

FACULDADE DO MÉDIO PARNAIBA- FAMEP  
CURSO: LICENCIATURA PLENA EM EDUCAÇÃO FÍSICA

JOSÉ FRANCISCO ALVES DE SOUSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS: Facilitadores da Aprendizagem na  
Alfabetização**

CASTELO DO PIAUI

2018

JOSÉ FRANCISCO ALVES DE SOUSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS: Facilitadores da Aprendizagem na  
Alfabetização**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Educação Física pela Faculdade do Médio Parnaíba-FAMEP como requisito para obtenção do título de Licenciado em Educação Física. Sob a orientação do Professor Antonio Dinamarco da Cruz Vieira.

CASTELO DO PIAUI-PI  
2018

## Ficha catalográfica

José Francisco Alves De Sousa. Jogos e Brincadeiras: Facilitadores da Aprendizagem na Alfabetização. 2018. Trabalho de Conclusão de Curso –Faculdade do Médio Parnaíba-FAMEP.

Páginas 31

Monografia (Licenciatura Plena em Educação Física) – FAMEP: Teresina, 2018.

Orientador: Prof. Esp. Antônio Dinamarco da Cruz Vieira.

1. Brincadeira. 2. Aprendizagem 3. Jogos

JOSÉ FRANCISCO ALVES DE SOUSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS: Facilitadores da Aprendizagem na  
Alfabetização**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Licenciatura Plena em Educação Física pela Faculdade do Médio Parnaíba-FAMEP como requisito para obtenção do título de Licenciado em Educação Física. Sob a orientação do Professor Antonio Dinamarco da Cruz Vieira.

Aprovado em \_\_\_\_ de \_\_\_\_ de 2018.

Banca Examinadora:

Antonio Dinamarco da Cruz Vieira

Membro I

Gildete Alves Soares

Membro II

Lucineide Rodrigues Vieira

Membro III

Dedico este trabalho a todos meus familiares que sempre estiveram dispostos a me ajudar nesta caminhada e a todos quanto vierem a se beneficiar com o uso do mesmo.

## **AGRADECIMENTOS**

Agradeço em primeiro lugar a Deus, que me impulsionou nesta caminhada;

À Faculdade do Médio Parnaíba – FAMEP;

Aos professores da Faculdade que nos ajudaram com toda paciência e carinho;

À professora de Língua Portuguesa Justina Xavier pelas correções ortográficas.

Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade.

Lev Vygotsky

## RESUMO

Este trabalho monográfico tem por objetivo analisar o emprego e a importância de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico significativo e de como são facilitadores da alfabetização. A pesquisa de natureza qualitativa constitui-se em uma pesquisa bibliográfica. Percebeu-se que na escola, o jogo e as brincadeiras é um meio de oferecer às crianças um ambiente de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado, com possibilidades de aprendizagem de várias habilidades. Normalmente, professores preocupados com a alfabetização tradicional esquecem-se de que cada criança tem seu tempo e precisam de estímulos, para alcançar a alfabetização, acabam por deixar os jogos de lado, esquecendo-se que estes são instrumentos importantes de alfabetização. Apontou-se o pensamento de Piaget (1975), Wallon (1979), e Vygotsky(1998) que identificam os jogos como coadjuvantes, na alfabetização, representam mais do que uma mudança de concepção, pois sua utilização deve ser baseada em uma mudança de valores em sociedade, com reflexões dos professores, diretores, pais, alunos e comunidade. Porém, essa abordagem não é tão simples, vai muito além dos muros da escola. em suma, acreditamos que essa pesquisa abre caminho para um importante debate entre aprendizagem e ludicidade no espaço de sala de aula de alfabetização, como forma de repensar ações educativas mais significativas que levem em consideração todos os agentes de construção do processo de ensino aprendizagem numa perspectiva lúdica.

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



## ABSTRACT

This monographic work aims to analyze the employment and importance of games and games as alternative strategies in the organization of meaningful pedagogical work and how they are facilitators of literacy. Qualitative research is a bibliographical research. It has been realized that in school, play and play is a way to offer children a pleasant, motivating and planned learning environment with possibilities for learning various skills, teachers who are concerned with traditional literacy often forget that each child has time and need encouragement to achieve literacy, and that they leave the games aside, forgetting that these are important literacy tools. We pointed out the thought of Piaget (1975), Wallon (1979), and Vygotsky (1998) who identify games as coadjuvants in literacy, represent more than a change of conception, since their use must be based on a change of values in society, with reflections of teachers, principals, parents, students and community. However, this approach is not so simple, it goes far beyond the walls of the school. in short, we believe that this research opens the way to an important debate between learning and playfulness in the space of literacy classroom, as a way of rethinking more meaningful educational actions that take into account all the agents of construction of the process of teaching learning from a perspective playful

