

**FACULDADE CAPIXABA DE NOVA VENÉCIA - MULTIVIX
PEDAGOGIA**

**ANDRESSA LIMA CAIANO
MAYARA BIS
NARAISE MARIA TELES DA SILVA GOMES**

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

**NOVA VENÉCIA
2016**

ANDRESSA LIMA CAIANO
MAYARA BIS
NARAISE MARIA TELES DA SILVA GOMES

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO PROCESSO
DE ALFABETIZAÇÃO**

Projeto de Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao programa de Graduação em Pedagogia da Faculdade Capixaba de Nova Venécia, como requisito parcial para a obtenção do grau de Pedagogia.

Orientadora: Zenilza Bindaco Aksascki

NOVA VENÉCIA
2016

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Andressa Lima Caiano¹

Mayara Bis²

Naraise Maria Teles da Silva Gomes³

Zenilza Bindaco Aksascki⁴

RESUMO

Os jogos e brincadeiras são fundamentais para o desenvolvimento cognitivo da criança, tendo o lúdico como facilitador da aprendizagem em sala de aula. O artigo mostra a essência do brincar para o desenvolvimento integral da criança, tem como destaque os instrumentos usados na alfabetização, pois se sabe que a inserção desse tipo de atividade oferece algumas dificuldades ao trabalho em sala de aula. Os objetivos perpassam a conceituação de jogos e brincadeiras e mostra suas contribuições até a correlação dessas atividades com a tecnologia, que hoje deve ser usada como diferencial em sala de aula. A metodologia selecionada foi a pesquisa bibliográfica em fontes secundárias. Como resultados, verificou-se que o profissional da Educação Infantil deve sempre estar preparado para ajudar a criança a se comunicar, a expressar sentimentos sejam eles alegres ou tristes, sempre partindo do brincar, pois é dessa forma que a criança desenvolve habilidades psicomotoras, sociais, físicas, afetivas e cognitivas. Entendendo que o lúdico proporciona uma aprendizagem de forma eficaz e também prazerosa, observa-se que os jogos e as brincadeiras potencializam o processo de aquisição e construção de conhecimentos, destacando-se assim a importância da utilização dos recursos lúdicos no processo de ensino aprendizagem das crianças.

PALAVRAS-CHAVE: Pedagogia. Lúdico. Ensino-aprendizagem. Educação Infantil. Criança. Professor.

ABSTRACT

The games and activities are essential to the cognitive development of children, and the playful as a facilitator of learning in the classroom. The article shows the essence of the play for the integral development of the child, with the highlight the instruments used in literacy, it is known that the inclusion of this type of activity offers some difficulties to work in the classroom. The objectives underlie the concept of games and activities, showing their contributions to the correlation of these activities with technology, which should now be used as a differential in the classroom. The selected methodology was the literature on secondary sources. As a result, it was found that the professional Early Childhood Education should always be prepared to help the child to communicate, to express feelings are they happy or sad when leaving the play, because that is how the child develops psychomotor, social skills, physical, affective and cognitive. Understanding that the playful provides a learning effective and also pleasurable way, watching the games and play potentiate the process of acquisition

¹ Acadêmica do 7º período do curso de licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Capixaba de Nova Venécia – Multivix.

² Acadêmica do 7º período do curso de licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Capixaba de Nova Venécia – Multivix.

³ Acadêmica do 7º período do curso de licenciatura em Pedagogia pela Faculdade Capixaba de Nova Venécia – Multivix.

⁴ Professora orientadora. Faculdade Capixaba de Nova Venécia – Multivix. Graduada em letras Português/Inglês e respectivas literaturas. Pós-graduada em Planejamento Educacional. Pós-graduada em Linguística.

and construction of knowledge, emphasizing as well the importance of the use of recreational resources in the teaching learning process of children.

KEYWORDS: Education. Playful. Teaching and learning. Child education. Child. Teacher.

