

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

LEIDE DAYANE SETRA

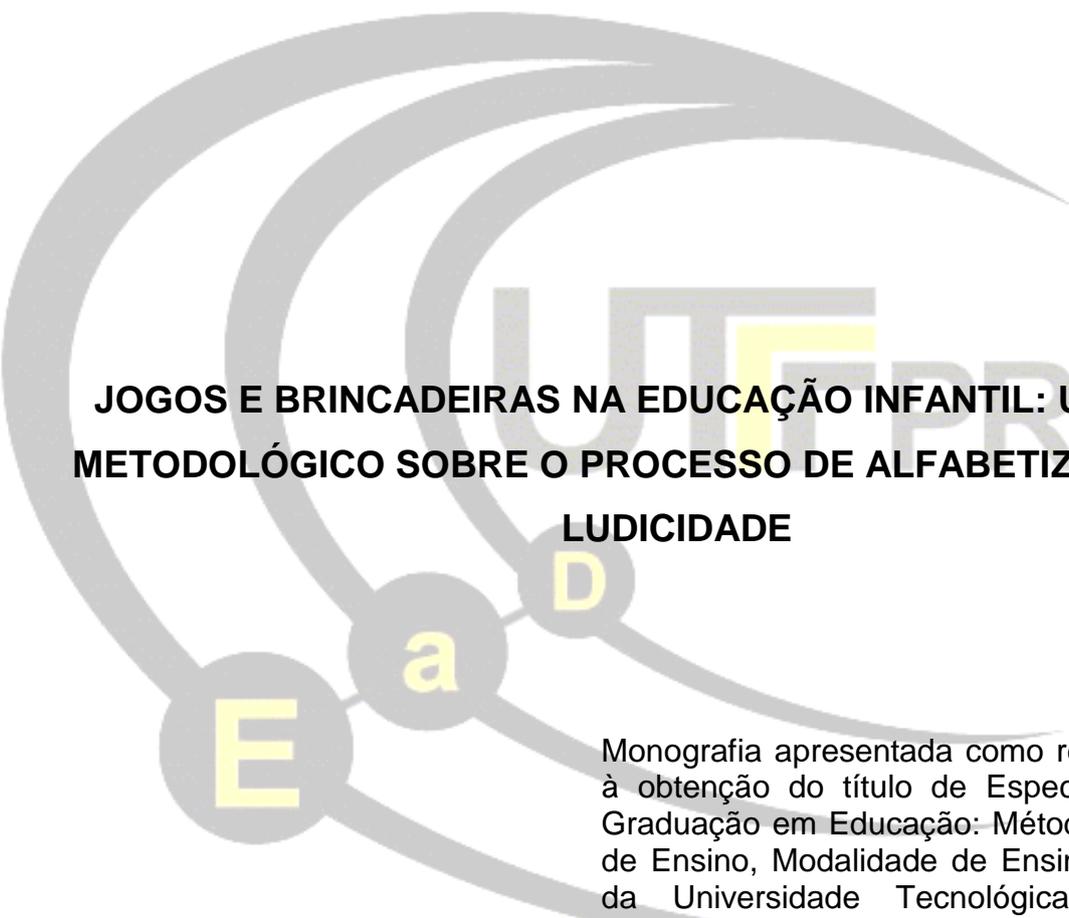
**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR
METODOLÓGICO SOBRE O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO COM
LUDICIDADE**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2014

LEIDE DAYANE SETRA



**JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR
METODOLÓGICO SOBRE O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO COM
LUDICIDADE**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – *câmpus* Medianeira.

Orientador: Me. Fausto Pinheiro da Silva

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2014



Ministério da Educação
Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Diretoria de Pesquisa e Pós-Graduação
Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de
Ensino



TERMO DE APROVAÇÃO

JOGOS E BRINCADEIRAS NA EDUCAÇÃO INFANTIL: UM OLHAR
METODOLÓGICO SOBRE O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO COM
LUDICIDADE

Por

Leide Dayane Setra

Esta monografia foi apresentada às 20 e 30h do dia **11 de dezembro de 2014** como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Nova Londrina, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Câmpus Medianeira. O candidato foi arguido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado.

Prof^a. Me. Fausto Pinheiro da Silva
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientador)

Prof. Dr. Cidmar Ortiz
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof. Me. Neron Alipio Cortes Berghauser
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho a minha família, a maior incentivadora de meus estudos, pelo exemplo de bondade, caráter, coragem e tantas outras qualidades. Por ter se dedicado de forma incondicional em minha formação pessoal e profissional.

AGRADECIMENTOS

À Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Aos meus pais, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

Agradeço aos pesquisadores e professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Câmpus Medianeira.

Agradeço aos tutores presenciais e a distância que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram de forma direta ou indireta para realização desta monografia.

*O homem não é nada além daquilo que a educação faz dele.
Immanuel Kant*

SETRA, Leide Dayane. **Jogos e brincadeiras na Educação Infantil**: um olhar metodológico sobre o processo de alfabetização com ludicidade. 44 folhas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo demonstrar a importância do brincar no processo de alfabetização, apresentar a evolução do brincar, destacar a importância do brincar como recurso pedagógico, no processo de ensino – aprendizagem e refletir sobre o papel do professor alfabetizado dentro do brincar, sugerindo atividades com materiais lúdicos na sala de aula. Assim, a finalidade maior do trabalho centra-se na reflexão sobre o brincar na alfabetização e também refletir em que medida o brincar contribui efetivamente para o processo de construção da linguagem e escrita nos anos iniciais. Para realização deste estudo optou-se pela pesquisa qualitativa de caráter bibliográfico pautada em uma problemática posta no contexto educativo da modernidade. Diante da pesquisa é notável o quanto os recursos de jogos, brinquedos e brincadeiras são alternativas muito importantes no processo educativo e, sobretudo no processo de alfabetização constituindo uma gama de atividades elementares na aquisição das linguagens.

Palavras-chave: Brincadeira; Educação Infantil; Alfabetização; Metodologia.

SETRA, Leide Dayane. **Juegos y brincadeiras en la Educación Infantil: un mirar metodológico sobre el proceso de alfabetización con ludicidade.** 44 hojas. Monografía (Especialización en Educación: Métodos y Técnicas de Enseñanza). Universidad Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2014.

RESUMEN

Este trabajo tiene como objetivo demostrar la importancia del jugar en el proceso de alfabetización, presentar la evolución del jugar, destacar la importancia del jugar como recurso pedagógico, en el proceso de enseñanza – aprendizaje y reflejar sobre el papel del profesor alfabetizado dentro del jugar, sugiriendo actividades con materiales lúdicos en la sala de clase. Así, la finalidad mayor del trabajo se centra en la reflexión sobre el jugar en la alfabetização y también reflejar en que medida el jugar contribuye efectivamente para el proceso de construcción del lenguaje y escritura los años iniciales. Para realización de este estudio se optó por la investigación cualitativa de carácter bibliográfico pautada en una problemática puesta en el contexto educativo de la modernidad. Delante de la investigación es notable lo cuánto los recursos de juegos, juguetes y brincadeiras son alternativas muy importantes en el proceso educativo y, sobre todo en el proceso de alfabetización constituyendo una gamma de actividades elementales en la adquisición de los lenguajes.

Palabras clave: Brincadeira; Educación Infantil; Alfabetización; Metodología.

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Crianças Brincando.....	17
Figura 2: Jogos Didáticos na Sala de Aula.....	18
Figura 3: Amarelinha.....	31
Figura 4: Andar de Trem.....	32
Figura 5: Batata Quente.....	33
Figura 6: Brincadeira de Roda.....	33
Figura 7: Cobra – Cega.....	34
Figura 8: Morto-Vivo.....	35
Figura 9: Peteca.....	36
Figura 10: Pular Corda.....	37
Figura 11: Bingo da Letra Inicial.....	38
Figura 12: Bingo dos Sons Iniciais.....	39
Figura 13: Crianças Jogando o Bingo.....	40
Figura 14: Boliche de Garrafa Pet com Numerais.....	41
Figura 15: Dado Sonoro.....	42
Figura 16: Jogo da Memória com Frutas.....	43
Figura 17: Quebra-Cabeça com Figuras de Carro.....	43
Figura 20: Troca Letras.....	43

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA.....	12
3 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	13
3.1 O ATO DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	20
3.2 O PAPEL DO PROFESSOR ALFABETIZADOR DIANTE DO BRINCAR NA SALA DE AULA.....	29
3.2.1 GRUPO DAS BRINCADEIRAS.....	31
3.2.1.1 Amarelinha.....	31
3.2.1.2 Andar de Trem.....	32
3.2.1.3 Batata Quente.....	32
3.2.1.4 Brincadeira de Roda.....	33
3.2.1.5 Cobra-Cega.....	34
3.2.1.6 Morto-Vivo.....	34
3.2.1.7 Peteca.....	35
3.2.1.8 Pular Corda.....	36
3.2.2 GRUPO DOS JOGOS.....	37
3.2.2.1 Bingo da Letra Inicial.....	37
3.2.2.2 Bingo dos Sons Iniciais.....	38
3.2.2.3 Boliche.....	40
3.2.2.4 Dado Sonoro.....	40
3.2.2.5 Jogo da Memória com Frutas.....	42
3.2.2.6 Quebra-Cabeça com Figuras.....	43
3.2.2.7 Troca Letras.....	43
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS.....	48

1 INTRODUÇÃO

A função da escola na transmissão do conhecimento é multifacetada e permeada por desafios que exigem do professor um amplo leque de possibilidades, alternativas metodológicas e recursos dos mais diversos possíveis.

