da leitura que ainda hoje é referência na educação.

A alfabetização no Brasil passou por etapas significativas em seu processo de evolução, até culminar na proposta de Letramento. Mesmo com todas as mudanças promovidas no sistema brasileiro de ensino, nas salas de aulas a produção textual dos alunos da Classe de Alfabetização ainda carrega aspectos da aprendizagem que, por muito tempo, predominou entre os professores, ou seja, as cartilhas ou pré-livros.

Alfabetização implica no domínio da escrita e da leitura e segundo Ferreiro (2003), esse processo se concretiza após a criança cumprir etapas de seu desenvolvimento se preparando para a aprendizagem e aquisição da leitura e da escrita.

Ao pesquisar a história da alfabetização, Cagliari (1998, p.11), afirma “quem inventou a escrita inventou, ao mesmo tempo, as regras de alfabetização, ou seja,

as regras que permitem ao leitor decifrar o que está escrito”, destacando que na história da escrita somente dois povos empregavam um sistema como mostra o Quadro 1.

Sistema de escrita	Características
Escrita cretense minóica (escrita linear B)	Usada na cultura grega micênica até 1.250 a.C. Os gregos retomam a escrita 500 anos mais tarde usando o alfabeto semítico.
Escrita brâmane	Sem decifração, no vale do rio Indo, por volta de 2.500 a.C. a escrita ressurgia com o escrito brâmane.

Quadro 1: Sistema de escrita
Fonte: Cagliari (1998).

Os aspectos citados dão à alfabetização características histórico-social, o que permite agregar totalidade de suas nuances dentro do processo ensino-aprendizagem. No seu dia-a-dia, avalia Kramer (2000), a criança possui experiência com a escrita e constata que a usa para comunicar alguma coisa, auxiliar a memória, registrar informações. Nessa perspectiva, a autora acredita que é momento de a instituição escolar ensinar a escrita, dar espaço à escrita dinâmica, explorar as ideias, emoções, inquietações, escrevendo e deixando escrever.

Dinamismo deve ser a palavra base da concepção da escola em se tratando da alfabetização como um processo de construção social, que se fundamenta e valoriza na participação das crianças nas práticas culturais de uso da escrita, indo além da visão linear, fragmentada e descontextualizante que ainda predomina nas salas de aula. Neste contexto, Oliveira (1998, p.70), reconhece ser importante dar, no início do processo de alfabetização,

[...] um contexto de interação pela escrita; por razões idênticas, deveria se eliminar da prática alfabetizadora todo e qualquer discurso (texto, frase, palavra, “exercício”) que não tenha relação com a vida real ou o imaginário das crianças, ou em outras palavras, que não esteja por elas carregado de sentido.

Há outra questão muito importante em se tratando da alfabetização: a formação de professores que, na opinião de Oliveira (1998) deve considerar que ação pedagógica está diretamente associada e relacionada à aprendizagem da escrita.

2.1.2 Alfabetização na política educacional brasileira

Outros métodos de ensino são adotados para alfabetizar o indivíduo, como enfatiza Ferreiro (2003), no processo de alfabetização é preciso considerar os métodos que se aplica à escola e ao contexto social porque os símbolos e da escrita o ser humano estabelece a comunicação e constrói a sociedade letrada.

Na sociedade brasileira, dentro do sistema educacional, segundo Lopes e Galvão (2001) a alfabetização ganhou, no período da colonização e a partir da Idade Moderna características bem específicas como mostra o Quadro 1.

Período	Características da educação
Brasil Colônia	- Competência dos padres jesuítas, visando a catequização, aprendizagem do português e da doutrina cristã. Com a expulsão dos padres jesuítas a educação primária é transferida para a escola com o objetivo de ensinar a técnica da leitura e da escrita.
Idade Moderna	Ocorre a institucionalização da escola. Alfabetizar passa a ser necessária para a sociedade. - Na República, ler e escrever através de métodos de alfabetização preocupa professores, pesquisadores e intelectuais de outras áreas de conhecimento em busca do melhor método de ensino. - No final do século XIX, a discussão é em torno do método analítico ou global (palavras, orações e conto utilizando o método historiado, sentencição e palavração) e do método sintético (letras, sílabas e palavras, adotando o método alfabético, silábico e fônico). - A década de 1970 registra as maiores mudanças: a proposta de Paulo Freire em alfabetizar transferindo para o aluno a reflexão e a construção do saber real e global (ler e escrever); Ferreiro e Teberosky renovam a prática da alfabetização através de Psicogênese da Língua Escrita.

Quadro 1 - Características da alfabetização no Brasil

Fonte: Lopes e Galvão (2001)

A alfabetização na educação brasileira evolui até o letramento, um método que traz uma proposta para melhorar o processo de ensino-aprendizagem nas séries iniciais que segundo Soares (2002, p.21) “gera consequências na área social, cultural, políticas, econômicas e linguísticas seja para o grupo social ou para o indivíduo”. Para a autora, um pré-requisito do letramento é a alfabetização. Um fator que pode configurar a alfabetização como mero instrumento de produção da escrita e da leitura é concebê-la como prática social e política.

Há diferença entre as duas propostas de alfabetização, como explica Soares (2002, p.23): “letramento é o uso das práticas sociais da leitura e da escrita; alfabetização é a aquisição da escrita e da leitura, são processos distintos, mas podem e devem caminhar lado a lado, pois a questão é alfabetizar letrando [...]”.

Bom, sabe-se da necessidade e importância da alfabetização, assim como é de conhecimento geral que alfabetizar constitui um dos mais belos e interessantes desafios sociais, levando em consideração os problemas que afetam a educação, a falta de capacitação e de formação adequada e necessária do professor e, ainda, a gama de dificuldades de aprendizagem que afetam os alunos.

2.2 O JOGO NA EDUCAÇÃO

Ultimamente tem se desenvolvido em muitos projetos e trabalhos acadêmicos, envolvendo metodologia que mais se identificam com o universo infantil: os jogos e brincadeiras. Destaca-se que alguns pesquisadores Vygotsky, Piaget, Kishimoto, entre outros estudiosos que enfatizam a função e importância do lúdico na formação da criança. Na antiguidade, conforme explica Kishimoto (1998, p. 29),

[...] muitos jogos tradicionais infantis é atestada pela obra do Rei de Castille Alphonse X que, em 1283, redigiu o primeiro livro sobre os jogos na literatura européia. O Rei descreve diversos jogos presentes até os tempos atuais, como o pião, a amarelinha, o jogo de ossinhos ou saquinhos, o xadrez, tiro ao alvo, jogo de fio ou cama de gato, jogos de trilha, o gamão, entre outros.