1 INTRODUÇÃO

Numa época em que a ciência e a tecnologia avançam com muita rapidez, é notório a infinidade de brinquedos que por si só fazem o que a criança deveria fazer, deixando a mesma só na observação. Carrinhos que andam sozinhos abrem portas, dão marcha-a-ré, bonecas que andam, falam, choram e riem.

Diante de tanta diversidade, a criança não mais é motivada a confeccionar e criar seus próprios brinquedos, sem contar os jogos de computadores e vídeo game que as acompanham em todo momento através dos celulares.

Na opinião de Dewey, todos os povos em todos os tempos contaram com jogos como parte importante da educação das crianças, especialmente de crianças pequenas. O jogo é tão espontâneo e inevitável que, a seu ver, poucos pensadores educacionais atribuíram a ele em teoria o lugar de destaque que sempre ocupou na prática, ou mesmo, poucos tentaram descobrir, se as atividades naturais de jogo das crianças oferecem sugestões que possam ser adotadas na escola (KISHIMOTO, 2011, p. 99).

Daí, a maior preocupação diante do fato que os diversos jogos se fazem presentes em nosso cotidiano de longas datas, porém não eram considerados instrumentos pedagógicos, sofrem críticas. Achava-se que o ideal era um professor que tivesse uma lousa cheia de tarefas, ou um livro na mão para transmitir conhecimentos era o suficiente.

A competitividade da escola com a televisão e a internet, o jogo da vida e o desafio de sobrevivência diante de tantas novidades e facilidades, se fez necessário, urgente, inovar e praticar o aprender e o ensinar através de jogos. Esta é a linguagem e o instrumento utilizado constantemente pelas crianças, que já não têm mais uma mãe disponível para ela nem mesmo meio período do dia, devido à modernidade que fazem com que as mães trabalhem fora ajudando no suprimento das necessidades do lar. Devido a isso as crianças vivem diante de uma televisão ou computador, todo o tempo em que não estão na Escola.

Sabe-se que os jogos estimulam a imaginação da criança trazendo benefícios e ajudando em sua aprendizagem, pois quando consegue exercitar sua imaginação misturando o fantasioso com a realidade é explorado e conhecido os elementos com os quais se tem contato, abrindo assim um horizonte perceptivo de coisas novas e se tem prazer em aprender. A aprendizagem torna-se uma realização pessoal, uma conquista. Assim, questiona-se: Quais contribuições os jogos e brincadeiras utilizados de forma adequada podem propiciar para o desenvolvimento psicomotor da criança e no seu processo de interação social?

Nota-se que os jogos e as brincadeiras são essenciais e fazem com que a criança aprenda sem inibição e constrangimento, já que muitas chegam à escola sem ao menos saber pegar em um lápis. Quando o educador utiliza os jogos e as brincadeiras, está favorecendo e explorando a curiosidade e incentivando a criatividade e assim a criança passa a ser sujeito de suas descobertas e com prazer passa a desenvolvê-las.

A felicidade automaticamente produzida pela realização pessoal que vem de um ambiente solidário, prazeroso, respeitoso, de autocontrole, autoestima é o resultado que o lúdico consegue desenvolvendo a descoberta de várias habilidades antes desconhecidas por elas mesmas (as crianças).

Objetiva-se mostrar através de análise dos referenciais como educadores podem oferecer um desenvolvimento dinâmico e integral às crianças, com brincadeiras e jogos no auxílio da alfabetização dentro da escola.

Portanto, esta pesquisa tem o objetivo de apresentar a importância da ludicidade e ferramentas lúdicas para o desenvolvimento das crianças da Educação Infantil, permitindo ampliar habilidades psicomotoras e facilitar a aprendizagem, haja vista que, por meio da brincadeira, há conjuntos de sensação e concepções que são estimuladas promovendo o processo ensino aprendizagem.