A partir da noção dos diferentes ritmos de aprendizagem e das diversas maneiras de fazer o aluno aprender os conteúdos e desenvolver certas habilidades é necessário que haja uma diversidade de estratégias para alcançar esse objetivo de modo que o jogo e as brincadeiras vêm se tornando eficientes alternativas de alcançar o bom desempenho dos alunos na aprendizagem dos conteúdos das mais diferentes áreas e, sobretudo na alfabetização.

Quando se fala em alfabetização tem-se claro que esse processo é o mais importante da iniciação da vida escolar dos alunos, isso não por causa da idade, tampouco pela diferença em relação aos demais ciclos ou etapas, mas sim em relação ao significado que a criança faz tanto da alfabetização escrita quanto da aquisição dos conceitos matemáticos.

É nessa etapa da escolarização em que a criança vai se deparar com as mais diversas situações que envolvem a tomada de atitude e o desenvolvimento de procedimentos que estejam ligados à continuidade da aprendizagem nos anos subsequentes.

Ao se pensar acerca do brincar no processo de alfabetização é importante pontuar uma reflexão: em que medida o brincar contribui efetivamente para o processo de construção da linguagem e escrita nos anos iniciais?

Dessa maneira, é objetivo desse texto focalizar as determinantes do contexto histórico da brincadeira e dos jogos voltados à aprendizagem, relacionar esse contexto às alternativas disponíveis aos professores bem como entender quais as melhores metodologias e encaminhamentos a se tomar para a obtenção dos melhores resultados nas salas de alfabetização.

Estudiosos como MALUF (2003) vêm discutindo sobre o brincar dentro do processo de ensino aprendizagem, visto que este engloba uma gama de conhecimentos indispensáveis a formação integral do aluno, já que este é um ser que vive e atua na sociedade na qual está inserido. Diante desta realidade este trabalho se justifica pela necessidade de demonstrar a importância do brincar nos

anos iniciais, como construção de conhecimentos, envolvendo o processo de linguagem e escrita.

São objetivos desse trabalho demonstrar a importância do brincar no processo de alfabetização; apresentar a evolução do brincar; destacar a importância do brincar como recurso pedagógico, no processo de ensino – aprendizagem; refletir sobre o papel do professor alfabetizado dentro do brincar, sugerindo atividades com materiais lúdicos na sala de aula. Assim, é imprescindível abordar sugestões que enriqueçam o trabalho de sala de aula e ofereça um leque de possibilidades para que o professor seja capaz de alcançar as mais diferentes turmas, objetivos e conteúdos para então garantir uma alfabetização eficaz e consolidada na autonomia.

Com o aparato histórico e as abordagens aqui levantadas objetiva-se proporcionar uma reflexão sobre as brincadeiras como formas não somente de aprendizagem, mas também maneiras reais e importantes de desenvolvimento da autonomia e demais capacidades igualmente importantes como a oralidade, o comportamento, respeito os colegas e outras capacidades inerentes ao convívio social.

O primeiro capítulo deste texto, intitulado **IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA** traz uma abordagem acerca da eficiência dos jogos e sua função estimuladora e orientadora da aprendizagem na educação das crianças na fase da alfabetização. Nesse sentido, este capítulo discute as possibilidades que os jogos e brincadeiras assumem quando são incorporados aos métodos de alfabetização.

O segundo capítulo, intitulado **O ATO DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA** traz uma discussão envolvendo a importância do brincar no âmbito da aquisição da linguagem, coordenação motora, internalização de regras, limites e consciência de grupo, além da noção numérica e espacial que estão ligadas diretamente às capacidades de desenvolvimento tanto cognitivo quanto social.

No terceiro capítulo, intitulado **O PAPEL DO PROFESSOR ALFABETIZADOR DIANTE DO BRINCAR NA SALA DE AULA** discute as oportunidades surgidas e criadas pelos professores do ciclo da alfabetização com os mais diversos objetivos bem como aborda sugestões eminentemente práticas na intenção de corroborar com a construção de uma prática eficientemente voltada à utilização do jogo na alfabetização

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Esta pesquisa é de caráter exploratório, adotando como procedimento técnico a pesquisa bibliográfica, onde se procurou compreender as habilidades quanto à utilização do lúdico como ferramenta para o ensino- aprendizagem.

Os motivos pelo qual escolheu a pesquisa exploratória é que nesta pesquisa buscou descobrir a importância das atividades lúdicas em sala de aula. Sobre a pesquisa exploratória Gil (2002, p. 41) ressalta que, pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições.

Foi adotado o procedimento técnico de pesquisa bibliográfica que, foi utilizada para explicar sobre o tema, dar embasamento teórico, e ainda confiabilidade ao assunto abordado e as afirmações feitas ao decorrer do trabalho.

3 IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA

É importante considerar o quanto é fundamental o papel da ludicidade e da brincadeira no processo de aprendizagem e qual sua importância para o desenvolvimento do educando que se encontra na etapa da alfabetização. Considera-se, portanto, o lúdico como um excelente recurso didático que o professor de alfabetização tem em mãos para utilizar em seu dia-a-dia.

O cérebro humano possui funções diferenciadas em seus dois hemisférios (hemisfério direito e hemisfério esquerdo), ele está dividido em quatro quadrantes (superior e inferior direito e superior e inferior esquerdo), os hemisférios têm predominâncias diferenciadas e no hemisfério esquerdo o que predomina é a razão enquanto que no hemisfério direito há a predominância da emoção do ser humano, Santos (2001).

É na interação com as atividades que envolvem simbologia e brinquedos que o educando aprende a agir numa esfera cognitiva. A criança comporta-se de forma mais avançada do que nas atividades da vida real, tanto pela vivência de uma situação imaginária, quanto pela capacidade de subordinação às regras (VYGOTSKY, 1984, p. 27).

A brincadeira está ligada diretamente à esfera cognitiva e tem como função principal propor situações verdadeiras de aprendizagem de condutas e comportamentos que influenciam diretamente em sua postura em sala de aula.

O brincar está centrado no quadrante superior do hemisfério direito onde predomina a emoção. Os seres humanos usam o potencial do cérebro entre 1% e 10% confirmando assim que existe ainda uma fonte inesgotável a ser explorada em nossas mentes. O homem utiliza muito pouco o hemisfério direito que é o responsável pelas emoções que são fundamentais para despertar da ludicidade (fluir naturalmente), principalmente na alfabetização, onde ao realizar essas atividades faz com que se aproximem os laços, se desenvolva aspectos importantes como a linguagem e a inteligência lógica e matemática permitindo à criança descobrir e entender o mundo, mesmo que seja seu mundo de sala de aula.

Portanto, faz-se necessário refletir sobre as práticas pedagógicas, percebendo o lúdico como estratégias plausíveis e facilitadoras do processo de alfabetização.

Os educadores são unânimes em afirmar que a educação é falha, rejeitam o ensino pela via do treinamento, da racionalidade excessiva, da repressão e da massificação. Por outro lado, são unânimes também em considerar a ludicidade como uma estratégia viável que se adapta a novas exigências da educação. O problema é que estes estudos não foram suficientes para mudar as práticas vigentes (SANTOS, 2001, p.14).