**Keywords:** Literacy. Learning. Just kidding. Games

## SUMARIO

1. INTRODUÇÃO.....	10
2. CONCEITO DE APRENDIZAGEM E CONCEPÇÃO DE JOGOS EBRINCADEIRAS AO LONGO DA HISTÓRIA.....	13
1.1 Conceitos de Aprendizagem.....	13
1.2 Concepções de Jogos e Brincadeiras.....	15
1.2.1 Concepção Piagetiana.....	15
1.2.2 Concepção de Wallon.....	17
1.2.3 Concepção de Jogos para Vygotsky.....	18
1.3 A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras na Aprendizagem ao longo da História.....	19
2. JOGOS E BRINCADEIRAS FACILITADORES NA ALFABETIZAÇÃO.....	21
2.1 Os Jogos e Brincadeiras como Facilitadores de Aprendizagem.....	21
3. ANÁLISE DOS DADOS DA PESQUISA.....	23
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	27
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	29

## INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por objetivo discutir sobre a importância do brincar no processo de aprendizagem da criança, sobretudo na alfabetização, visando à ludicidade como caminho para a aprendizagem e a construção do conhecimento através de brincadeiras, jogos e brinquedos.

Buscou-se comprovar que a utilização de procedimentos metodológicos que envolvem brincadeiras e jogos tende a contribuir para que o processo de ensino-aprendizagem se desenvolva com mais facilidade na vida escolar da criança, na formação de atitudes sociais como cooperação; socialização; respeito mútuo; interação; lideranças e personalidade, que favorecem a construção do conhecimento do educando. Assim, o problema que norteou este estudo consistiu em como essas atividades lúdicas facilitam na aprendizagem e qual a contribuição destas para a aprendizagem.

Sabe-se que os jogos e brincadeiras fazem parte do dia a dia da criança, e por meio deles as crianças aprendem a se socializar, conseguem externar suas emoções e criatividade espontaneamente, sem receio e sem dificuldades. Fazendo assim das atividades lúdicas, não apenas facilitadores da aprendizagem, mas também facilitadores do desenvolvimento psicomotor e cognitivo.

Brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia. O fato de a criança, desde muito cedo poder se comunicar por gestos, sons e mais tarde, representar determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva sua imaginação. Nas brincadeiras, as crianças podem desenvolver algumas capacidades importantes, tais como a atenção, a imitação, a memória, a imaginação. Amadurecem também algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais. (LOPES, 2006 p.110).

A capacidade de brincar abre um espaço de decifração de enigmas, além de propiciar o conhecimento de forma natural e agradável, como meio de estimular a socialização, possibilitando à criança agir de forma mais autônoma. Acerca dos jogos, como instrumento pedagógico na Educação Infantil, Brougère (2002) salienta que o jogo não é naturalmente educativo, mas se torna educativo pelo processo metodológico adotado, ou seja, por meio de jogos e brincadeiras que o professor pode desenvolver metodologias que contribuam com o desenvolvimento. Todavia, é preciso ter clareza de que o jogo pode possibilitar o encontro de aprendizagens. É uma situação que comporta forte potencial simbólico, que pode ser fator de

aprendizagem, mas de maneira inteiramente aleatória, dificilmente previsível (BROUGERE, 2002).

Nesse sentido as atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, não são apenas entretenimento, mas canal de desenvolvimento da aprendizagem, estimulando o seu cognitivo, gerando uma facilitação na absorção das habilidades de maneira prazerosa.

Segundo Fortuna (2003), é importante que o educador insira o brincar em um projeto educativo, com objetivos e metodologia definidos, o que supõe ter consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem das crianças. Ressalta-se que a aprendizagem é o mais freqüente motivo pelo qual o jogo é considerado importante para a educação, em que o brincar se torna realmente significativo com a ajuda dos seus educadores, que devem seguir o seu papel de auxiliares nesse processo, pois conforme considera Ramos (2002, p. 6), “nem tão largada que dispense o educador, dando margem às práticas educativas espontaneístas que sacralizam o ato de brincar, nem tão dirigida que deixa de serem brincadeiras.”, já que a intencionalidade do educador pode, por exemplo, estar na organização do espaço.

Pensando nesse processo de ensino e aprendizagem, o presente estudo está dividido da seguinte forma: em um primeiro momento, foram discutidos os conceitos de aprendizagem, bem como a concepção acerca de como o brincar foi concebido ao longo da História. Posteriormente, a discussão voltou-se para as contribuições dos jogos e brincadeiras na alfabetização.

Justamente, porque se sabe que a criança na fase de alfabetização faz muito uso da imaginação e os jogos e brincadeiras proporcionam muito essas situações imaginárias e também os alunos precisam de materiais concretos para que a aprendizagem ocorra, então, por que não tornar o ensino de alfabetização mais atraente e prazeroso para os nossos discentes?

Neste sentido, o objetivo geral é analisar o emprego de jogos e brincadeiras como facilitadores da aprendizagem dentro da alfabetização. Desse modo, foi abordada a importância de se utilizar os brinquedos em sala de aula, pois, assim, as crianças aprendem brincando. Atividades dinâmicas de motivação, utilização de jogos pedagógicos, bem como os momentos de socialização e afetividade oportunizam aprendizagem por meio do mundo imaginário. Para tanto se fez necessário utilizar uma pesquisa bibliográfica de caráter analítico e qualitativo com o uso de técnicas de leitura, sistematização e orientação.