Ao longo da história, foram surgindo ideias divergentes em relação aos jogos: para uns, representava a possibilidade de fazer a criança gastar mais energia e dar um pouco de tranquilidade; para outros, representava a possibilidade de preparar a criança para a vida, despertando o ponto de equilíbrio. Os colégios, embora tradicionais, ainda mantinham a disputa dos jogos. Com referência ainda à história dos jogos, Almeida (2000, p. 16), afirma que,

No século XVI e XVII foram fundados colégios pelas ordens religiosas dos Jesuítas, seguindo o modelo de escola tradicional, com rígida formação moral. Tornaram-se famosos os internatos dos jesuítas que se espalharam por toda a Europa, durante duzentos anos (séc. XVI a XVIII) e se destinavam à nobreza e à burguesia ascendente.

Algumas restrições foram impostas aos jogos, como por exemplo, ser dado às crianças de até seis anos. Na Era Cristã, em relação aos jogos, era imposta educação disciplinadora, não havendo condições para a expansão dos jogos, considerados maléficis pela sociedade cristã. Segundo Chicon (2004, p. 21) “proibia

a recreação às crianças na tentativa de preservá-las do mal, ou seja, ao recrear-se, a criança estaria desagradando a Deus”.

Na era Renascentista, os jogos e brincadeiras retomam espaço e de acordo com Brougère (1998, p.24), novas concepções pedagógicas veem o jogo como uma “tendência natural do ser humano, defendendo não só os jogos do corpo-físico (jogo de corridas com bolas, barras e outros), mas também os jogos de espírito-mente-intelecto (jogo de xadrez e outros)”. Acredita-se então que o jogo é um fato tão antigo como a cultura.

Para os jovens, o jogo é uma preparação para as tarefas que um dia a própria vida, a vivência no mundo lhes exigirá. Funciona como um exercício de autocontrole do indivíduo, reestruturador e restaurador. A realidade do jogo pode ultrapassar a esfera da vida humana e não ter fundamento em qualquer elemento racional, mas para Chateau (apud KISHIMOTO, 1998, p.21), “o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica”.

O lúdico tem um papel fundamental no dia-a-dia da criança, que representa, canta, rima, chuta bola e canta, imagina, cria, recria. Para Almeida (2000), a educação lúdica é uma ação própria da criança, mas também de todas as idades, tendo um significado muito grande, pois está presente em todos os momentos da vida.

O lúdico, por lidar com emoções, as experiências de liberdade e criatividade que a criança precisa, expressa também o pensamento sobre o mundo interno da criança nesse espaço de interação consigo, sua turma, seu professor e sua escola. Segundo Santos (2000), o lúdico é uma linguagem cultural da criança e através dele a criança desenvolve o processo de comunicação e constituir-se num agente transformador, daí a sua importância no desenvolvimento infantil. O jogo vincula-se ao sonho, à imaginação, ao pensamento e ao símbolo.

A brincadeira faz parte da constituição do indivíduo, por meio de pequenas brincadeiras quando bebês ou quando se brinca com pequenos brinquedos. Para Sisto (2000, p.140), quando se associa escola e ludicidade é preciso entender a finalidade do jogo na educação e estar atento para não reduzi-lo a trabalho e nem

substituir a realidade, por isso, é importante destacar que a escola deveria apoiar-se “no jogo, tomar o comportamento lúdico como modelo para conformar, o comportamento escolar, [...] mas tem certos pontos de se separar do comportamento lúdico [...] uma educação que se limitasse ao jogo isolaria o homem da vida [...]”.

O jogo possui muitas faces, mas em nenhuma delas podemos desconsiderar que a criança é moldada por vários tipos de educação e que sua estrutura para condição de indivíduo é fundamentada pela educação dada por sua família. Complementando, Araújo (2000, p.60) destaca que “as atividades lúdicas que geram prazer, equilíbrio emocional, levam o indivíduo à autonomia sobre os seus atos e pensamentos, e contribuem para o desenvolvimento social”.

No contexto pedagógico, o lúdico dá significado ao ato de jogar e brincar. Para Luckesi (2004, p.11-12), entende-se o lúdico como expressão que tem como mediador a atividade que resulta em experiência que envolve a totalidade motora, afetiva e intelectual:

Quando estamos definindo ludicidade com um estado de consciência, onde se dá uma experiência em estado de plenitude, não estamos falando, em si das atividades objetivas que podem ser descritas sociológica e culturalmente como atividade lúdica, como jogos ou coisa semelhante. Estamos, sim, falando do estado interno do sujeito que vivencia a experiência lúdica. Mesmo quando o sujeito está vivenciando essa experiência com outros, a ludicidade é interna; a partilha e a convivência poderão oferecer-lhe, e certamente oferecem sensações de prazer da convivência, mas ainda assim essa sensação é individual, ainda que o grupo possa harmonizar-se nessa sensação comum; porém um grupo, como grupo, não sente, mas soma e engloba um sentimento que se torna comum; porém em última instância, quem sente é o sujeito.

O indivíduo possui em sua construção o brincar, o sonhar, o imaginar como parte de sua constituição de pessoa, do seu ser, e, é o que traça sua condição de interação e vivência com os outros, e lhe confere uma melhor condição de entender sinais, figuras. Os jogos e as brincadeiras fazem com que a sua interação com o ensino se torne facilitadora, pois diante de uma brincadeira o aluno percebe o que é bom e ruim para ele, e partindo deste pressuposto o mesmo se constrói diante dos estímulos que lhe são aplicados e oportunizados (KISHIMOTO, 1998).

A brincadeira faz parte do viver e sendo assim, faz parte da socialização do indivíduo com outras pessoas e apropria o indivíduo de inúmeras vantagens para o seu crescimento. Essas vantagens é que dão a ele maiores possibilidades de aprendizagem quando o mesmo é estimulado a perceber-se o que lhe é ensinado por meio de brincadeiras. É uma via de acesso ao aluno que busca se mostrar de forma mais leve e interessante à alfabetização. Segundo Kishimoto (1998, p.13) “tentar definir o jogo não é tarefa fácil”, pois são diversas as formas de brincar e para cada forma se pode apontar um objetivo prático. “Brincar de mamãe e filhinha” se faz como uma parte de uma intenção do ensinar a cuidar, mas jogos como o futebol possui um conhecimento maior e a intenção de se apreender regras e limites, o ato de brincar na área da praia denota o uso de objetos para pratica do manuseio e aprimoramento da coordenação motora, no entanto a produção de um barquinho demandaria muitos outros conhecimentos e um conhecimento a ser passado.