Os professores acreditam conhecer e saber muito bem como desenvolver atividades lúdicas por acreditarem que um dia foram crianças e brincaram. Na verdade, não é nada disso que o lúdico enquanto ciência propõe. É necessário, portanto, que os professores procurem conhecer e estudar sobre essa ciência na área educacional, que propõe um novo paradigma onde a criança irá aprender brincando, ou seja, onde o professor ensina o aluno sem o entediar, utilizando métodos de aprendizagem muito mais eficazes para que os alunos venham a construir seus conhecimentos, como o jogo, por exemplo.

Mas, para que essa prática pedagógica dê certo é preciso que os profissionais da educação, em especial os professores da alfabetização, venham a conhecer e entender qual o verdadeiro significado do lúdico, para que assim possam vir a aplicá-lo adequadamente, criando dessa forma uma relação recíproca entre o brincar e o aprender, pois o brincar pode proporcionar à criança uma ampla fonte de conhecimentos. Seria muito interessante que as escolas se conscientizassem da importância dessas atividades e mudassem sua prática deixando de realizar as atividades lúdicas apenas em horários do recreio ou no momento do descanso, simplesmente para dizer e comprovar que realizam atividades lúdicas.

Na visão de Santos (2001), percebe-se que as escolas não estão muito preocupadas com o ato de brincar, mas sim em escolarizar, deixando com isso as brincadeiras fora de suas rotinas de trabalho.

Sendo assim, dificilmente procuram oportunizar aos seus alunos momentos lúdicos, vindo a ter uma grande preocupação com o desenvolvimento cognitivo das crianças deixando bem claro que não possuem nenhum conhecimento sobre o que

brincar pode vir a desenvolver tanto na etapa da alfabetização quanto nas outras etapas da escolaridade.

Na realidade através da ludicidade desenvolver-se-á o aspecto cognitivo, o desenvolvimento sócio afetivo e muitos outros segmentos importantes no processo educativo. Portanto, a inovação das práticas pedagógicas nas instituições escolares deveria fazer parte do cotidiano dos professores não por exigência das escolas, mas por estes terem consciência do papel fundamental que exercem na vida das crianças tornando as aulas mais atraentes e motivadoras por serem desafiadoras e prazerosas acabando assim, por interferir diretamente e positivamente nos resultados do processo de ensino–aprendizagem e acima de tudo, contribuindo para uma maior socialização desses alunos junto aos demais.

A atividade quando possui um caráter lúdico se torna uma alavanca para o processo de desenvolvimento do indivíduo.

A ludicidade como ciência se fundamenta sobre os pilares de quatro eixos de diferentes naturezas, Isto é, Sociologia, Psicologia, Pedagogia, Epistemológica, Sociológica porque na atividade Lúdica engloba demanda social e cultural Psicológica porque se relaciona com os processos de desenvolvimento e de aprendizagem do ser humano em qualquer idade em que se encontre. Pedagógica porque se serve tanto da função teórica existente, como das experiências educativas provenientes da prática docente. Epistemológica porque tem fonte de conhecimentos científicos que sustentam o jogo como fator de desenvolvimento (SANTOS, 2001, p. 42).

Assim, nota-se a importância que o papel da ludicidade tem a respeito de estimular o desenvolvimento do indivíduo nos seus mais diversos âmbitos, dando sua contribuição tanto para os alunos quanto para os profissionais e a escola como um todo.

Logicamente que a brincadeira, o lúdico e o jogo nunca foram abordados sistematicamente no ensino, sobretudo na alfabetização. Isso porque alfabetizar até pouco tempo atrás se resumia no ato de ensinar a ler e escrever com agilidade e eficiência quando jogar, brincar ou realizar atividades diferenciadas era considerado perda de tempo ou até mesmo desvio do foco Barros e Pinheiro (2012).

Desse modo, demorou um longo tempo até que as tendências do início da década de 1990 fossem alcançando maiores espaços e disseminando ideais de valorização do processo de construção e de significação ao mundo dado através das experiências vivenciadas pela criança. Foi aí que a alfabetização passou a entender

que o processo de leitura e escrita perpassa sistematicamente pela necessidade da promoção de diversas situações de aprendizagem, entre elas estão à brincadeira e o jogo como alternativas de superação das práticas mecânicas e repetitivas que ainda estavam impregnadas nos sistemas de ensino.

As atividades lúdicas se dividem em três dimensões: jogos, brinquedos e brincadeiras. Sendo assim, deve-se considerar e identificar em quais espaços essas atividades devem acontecer. Normalmente tem-se a ideia de que um espaço lúdico seja estádio, ginásio, praça, parque, jardim, e outros. Quando na verdade, não há a necessidade da existência de espaços lúdicos, pois as atividades lúdicas podem acontecer em qualquer ambiente.

O espaço físico das escolas tendencialmente tradicionais pouco permitiam uma inserção maior do aluno no processo de ensino, dessa forma as escolas se constituíam espaços obscuros e nada atraentes e assim inviáveis de acontecer quaisquer atividades lúdicas sobre o pretexto de deficiências no ambiente.

Contudo, o que torna a atividade lúdica agradável e prazerosa não é o local em que se realizará, mas o propósito que a atividade possui e o encaminhamento destinado a ela. A ludicidade faz parte da vida de todos os seres humanos, sendo assim todo espaço pode ser classificado como lúdico e o que determinará isto é a atividade realizada e se ela é ou não lúdica.

Para que a criança possa brincar e se socializar com as demais, ela necessitará de um espaço adequado que pode ser variado de acordo com a sua idade, estes espaços estimularão o desenvolvimento da criança em diferentes situações em que a mesma estará interagindo com o meio que o cerca. Portanto, é imprescindível que os espaços que a criança tenha para brincar sejam sempre os mais variados possíveis.

Brincar é para criança um dos momentos mais maravilhosos e mágicos.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidade de forma natural e agradável. Ela é uma das necessidades básicas da criança, e essencial para um bom desempenho motor, social e cognitivo (MALUF, 2003, p.26).

Figura 1: Crianças Brincando



Fonte: grebnb.wordpress.com

A brincadeira é uma atividade muito importante para a vida da criança, mas esta atividade não deve servir como uma atividade simplesmente distrativa, muito pelo contrário a brincadeira é uma necessidade do indivíduo sendo um fator determinante para o seu desenvolvimento integral (físico, mental e emocional) que contribuirá muito para a formação de sua personalidade e de sua identidade, por ser o brincar um momento livre e espontâneo.

A criança sem fantasia do brincar jamais terá o encanto, o mistério e a ousadia dos sonhadores, que só a emoção proporciona. A expressão lúdica tem a capacidade de unir razão e emoção conhecimento e sonho, formando um ser humano mais completo e pleno (SANTOS, *apud* GRASSI, 2004, p.22).

Quando a criança não tem a oportunidade de brincar em sua infância, possivelmente em seu futuro se tornará um indivíduo que se privará dos sonhos e das emoções que o ato de brincar na infância tem o poder de desenvolver no ser humano. Todas as pessoas, independentes de sua idade, adultos e crianças, necessitam interiormente de alguns momentos de brincadeiras por ser natural ao desenvolvimento humano.

Quando a criança brinca encontra respostas para algumas perguntas e experimenta momentos de interação com outras pessoas, isso é essencial para o desenvolvimento humano. A brincadeira também provoca e desperta o funcionamento do pensamento levando assim a adquirir mais conhecimentos sem se

tornarem pessoas estressadas e medrosas, pois é através da brincadeira que a criança tem a oportunidade de vivenciar momentos de conflitos permitindo a ela mesma resolvê-los de uma forma agradável.

Portanto, cabe aos educadores prestarem muita atenção no momento em que a criança estiver brincando livremente e se o mesmo perceber o interesse dela por este ou aquele tipo de brincadeira deverá então intervir procurando induzi-la a se interessar por outra brincadeira para que assim contribua para o seu desenvolvimento levando-a a crescer intelectual, social e emocionalmente tornando-se pessoas mais inteligentes, competentes, criativas e felizes, que é o mais importante.

Figura 2: Jogos didáticos na sala de aula.



Fonte: mulher.uol.com.br

A brincadeira ou até mesmo o jogo são importantes alternativas para o desenvolvimento das crianças, sobretudo em idade de alfabetização. Nessa idade a criança apresenta necessidades pontuais como a representação do espaço e as alternativas para representar emoções, sentimentos e até mesmo utilizar a linguagem para esclarecer e melhorar a comunicação.

Nesse sentido, as brincadeiras são importantes alternativas para a melhora dessa relação entre a criança e a representação de seu mundo. Assim, o bom encaminhamento dos jogos pode contribuir para a o trabalho com a linguagem e abstração dos conceitos linguísticos e formação da noção de espaço. Isso tudo é fundamental para a alfabetização uma vez que o desenvolvimento da criança depende dos conceitos mais diversos para culminar na eficiência do ensino em sala de aula onde o aluno entrará em contato mais formal com os conteúdos de ensino.