A metodologia utilizada foi a pesquisa exploratória para familiarizar-se com o assunto. A coleta de dados por meio de fontes secundárias será através da pesquisa bibliográfica, a qual terá pilares, Kishimoto (2011), Freidman (1992) e Brasil/RCNEI (1998) entre outros autores e referências bibliográficas.

2 METODOLOGIA

Esta pesquisa foi classificada como exploratória e descritiva, visto que tomou como base a consulta em vários livros de diversos autores, artigos de revistas que documentaram o assunto em pauta, fornecendo as informações necessárias à argumentação apresentada sobre o tema.

Esta pesquisa foi desenvolvida com leituras e estudos de livros de autores conhecidos e reconhecidos na área da Educação, por apresentarem assuntos relevantes que servem para embasar a prática qualificada na educação. Corroboraram para esta pesquisa os trabalhos de Kishimoto (2011), Freidman (1992) e Brasil/RCNEI (1998) entre outros autores e referências bibliográficas.

Segundo Gil (2002, p.46):

Pesquisa exploratória busca proporcionar maior familiaridade com o problema (explicitá-lo). Pode envolver levantamento bibliográfico, entrevistas com pessoas experientes no problema pesquisado. Geralmente, assume a forma de pesquisa bibliográfica e estudo de caso.

Sobre a pesquisa descritiva Gil (1991, p. 46) orienta: “as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno, ou, então, o estabelecimento de relações entre variáveis”.

A pesquisa bibliográfica oferece ao pesquisador o conhecimento de ideias diferentes, antigas e atuais sobre o assunto pesquisado, fornecendo assim respaldo para um posicionamento adequado diante da prática que se quer desenvolver a fim de obter o resultado desejado. Assim as publicações periódicas e artigos científicos serviram também como fontes de pesquisa processando então um levantamento bibliográfico de renomadas e respeitáveis obras.

Para Gil (2002, p. 44):

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora quase em todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas.

3 JOGOS E CONSTRUÇÃO DA APRENDIZAGEM – UMA LIGAÇÃO PRODUTIVA

3.1 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTO PEDAGÓGICO NO AUXÍLIO DA ALFABETIZAÇÃO

Moyles (2006, p. 36) destaca as necessidades básicas de aprender das crianças e essas necessidades incluem oportunidades que são:

- de brincar, escolher, perseverar, imitar, imaginar, dominar, adquirir competência e confiança;
- de adquirir novos conhecimentos, habilidades, pensamentos e entendimentos coerentes e lógicos;
- de criar, observar, experimentar, movimentar-se, cooperar, sentir, pensar, memorizar e lembrar;
- de comunicar, questionar, interagir com os outros e ser parte de uma experiência social mais ampla em que a flexibilidade, a tolerância e a autodisciplina são vitais;
- de conhecer e valorizar a si mesmo e as próprias forças e entender as limitações pessoais;
- de ser ativo dentro de um ambiente seguro que encoraje e consolide o desenvolvimento de normas e valores sociais.

Cada criança tem seu tempo-espço de construção na aprendizagem, por isso os jogos e as brincadeiras são instrumentos facilitadores, e através deles passam a conhecer sua habilidade e reconhecer sua limitação por si mesma sem que outra criança fale ou interfira em suas atitudes causando constrangimento. Quando a criança reconhece e assume seu lugar na brincadeira, aprende sem perceber que a atividade é um instrumento de ensino do professor.

Colocando o aluno em diversas situações nas quais ele pesquisa e experimenta esses recursos pedagógicos, é que se vive diferentes práticas e experiências, entre as quais, ele exercita o diálogo, a liderança, o exercício de respeito mútuo e muitos outros desafios que o permitirão ser capaz de construir atitudes e conhecimentos.

Froebel privilegia a atividade lúdica por perceber o significado funcional do jogo e do brinquedo para o desenvolvimento sensório-motor e inventa métodos para aperfeiçoar as habilidades. Estava convencido de que a alegria do jogo levaria a criança a aceitar o trabalho de forma mais tranquila (ARANHA, 1996, p. 143-144).