Este trabalho encontra-se estruturado em três capítulos. O primeiro aborda os conceitos de aprendizagem e as concepções de jogos e brincadeiras e como ele vem sendo

usados ao longo dos tempos; no segundo capítulo mostram-se os jogos e brincadeiras como facilitadores na alfabetização e no terceiro fala-se da pesquisa, da metodologia e dos resultados encontrados

## **1. CONCEITO DE APRENDIZAGEM E CONCEPÇÃO DE JOGOS EBRINCADEIRAS AO LONGO DA HISTÓRIA.**

Sabendo-se que a natureza do conhecimento humano é inventiva e construtiva, que nela as informações não são pré-fixadas, mas funciona como pilares que geram transformações, assim, a chave do saber está nas transformações geradas pela capacidade inventiva das pessoas; qualquer que seja sua idade. Desta forma, a imagem que se tem do mundo é fruto da criação e combinação de esquemas do pensamento e das formas de representá-lo, acrescentando aqui, a oportunidade de fazer com que os alunos possam também criar suas próprias regras se desta forma a professora poderá verificar também o nível de conhecimento, aprendizagem, dificuldades que estes virem a apresentar.

Assim, percebe-se que a cada dia as transformações vão acontecendo e vai-se adquirindo novos conhecimentos no cotidiano e estes ficam internalizados e por isso necessitam serem organizados para que seu desenvolvimento se dê de forma linear e sistematizada aí vem dois canais importantes na vida da criança a família e a escola, no entanto aqui discorreremos sobre o processo de aprendizagem voltado para o processo escolar.

### **1.1 Conceitos de Aprendizagem**

A aprendizagem é o processo pelo qual as competências, habilidades, conhecimentos, comportamento ou valores são adquiridos ou modificados, como resultado de estudo, experiência, formação, raciocínio e observação. Aprendizagem é uma das funções mentais mais importantes em humanos e animais e também pode ser aplicada a sistemas artificiais.

Aprendizagem humana está relacionada à educação e desenvolvimento pessoal: em razão disso, Pozo (2002) prefere não criar uma definição formal de aprendizagem. Pois acredita ser mais útil pensar em quais seria as melhores características para uma boa aprendizagem. Ele sugere três:

- a) a aprendizagem que produz mudanças duradouras
- b) a aprendizagem que deve ser transferível para outras situações
- c) a aprendizagem que é consequência direta da prática realizada

Para Pozo (2002), o ser humano nasce potencialmente inclinado a aprender, necessitando de estímulos externos e internos (motivação, necessidade) para o aprendizado. Há aprendizados que podem ser considerados natos, como o ato de aprender a falar, a andar, necessitando que ele passe pelo processo de maturação física, psicológica e social. Na maioria dos casos a aprendizagem se dá no meio social e temporal em que o indivíduo convive; sua conduta muda, normalmente, por esses fatores, e por predisposições genéticas.

De acordo com as ideias de Skinner (2005), pode-se dizer que aprendizagem é uma mudança na probabilidade da resposta, devendo especificar as condições sob as quais ela acontece. É importante salientar que o mesmo autor garante ainda que a execução de um comportamento é essencial, mas não é isso que afirma a existência de uma aprendizagem. Assim é necessário que se saiba a natureza do comportamento, bem como, entenda-se o seu processo de aquisição.

A aprendizagem é um processo que se diferencia dos fatores inatos, como afirma Oliveira:

É um processo pelo qual o indivíduo adquire informações habilidades, atitudes, valores, etc. a partir de seu contato com a realidade, o meio ambiente, as outras pessoas. É um processo que se diferencia dos fatores inatos (a capacidade de digestão, por exemplo, que já nasce com o indivíduo) e dos processos de maturação do organismo, independentes da informação do ambiente. Em Vygotsky, justamente por sua ênfase nos processos sócio históricos, a ideia de aprendizado inclui interdependência dos indivíduos envolvidos no processo. O termo que ele utiliza em russo (obuchenie) significa algo como “processo de ensino aprendizagem”, incluindo sempre aquele que aprende aquele que ensina e a relação entre essas pessoas. (OLIVEIRA, 1995, p.57).

O interesse desse posicionamento é que a aprendizagem também guarda uma estreita relação com a prática que a produz e com os sujeitos que praticam e recebem essa aprendizagem. No entanto, a aprendizagem melhora com a prática. Desse modo, o que parece haver é que uma prática intensa sem muitos intervalos poderia levar a uma perda momentânea de eficiência da atividade, mas em espaços de tempo maiores levaria ao aumento da eficiência da aprendizagem.

E Oliveira continua afirmando que:

[...] a aprendizagem não é, em si desenvolvimento, mas uma correta organização da aprendizagem da criança, que conduz ao desenvolvimento mental, ativa todo um grupo de processos de desenvolvimento, e esta ativação não poderia produzir-se sem a aprendizagem. Por isso, a aprendizagem é um momento intrinsecamente necessário e universal para que se desenvolvam na criança essas características humanas não-naturais, mas formadas historicamente. (OLIVEIRA, 1995, p.115).

Neste sentido Oliveira aponta para a aprendizagem como foi dita logo no início, algo que acontece de maneira que, construa no indivíduo as características humanas formadas ao longo do tempo.