De acordo com as imagens acima podemos perceber o envolvimento das crianças com a brincadeira em sala de aula e isso nos leva a considerarmos que brincando também se aprende.

3.1 O ATO DO BRINCAR NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

Todo o aprendizado que a brincadeira desperta e permite é fundamental para a formação da criança como um todo, ou seja, em todas as etapas de sua vida. É através das brincadeiras que as crianças têm a maior facilidade de compreender as informações recebidas e elaborar uma reflexão sobre as mesmas para depois formar um novo conceito a respeito destas informações.

A brincadeira possibilita à criança uma reorganização de seus pensamentos e emoções, tendo uma importante parcela de contribuição para que as crianças aprendam a controlar as emoções – o que é muito importante – na vida emocional e na vida de qualquer pessoa, especialmente no período da alfabetização onde é formada sua identidade, a imagem de si mesmo e do mundo.

Toda criança que brinca tem a possibilidade de viver uma infância feliz, além do que terá a oportunidade de se tornar um adulto equilibrado físico e emocionalmente. Sendo assim terá a possibilidade de conseguir enfrentar e solucionar os problemas com mais facilidade.

A brincadeira faz com que a criança vá aprendendo a fazer a relação e diferenciando o seu mundo interior do exterior, ficando claro e evidente para ela o que é fantasia, desejo, imaginação e o que é real. Além disso, poderá compreender que no mundo interior poderá estar o caminho para futuras conquistas do mundo exterior e que todos os seres humanos precisam sonhar, desejar para a partir daí, através de suas ações, ir à busca dessas realizações e desses sonhos contidos no seu interior.

Brincadeira é o ato ou efeito de brincar, é o momento em que se utilizando o brinquedo, a criança brinca. Na brincadeira a atenção da criança se prende ao brinquedo e ao ato de brincar, explorar integralmente atributos do objeto da brincadeira, como, por exemplo, sua cor, forma, textura, espessura, consistência, odor, sabor e suas possibilidades, utilizando-se para isso dos sentidos do corpo como um todo (MALUF, 2003, P. 71).

E neste momento, a criança procura isolamento porque ela necessita desse momento só para si, mesmo que existam outras crianças no ambiente ela permanecerá centrada em um mundo em que os únicos seres existentes serão ela e

seu objeto de conhecimento que no momento é o brinquedo e aos poucos ela vai incluindo outras pessoas nesse mundo seu, mas somente como figurantes que estão no mesmo local, mas ainda não fazem parte dessa brincadeira, pois tem medo que o outro lhe tomará seu brinquedo e passa a defendê-lo para que isso não venha a acontecer.

Aos poucos essa insegurança é superada, pois a criança percebe que também está interessada no brinquedo de seu colega e aí passa a realizar as brincadeiras em grupo que podem acontecer de forma harmoniosa em alguns momentos e conflitantes em outros. Mesmo assim, é um valioso momento de construção de conhecimentos e personalidades para a criança, pois a mesma estará sujeita a momentos que ela deverá tomar algumas decisões sozinhas e estar preparada para as consequências que virão e que lhe ajudarão e muito futuramente, especialmente quando não houver interferência de um adulto.

Atualmente o brincar está quase que totalmente ausente nas escolas. Há poucas entidades contemplando uma proposta pedagógica que envolva o lúdico como eixo norteador do trabalho docente das escolas, Santos (2001).

Essas instituições acabam vendo a brincadeira como uma grande perda de tempo e até mesmo na hora do recreio as crianças são privadas de brincar e acabam se deparando com inúmeras restrições dentro das escolas.

Atualmente as crianças vêm sendo podadas de realizar atividades consideradas de grande importância para o seu desenvolvimento, que é a atividade lúdica, como defendem Cunha (1994), Maluf (2003), Grassi (2004) e Santos (1997; 2000) que quanto ao lúdico, deveriam ter reconhecido seu brilhante, importante e essencial papel no desenvolvimento infantil.

A escola deveria se preocupar com esta questão e providenciar urgentemente algumas mudanças, principalmente na alfabetização, onde a criança possa encontrar material adequado e disponível para brincar livremente e professores devidamente capacitados para serem os mediadores no momento das brincadeiras.

Quando a criança é privada dessa atividade – brincar – poderá acabar gerando grandes falhas em seu desenvolvimento humano que futuramente poderá causar grandes problemas porque quando se brinca se está vivenciando momentos alegres e prazerosos e desenvolvendo habilidades até então desconhecidas pela criança.

O brinquedo tem um papel importante, aquele de preencher a atividade básica da criança, ou seja, ele é um motivo para a ação, (VIGOTSKY, *Apud* MALUF, 2004, p.43). Assim, o brinquedo é um objeto em que a criança se apropria e realiza algo primordial para si mesma como uma oportunidade de divertimento. Sendo assim, ele – o brinquedo – se torna um excelente suporte para os momentos das brincadeiras e acaba por proporcionar à criança o desenvolvimento social e emocional e muitas outras funções importantíssimas para o crescimento do educando como o pensamento criativo, que por intermédio do brinquedo se estará instigando a sua imaginação e curiosidade.

Esta será uma excelente relação de contribuição para que esta seja um indivíduo propício à sociabilidade, devido às regras ainda não definidas e que no momento em que as crianças estão brincando, elas criam suas próprias regras e as fazem ser cumpridas.

O brinquedo também permite que a criança venha a conhecer mais claramente as funções mentais como o desenvolvimento do raciocínio, através da criação, pois as crianças podem e criam com um único brinquedo diversas situações de brincadeira. Importante também considerar é que através do brincar e das infindas situações que os brinquedos proporcionam, existe aí um excelente desenvolvimento da linguagem através do diálogo.

Sem o brinquedo fica um pouco mais difícil e complicado para a criança criar brincadeiras e simulação de situações que os levem a brincar. O brinquedo é um importante e necessário objeto que possui uma imensa capacidade de estimular e ensinar as crianças e ao mesmo tempo torná-las crianças mais felizes e criativas.

O brinquedo apresenta-se como um suporte para a brincadeira. E acaba se tornando um incentivo para que um adulto, que um dia também foi criança e fez uso dos seus brinquedos para brincar e se divertir, possa realizar uma reflexão sobre a infância e comparar com a criança existente hoje.

Essa relação é importante, pois é o que contribuirá para a criação de novos brinquedos podendo ser um sofisticado produto da indústria de brinquedos que foi pensado, elaborado e produzido com o objetivo de atrair a atenção das crianças para a sua qualidade e beleza da forma, colorido, detalhes atraentes, materiais laváveis, etc. Acabam sendo tão atrativos que conquistam as crianças e até mesmo os adultos que acabam por não os resistirem e isso se deve incontestavelmente muito bem à mídia que desempenha muito bem esse papel de sedução para as

grandes empresas de brinquedos. Mas o brinquedo confeccionado artesanalmente e sem o auxílio da mídia também comove e atrai pela sua simplicidade, mas que ficou evidentemente explícita na obra a dedicação da pessoa que o construiu e acaba despertando a curiosidade e o interesse de outros que tentaram reproduzi-lo, porque enquanto se constrói um brinquedo, se enriquece muito mais o ato de brincar, pois enquanto se está pensando e construindo, estará brincando e quem é que não sentirá um imenso e grandioso prazer em dizer a outras pessoas que foi a própria criança quem fez o brinquedo.

Evidencia-se que para a criança não importa a origem do brinquedo, mas sim a alegria e o prazer que estará lhe proporcionando, podendo ser um bem simples e produzido por ela mesma com sucata, funcionará tão bem quanto os demais com um suporte para brincar. O valor de um brinquedo para uma criança poderá ser medido pela intensidade de desafios que o mesmo representará para ela.

Cunha (1994) através de estudos e análises com base nas obras de Rudolf Lanz afirma que brinquedo é aquele que convida a criança a brincar, bom brinquedo é o que conduz a criança a um entrega calma, a si mesma.

A criança ao escolher um brinquedo para brincar poderá estar obedecendo aos apelos de seu interior gerado por situações afetivas que às vezes nem sempre poderão ser conscientes, ou seja, ela saber qual é o verdadeiro motivo que levou a essa escolha. Em outros momentos a escolha pode ter sido gerada pela sedução exercida pelos meios publicitários que acabam conquistando as crianças.