O desenvolvimento da identidade das crianças deve ser propiciado e processado na educação infantil tornando acessível a todas as crianças que a frequentam, por meio de aprendizagens diversificadas, elementos da cultura que aprimoram o seu desenvolvimento e inserção social realizadas em situações de interação.

Uma das sugestões de atividades que o RCNEI (Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil) da, é o brincar:

Para brincar é preciso que as crianças tenham certa independência para escolher seus companheiros e os papéis que irão assumir no interior de um determinado tema e enredo, cujos desenvolvimentos dependem unicamente da vontade de quem brinca.

Pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para resolução de problemas que lhe são importantes e significativos. Propiciando a brincadeira, portanto, cria-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos (BRASIL, 1998, p. 28, v. 1).

É necessário que os professores ofereçam oportunidades e condições de aprendizagem a todos os alunos, por isso devem através de situações pedagógicas intencionais lançarem mão de recursos que promovam estímulos externos e sistematização de conceitos em várias situações. O RCNEI (1998) dá o respaldo necessário para a introdução de brincadeiras que propiciem a expressão oral, a manifestação livre e espontânea da cultura popular, o desenvolvimento de convivência social, no processo do ensino-aprendizagem, garantindo a presença do lúdico, da situação imaginária.

É fato que alguns tipos de brincadeiras proporcionam a ampliação dos conhecimentos infantis, e para isso o adulto, na figura do profissional da educação na instituição infantil, estruturando esse campo, direcionando sua base com a oferta de determinados objetos, fantasias, brinquedos ou jogos e delimitando o tempo, arranjando espaço para brincar, tome consciência e acione o processo para que não seja desvirtuado e fuja do objetivo que se quer alcançar.

Na educação infantil as crianças precisam ser direcionadas ou acompanhadas durante todo o tempo, daí a necessidade expressiva do professor no processo das brincadeiras pelo fato de as mesmas pertencerem à categoria de experiências transmitidas pelas próprias crianças de forma espontânea e sofrerem mudanças, já que foram transmitidas de geração em geração via conhecimento empírico.

O desenvolvimento emocional pode ser observado na brincadeira contribuindo para o desenvolvimento de personalidade da criança. O verdadeiro motivo que leva as crianças a brincarem é o prazer que lhe é proporcionado e com a efetivação da brincadeira e o desenrolar da mesma, também leva a criança a exprimir sua agressividade, seu controle de explosão, seu domínio próprio, sua mansidão, sua alegria, sua compaixão, sua exaltação, enfim todos os sentimentos negativos e positivos que podem ser trabalhados em cima dos valores que a escola traçou como meta naquele período.

Também Frabboni (1998, p. 84) teoriza:

[...] O universo lúdico sabe colocar na rampa de lançamento uma fantasia que é capaz, certamente, de fugir através do caminho que permite escapar da realidade, mas que também está equipada com o carburador necessário para voltar para dentro da vida de todos os dias; e isso garante (à margem de cada atuação “fantástica” ou vivência esquizóide) vitalidade, leveza, sorriso.

A partir dos jogos e brincadeiras como instrumento pedagógico, as crianças apresentam maior possibilidade de desenvolvimento e é partindo dessa premissa que trataremos a seguir de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico.

3.2 A IMPORTÂNCIA E AS VANTAGENS DOS JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM.

As atividades lúdicas devem ser um auxílio na alfabetização de modo compreensivo que leve a criança através de jogos e brincadeiras a expor seus conhecimentos, facilitando a troca dos

mesmos que são desenvolvidos nesse processo com a imaginação diária, aperfeiçoando-os assim quando o educador entra na brincadeira como mediador que entende a importância desse instrumento no efetivo percurso da alfabetização.