É importante fazer da utilização dos jogos uma mera diversão, a mesma se faz necessária como parte da formação que a família não possui para troca e ou ensino da criança e neste contexto a educação infantil com jogos e brincadeiras faz muito mais que educar, ela fundamenta o cerni da base de formação do sujeito para vida social e educacional. Nessa perspectiva Friedmann (1996, p. 20) afirma que acredita no “jogo como uma atividade dinâmica, que se transforma de um contexto para outro, de um grupo para outro: daí a sua riqueza. Essa qualidade de transformação dos contextos das brincadeiras não pode ser ignorada”.

O jogo e suas varias aplicações não podem fugir a uma denominação, eles fazem pensar, fazem interagir, fazem criar e ou se conhecer, mas para que isso aconteça é necessário que seja feito o estímulo certo e de forma a levar a criança, mesmo que em idade maternal, a se conhecer e perceber que com o jogo é possível criar inteirações com outras crianças e que a mesma se conheça. Sendo necessária uma mediação suficiente e esta pode ser encontrada na escola em conjunto com a família. Nas palavras de Brougère (1998, p. 18) “a partir do momento em que a criança aprende a designar algo como jogo; ela não chega a isso sozinha, ter consciência de jogar resulta de uma aprendizagem linguística [...]”.

Não se pode fazer do uso dos jogos e brincadeiras uma questão a ser padronizada, pois o educador sabe como seus alunos percebem melhor a realidade e como cada

um pode ver estas atividades como algo prático. Ao utilizar jogos, brinquedos e brincadeiras o educador sabe como sua turma percebe e apreende todas as atividades que lhe são passadas, assim deve ficar a critério do mesmo saber quando, como e que tipo de atividade deve ser usado (FRIEDMANN, 1996).

Os profissionais da educação precisam trazer os jogos como técnicas de ensino a ser utilizada de forma a ter fundamental eficiência na pratica da educação escolar infantil. O que a autora deseja dizer é que as atividades relacionadas a pratica de jogos e ou brincadeiras sejam muito mais que mera diversão para as crianças, que sejam parte de uma intenção primaria, que sejam utilizadas com estratégia de ensino e que seja dada sua devida importância metodológica (KISHIMOTO, 1998).

O lúdico faz-se necessário em varias etapas da vida e por sua vez na formação intelectual, social e cultural de uma pessoa, mas o jogo pelo jogo não faz da educação infantil uma atividade de ensino e segundo Araújo (2000, p. 13):

O jogo toma um aspecto muito significativo no momento em que ele se desvincula de ser meio para atingir a um fim qualquer. Revendo a história do jogo, certificamo-nos de que sua importância foi percebida em todos os tempos, principalmente quando se apresentava com fator essencial na construção da personalidade da criança.

As brincadeiras possuem várias aplicabilidades, mas no campo de educação suas nuances são direcionadas para torná-la educacional, sendo o jogo uma ótima proposta de implementação do objetivo pratico do ensino. É que o vemos a partir de duas vertentes: os de enredo e os de regra. Os de enredo trabalham questões mais subjetivas e de cunho criativo, ligados a propostas como o mundo da fantasia para mostrar e fazer as histórias de pano de fundo para os objetivos educacionais, e as de regra vem para trazer outras abordagens referentes a questões cognitivas e de cunho da razão e das limitações e regras, pois as atividades como, o domino o aluno a brincar com regras previamente estabelecidas.

O jogo, assim como todas as atividades ligadas e ele, assim como as brincadeiras é por sua vez muito importante sem um sentido pratico são de apelo voltado para a diversão, no entanto as atividades relacionadas ao brincar só poderão ser ditas como educativas se para isso possuíram um objetivo fundamentado e ou voltado para educação. É importante destacar a evolução da educação e o contexto na qual

e o estudo da mesma nasceu ao final do século XIX um estudioso americano chamado Stantey Hall fala da importância da educação infantil e do quanto os jogos e ou brincadeiras são importantes para o preparo da educação infantil voltados para um ensino, que dê ao aluno a possibilidade de retomar e reconstruir seu futuro por meio das brincadeiras e jogos vividos na escola (FRIEDMANN, 1996).

Ao final do século XIX e no início do século XX os jogos infantis eram tratados como uma abordagem muito distante do conhecimento e ou pratica de ensino. Os mesmos eram vistos como tesouros e o acesso aos mesmos não se dava em um exercício fundamental da educação infantil, mas já apontavam um caminho do que poderia ser uma maior melhor pratica desta atividade, e para Friedmann (1996, p. 22):

É notória a quantidade e, sobretudo, a qualidade dos estudos realizados nessa área cultural e da personalidade: os avanços para a compreensão da dinâmica do jogo infantil foram muito significativos, e essa linha de pensamento leva à compreensão contextual da atividade lúdica.

Do período de 1930-1950, a questão da pratica dos jogos infantis foi deixada de lado durante os anos supracitados e a maior importância foi dada para os jogos para adultos. Entre os anos de 1920 se estendendo aos áureos anos 1960, o uso dos jogos neste período tomava uma proposta de olhar enfático sob um único e básico critério: o de avaliar o comportamento de crianças e adultos, dos anos de 1960 e 1970 Roberts e Sutton-Smith realizaram um estudo e a partir dele puderam detectar o quanto a cultura pode ter influência sobre a forma de ensino e como o jogo borda e ou da base para esta pratica de ensino. “Na década de 1950-1970 foi destacada a importância da existência de comunicação no jogo.” Garvey e Bernaott (1975) fizeram um estudo sobre a comunicação no jogo e enumerando os vários tipos de comunicação.

Tomando como base o ano de 1950, Piaget, se voltou para o estudo da potencialidade do jogo e de sua importância enquanto forma de abordagem metodológica de estratégia de ensino na educação infantil. Huizinga (1938) explanou sobre duas faces do jogo na educação: a primeira fala de uma forma mais aberta e ou voltada para o entretenimento, e a outra é mais voltada para jogos que abordam a questão da disciplina e tange as regras e ou normas.