Os brinquedos devem ser objetos fortes, para que não venham a desapontar as crianças e desestimulá-las ao se quebrar quando ainda começar a brincar. Sendo um brinquedo frágil, além do constrangimento e do desapontamento, poderá ser perigoso e abalar a segurança da criança e lhe constranger acabando com o interesse e a vontade de conhecer e experimentar. Quando se trata de uma criança muito tímida que já tem um medo de causar estragos e se deparar com situações constrangedoras. Sendo assim, deve-se observar o selo de qualidade do objeto a ser adquirido para constatar se o mesmo foi aprovado e qual a idade recomendada antes de comprá-lo e oferecê-lo às crianças como novos brinquedos industrializados.

A forma como uma criança brinca poderá revelar o que está guardando em seu mundo interior, seus sentimentos retraídos, que a criança acaba expondo sem perceber através da brincadeira e que serve de suporte para uma análise clínica de

profissionais especializados na área da psicologia, quando sentir necessidade em suas análises para ajudar a criança em determinados momentos.

O jogo é uma atividade muito importante e fundamental para o desenvolvimento infantil. Ao jogar, a criança terá a oportunidade de explorar o meio que a rodeia através de ações motoras e mentais realizadas livremente e espontaneamente, incluindo vivências e experiências que foram realizadas de forma prazerosa e satisfatória. O jogo é uma atividade que a criança desempenha voluntariamente, mas que precisa ser auxiliada e orientada por outra criança mais velha ou até mesmo por um adulto, para que ela possa compreender melhor qual é o objetivo do jogo.

Todo jogo tem um objetivo e o jogador necessita atender qual é. Mas, a pessoa que estiver orientando a criança a respeito do jogo deverá tomar muito cuidado para não se impor demais a ponto de tirar da criança a liberdade de agir, discutir e participar durante o jogo, acaba por deixar o jogo desinteressante e desestimulante para a criança. Porque ao jogar a criança deverá sentir-se livre.

Ao jogar, a criança estará desenvolvendo ao mesmo tempo várias habilidades, físicas e psicomotoras que são de fundamental importância para ela. Através de um jogo o educador poderá despertar e estimular na criança a sua imensa capacidade de observação, atenção, concentração, memória e percepção. Pois para que consiga realizar um jogo é preciso fazer o uso dessas capacidades que o educando tem e precisa ser despertada para que a mesma possa fazer o uso dessas capacidades no jogo e em outras situações do cotidiano.

Jogar é em si um ato de brincar, contudo, nesse ato de brincar existirão as regras que precisarão ser entendidas e cumpridas pelos jogadores, para que se consiga atingir os objetivos pré-definidos. No início do jogo é necessário que os jogadores tenham clareza das regras e orientações antes de iniciar. É necessário também que a criança entenda que durante o jogo pode-se ganhar ou perder, portanto, quando estamos jogando estamos sendo enquadrados entre os ganhadores ou perdedores e isto é um momento muito difícil para a criança, mas que serve de base para um crescimento interior muito importante para o seu desenvolvimento.

Os jogos têm um papel importantíssimo e de destaque na educação, pois o mesmo é a base para que haja um bom desenvolvimento cognitivo e afetivo do ser humano. Sendo que desde os primeiros anos de vida a criança se utiliza dos jogos e

brincadeiras para estabelecer uma relação entre os seres humanos e as coisas do mundo que a cerca, além de estar proporcionando muitos outros conhecimentos.

O jogo também tem uma grande facilidade de promover a aprendizagem de maneira formal ou informal. Quando se propõe um jogo a uma criança, vários objetivos são almejados e espera-se que a criança seja capaz de desenvolver a capacidade de respeitar limites, sabendo lidar com o prazer de ganhar, ou a decepção de perder, bem como a socialização, pois o jogo proporciona a criança o convívio social, ampliando o sentimento de grupo onde acaba gerando um ambiente de colaboração e cooperação entre os participantes, estabelecendo assim um vínculo de confiança.

O jogo acaba despertando e desenvolvendo o pensamento criativo que os leva a descobrir novas formas de conhecimento, através da relação estabelecida da criança e do seu objeto de conhecimento de forma alegre e agradável que acaba por despertar na criança o gosto de estar buscando mais conhecimentos, pois ela percebe que isto pode acontecer de uma forma lúdica.

Portanto, compete ao educador adotar o jogo como um dos recursos em sua prática pedagógica, este deverá ter claro em sua mente qual é o objetivo que se almeja alcançar através do jogo, cuidando para que o mesmo venha proporcionar à criança o maior número possível de experiências. Também é necessário preocupar-se com a duração do jogo tomando cuidado para que o tempo não seja muito curto e a criança não consiga realizar todas as explorações que o jogo convida a realizar e nem que seja muito longo acabando assim por se tornar cansativo e desestimulante.

Outro fator muito importante a ser considerado pelo educador é a intervenção pedagógica no momento adequado. Isso despertará na criança a sua reflexão possibilitando a mesma a expressar suas ideias que conseqüentemente estará ampliando ou até mesmo gerando um novo conhecimento.

Deve-se tomar muito cuidado ao fazer a exploração do jogo como um instrumento de aprendizagem, para que esta venha acontecer de forma significativa, o mesmo não pode acontecer de forma ocasional, sem ser planejado e organizado, com um objetivo pré-definido, pois se isto vier a ser fato, o mesmo se tornará ineficaz. Outro aspecto a considerar não é a quantidade de jogos desenvolvidos que os levará a estar ampliando seus conhecimentos, mas sim a qualidade dos mesmos.

Os jogos a serem utilizados como um recurso pedagógico pode ser industrializado ou confeccionado pelo próprio educador, que deverá levar em

consideração o estágio de desenvolvimento em que a criança se encontra, o material a ser utilizado na confecção e, além disso, se ele está adequado. O mais recomendado por sua riqueza é aquele confeccionado pelas próprias crianças, pois em sua confecção desperta nelas sua capacidade de análise, síntese e planejamento, criatividade e imaginação. Pode ser desconhecido pela criança até então, mas que certamente poderá promover o aumento de sua autoestima.

Através dos jogos a criança tem a oportunidade de construir a formação de atitudes sociais como respeito, solidariedade, cooperação, responsabilidade, iniciativa e cumprimento de regras. De acordo com suas pesquisas, Piaget (1975) classifica o comportamento infantil relacionado a regras em quatro estágios e o mesmo diz em que seu primeiro estágio a criança ainda não tem conhecimento sobre regras e em seu estágio ela começa a perceber a existência de regras externas impostas pelos adultos, e passa a imitá-las e no terceiro estágio as regras passam a ser para as crianças, estabelecida através de uma decisão do grupo e sendo assim finalizando o quarto estágio com responsabilidade que todos têm de fazer as regras serem cumpridas, pois estas foram construídas com autonomia através de um consenso de todos. No momento em que a criança passa a aceitar estas porque as compreende, está estabelecido um código de ética verdadeiro Grassi (2004).

Educar ludicamente deve ser um ato consciente e planejado, pois o brincar em situações educacionais oportuniza não só um meio real de aprendizagem, mas também contribui e muito para que a criança desenvolva confiança em si mesma e em suas capacidades. Tendo então o educador um importante papel nesse ato educativo que é preparar-se para assim oportunizar e desenvolver com essas crianças o seu trabalho através da ludicidade.

Os objetivos e conteúdos a serem ensinados serão bem melhor assimilados através da linguagem musical, corporal, oral e plástica, ou seja, que utiliza as mãos. Portanto, cabe ao professor no processo de alfabetização estar analisando os conteúdos a serem desenvolvidos junto aos alunos de necessidades educativas especiais, procurando adaptá-los a uma linguagem mais adequada.

Assim, o educador deve por sua vez, promover a elaboração e construção de aprendizagem que sejam significativas para as crianças para que assim estabeleçam relações com seus conhecimentos prévios.

O ponto mais importante nesse processo do conhecimento é que o aluno não encontre respostas prontas, mas que seja despertada a sua curiosidade para ir buscar as respostas através da construção. Isto só será possível se os educadores no desenvolvimento do seu trabalho, utilizam estratégias pedagógicas que sejam adequadas sempre levando em consideração as especificidades da faixa etária da criança para que esta aprendizagem venha acontecer de forma desafiadora, possível e prazerosa.

Brincar é sem dúvida uma atividade natural da criança, portanto, é imprescindível a valorização do lúdico. A palavra lúdico significa brincar, nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras, e é relativo também a conduta daquele que joga, brinca e que se diverte, Santos (2003).