Para Campagne (*apud* ANDRADE, 2001, p. 81):

[...] o brinquedo é o suporte do jogo, mediador que permite à criança testar situações da vida real ao seu nível, sem riscos e sob seu controle. Objeto que desperta a curiosidade, exercita a inteligência, permite a invenção e a imaginação e possibilita que a criança descubra, pouco a pouco, suas próprias capacidades de apreensão, o brinquedo propõe à criança um mundo do tamanho de sua compreensão.

O fascínio em sua intensidade e capacidade de exercitar a mente que o jogo e as brincadeiras proporcionam a criança quando ela dá o melhor de si mesmo, faz com que o esforço de superação e a alegria de ganhar ou de melhorar cada vez mais, leve a criança a agir, refletir, ponderar, avançar, retroagir, e outros que a levarão a se desenvolver mais e mais.

É preciso melhorar a visão de que o período de alfabetização na educação infantil não tem muita importância, pois isso só será sério nas séries iniciais do ensino fundamental. Ressalta-se aqui, que é na educação infantil que a criança tem os primeiros contatos sociais e desenvolvimento cognitivo, afetivo, pois é o momento em que ela se vê como integrante do grupo ao qual foi inserida. Então aos poucos vai assimilando através das trocas que o jogo e a brincadeira proporcionam que é preciso compartilhar e respeitar a medida que interage e avança.

A constante busca e estudo sobre os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico se faz necessário aos educadores, pois precisam conscientizar a si mesmo e a sociedade da importância deste recurso no processo da alfabetização e da aprendizagem. É comum haver crenças que divergem sobre a ideia de que brincar e aprender se relacionam intimamente. Algumas culturas ainda predominam na mente de profissionais e autoridades se estendendo a toda comunidade, vendo a brincadeira e o jogo como apenas um entretenimento. Assim sendo, fica clara a importância da compreensão da pedagogia do brincar e jogar para profissionais da educação, que terão o compromisso de socializar esta reflexão com debates e palestras e, sobretudo ter contínuos estudos e pesquisas sobre o assunto com a finalidade de estar cada dia mais seguros e eficientes em suas práticas.

Uma das vantagens desse recurso no processo da alfabetização é que as crianças aos três e quatro anos de idade se desenvolvem tão rapidamente que em nenhuma outra fase. Então cabe ao professor analisar e planejar como cada atividade e brincadeira podem ser utilizadas como instrumento nesse processo.

Diante deste contexto Huizinga (1971, p. 58) se posiciona afirmando que: “O lúdico é uma manifestação cultural e é através da ludicidade que a criança irá expressar sua bagagem cultural e construir novas culturas”.

Nenhuma criança brinca espontaneamente só para passar o tempo. Sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas, ansiedades. O que está acontecendo com a mente da criança determina suas atividades lúdicas; brincar é sua linguagem secreta, que devemos respeitar mesmo se não a entendemos (BETTELHEIM, 1988, p. 105).

Quando o brincar de faz de conta envolve a criança, ela dá asas à imaginação e pouco a pouco vai absorvendo a cultura do grupo e sociedade em que se insere aprendendo a conviver e dando sua contribuição através da cultura trazida de casa que vem de seus pais, avós e parentes mais chegados. No faz de conta a criança tem a capacidade de dar a um único objeto, vários significados. Nessa brincadeira a criança expressa suas vontades e cria histórias desenvolvendo sua linguagem, ampliando seu vocabulário.

Fica aqui esclarecido que o fato de apresentar o jogo e a brincadeira como instrumento pedagógico na alfabetização com ênfase assumida de que é um recurso facilitador da aprendizagem, não está se falando em escolarizar as crianças cedo, mas o contrário, potencializar satisfatoriamente o seu desenvolvimento global.

3.3 JOGOS, BRINQUEDOS E BRINCADEIRAS NA ERA DA TECNOLOGIA

O entendimento relacional existente entre infância, jogos, brincadeiras e tecnologia se faz quando o educador é sabedor experimentado com a ludicidade que produz novos conhecimentos, consolidação de valores e transmissão de cultura. É certo que o brincar é constituído de várias atividades, como por exemplo, físicas, mentais, sociais e emocionais, tudo isso construindo o desenvolvimento da criança.