## **1.2 Concepções de Jogos e Brincadeiras**

Jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotadas de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana (HUIZINGA, 2007, p. 33).

É importante retirar dos jogos o maior proveito educativo. Advém disso a necessidade de transferir à escola as mesmas motivações que a criança encontra para jogar fora desse espaço. (PIMENTEL, 2004, p. 57). Conhecendo os prováveis benefícios dos jogos na vida da criança, observar-se-á a concepção de jogos e brincadeiras na visão de Piaget, Wallon e Vygotsky levando em consideração que o jogo, claro, está presente na escola. para a educação física, o jogo é considerado uma prática corporal de expressividade humana.

### **1.2.1 Concepção Piagetiana**

Para entender qual a concepção de jogo para Piaget é necessária que se conheça pelo menos minimamente o que o ele estudou a respeito do desenvolvimento cognitivo. Por meio de seus estudos Piaget passa a acreditar que todos os seres humanos se desenvolvem passando por uma série de mudanças ordenadas e previsíveis, as quais



denominaram estágios e períodos do desenvolvimento. Sendo assim, o desenvolvimento cognitivo de uma criança é visto como uma evolução gradativa na qual o grau de complexidade aumenta simultaneamente ao nível de aprendizado que vai sendo adquirido.

Na concepção de Piaget, o jogo é em geral a assimilação que se sobressai à acomodação, uma vez que o ato da inteligência leva ao equilíbrio entre a assimilação e a acomodação, sendo a última prorrogada pela imitação. Conforme a criança vai se socializando o jogo vai adquirindo regras ou então a imaginação simbólica se adapta de acordo com as necessidades da realidade. O símbolo de assimilação individual dá espaço às regras coletivas, objetivos ou aos símbolos representativos ou a todos (NEGRINE, 1994).

Estes estágios segundo Piaget são caracterizados a partir da maneira como cada indivíduo interage com a realidade, ou melhor, a forma como cada pessoa organiza seus conhecimentos visando sua adaptação, ocorrendo então mudanças significativas e progressivas nos processos de assimilação e acomodação. Negrine (1994), diz que levando em consideração que de acordo com os estudos piagetianos a criança se desenvolve a partir da inter-relação com o meio, foi criada a teoria do desenvolvimento intelectual por estágios, cujo ponto de partida é o egocentrismo, em que a criança não se vê separada do mundo, ou seja, não considera a existência de um mundo externo. Este pode ser explicado citando uma criança que quando pequena não vê a necessidade de explicar aquilo que diz, pois está ciente de que está sendo entendida. Conforme a criança vai se desenvolvendo e o sistema não responde mais à novidade este tem que ser mudado, caracterizando assim o desenvolvimento da inteligência. Essas mudanças fazem com que o egocentrismo diminua devido à maior interação da criança com o meio.

Piaget classifica os jogos em: de exercício, simbólicos e de regras. Para tanto é importante lembrar que segundo este autor deve haver uma variação de conteúdo dos jogos de acordo com a realidade do meio físico e social da criança, bem como:

[...] o jogo procede por relaxação do esforço adaptativo, assim como por meio do exercício das atividades, somente pelo prazer de dominá-las e de extrair delas um sentimento de virtuosidade ou potência. (NEGRINE, 1994, p. 4).

Sendo assim, Piaget define jogos de exercício como podendo ser jogos de exercício de pensamento como jogos sensório-motor, sendo que ambos estão relacionados ao prazer funcional ou “à tomada de consciência de novos poderes”. De acordo com Negrine (1994), Piaget afirma que nos jogos de exercício não há necessidade de pensamento nem estrutura representativa especialmente lúdica, diferentemente do jogo simbólico que requer a representação simbólica de um objeto ausente.

Os jogos simbólicos por sua vez, segundo Piaget citado por Barbosa e Botelho (2008), aparecem no final dos dois anos de idade, com o aparecimento da função simbólica (representação de um objeto ausente) quando a criança entra no estágio pré-operatório do desenvolvimento cognitivo. Desta forma, no jogo simbólico a criança finge ser outrem, atribui novas funções a objetos ou se imagina em alguma situação. Para que aconteça essa forma de jogo é necessário que a criança tenha desenvolvido a representação simbólica uma vez que ela reproduzirá a realidade, será uma cópia da mesma e em seu imaginário pretende viver e simular a realidade a modificando de acordo com seus interesses.

Por fim, os jogos de regra, de acordo com Piaget (1975) aparecerão a partir dos 4 ou 5 anos de idade, quando a criança larga o jogo egocêntrico, no entanto é somente próximo dos 7 anos que a criança consegue verdadeiramente se submeter a regras. É neste tipo de jogo que a criança começa a se adaptar com a vida em sociedade sendo que as leis (regras do jogo) que fazem com que o grupo se torne coeso e busquem um objetivo em comum: jogar. Vale lembrar que as crianças neste momento não questionam as regras, apenas as cumpre.