Hoje são várias as formas de jogos infantis e diversas as atividades as quais o ensino aborda para educar crianças. No entanto, a modernidade e as mais variadas formas de brincar e os movimentos culturais da sociedade, assim com o distanciamento de atividades, fora das casas. Trazem para os dias de hoje um maior distanciamento das brincadeiras e os novos movimentos da modernidade vem abrindo espaço para a individualidade e a pouca interação entre crianças. Com isso prejudicando uma ótima fase da vida: o brincar.

O jogo é uma extensão do próprio aluno no tocante a seu desenvolvimento, ou seja, ele faz parte do desenvolvimento da criança e sua aquisição nos meios educacionais, sendo primordial para o seu crescimento intelectual, cognitivo e até no social. Por isso, faz-se necessário para sua educação e evolução diante das propostas de ensino. De acordo com Piaget (1994, p. 25), o jogo é “um processo de ajuda ao desenvolvimento da criança, acompanha-a, sendo, ao mesmo tempo uma atividade consequente de seu próprio crescimento”. De acordo com Antunes (2003, p. 37):

Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos, e jamais avalie qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar.

É importante relatar que jogos, brincadeiras e ou outras atividades lúdicas são de grande importância e durante muito tempo foram utilizadas como ferramentas de avaliação comportamental.

2.2.1 Jogar, brincar e alfabetizar.

Uma das propostas de trabalho de ensino, tomando como estratégia educacional o lúdico, é o jogo. Este se mostra muito acessível para todos e se faz um dos mais adequados para fazer do processo educacional mais divertido e atrativo. A inserção do mesmo é muito bem vinda pela facilidade com que as crianças se adéquam e identificam com este tipo de atividade.

O jogo é um tipo de atividade lúdica que possui varias características, uma das mais importantes é ser essencial na adequação da criança ao ambiente escolar, ao

ensino proposto e na interação entre o mesmo e seus colegas, pois para implantar tal atividade se faz necessário que a mesma seja instrutiva e modificadora em todos os níveis, e, um dos mais importantes é o comportamento. Assim, o profissional poderá ter um maior controle não só dos alunos mais poderá ter uma ferramenta muito interessante de acesso às crianças.

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possui para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais (PINTO e LIMA, 2003, p. 5).

Brincar e aprender se tornam técnicas interessantes para trazer o aluno o gosto dos ensinamentos. A importância de se brincar se dá na facilidade com que a criança percebe de uma forma mais rápida e sutil o que se propõe ensinar, cabe ao educador fazer com que isso se de em momentos necessários. O espaço em que essas brincadeiras acontecem e de como se realizam compete ao educador e seus coordenadores de perceber o quanto se pode ter uma alfabetização prazerosa usando a brincadeira. O brincar se difere e se faz necessário para o processo de ensino aprendido.

O indivíduo possui em sua construção o brincar como parte de sua constituição de pessoa, do seu ser, e, é o que traça sua condição de interação e vivência com os outros, e lhe confere uma melhor condição de entender sinais, figuras. Os jogos e as brincadeiras fazem com que a sua interação com o ensino se torne facilitadora, pois diante de uma brincadeira o aluno percebe o que é bom e ruim para ele, e partindo deste pressuposto o mesmo se constrói diante dos estímulos que lhe são aplicados e oportunizados.

A brincadeira faz parte do viver e sendo assim, faz parte da socialização do indivíduo com outras pessoas e apropria o indivíduo de inúmeras vantagens para o seu crescimento. Essas vantagens é que dão a ele maiores possibilidades de aprendizagem quando o mesmo é estimulado a perceber-se o que lhe é ensinado por meio de brincadeiras. É uma via de acesso ao aluno que busca se mostrar de forma mais leve e interessante à alfabetização.

De acordo com Fortuna (2000), é primordial a criança viver em mundo lúdico, contribuindo tanto na compreensão de suas experiências quanto na construção de seus conhecimentos. Desse modo o lúdico desperta o interesse dos alunos para aprender de forma prazerosa e significativa. Brincar e aprender se tornam técnicas interessantes para trazer o aluno o gosto dos ensinamentos. A importância de se brincar se dá na facilidade com que a criança percebe de uma forma mais rápida e sutil o que se propõe ensinar, cabe ao educador fazer com que isso se de em momentos necessários.

O espaço em que essas brincadeiras acontecem e de como se realizam compete ao educador e seus coordenadores de perceber o quanto se pode ter uma alfabetização prazerosa através da brincadeira. O brincar se difere e se faz necessário para o processo de ensino aprendizagem. Para Vygotsky (1988, p. 134):

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras.

O educador deve sempre fazer uma auto avaliação necessária do seu instrumento de trabalho, que no foco deste documento é a brincadeira e os jogos. Alfabetizar através de brincadeiras é muito importante e não pode acontecer sem que o profissional saiba da verdadeira razão deste trabalho. O professor entender que a brincadeira é só um instrumento para ensinar e não para passar o tempo.

Não é possível garantir que todos os profissionais estejam preparados e sejam aplicados nesta área, não depende só de sua formação para que o trabalho a cerca da alfabetização seja concretizado, seu trabalho depende de uma serie de fatores presentes no conjunto do mesmo, que contribuem para o sucesso de um bom aprendizado de seus alunos, na maioria das vezes esses fatores estão além do ambiente escolar e só serão resolvidos com ações multidisciplinares.

Muitas vezes faz-se necessário que o profissional de ensino crie novas formas e alternativas para tornar a alfabetização algo fácil e lúdico para seus alunos. A

criança percebe que o seu modo de aprender e participar são coisas que lhe satisfazem, mas para que isso aconteça é preciso que o professor saiba como usar dos mecanismos dispostos a ele a fim de tornar uma simples aula um espaço de incentivo a leitura sendo divertido ao mesmo tempo.

[...] A criança que cresce em um meio “letrado” está exposta à influência de uma série de ações. E quando dizemos ações, neste contexto, queremos dizer interações. Através das interações adulto-adulto, adulto criança e crianças entre si, criam-se as condições para a inteligibilidade dos símbolos. A experiência com leitores de textos informa sobre a possibilidade de interpretação dos mesmos, sobre as exigências desta interpretação e sobre as ações pertinentes, convencionalmente estabelecidas. [...]. A criança se vê continuamente envolvida, como agente e observador, no mundo “letrado”. Os adultos lhe dão a possibilidade de agir como se fosse leitor – ou escritor -, oferecendo múltiplas oportunidades para sua realização (livros de histórias, periódicos, papel e lápis, tintas, etc.). O fato de poder comportar-se como leitor antes de lê-lo, faz com que se aprenda precocemente o essencial das práticas sociais ligadas à escrita (FERREIRO, 2001, p. 59-60).