O desenvolvimento do educando através da ludicidade facilita muito a aprendizagem, atendendo em grande parte as suas necessidades. Contribuindo para que tenha uma excelente saúde mental, por estar bem preparado anteriormente, facilitando o convívio social e ampliando o conhecimento de mundo, oportunizando por este bom relacionamento social que gera inúmeras trocas de informações que acabam se transformando em conhecimento importante para o cotidiano não só do aluno especial, mas de qualquer ser humano.

Portanto, o brincar se torna um importante recurso a ser utilizado pedagogicamente nas instituições que verdadeiramente se preocupam com a alfabetização, o objetivo de estimular e desenvolver as funções mentais e superiores que estará despertando o pensamento e o raciocínio. O professor ao desenvolver seu trabalho com base numa perspectiva lúdica deverá sempre realizar uma observação e a partir disso fazer um levantamento de situações que achar mais relevante e depois repensar seu trabalho e elaborar uma nova situação lúdica que envolva todos, cabe ao docente estar intervindo de modo que venha estimular as crianças através de questionamentos e encaminhamentos pensados e sugeridos que irá levá-las a avançar do ponto em que se encontrava na sua aprendizagem e desenvolvimento para assim poder estar ampliando-os.

Para que estas intervenções venham a acontecer o educador não deve aproveitar o momento do brincar da criança para realizar outras atividades, quaisquer que sejam elas, muito pelo contrário, é nesse momento que ele deverá estar mais centrado e observando o que está acontecendo somente assim ele terá a

possibilidade de analisar o desenvolvimento e dificuldade das crianças para assim elaborar sua proposta de trabalho.

O papel do adulto no desenvolvimento infantil não é o de controle, mas sim o de orientação, para orientar é necessário compreender e entender as linguagens do aluno e isto implica em, sobretudo, participar da riqueza da infância (LIMA, 2004, p.35).

Portanto, a avaliação feita pelo educador em relação aos alunos que se encontram no processo de alfabetização deverá ser minuciosa, onde registra como vem acontecendo o desenvolvimento da criança. Para que assim o educador possa criar situações e oportunidades de superar obstáculos ainda não vencidos e que são fundamentais para o desenvolvimento.

Assim, o ato do brincar é eficiente no processo de aprendizagem da criança pois mecanismos como regras, orientações no espaço, conceitos e noções linguísticas e numéricas são imprescindíveis para o bom desenvolvimento e eficiência da aprendizagem em contextos que atualmente estão preparados para contemplar a brincadeira e o jogo como elementos indissociáveis do processo de ensino-aprendizagem proposto nas propostas atuais.

3.2 O PAPEL DO PROFESSOR ALFABETIZADOR DIANTE DO BRINCAR NA SALA DE AULA

Utilizando os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível oportunizá-las inúmeras oportunidades para uma aprendizagem eficaz. Nesse sentido, Queiroz (2003) afirma que o jogo pode ser deveras interessante enquanto instrumento pedagógico, uma vez que incentiva a interação entre os alunos e ao mesmo tempo desperta o interesse pelos temas estudados, além de proporcionar o desenvolvimento da curiosidade que faz o aluno se desenvolver.

Os jogos muito auxiliam na educação integral do indivíduo. Através dos jogos se pode refletir sobre as condições do movimento humano, oportunizando a criança a investigação e problematização das práticas inseridas nas mais distintas manifestações culturais e presentes no cotidiano dos alunos.

Os jogos permitem uma maior contextualização dos conteúdos estudados em sala de aula e ao mesmo tempo oportuniza um relacionamento mais instigante com as diversas situações propostas no contexto escolar.

Assim, é imprescindível a tomada de consciência de que o jogo é capaz de fornecer informações a respeito da criança, bem como suas emoções, a forma de interagir com os colegas, seu desempenho físico-motor, seus diferentes estágios de desenvolvimento, seu nível linguístico e sua formação moral.

Ao se divertir a criança é capaz de aprender a se relacionar com os demais colegas e começa a descobrir o mundo em sua volta bem como as relações que nele se estabelecem como regras, conceitos, comportamentos e certas convencionalidade comportamentais que são necessárias para a convivência na sociedade e que podem ser despertadas na escola através de atividades simples, mas com grande compromisso com o aluno e seu desenvolvimento.

Com o as mudanças ocorridas no Ensino Fundamental e em sua organização, é visível a grande preocupação dos sistemas de ensino com as dificuldades de leitura e escrita nas séries iniciais em virtude do resultado de um trabalho inadequado com a alfabetização que ainda era centrado em métodos pragmáticos e nada relacionados com as reais necessidades dos alunos.

Elementos como a linguagem passaram a ser vistos como articuladores da comunicação e não mais de discriminação.

Assim, não é mais valorizada uma única linguagem considerada padrão ou culta como elemento de produção oral e escrita, pois o universo linguístico dos alunos começou a ser respeitado e também os seus conhecimentos e expressões anteriores ao ingresso na escola.

A utilização de jogos é um recurso muito rico na intenção de facilitar a participação, a integração e a comunicação dos alunos que, por certo, terão meios para compreender e se expressar bem, inclusive na língua padrão, após o domínio das diferentes linguagens e instrumentos com que o jogo pode ensinar a lidar.

Dessa forma, considera-se que o jogo é realmente importante e necessário para o desenvolvimento intelectual e social da criança, estimulando a criticidade, criatividade e habilidades sociais.

Portanto, atividades lúdicas propiciam ao aluno a oportunidade de interagir por meio da Língua Portuguesa e dos sistemas numéricos de forma dinâmica para interpretar, expor ideias e ou mesmo explorar seus conhecimentos para outras áreas em que desenvolverá habilidades.

Considera-se, portanto, que certos objetivos só podem ser conquistados caso os conteúdos tenham um tratamento didático específico, ou seja, se houver uma estreita relação entre o que se ensina e como o faz.

Os jogos precisam ser compreendidos a partir do pressuposto de que a própria definição dos conteúdos é uma questão didática que tem direta relação com os objetivos colocados, bem como com as propostas curriculares.

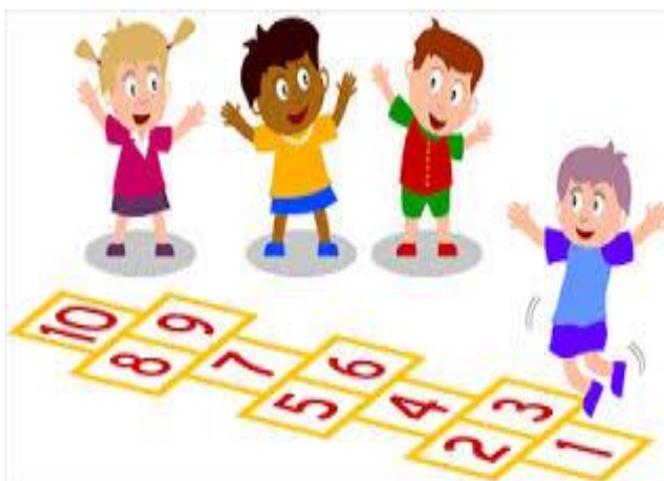
Várias propostas pedagógicas para o Ensino Fundamental se embasam em atividades em que o aspecto lúdico esteja presente constantemente no ambiente educacional. A partir dessa afirmativa, é certo destacar o quanto os jogos são ricas oportunidades para o exercício da aprendizagem e a eficiência dos métodos de ensino e, principalmente na consolidação da aprendizagem.

Na sequência é possível apresentar algumas sugestões de brincadeiras na intenção de socializar tudo o que aqui fora exposto teoricamente e nesse sentido abordar a brincadeira, seu objetivo e seu procedimento que se respalda na concepção de que o jogo e a brincadeira são elementos muito importantes no processo de ensino-aprendizagem.