### **1.2.2 Concepção de Wallon**

De acordo com a teoria de Wallon o desenvolvimento humano deve ser considerado nos vários campos funcionais que distribuem a atividade infantil, pois a criança deve ser contextualizada nas relações com o meio. Deste modo, o desenvolvimento irá ocorrer tanto em ambientes físicos como nos ambientes sociais, dois fatores importantes para a formação da personalidade. Esta realiza a integração de duas funções principais: a afetividade e a inteligência. No início do desenvolvimento a criança não vê suas interações separadas do parceiro, porém com o tempo a criança vai perdendo esse papel e individualizando. Para Wallon o homem nasce social e vai se individualizando no decorrer do desenvolvimento. (WALLON, 1979)

O desenvolvimento envolve a afetividade, motricidade e inteligência. O autor enfatiza o papel da emoção em sua teoria, visto que, através dela estabelecem vínculos afetivos. A afetividade está intimamente ligada á motricidade, como desencadeadora do desenvolvimento da ação e psicológico da criança. Segundo Wallon a aquisição motora desempenha progressivamente um crescimento para o desenvolvimento individual, é por meio do corpo e da projeção motora que a criança estabelece a primeira comunicação com o meio, por isso a criança deve ter oportunidade de brincar. Wallon (1979) entende que o jogo compõe aquilo que foi assimilado pelo adulto, determinando quatro fases:

Jogos Funcionais: São caracterizados por realizar movimentos simples com o corpo, por meio dos sentidos; Exemplos: mover os dedos, tocar objetos, produzir ruídos e sons, dobrar os braços ou as pernas, entre outras. Jogos de Ficção: A ênfase será no “faz de conta”, na situação imaginária. A criança irá representar/ imitar situações, papéis do seu cotidiano. Exemplos: imita os adultos, brinca de imitar a escolinha. A interpretação nesta atividade será ampliada. Jogos de Aquisição: Quando o bebê se esforça para perceber, entender, imitar os gestos, os sons, imagens. Esta atividade relaciona com a capacidade de olhar, escutar e realizar esforços que contribuam para a compreensão. Jogos de Fabricação: A criança irá distrair-se, se divertir com atividades manuais de criar, combinar, juntar e transformar. (FREIRE, 2012).

Para WALLON (1979) a compreensão infantil é uma simulação que vai da outra pessoa a si mesmo e de si mesmo ao outro. A imitação quando funciona como um meio para que haja essa fusão, representa uma ambivalência na qual explica algumas oposições, no qual o jogo encontra alimento.

### **1.2.3 Concepção de Jogos para Vygotsky**

Vygotsky (1998) estuda o desenvolvimento humano considerando os aspectos sociais ou culturais dos indivíduos e apresenta estudos sobre o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança; a palavra jogo deve ser entendida como brincadeira, caracterizando o brincar da criança como imaginação em ação, um dos elementos fundamentais. Com isso, é importante investigar as necessidades, as motivações e as tendências que as crianças manifestam e como se satisfazem nos jogos, a fim de compreendermos os avanços nos diferentes estágios de seu desenvolvimento, segundo Negrine:

O surgimento de um mundo ilusório e imaginário na criança é o que, na opinião de Vygotsky, se constitui “jogo”, uma vez que a imaginação como novo processo psicológico não está presente na consciência da criança pequena e é totalmente alheia aos animais. (NEGRINE, 1995 p. 10).

O autor acredita que quando criança cria e se submete às regras do jogo ao representar diferentes papéis, não se importa com o ganhar ou perder, pois o fato de estar brincando já lhe proporciona prazer. Trazendo o papel da imitação, onde a criança faz aquilo que ela viu o outro fazer, mesmo sem ter clareza do significado da ação. Aos poucos deixa de repetir por imitação, passando a realizar a atividade conscientemente, criando novas possibilidades e combinações.

### **1.3 A Contribuição dos Jogos e Brincadeiras na Aprendizagem ao longo da História**

Acredita-se que brincando a criança aprende, se socializa, assimila regras, integra-se ao grupo, aprende a dividir, a competir, a cumprir regras. Sabendo disso a escola pode valer-se do uso de materiais concretos e de jogos e brincadeiras para facilitar a aprendizagem e tornar as aulas mais agradáveis e eficazes. Ao brincar as crianças revivem situações e acontecimentos do seu dia a dia e consegue entendê-los, e ao brincar elas são estimuladas a perceber e explorarem o espaço em que ela está inserida e criar formas de representá-los através de sua imaginação. O brincar é fundamental para o desenvolvimento infantil da criança, já que é uma atividade sociocultural, impregnada de valores, hábitos e normas que refletem o modo de agir e pensar de um grupo social.

Para Lopes, (2005, p. 35) “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta”. De acordo com as ideias da autora, a criança aprende brincando, ela afirma que o jogo para a criança é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades. A autora ainda diz que enquanto a criança está simplesmente brincando incorpora valores, conceitos e conteúdos e que ao brincar a criança aprende conceitos e conteúdo de uma forma bem mais prazerosa e da maneira que ela gosta.