Para criança o mundo das brincadeiras está ligado a um grande número de fatores e causas que precedem a sua participação em sala de aula, um deles é a sua construção e reconhecimento na relação com o saber oferecido. Esse saber deve proporcionar a ela algo mais que a simples aquisição do conhecimento proposto, deve ser atrativo a ela de várias formas e possibilidades. Tomando como base a citação abaixo, pode-se dizer que o faz de conta é uma forma de incentivo ao aluno para se motivar a criar suas relações com o fazer aprender de modo a lhe proporcionar uma melhor ideação das relações entre seu mundo, o da escola e o da educação proposta a ele. Em um primeiro momento Mello (2005, p. 27) faz uma ótima observação sobre esse pressuposto:

No faz-de-conta, a ausência de alguns objetos necessários à brincadeira é compensado por objetos que passam a representar os ausentes e, aos poucos, se convertem em signos que representam os objetos ausentes (...) é o gesto que atribui a função de signo ao objeto e, ao longo do exercício do faz-de-conta, graças ao uso prolongado desse o novo significado transfere-se ao objeto e este passa a representar o novo objeto para a criança, independente do gesto.

A autora aborda o método de faz de conta, que muitas vezes é visto como um recurso pedagógico improdutivo, mas que se torna essencial para a formação da identidade e da personalidade da criança, além de constituírem as bases para a aquisição da escrita como um instrumento cultural complexo. Assim, o profissional

pode realizar suas atividades tomando a brincadeira como uma grande aliada de sua proposta de ensino e com ela oferecer algo a mais que frequência em sala de aula.

2.3 TRABALHAR OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL

A brincadeira se torna muito importante na Educação Infantil, porque é por meio dela que a criança vai construir conhecimentos, regras sociais, trabalha com a linguagem, emoção, psicomotricidade, ajuda a ter postura, ajuda a criança ler os símbolos, ou seja, a brincadeira é uma representação do mundo.

De acordo com Vygotsky (1988) é por meio da brincadeira e a interação social que a criança desenvolve sua Zona de Desenvolvimento Proximal, com a ajuda da mediação do professor, com isso é muito importante ter várias possibilidades de se fazer o aluno entender o que se é proposto. De acordo com o autor a criança de 3 anos por exemplo não tem a capacidade de separar a imaginação da realidade, tornando a brincadeira algo serio.

[...] o correto conhecimento da realidade não é possível se certo elemento de imaginação, sem o distanciamento da realidade, das impressões individuais imediatas, concretas, que representam esta realidade nas ações elementares da nossa consciência (VYGOTSKY, 1988, p. 127).

A brincadeira na escola se torna algo significativo, criando a relação entre o significado e a percepção visual. A criança ao brincar se comporta como se tivesse uma idade além do normal, o brinquedo proporciona uma realidade irreal ou fantasia que é produzida pelo adulto, na qual eles não podem participar ativamente. O jogo como proposta pedagógica se torna muito importante para o ensino, é de valor inestimável poder trabalhar as várias formas de se chegar até o aluno. De acordo com Kishimoto (2009b, p. 36):

Utilizar o jogo na educação infantil significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

No contexto da educação infantil é importante ter varias possibilidades de se fazer o aluno entender o que se é proposto. Na alfabetização não é diferente, seu contexto educacional está atrelado à importância de fazer o aluno criar conexões entre o ler e o falar e relacionando-os. Nesta fase a criança precisa muito mais que um livro ou cartilha, é necessário dar a ela algo a mais. Daí que entra o jogo como proposta importante para o ensino, é de valor inestimável para poder trabalhar as varias formas de se chegar até o aluno.

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (SANTOS, 2000, p. 37).

Esta proposta é uma ferramenta muito importante para o professor, mas não pode ser usada de qualquer modo. Para utilizá-la é necessário fazer uma grande pesquisa no tocante a as várias particularidades dos alunos envolvidos, suas realidades e se os jogos propostos são condizentes com as idades, se são interessantes para as crianças e se cumprem o objetivo de alfabetizar, ou seja, é necessário verificar todas as questões que envolvem a alfabetização e sua interação por meio do jogo para poder relacioná-las com as informações trazidas pelos alunos e suas realidades. Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (1998, p. 47), os jogos constituem “uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções”.

O interessante é utilizar jogos voltados para estimulação da memória, que possibilitem as crianças usar sua imaginação e de serem criativas. Vygotsky (1988, p. 129) fala que o jogo para “criança não é uma recordação simples do vivido, mas sim a transformação criadora das impressões para a formação de uma nova realidade que responda às exigências e inclinações da mesma”.

Dias (2003, p.52) salienta a utilização de jogos de enredo, porque possibilita que a criança aprenda a exercer seu papel social diante da sociedade, onde as regras sociais se tornam a base da brincadeira.

Outro tipo de jogo é o que envolve regras compartilhadas, no qual estão entrelaçadas na construção de um mundo imaginário, como exemplo: o xadrez e o futebol são dois jogos no qual as regras se tornam o foco, e conseqüentemente ocorre a construção de suas atitudes morais e sociais, e um aprendizado que as regras podem ser compartilhadas e mudadas desde que haja um acordo entre os jogadores.

Um instrumento de caráter educativo e que se alia aos aspectos lúdicos, é a utilização de jogos eletrônicos, que usado como recurso pedagógico contribui no processo de aprendizagem e no desenvolvimento integral dos alunos. Para Hostetter (2004), os jogos eletrônicos contribuem na ação educacional, porque possibilitam o desenvolvimento cognitivo dos alunos devido a capacidade que os mesmo tem em processar uma enorme quantidade de informação ao mesmo tempo. Portanto os jogos devem ser utilizados no dia-a-dia da sala de aula, dentro de um objetivo. Dentro dessa perspectiva Leal, Albuquerque e Rios (2005), classificam três importantes grupos de jogos:

- Os que contemplam atividades de análise fonológica;
- Os que promovem uma reflexão sobre os princípios do sistema alfabético;
- Os que sistematizam as correspondências grafofônicas.