[...] a brincadeira é um fenômeno da cultura, uma vez que se configura como um conjunto de práticas, conhecimentos e artefatos construídos e acumulados pelos sujeitos nos contextos históricos e sociais em que se inserem. Representa, dessa forma, um acervo comum sobre o qual os sujeitos desenvolvem atividades conjuntas. Por outro lado, o brincar é um dos pilares da constituição de culturas da infância, compreendidas como significações e formas de ação social específicas que estruturam as relações das crianças entre si, bem como os modos pelos quais interpretam, representam e agem sobre o mundo (BORBA, 2007, p. 39).

As brincadeiras que antes aconteciam nas ruas de modo coletivo (bolinha de gude, passa anel, ovo choco, ciranda cirandinha, amarelinha, belisco) não mais acontecem com tanta frequência, dando lugar aos aparelhos eletrônicos existentes em casa ou em *lanhouse*. As formas de viver a infância não são iguais e evoluem de acordo com a cultura predominante da época.

É um dever do profissional da educação buscar a compreensão da transformação tecnológica e como ela está sendo processada na infância, estágio de vida em que estão seus alunos. Nota-se que a globalização e a tecnologia influencia diretamente na socialização da criança e por isso também influencia em suas brincadeiras.

Alguns cuidados devem ser tomados em preservar os jogos e brincadeiras como instrumento pedagógico que garantem o espaço de acesso à cultura. Em face às mudanças relacionadas à mídia e às tecnologias de informação, os jogos, brinquedos e brincadeiras antigos preservam seu valor. E é aí que o profissional deve reconhecer que o lúdico permanece, só muda a forma, mas o conteúdo das brincadeiras e dos jogos são os mesmos. Segundo Freidman (1992, p. 26) “[...] cada geração de crianças transforma brincadeiras antigas, ao mesmo tempo em que cria as suas próprias, específicas. Assim utilizando o antigo e o novo, cada geração tem suas próprias características e padrões de sensibilidade”.

No contexto atual o computador faz parte do cotidiano da criança, e as escolas possuem seus laboratórios de informática, favorecendo assim o conhecimento e a inserção da realidade em que vive. “Geração Net” ou “Geração N”, é a denominação dada pelos pesquisadores a

infância da era digital. A conexão em tempo real – a vida online – é um contexto que não pode ser ignorado pelo educador e deve ser visto como um espaço complexo de comunicação social e de aprendizagem.

O tablet, o smartphone, o iphone, o ipod, o computador, os jogos eletrônicos, entre outros são ferramentas utilizadas pelas crianças para seu entretenimento, onde ela canta, joga, e brinca de faz-de-conta.

A interação com o mundo virtual e a convivência concreta com a realidade proporciona a criança exteriorizar sua criatividade revelada por sua subjetividade em relação à troca lúdica com seus pares.

No espaço-tempo digital, as crianças brincam. Assim, como bem salientam Meneses e Couto (2010, p. 8-9),

Estimulados pela cibercultura, clicar e brincar são modos lúdicos que as crianças encontram para elaborar a vida por meio de alegria e prazeres privados e coletivos nos domínios da rede. Sem desprezitar os gostos e as aspirações de cada um. Clicar e brincar são modos de elaborar a vida com conforto, de favorecer a comunicação, a instantaneidade das experiências e das trocas, a agilidade da emissão e recepção de mensagens. Na era das tecnologias de conexão, clicar e brincar são prazeres em movimento que se apoderam ludicamente das existências.

Estimular múltiplas inteligências facilitando o processo ensino-aprendizagem é o caminho a ser percorrido pela escola quando reconhece o importante papel da mídia e sua tecnologia na construção do seu Projeto Político Pedagógico (PPP) onde contempla o uso da tecnologia como ferramenta de brincadeiras educativas contextualizando o que já foi pesquisado.