De acordo com Teixeira (2010, p. 44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Nesse sentido, podemos perceber que o

brincar assume duas concepções diferentes, pois, por meio dessa atividade, ao mesmo tempo em que a criança está se divertindo ela está produzindo conhecimentos. A importância da brincadeira na vida da criança fica explícita nas palavras da Teixeira quando ela afirma que:

Por meio da brincadeira, a criança aprende a seguir regras, experimentar formas de comportamento e se socializar, descobrindo o mundo ao seu redor. Brincando com outras crianças, encontra seus pares e interage socialmente, descobrindo, dessa forma, que não é o único sujeito da ação, e que, para alcançar seus próprios objetivos, precisa considerar o fator de que outros também têm objetivos próprios. (TEIXEIRA, 2010, p.49).

Desse modo, observa-se que as atividades lúdicas podem ser utilizadas no processo de aprendizagem dos educandos, uma vez que auxilia a ação do professor. Sendo assim, a função do professor é de mediador desse processo. A partir das informações acima, percebe-se a importância do professor compreender o seu papel na realização dos jogos e brincadeiras, bem como se entende que é possível utilizar esses recursos pedagógicos como facilitadores na alfabetização dependendo de sua postura frente o jogo e a brincadeira e esse é o conteúdo a ser discutido na próxima etapa.

## **2. JOGOS E BRINCADEIRAS FACILITADORES NA ALFABETIZAÇÃO**

Observou-se que os jogos e as brincadeiras têm importância fundamental para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do conhecimento e na socialização, englobando, portanto, aspectos cognitivos e afetivos. É um importante instrumento pedagógico, principalmente como um facilitador da aprendizagem na alfabetização, porém nem sempre valorizado, pois muitas vezes quando é utilizado, é feito de forma aleatória, sem objetivos bem definidos.

Pelo que se percebe os jogos e brincadeiras são um excelente recurso pedagógico que o professor deve utilizá-los na sala de aula, esses recursos devem ser usados não apenas como diversão, mas também como meio para a construção de conhecimentos em situações formais de aprendizagem.

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem. (KISHIMOTO, 2001, p.41).

A proposta do uso de jogos e brincadeiras remete a promoção de uma alfabetização significativa na prática educacional, incorporar o conhecimento, promover o rendimento escolar, a fala, o pensamento e o sentimento tudo isso de forma prazerosa.

### **2.1 Os jogos e Brincadeiras como Facilitadores de Aprendizagem**

Vários são os teóricos que afirmam que os jogos e brincadeiras contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento das crianças principalmente na alfabetização, não só no que diz respeito à construção do conhecimento e, conseqüentemente, na aprendizagem, mas também no desenvolvimento das capacidades sociais, pessoais e culturais que acabam por contribuir para a construção do pensamento e conhecimento. Dentre eles, destacou-se apenas: Piaget (1975), Wallon (1979) e Vygotsky (1998). A base de defesa desses teóricos é que os jogos bem como as brincadeiras são primordiais no processo de aprendizagem de crianças. Os jogos conseguem trazer o mundo para a

realidade da criança, permitindo o desenvolvimento de sua inteligência, sua sensibilidade, habilidades e criatividade. (BARBOSA, 2008).

A respeito de todas as hipóteses desses teóricos, é possível concluir que a importância dos jogos e brincadeiras está associada à aprendizagem. Assim, a verdadeira aprendizagem não se faz apenas copiando do quadro ou prestando atenção ao professor, mas sim no brincar, muitas vezes, que acrescenta ao currículo escolar uma maior energia de situações que ampliam as possibilidades de a criança aprender e construir o conhecimento. O brincar permite que a criança tenha mais liberdade de pensar e de criar para se desenvolver com criatividade e autonomia.

Foi possível observar que as crianças constroem o conhecimento em sala de aula desde cedo, numa interação com os objetos que as cercam, sobre as seqüências de ações, nas experiências vividas com os outros e através da mediação do professor. Esse conhecimento tem características que se vão transformando ao longo do desenvolvimento. Silviane Barbato ressalta a importância da inserção de atividades lúdicas como suporte para a aprendizagem:

As crianças de 6 anos constroem seu conhecimento, utilizando procedimentos lúdicos como suporte para a aprendizagem. O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores. (BARBATO, 2008, p.21).

Nesse sentido, surge a necessidade de ampliação no que tange ao conceito de alfabetização e no processo pedagógico que a envolve. É importante que a mesma seja vista de forma contextualizada com o mundo. Implica numa mistura de aprender brincando num fazer novo de forma significativa.

### 3. ANÁLISE DOS DADOS DA PESQUISA

Falar de aprendizagem e de como os jogos e brincadeiras são facilitadores na alfabetização requer mostrar que essas atividades são características inerentes ao ser humano, neles o homem consegue construir sua personalidade através da autonomia que esses recursos oferecem. Assim escola e educadores devem auxiliar no cumprimento desses direitos, para que haja um desenvolvimento integral, efetivo e de maneira prazerosa, otimizando assim a aprendizagem e o desenvolvimento integral da criança em todas as suas potencialidades. Partindo desse pressuposto, pode-se dizer que a infância é um momento real e distinto de todos os outros, por isso mesmo, deve ser considerado de acordo com as suas peculiaridades. É neste período que se expressa os sentimentos, a criatividade da forma mais espontânea possível quando as atividades lúdicas são predominantes. Sabe-se que é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relação com o meio, interagem com o outro, para construir a própria identidade e desenvolver sua autonomia.