3.2.1 GRUPO DAS BRINCADEIRAS

3.2.1.1 Amarelinha

Figura 3: Amarelinha



Fonte: escolapequenogirassol.com.br

OBJETIVOS:

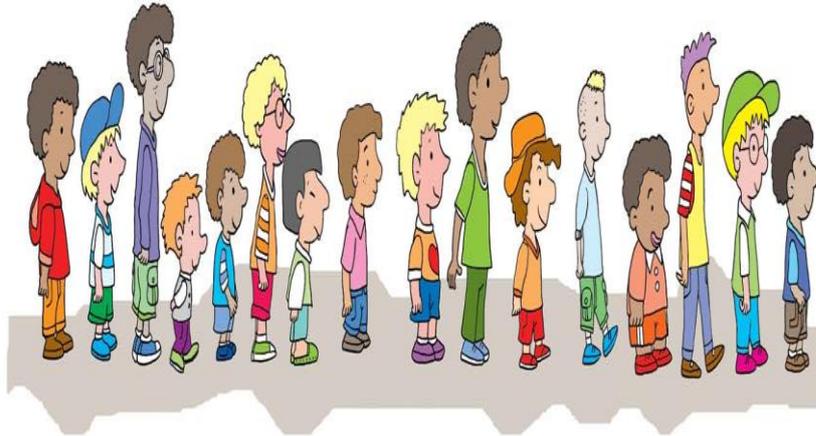
- Desenvolver a consciência corporal, a capacidade de saltar num pé só, girar e equilibrar-se.
- Estimular a combinação de regras.

PROCEDIMENTO:

A amarelinha é uma das brincadeiras de rua mais tradicionais do Brasil. Percorrer uma trajetória de quadrados riscados no chão de pulo em pulo tinha o nome “pular macaca” quando chegou aqui, com os portugueses, há mais de 500 anos. Hoje, em tempos de jogos eletrônicos, internet e televisão, surpreendentemente a brincadeira simples sobrevive firme e forte nos hábitos de milhões de crianças. O padrão é o seguinte: a pedra é lançada na primeira casa e o jogador deve percorrer o trajeto do traçado pulando (ora com um pé, ora com os dois), evitando o quadrado onde a pedra caiu. A sequência se repete enquanto a pedra avança de casa em casa e o grau de dificuldade aumenta.

3.2.1.2 Andar de Trem

Figura 4: Andar de trem



Fonte: fr.dreamstime.com

OBJETIVOS:

- Contribuir para a socialização e a integração das crianças enquanto brincam.
- Contribuir para o desenvolvimento da linguagem;
- Contribuir para o desenvolvimento da expressão corporal

PROCEDIMENTO:

As crianças deverão andar com as mãos no ombro do amigo, em forma de trem cantando a música e realizando os gestos propostos de acordo com a música: "Eu vou andar de trem".

3.2.1.3 Batata Quente

Figura 5: Batata Quente



Fonte: dicaspaisfilhos.com.br

OBJETIVOS:

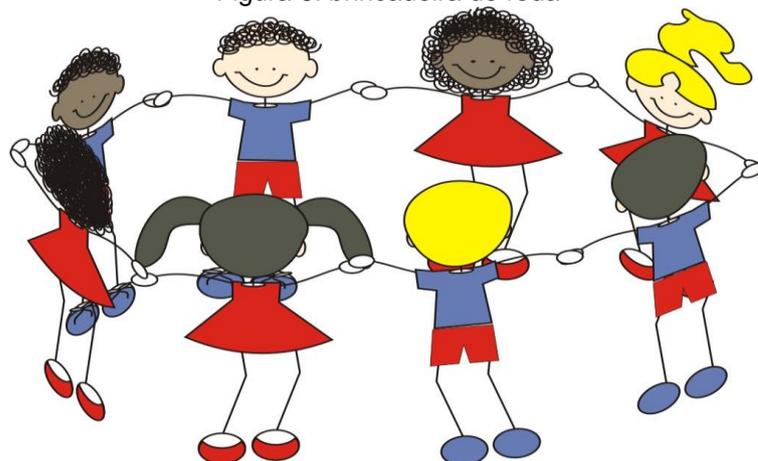
- Contribuir para a socialização das crianças;
- Desenvolver a atenção e a agilidade enquanto brincam;

PROCEDIMENTO:

As crianças deverão permanecer sentadas no círculo, voltadas para o centro. Uma delas escolhida por sorteio começa a brincadeira sentada de costa para o grupo e cantando "batata-quente, quente... queimou!". A criança que estiver com o objeto na mão neste momento deverá continuar cantando.

3.2.1.4 Brincadeira de Roda

Figura 6: brincadeira de roda



Fonte: www.akids.com.br

OBJETIVOS:

- Socializar e desinibir as crianças;
- Auxiliar no desenvolvimento corporal;

- Estimular a participação de todos os alunos.

PROCEDIMENTO:

As brincadeiras de roda são manifestações folclóricas onde as crianças se dão as mãos, formam uma roda e cantam melodias que podem ou não ser acompanhadas de coreografia.

3.2.1.5 Cobra-Cega

Figura 7: cobra-cega



Fonte:pequenaeva.com

OBJETIVOS:

- Estimular o desenvolvimento da percepção tátil;

PROCEDIMENTO:

Todas as crianças deverão sentar-se na roda, uma delas será escolhida para ser a cobra-cega, esta terá os olhos vendados, ficando no centro da roda ao comando da educadora começara andar até chegar em uma criança passando as mãos em seu roto, cabelo e em seguida tentar identificá-la, esta dará continuidade ao jogo.

3.2.1.6 Morto-Vivo

Figura 8: morto vivo



Fonte: shopping25demarco.com.br

OBJETIVOS:

- Integrar a sala;
- Atenção;
- Agilidade;
- Percepção auditiva;
- Reflexos rápidos.

PROCEDIMENTO:

A professora irá dispor as crianças enfileiradas na horizontal, cada vez que o condutor falar MORTO, as crianças devem se agachar e quando ele falar VIVO eles devem se levantar, o condutor deverá ir falando cada vez mais rápido para que as crianças se confundam quem errar sairá da brincadeira até que fique apenas o vencedor, depois a brincadeira recomeça novamente.

3.2.1.7 Peteca

Figura 9: peteca



Fonte: emblogone.blogspot.com

OBJETIVOS:

- Estimular a agilidade e a coordenação motora.
- Propiciar noção espaço.

PROCEDIMENTO:

No jogo tradicional os participantes ficam em círculo - ou um de frente para o outro no caso de apenas dois jogadores - e passam a peteca de um lado para outro batendo no fundo dela. Quem deixar a peteca cair é eliminado do jogo. Experimente também uma variação dessa brincadeira colocando um dos participantes no meio da roda. A peteca sempre deve partir dele para os outros jogadores e dos outros jogadores para ele.

Outra forma divertida de aproveitar o brinquedo é reunir a turma em uma quadra de vôlei e dividi-la em duas equipes. Cada time ficará de um lado da quadra. As regras são as mesmas do vôlei: a peteca não pode tocar na rede e a equipe adversária tem até três toques para devolvê-la para o outro lado da quadra. Quando uma das equipes deixarem a peteca cair no chão, a equipe adversária ganha o ponto e o direito ao lançamento.

3.2.1.8 Pular Corda

Figura 10: Pular corda



Fonte: nossoengenh.com.br

OBJETIVOS:

- Desenvolver a lateralidade e a cooperação.
- Estimular a memória e a socialização.
- Melhorar o condicionamento físico.

PROCEDIMENTO:

No jogo básico dois participantes seguram cada um uma ponta da corda, batendo-a em círculo e de forma ritmada enquanto o terceiro integrante pula, assim que ela tocar o chão. Para deixar o jogo mais divertido tanto o ritmo das batidas quanto os pulos podem variar. Quanto maior o número de jogadores e mais rápido o ritmo mais difícil fica, ainda mais se os pulos forem coreografados.

3.2.2 GRUPO DOS JOGOS

3.2.2.1 Bingo da Letra Inicial

Figura 11: bingo da letra inicial

nome da ficha com a letra sorteada e a coloca na célula correspondente à palavra e nova letra é sorteada e o jogo prossegue até que um dos jogadores complete sua cartela.

3.2.2.2 Bingo dos Sons Iniciais

Figura 12: bingo dos sons iniciais



Fonte: verinhaalfabetizacao.blogspot.com

Figura 13: crianças jogando o bingo



Fonte: roliveirafavero.blogspot.com

OBJETIVOS:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais).
- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- Identificar a sílaba como unidade fonológica;
- Desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras.

PROCEDIMENTO:

A professora fará a leitura das regras do jogo, explicando aos alunos como é o funcionamento deste. Ao iniciar o jogo a professora mostra aos alunos que as fichas com as palavras estão dentro do saquinho e que vai gritar cada palavra sorteada. Ao ler a palavra em voz alta pode-se dar um intervalo e relê-la, para que todos os alunos possam ter o mesmo acesso à informação e tenham tempo de compará-la com às palavras da cartela. Vence quem primeiro completara sua cartela, marcando todas as figuras. O jogo é composto por quinze cartelas com seis figuras e as palavras escritas correspondem às figuras, trinta fichas com palavras escritas, um saco para guardar as fichas de palavras.

Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela, a professora sorteia uma ficha do saco e lê a palavra em voz alta, os jogadores que tiveram em sua cartela uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada deverão marcá-la e o jogo termina quando um jogador ou dupla marcar todas as palavras de sua cartela.

3.2.2.3 Boliche

Figura 14: boliche de garrafa pet com numerais



Fonte: portaldoprofessor.mec.gov.br

OBJETIVO:

- Desenvolver noções de quantidade e sequência numérica.

PROCEDIMENTO:

Confeccionar um boliche com 12 garrafas pet, contendo a sequência numérica de 1 a 12. Ao apresentar o jogo os alunos irão se familiarizar com os

numerais e em seguida, ao jogar, devem ser incentivados a contagem do número de garrafas que foram derrubadas.

3.2.2.4 Dado Sonoro

Figura 15: dado sonoro



Fonte: nossaturma1nanet.blogspot.com

OBJETIVOS:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;
- Perceber que as palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- Identificar a sílaba como unidade fonológica;
- Identificar a sílaba como unidade das palavras orais;
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras;
- Desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração dos sons iniciais das palavras;

PROCEDIMENTO:

A professora deve ler em voz alta as regras do jogo e a medida que lê, explicar como ele funciona, antes do início do jogo propor que o jogador ao encontrar uma ficha que, em seu julgamento, combine com a figura da cartela, destaque oralmente a sílaba inicial semelhante nas palavras. Os demais jogadores devem checar se a sílaba pronunciada é de fato, comum às duas palavras. Ganha quem ao final tiver mais fichas. O jogo é composto por 1 dado de oito lados, 1 cartela

com 8 figuras de animais numeradas, 24 fichas com figuras e palavras (para cada figura da cartela há 3 fichas de figuras/ palavras que iniciam com a mesma sílaba das figuras/ palavras apresentadas na cartela).

3.2.2.5 Jogo da Memória com Frutas

Figura 16: jogo da memória com frutas



Fonte: twenga.com.br

OBJETIVO:

- Desenvolver o raciocínio lógico, atenção, concentração, a memorização e principalmente a capacidade de observação.

PROCEDIMENTO:

Recortar quadrados no tamanho 15X15 no papelão, onde devem ser desenhadas algumas frutas, escolhidas pelas crianças. As figuras devem ser confeccionadas em pares. Além de desenhar e pintar o material é muito divertido de brincar.

3.2.2.6 Quebra-Cabeça com Figuras

Figura 17: Quebra cabeça com figuras



Fonte: www.alegriabrinquedos.com.br

OBJETIVO:

- Estimular a atenção, concentração e a capacidade de análise e síntese visual.

PROCEDIMENTO:

Selecionar figuras, que as crianças achem interessantes na revista recortá-las, colá-las em uma cartolina ou papel cartão, em seguida determinar as formas como serão dividido e recortado em alguns pedaços. Em seguida a proposta é brincar de montar novamente as figuras encaixando as peças no lugar certo.

3.2.2.7 Troca Letras

Figura 18: troca letras



Fonte: aee2013mtadini.blogspot.com

OBJETIVOS:

- Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes.
- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
- Compreender que cada fonema corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos);
- Compreender que se trocarmos uma letra transformamos uma palavra em outra palavra;
- Compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita;
- Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas;
- Estabelecer correspondência grafofônica;

PROCEDIMENTO:

Antes de iniciar o jogo a professora deve fixar o quadro de pregas em um lugar acessível a todos os alunos e deve espalhar as fichas de letras e de figuras no birô. A cada troca de letras que o grupo for solicitado a fazer para que uma palavra se transforme em outra, a professora deve refletir em grande grupo sobre o êxito da troca. Ganha o jogo quem acertar a maior quantidade de palavras formadas a partir da troca de letras. O jogo é composto por 1 quadro de pregas, 20 fichas com figuras (10 pares de figuras cujas palavras são semelhantes, com diferença apenas em relação a uma das letras) e fichas com as letras. São formados 2, 3 ou 4 grupos e decide-se qual grupo iniciará o jogo. A professora coloca no quadro de pregas 5 fichas de figuras e, ao lado, forma com as fichas das letras as palavras correspondentes a essas figuras, deixando na mesma as demais fichas de letras, coloca em cima de uma das fichas, outra ficha com uma figura cuja palavra é muito semelhante à palavra representada pela figura que primeiramente foi colocada, por exemplo, se antes tinha a ficha da figura pato, coloca-se a ficha que tem a figura do rato.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em tese esse texto abordou a importância do jogo e da brincadeira para o processo de alfabetização. Nesse sentido, fica evidente o quanto os jogos contribuem para a eficiência da aprendizagem da criança à medida que essas atividades propõem situações concretas de relacionamento com o mundo, com a sociedade e com os conceitos às vezes muito abstratos, mas possíveis de serem apreendidos pelos alunos à medida que lhes são propostas essas situações desafiadoras e prazerosas.

O jogo se torna eficiente na alfabetização, pois permite aos alunos criar relações com a escrita e ao mesmo tempo dar significado a ela, além disso, aproxima as crianças dos conceitos de lateralidade, conceitos de representação do espaço e relações numéricas e quantitativas que se pode observar nos mais diferentes elementos.

Esse recurso é uma máxima do processo de ensino na etapa da alfabetização pois acaba contextualizando os conteúdos de trabalho e ao mesmo tempo coloca os alunos em contato com formas prazerosas de se aprender.

Todo jogo e brincadeira, porém, precisam estar direcionados aos objetivos corretos e atrelados aos conteúdos adequados a fim de lhes dar significado real na aprendizagem, caso contrário haverá um esvaziamento da metodologia e o que deveria ser um importante recurso poderá se tornar um fiasco.

É importante considerar que são várias as estratégias para se trabalhar jogos e brincadeiras em sala de aula, contudo, é necessário fazer uma densa reflexão acerca das melhores alternativas de expressar esse recurso em sala de aula.

Assim, fica claro dizer que as diferentes e bem direcionadas brincadeiras, jogos e brinquedos utilizados em sala de aula com propósito de alfabetizar e proporcionar ludicidade são meios muito ricos para inserir a criança em um universo diferente de aprendizagem ao passo que ela terá contato com esse universo e certamente tomará maior consciência de sua aprendizagem e dará significado aos conhecimentos que adquire na sala de aula.

Ao professor, excelentes alternativas podem ser desenvolvidas a partir de materiais diversos que podem ser encontrados em vários lugares. Esses materiais

podem se transformar em muitas opções para sala de aula, incrementando as aulas e garantindo a aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

BARROS, A. PINHEIRO, E. **A ludicidade e o ensino: uma união na aprendizagem.** Campinas: Autores associados, 2012.

Bolicho das Quantidades. Disponível em <www.fazermatematica.com.br> Acesso em: 17/17/2014.

BRANDÃO, A. C. P. A. (Org). **Jogos de Alfabetização.** Recife: Universidade Federal do Pernambuco. 2009.

COLE, M & SCRIBNER, S. "Introdução". In: Vygotsky, L.S. **A formação social da mente.** São Paulo, Martins Fontes, 1984.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: Um mergulho no brincar.** São Paulo: Maltese, 1994.

ENSA BLOG. Disponível em <www.ensa.org.br>. Acesso em: 15/07/2014.

GRASSI, T. M. **Oficinas psicopedagógicas.** Curitiba: Ibpex, 2004.

iG. Disponível em <www.delas.ig.com.br/.../brincadeiras/amarelinha/4e3b1e4a3cb3176863000> Acesso em 15/07/2014.

LIMA, L. O. **Piaget: Sugestão aos educadores.** Petrobrás: vozes, 1999.

MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado.** Petrópolis, Rio de Janeiro: vozes, 2003.

Metamorfose ambulante. Disponível em <www.wordpress.com>. Acesso em: 15/06/2014.

MORTO-VIVO - Brincadeiras - QDivertido.com.br. Disponível em <www.qdivertido.com.br/verbrincadeira.php?codigo=98>. Acesso em: 16/07/2014.

Projeto Jogos e Brincadeiras - Projetos Pedagógicos Dinâmicos. Disponível em <www.projetospedagogicosdinamicos.com/projeto_jogos.html>. Acesso em: 15/06/2014.

QUEIROZ, J. M. **Brinquedos em sala de aula: o recurso pedagógico que está no universo da criança.** Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

SANTOS, S. M. P. **Brinquedoteca o lúdico em diferentes contextos.** Petrópolis. Rio de Janeiro: Vozes, 2001.