Em prol da melhoria da Educação Brasileira grupos de profissionais do Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco (CEEL), junto com o Ministério da Educação (MEC), criaram um manual didático que contemplam o uso dos jogos na alfabetização, no qual propõem dez jogos didáticos, como mostra o quadro1.

Tipo de jogo	Objetivos	Títulos de jogos
Jogos de análise fonológica	-Compreender que, para aprender escrever, é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre os significados das palavras. - Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores. - Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras. - Comparar as palavras quanto às semelhanças e diferenças sonoras. - Perceber que palavras diferentes possuem	Bingo dos sons iniciais Caça rimas Dado sonoro Trinca Mágica

	partes sonoras iguais. - Identificar a sílaba como unidade fonológica. - Segmentar palavras em sílabas.	Batalha de palavras
Jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético	- Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes. - Compreender que as palavras são compostas por sílabas e que é preciso registrar cada uma delas. - Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores. - Compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos), embora tais correspondências não sejam perfeitas, pois são regidas também pela norma ortográfica. - Compreender que as sílabas variam quanto à composição e número de letras.	Mais uma Troca letras Bingo da letra inicial Palavra dentro de palavra
Jogos para consolidação das correspondências grafofônicas	Consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo todas as letras e suas correspondências sonoras. - Ler e escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construída.	Quem escreve sou eu

Quadro 1: Dez jogos didáticos.

Fonte: Criado por Profissionais da Universidade Federal de Pernambuco (CEEL) e pelo MEC (2009).

Os jogos apresentados obtêm informações, orientações e dicas de como utiliza-los, cabe ao professor criar alternativas que estimulem o aprendizado de seus alunos, por meio desses recursos. O professor deve estar atento de como o aluno está absorvendo o aprendizado por meio da didática dos jogos, sabendo que os mesmos não mobilizam todos os princípios do sistema alfabético da escrita.

2.3.1 Ensino-aprendizagem com o jogo em forma de brincadeira

Os jogos e brincadeiras implicam basicamente em atividade motora de repetição de gestos e movimentos, é por meio destes que acontecem os primeiros contatos da criança com objetos, com as pessoas e com o mundo ao seu redor. O lúdico influencia no processo educacional, possibilitando que a criança desenvolva sua capacidade cognitiva, social, biológica, motor e afetiva, contribuindo de forma prazerosa e significativa à construção de sua personalidade.

Na escola, os conceitos são ensinados sempre no seu aspecto estático, e não em seus aspectos dinâmicos. Isso talvez se deva ao fato de que os aspectos estáticos dos conceitos podem ser indicados e memorizados, enquanto os dinâmicos só podem ser compreendidos por meio de raciocínio. Os jogos com regras, por sua vez, permitem a adaptação de ações individuais à coerência e às regras de grupo, bem como a respeito às diferenças, que são pré-requisitos para a convivência harmoniosa dos indivíduos. Daí a importância de incorporar os jogos e as brincadeiras aos procedimentos pedagógicos.

Para Vygotsky (1988), a situação de brincadeiras se projeta nas atividades adultas de sua cultura, ensaiando seus futuros papéis e valores. Elas começam a adquirir motivação, habilidades e atitudes necessárias para sua participação social, que só podem ser completamente atingidas com a interação dos companheiros da mesma idade, para tipos de brincadeiras desenvolvidas nas escolas.

A credita-se que por meio do uso dos jogos, possa-se difundir e estimular os educando, o seu desenvolvimento lógico, assim fazendo relações, concluindo e concretizando de forma agradável e interessante, o conteúdo ao qual estão estudando. O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998, p. 22), define a palavra brincar como sendo,

[...] o espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. [...] brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança. Nas brincadeiras as crianças podem desenvolver-se algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio de interação e da utilização e experimentação de regras e papéis sociais.

Para o RECNEI, a escola tem o papel de Educar, Brincar e Cuidar. E no momento do jogo e da brincadeira na escola a criança faz relações com o mundo natural e social. Rigoriedade metódica é uma das exigências do ensinar, pois busca proporcionar ao aluno um aprendizado crítico aproximando-os das teorias que levam ao conhecimento de modo a instigar-lhes a curiosidade e a não aceitação de que, aquele conhecimento é inquestionável. Considerando as várias razões que levam os educadores a rebuscar nas atividades lúdicas uma metodologia pedagógica de

ensino. Daí a importância de Projetos Pedagógicos que abordem esse eixo, fator importante para a aprendizagem.

Nesse sentido, complementando Fernández (2000, p. 41), pressupõe que para se "trabalhar melhor a aprendizagem da criança com os jogos, a tendência seja usar os jogos e brincadeiras ativam as iniciativas dos alunos de modo limitado e direcionado, e não como recurso de exploração, construção de conhecimento novo".

A criança pode aprender melhor brincando e os conteúdos a serem ministrados podem ser ensinados por meio de brincadeiras e jogos em atividades predominantemente lúdicas. Para Ascênio (apud FERNÁNDEZ, 2000, p. 34), "brincar é descobrir as bondades da linguagem, é inventar novas histórias, é assistir à possibilidade humana de criar novos pulsares, e isso é prazeroso".

Nesse sentido, é importante mostrar o que pensam alguns teóricos.

As concepções de Freud, Vygotsky e Piaget sobre a importância dos jogos e brincadeiras.	
Freud	A maneira como somos, pensamos, comportamos e construímos nossa alta ou baixa-estima é produto da relação entre nosso consciente e nosso inconsciente e, assim somos como que dirigidos por determinações que fogem ao império de nossa vontade ou intenção. A tarefa de uma boa educação infantil seria a de propiciar, através de brincadeiras, o afeto e a sociabilidade, dando voz aos sonhos infantis. A criança que é levada a se inclinar de maneira saudável para as suas brincadeiras e do que realiza com seus brinquedos está se distanciando de torturas e de possíveis neuroses.
Vygotsky	Privilegia a linguagem e o significado no desejo de brincar, mostrando que sem esses recursos seria muito mais áspera a transposição mental, entre os significados e os recursos significantes.
Piaget	A criança que brinca desenvolve sua linguagem oral, pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, além de construir conceitos de relações espaciais e se apropriar de relações de conservação, classificação, seriação aptidões visuais espaciais e muitas outras.

Quadro 2 – Concepções acerca da importância dos jogos e brincadeiras
Fonte: Antunes (2003).