Percebeu-se que o uso dos jogos e de brincadeiras tem se apresentado com instrumento facilitador da aprendizagem, pois permite que o processo vá além dos limites do ensino-aprendizagem permite entrar na esfera da afetividade da criança, facilitando a convivência e a realização pessoal do mesmo. As formas com que são aplicadas as práticas de ensino tendo os jogos como instrumento pedagógico tem se mostrado eficaz no trato do ensinar. Segundo Rojas:

A ludicidade tem conquistado em espaço no panorama da educação infantil. O brincar e a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. (ROJAS, 1991. p. 20).

Mais importante, porém, do que o tipo de atividades é a forma como é orientada e como é experimentada, e o porquê de estar sendo realizada. Segundo Rojas enquanto educadores dando ênfase às metodologias que se alicerçam no brincar, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira e do encantamento, permitem que o outro construa por meio de alegria e do prazer. (1991. p. 60).



Foi possível compreender o que Wallon diz em sua teoria que é através da imitação que a criança vive o processo de desenvolvimento que é seguido por fases distintas, no entanto, é a quantidade de atividades lúdicas que proporcionarão o progresso, e diante do resultado, temos a impressão que a criança internalizou por completo o aprendizado, mas, ela só comprova seu progresso através dos detalhes. Não existe na criança um jogo natural, portanto: “[...] a brincadeira pressupõe uma aprendizagem social. Aprende-se a brincar.” (BROUGÈRE, 1989, p.39)

Entende-se que através dessa concepção, o lúdico e infância não podem ser dissociados, toda atividade da criança deve ser espontânea, livre de qualquer repressão, antes de tornar-se subordinada a projetos de ações mais extensas e transformadas. Portanto, o jogo é uma ação voluntária, caso contrário, não é jogo, mas sim trabalho ou ensino.

Portanto compreendeu-se que através dos jogos e das brincadeiras que estão presentes em todas as fases da vida dos seres humanos, torna-se especial a sua existência, de alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre pessoas, possibilitando que a criatividade aflore fazendo da alfabetização um momento inigualável de prazer.

O presente trabalho monográfico optou por uma pesquisa exploratória de cunho bibliográfico, visando aprofundar os conhecimentos sobre os jogos e as brincadeiras como facilitadores da aprendizagem na alfabetização. Procurou-se ter por base o pensamento de Gil que destaca:

a principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Por outro lado. Existe a difícil escolha diante de tão grande fonte (2007, p.50)

Para o desenvolvimento da investigação, foram realizados diferentes momentos metodológicos: primeiro escolheu-se os autores para a pesquisa bibliográfica de caráter analítico. Partiu-se então para as técnicas de leitura, sistematização e orientação e por fim passou-se para a elaboração do trabalho em si, tudo numa abordagem qualitativa pois busca a compreensão dos aspectos subjetivos sem a necessidade de empregar procedimentos estatísticos como centro do processo de análise do problema.

Por tudo isso se entendeu que, ao papel do professor se faz necessário numa vivência em todas as fases da infância, pois é importante ter atrelado ao seu autoconhecimento e autoconsciência, o conhecimento teórico. Desta forma, ele estará

preparado para atuar e mediar no jogo infantil, de maneira adequada, destacando o progresso e proporcionando mais crescimento. O adulto deve ser um facilitador do jogo e não um jogador. Brincar com a criança não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados, em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

A brincadeira acontece independentemente do local que a criança esteja isso se percebe andando na rua, observando as famílias, enfim onde tem criança tem riso, tem brincadeira ou então algo não vai bem. Basta ter algo que a estimule, que logo ela começa a imaginar e conseqüentemente ela assume um papel, tomando como referência pessoas que são importantes no seu dia-dia, viajando em um mundo de criações e fantasias, com muito movimento, expressando sentimentos.

É da natureza do ser humano, ser expressivo, afetivo e social e isso desde pequeno, embora, em algumas pessoas estes aspectos em parte estejam bloqueados. Por isso, é preciso trabalhar o ser humano por completo, para que essas características sejam desenvolvidas, independente de idade. Assim, o professor deverá estar preparado para ter condições de intervir e proporcionar com maior intensidade o desenvolvimento da criança, sabendo que ela é como todo mundo, uma mistura extremamente completa de capacidades e limitações.

Como foi dito anteriormente a importância do professor no sentido de que oriente sua atuação, no sentido de variar e aumentar o repertório das crianças, tanto referente à língua como também culturalmente. O professor, portanto, deve estimular o imaginário da criança, para que as atividades que serão realizadas sejam enriquecidas, tornando-se cada vez mais complexa com as relações que vão se constituindo. O professor deve ser extremamente cuidadoso ao escolher uma atividade para realizar com as crianças uma vez que visa a compreensão e conhecimento da mesma, deve ter cuidado e clareza nos objetivos. Assim as brincadeiras e os jogos devem ser considerados atividades fundamentais para a construção cultural e de sua personalidade.