Analisar e repensar a prática executada em sala de aula é a pretensão deste trabalho, bem como mostrar a importância do lúdico como facilitador da aprendizagem. Foi evidenciado o quanto se faz importante que o educador tome consciência dos conceitos de ludicidade e constantemente sejam embasados pela pesquisa de novos procedimentos que favoreçam o desenvolvimento de seus alunos.

4 RESULTADOS

Muito embora alguns educadores pensem que a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula é algo desnecessário, esta pesquisa mostra o contrário. Vive-se em uma época em que os valores se perderam mesmo em ambiente familiar, por isso as crianças chegam à escola em grande escala sem condições de relacionamento pacífico, pois não conhecem limites. Então os jogos e brincadeiras com suas regras de funcionamento, transmitem esses valores que servirão de base na construção de uma educação prazerosa e de qualidade que se desenvolve com respeito, limite e compreensão de forma livre e espontânea.

Para Silva e Gonçalves (2010, p. 56):

O brincar e o jogar são momentos sagrados na vida de qualquer indivíduo. É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor, desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças para um mundo socializado.

A aquisição da autonomia na aprendizagem através de jogos e brincadeiras propicia às crianças a ultrapassagem de seus limites. Isto é vantajoso para os educadores, pois as crianças melhoram a socialização dos seus conhecimentos, aprendem a competir e colaborar desenvolvendo a capacidade de observar e comparar diferenças e semelhanças e o trabalho em grupo flui com o respeito entre elas.

Quando a criança solta a sua imaginação e ela entra em ação com jogos e brincadeiras, a inteligência é desenvolvida através da criatividade de cada um. Simultaneamente o exercício da concentração, atenção e entrosamento são ativados. Eles potencializam e nutrem a linguagem aumentando o vocabulário através do contato com objetos e situações diferentes ainda não vivenciadas.

A compreensão das regras dos jogos e brincadeiras ensinam as crianças que podem ganhar ou perder e mesmo assim continuam sendo companheiros e porque não, parceiros do próximo jogo. Esse relacionamento serve para desenvolverem o senso de companheirismo e construção de uma participação satisfatória nas atividades propostas. Quando se estabelece as condutas, ações, os tipos de brinquedos, jogos para a aprendizagem, o desenvolvimento infantil vem e o resultado é positivo, a saúde física melhora, o emocional se equilibra e o intelectual da criança alcança o desenvolvimento desejado.

O cotidiano escolar que se efetua com jogos e brincadeiras pode apresentar duas maneiras de desenvolver esse processo: livre e coordenado. Muitas vezes eles acontecem de maneiras interligadas, mas é preciso apresentar cada um deles.

A possibilidade de se desenvolver é maior quando as crianças passam a participar de jogos e brincadeiras na aprendizagem, pois são envolvidas de maneira prazerosa e a motivação com certeza será despertada. Se é que se pode despertar a motivação, pois se sabe que ela é individual e vem de dentro.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Um instrumento de extrema relevância para o desenvolvimento da criança é a brincadeira, que apesar de ser uma atividade normal da fase da criança merece atenção e envolvimento de todos. É nessa fase que deve haver sempre o estímulo ao brincar, já que é ele o responsável por auxiliar o desenvolvimento psíquico e psicomotor.

Considerando a importância da formação inicial da criança é que os educadores devem sempre se questionar a respeito de sua prática pedagógica, sobre a importância do lúdico no desenvolvimento da criança, mediado de forma bem planejada para que não seja tido como uma simples brincadeira.

No que se refere aos benefícios encontrados ao utilizar o lúdico, está a interação, a participação e a socialização dos educandos no decorrer da aula, percebendo-se um processo educacional muito mais atraente e motivador, facilitando assim a aprendizagem.