Para Maués (2000, p.01) "através do brincar que a criança representa a realidade à sua volta, e com isso vai construindo seus próprios valores, ideias e conceito". Brincar para as crianças é momento de diversão, liberdade e de viver fantasias. Nesse sentido, a aprendizagem por meio da ludicidade possui maior possibilidade de ser canalizada pela criança e a escola é um dos locais para o desenvolvimento das atividades lúdicas proporcionando diversos benefícios aos alunos. Além disso, cada atividade tem seu significado próprio, único para cada um que brinca.

2.3.2 A relação do lúdico com o desenvolvimento da criança

Abertura de espaços para o jogo da linguagem com a imaginação é uma das principais características que configura o lúdico no ambiente escolar como possibilidade da criança forjar novas formas de conceber a realidade social e cultural em que vive e, ainda, servir de base para a construção de conhecimentos e valores. Nessa perspectiva, segundo Fernández (2001, p.110), a “modalidade de aprendizagem é como uma matriz, um molde, um esquema de operar que vamos utilizando nas diferentes situações de aprendizagem”.

Nos estágios do desenvolvimento humano apontados por Piaget, como destaca Bock (2000) nos dois primeiros, ou seja, na fase sensório-motor (na idade de 0 a 24 meses) e na fase pré-operatório (na idade de 02 a 07 anos) é que a presença do lúdico pode ser observada nas interferências como mostra o Quadro 1.

Fase sensório-motor (0 a 24 meses)	
Características	Inferências
Experiência com o imediato. Utiliza o sentido/busca visual. Interage com o meio. Ausência de linguagem. Desenvolvimento mental. Pensamento representativo (objeto)	Proporcionar experiências visuais à criança. Estimular a criança através do ambiente (objetos): bola, jogos de encaixe, brinquedos para água e areia, bonecas e carrinho, imitar gestos.
Fase pré-operatório (2 a 7 anos)	
Características	Inferências
Utiliza inteligência e ação do pensamento. Fase do jogo simbólico. Linguagem egocêntrica. Primeiras atribuições de significados aos desenhos. Pensamento egocêntrico com predomínio da assimilação artificial. Momento do imaginário, sonhador.	Atividades com jogos. Faz de conta. Desenhos livres. Sensibilização e estímulos com canções e histórias. Dramatização. Atividade com destreza manual. Jogos de equipe

Quadro 1 – Lúdico e desenvolvimento infantil

Fonte: Bock (2002)

Por meio das brincadeiras que as crianças ampliam os conhecimentos sobre si, sobre o mundo e sobre tudo que está ao seu redor. Para quem trabalha com crianças, a brincadeira é uma fonte de prazer no dia-a-dia das crianças. Mas o brincar também tem outras importantes funções no desenvolvimento infantil.

A primeira infância, fase do desenvolvimento que abrange entre 0 e 6 anos de idade, foi cada vez mais abordada e debatida por conhecedores de distintas áreas como psicólogos, sociólogos defendem essa fase, como primordial, na qual a criança arquitetará uma base que a favorecerá por toda a existência. Piaget, segundo Bock (2001, p. 101) “divide os períodos do desenvolvimento humano de acordo com o aparecimento de novas qualidades do pensamento, o que, por sua vez, interfere no desenvolvimento global”.

O lúdico apresenta funções sociais, significa e qualifica tudo o que se relaciona com o jogo ou brincadeira. De acordo com Ramos (2004, p.2), “o lúdico possibilita o estudo da relação da criança com o mundo externo, integrando estudos específicos sobre a importância de lúdico na formação da personalidade”.

Para as crianças, as brincadeiras significam os momentos nos quais elas podem representar as experiências que vivem entre os adultos, pois através delas podem ampliar os conhecimentos sobre si, sobre o mundo e sobre tudo que está ao seu redor. De acordo com Ramos (2004), a atividade lúdica infantil é fundamental e importante para a aquisição de novas experiências da criança como, por exemplo, suas emoções, a forma como interage com os colegas, seu desempenho físico motor, seu estágio de desenvolvimento, seu nível linguístico e sua formação moral.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Espera-se que toda criança, independente da sua classe social e condição financeira certamente seja alfabetizada. Umas, por meio das instituições públicas de ensino. Outras, pela rede particular. Outras, ainda, apenas com o auxílio da família, mas que em determinado momento terá que ir à escola em busca de aprimorar e ampliar esse conhecimento.

Nesse cenário em que se discutem as contribuições e a melhor forma de alfabetizar a criança implica em desafios a serem vencidos. Uma jornada educacional que compete ao professor que alfabetiza que, acima de tudo, deve ter consciência e conhecimento dos processos e métodos lúdicos voltados para a alfabetização. Deve, ainda, desenvolver em conjunto com seus alunos um olhar crítico e transformador sobre a realidade social, porque o alfabetizador é o intermediário e mediador do processo de construção e apropriação da escrita e da leitura.

As atividades lúdicas além de estimular a curiosidade, a autoconfiança e a autonomia, proporcionam o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, concentração e atenção, favorece a concentração, a atenção, o engajamento e a imaginação. Ao brincar a criança desenvolve o seu senso de companheirismo. A concepção de brinquedo e as brincadeiras por parte da criança não é equivalente ao mesmo entendimento do adulto, pois não é uma simples recreação, pois brincar/jogar avança para novas etapas de domínio do mundo que a cerca. Também a autoestima e processos de interação social – na família ou na escola – que são amplamente proporcionados pelo brincar.

O desenvolvimento do brincar faz com que se aprenda ouvir e argumentar diferentes opiniões, estabelecendo comparações entre diversas formas de compreender um mesmo fato. Contribui para tornar a criança apta em seus relacionamentos com outras crianças, baseada na cooperação e na reciprocidade. As atividades devem ser oferecidas em sala de aula, para um progresso de toda turma, buscando a cada dia renovar e inovar novas maneiras de brincar, como forma para educar. As brincadeiras antigas devem estar sempre no plano do educador, sendo sempre inovada e com uma nova roupagem para que assim consiga ter toda a atenção do aluno para este momento tão agradável e

recompensador. A criança deve sentir-se sempre capaz de desenvolver suas atividades sem a pressão do professor ou de outros colegas.