Diante desses resultados obtidos observou-se que remetem ao que se chama de caminho de repensar. Repensar a prática pedagógica, repensar o lúdico no processo de alfabetização, buscando a valorização da criança e sua cidadania. O jogo e a brincadeira têm um papel muito importante nas áreas de estimulação da Alfabetização, pois é uma forma natural da criança entrar em contato com a realidade, são do seu conhecimento,

fazem parte do seu cotidiano tendo este caminho de repensar como um papel especial fornece oportunidades para explorarem aspectos da vida escolar.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Foi possível compreender que tanto os jogos quanto as brincadeiras representam ainda uma situações-problema a ser resolvidos seja pelos educadores, seja pela escola, pois embora os mesmos sejam de grande benefício, muitas vezes ainda são vistos como algo improdutivo para a aprendizagem e a solução deve ser construída por eles mesmos, de forma criadora e inteligente. O educador tem aqui um papel muito importante neste processo quando procura relacionar jogos e brincadeiras com as necessidades dos educandos e com os objetivos e conteúdos didáticos pedagógicos que pretende alcançar.

Como recurso pedagógico o lúdico é extremamente valioso para qualquer área de ensino, pois favorece aos professores a criação e recriação de situações nas quais os alunos possam se desenvolver com auxílio dos jogos educativos e das brincadeiras como indivíduos pensantes, críticos e participantes das mudanças sociais, na busca de uma vida mais solidaria e feliz. Diante dos aspectos mencionados, pode-se considerar que a partir do momento em que o professor se conscientizar dos benefícios que a inserção de jogos e brincadeiras oferece para o desenvolvimento da criança, perceberá que o sucesso da alfabetização, dependerá de sua postura; e certamente, reformulará sua prática pedagógica para que, dentro das possibilidades, integre o lúdico ao conteúdo escolar, percebendo assim a eficácia da ação educativa.

Por meio das brincadeiras, os professores podem observar e constituir uma visão dos processos de desenvolvimento das crianças em conjunto e de cada uma, em particular, registrando suas capacidades de uso das linguagens, assim como das capacidades sociais e dos recursos afetivos e emocionais de que dispõem. É preciso que o professor tenha consciência que, brincando as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

Portanto, que o cotidiano escolar observado ainda mantém uma distância entre o discurso e a prática na sala de aula. O professor não desenvolve o lúdico como mais uma possibilidade de promoção do ensino e aprendizagem, mas como uma atividade de entretenimento, sem relação com a aprendizagem significativa para a criança. É preciso que o professor tenha um suporte teórico e, acima de tudo, considere que o jogo e a brincadeira se constituem em ferramentas indispensáveis no processo de alfabetização, possibilitando a aquisição dos conhecimentos de forma prazerosa. Necessário se faz proporcionar momentos de estudo com os professores voltados para esta temática,

buscando oferecer diretrizes para que o trabalho a ser desenvolvido incorpore uma proposta didática onde o lúdico, os jogos, a literatura infantil e a brincadeira ocupem um espaço de relevância no processo ensino-aprendizagem, sobretudo diante a alfabetização.

Conclui-se mostrando o quanto é relevante entender e aceitar a contribuição do professor de educação Física, pois ele saberá utilizar tanto jogos como brincadeiras como elementos mediadores da aprendizagem e desenvolvimento humano e da educação pelo movimento que é parte fundamental desse processo e, especialmente neste caso, da alfabetização.

## REFERENCIAS

BARBOSA, S. L; BOTELHO, H. S. **Jogos e brincadeiras na educação infantil**. Lavras, 2008.

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental**. São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BROUGÈRE, G.A **criança e a cultura lúdica**. In: KISHIMOTO, T. M. O Brincar e suas teorias. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

FORTUNA, T. R. **Jogo em aula: recurso permite repensar as relações de ensino aprendizagem**. Revista do Professor, Porto Alegre, v. 19, n. 75, p. 15-19, jul./set. 2003.

FREIRE, A. Cleudo, et al. **O jogo segundo a teoria de desenvolvimento humano de Wallon**. Disponível [http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos\\_teses/Pedagogia/jogo\\_teorica\\_do\\_desenvolvimento.pdf](http://www.educadores.diaadia.pr.gov.br/arquivos/File/2010/artigos_teses/Pedagogia/jogo_teorica_do_desenvolvimento.pdf). Acesso em: 6 nov. 2012.

GIL, Antônio Carlos. **Método e Técnicas de Pesquisa Social**. 5. ed. São Paulo:Atlas:2007.

KISHIMOTO, T.M. **Brinquedos e materiais pedagógicos nas escolas infantis**. Educação e Pesquisa, Campinas, v.27, n.2, 2001.

LOPES, Vanessa Gomes. **Linguagem do corpo e movimento**. Curitiba: PR: FAEL, 2006.

MARQUES, Marta N.; KRUG, Hugo, N. **O jogo como conteúdo da Educação Física Escolar**. 2009.

NEGRINE, Airton. **Concepção do jogo em Piaget**. Aprendizagem & Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994, p. 32-45.

\_\_\_\_\_, Airton. **Concepção o jogo em Vygotsky: uma perspectiva psicopedagógica**. Rev. Movimento, n. 02, ano 02, 1995.

PIMENTEL, Alessandra. **Jogo e desenvolvimento profissional: análise de uma proposta de formação continuada de professores**. São Paulo, 2004.