Conclui-se que os recursos lúdicos devem sempre estar presentes no cotidiano da alfabetização, permitindo ao professor construir estratégias pedagógicas que favoreçam o processo de ensino-aprendizagem dos alunos. Além disso, quando bem utilizados, esse recursos podem ser mecanismos que proporcionam o desenvolvimento das crianças: físico,

social e psicológico, acreditando dessa forma que bem planejado e contextualizado com a realidade do educando permite ao professor abrir novos caminhos para a mediação do conhecimento.

Por fim, a tecnologia não pode ser vista como um problema, pois na vida cotidiana as crianças convivem e manuseiam diferentes aparelhos, logo, os mesmos devem ser aliados nesse processo. Tabletes, celulares e outros devem ser usados através de jogos pedagógicos e brincadeiras que favoreçam aprendizagens cognitivas.

Resta como sugestão de continuidade da pesquisa, levantamentos de campo sobre o uso desses recursos tecnológicos nas diferentes etapas da educação, desde a Educação Infantil, quando as crianças já têm acesso a aparelhos eletrônicos. A produção de materiais e sequências didáticas que envolvam a tecnologia também é uma possibilidade de extensão deste trabalho.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

1. ANDRADE, Cyrce M. R. Junqueira de . **Vamos dar a meia volta, volta e meia vamos dar**: o brincar na creche. In: OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos (org.). Educação Infantil: muitos olhares. 5 ed. São Paulo: Cortez, 2001.
2. ARANHA, Maria Lúcia Arruda. **História da Educação**. São Paulo: Moderna. 1996
3. BORBA, Ângela Meyer. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: Brasil MEC/SEB. **Ensino fundamental de nove anos**: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade/ organização Jeanete Beauchamp; Sandra Denise Pagel; Aricélia Ribeiro do Nascimento. 2 ed. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007, p. 35. Disponível em:<<http://portal.mec.gov.br/seb//arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf> > Acesso em: 15 maio 2016.
4. BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil**. Introdução. Volume 01, Brasília, 1998.
5. _____. Lei n. 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Ministério da Educação e Cultura. **Lei de Diretrizes e Bases**. Brasília: Mec/ SEF, 1996.
6. DORNELLES, Leni Vieira: Na escolar infantil todo mundo brinca e você brinca. In: CRAYD, Carmem Maria; KAERCHER, Gládis Elise P. da Silva. **Educação infantil: para que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.
7. FERRÃO, Romário Gava. **Metodologia científica para iniciantes em pesquisa**. Linhares- ES: 2003.
8. FERRÃO, Romário Gava; FERRÃO, Lilian Maria Ventorim. **Metodologia científica para iniciantes em pesquisas**. 4. ed. Vitória, ES: Incaper 2012.

9. FRABBONI, Franco. A escola infantil entre a cultura da infância e a ciência pedagógica e didática. In: ZABALZA, Miguel A. **Qualidade em Educação Infantil**. Porto Alegre: Artmed.1998.
10. FRIEDMANN, Adriana. **O Direito de Brincar: a brinquedoteca**. São Paulo: Scritta: ABRINQ, 1992.
11. GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1991.
12. _____. _____. 4 ed. São Paulo: Atlas, 2002.
13. HUIZINGA, J. Homo Ludens: **O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva/Edusp, 1971.
14. KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
15. MENESES, José Américo Santos. COUTO, Edvaldo Souza. **Clicar e brincar: o lúdico na cibercultura infantil**. Trabalho integra uma pesquisa maior desenvolvida no GEC – Grupo de Estudos e Pesquisas em Educação, Comunicação e Tecnologias, na Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal da Bahia – UFBA, 25 a 27 de maio de 2010 – Facom-UFBa , Salvador, 2010.
16. MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. Porto Alegre: Artmed, 2006.
17. SILVA, T.A.C.; GONÇALVES, K.G.F. **Manual de lazer e recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos**. São Paulo: Phorte Editora, 2010.