A cada dia devem-se buscar novos caminhos para uma educação de qualidade, mais que isso valorizarmos as diversas formas de conseguir um bom desenvolvimento da criança. O brincar está inserido no ambiente familiar e nas escolas agora este ato simples que é o brincar faz a diferença quando o educador consegue transformar algo simples em uma rica aula a qual a criança de educação infantil necessita para seu desenvolvimento pessoal e educacional. O brincar hoje é o grande aliado da Educação Infantil, abrindo um imenso leque de oportunidades e trazendo cada vez mais as crianças a se aproximarem das escolas e conquistarem seu ensino/aprendizagem de forma divertida e da maneira que ela mais gostam: brincando.

Nessa perspectiva, pode-se concluir que as atividades lúdicas em sala de aula proporcionam à criança traduzir as experiências obtidas para a realidade. O contato com o ludicidade é de grande importância na aprendizagem da criança, seja ela menos ou mais tímida, contato que consiga se soltar na hora da competição. Além de ser útil para desenvolver a capacidade de atenção e memória, contribui de construir para a socialização do aluno.

Com a globalização e o surgimento das inovações tecnológicas os jogos e as brincadeiras antigas perderam a essência para as novas mídias como: os tablets, celulares, videogames, computadores, dentre outros. Tornando as crianças individualistas, e cabe aos educadores intervir com projetos pedagógicos, para trabalhar com este eixo mostrando vários jogos e brincadeiras da época de seus pais, como: a cantiga de roda, amarelinha, pula corda, elefante colorido, pião, bolinha de gude e etc. É nesse momento dos jogos e brincadeiras que escola faz com que a criança se relaciona com o mundo natural e social.

4 REFERÊNCIAS

ANDALÓ, Adriane. **Didática de língua portuguesa para o ensino fundamental: alfabetização, letramento, produção de texto em busca da palavra-mundo**. São Paulo: Ed. FTD, 2000.

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Educação Lúdica**. São Paulo: Loyola, 2000.

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Rio de Janeiro, Vozes, 2003.

ARAÚJO, I. R. de O. **A utilização de lúdicos para auxiliar a aprendizagem e desmistificar o ensino da matemática**, 2000. 137 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia da Produção). Programa de Pós Graduação em Engenharia da Produção da Universidade Federal de Santa Catarina. Disponível em www.fadep.br/arquivos/revistainpauta/volume2. Acesso em 15 mai. 2014.

BOCK, ANA MARIA. **A psicologia e as psicologias**. Disponível em <http://www.visionvox.com.br/biblioteca/a/ana-maria-bock-a-psicologia-e-as-psicologias.pdf>. Acesso em 17 mai. 2014

BRASIL. **Referencial Nacional para a Educação Infantil**. Ministério da Educação e do Desporto, Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1998, vol. 1-3.

BRASIL. SECRETARIA DA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÉRE, G. **O jogo e a educação**. Porto Alegre. Artmed, 1998.

CAGLIARI, L. C. **Alfabetizando sem o bá-bé-bi-bó-bu**. São Paulo: Scipione, 1998.

CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009.

CHICON, José Francisco. **Jogo, mediação pedagógica e inclusão: a práxis pedagógica**. Vitória: EDUFES, 2004.

DIAS, M.C.M. **Metáfora e pensamento: considerações sobre importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar**. In KISHIMOTO, T.(Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

FERNÁNDEZ, Alicia. **O Saber em jogo: a psicopedagogia propiciando autorias de pensamento**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

_____. **Os idiomas do aprendente: análise das modalidades ensinantes em famílias, escolas e meios de comunicação**. Porto Alegre: Artmed, 2001.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2001.

_____. Alfabetização e cultura escrita. **Revista do Professor**. Nova Escola. São Paulo: maio de 2003.

FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) Planejamento em destaque: análises menos convencionais. Porto Alegre: Mediação, 2000.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender**. O resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996.

HOSTETTER, Obe. Video Games - The Necessity of Incorporating Video Games as part of Constructivist Learning. Game Research. Disponível em: <http://www.game-research.com/art_games_constructivist.asp>. Acesso em: 8 jul. 2004.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998.

_____. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009b.

KRAMER, Sonia. Pesquisando infância e educação: um encontro com Walter Benjamin. In: Kramer, Sonia & Leite, Maria Isabel (orgs.). **Infância: fios e desafios da pesquisa**. Campinas, Papyrus, 1996.

LOPES, E.M. T.; GALVÃO, A.M. de O. **História da Educação**. Rio de Janeiro: DP e A, 2001.

LEAL, T.F; ALBUQUERQUE, E.B.C. ; LEITE, T.B.S.R.. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando ?) In: MORAIS, A. G ; ALBUQUERQUE, E. B.C de ; LEAL, T.F.(org.) **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita**. Belo Horizonte : Autêntica, 2005.

LUCKESI. Cipriano. Estudo de consciência e atividades lúdicas. In: PORTO, Bernadete (Org.). **Educação e ludicidade**. Salvador: UFBA, 2004.

MAUÉS, Eva. **A vida é feita de brincadeiras**. Jornal Liberal. Belém. PA. 30.04.2000. Caderno Mulher. P.01

MELLO, Suely Amaral. O processo de aquisição da escrita na educação infantil: contribuições de Vigotsky. In: FARIA, Ana Lúcia Goulart e MELLO, Suely Amaral (orgs.). **Linguagens infantis: outras formas de leitura**. Campinas: Autores Associados, 2005.

OLIVEIRA, Anne Marie M. A formação de professores alfabetizadores: lições da prática. In: GARCIA, Regina L.: **Alfabetização dos alunos das classes populares**. São Paulo: Cortez, 1998.

PIAGET, Jean. **Psicologia e pedagogia**. 4 ed. Rio de Janeiro: Farnese, 1994.

PINTO, Gersa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6 ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

RAMOS, M. C. A. L.. **Jogar e Brincar**: Representando papéis, a criança constrói o próprio conhecimento e, conseqüentemente, sua personalidade. In: ASSELVI – associação Educacional Leonardo da Vinci. Instituto Catarinense de Pós-Graduação. Revista Leonardo Pós. V. 1, n.1. 2002.

SANTOS, Marli Pires dos (org). **Brinquedoteca**: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SISTO, Fermino Fernandes... [et. Al.]. **Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar**. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

SOARES M. B. **Novas práticas de leitura e escrita**: letramento na Cibercultura. Educação e Sociedade: dez. 2002, v. 23. n. 81, p. 141-160.

_____. **Alfabetização e letramento**: caminhos e descaminhos: Revista Pátio, n. 29, fevereiro de 2004.

VYGOTSKY, L.A. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1988.