

OS JOGOS E A SUA IMPORTÂNCIA NA ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO FUNDAMENTAL

MOROZ, Daniela de Souza.

CAMARGO, César Luiz de.

Curso de Licenciatura em Letras

Centro Universitário Internacional Uninter

VITHOFT, Daiane.

Professora Orientadora

RESUMO

Na escola há várias formas de transferir o conhecimento, uma delas é utilizando a ludicidade, ou seja, ensinar através de jogos, transformando assim as aulas em ocasiões prazerosas e dinâmicas, tornando a brincadeira uma ferramenta indispensável e muito importante na vida escolar do aluno, pois é através da brincadeira que a criança desenvolve seu raciocínio lógico, amadurece suas relações com as pessoas com as quais convive e expressa suas emoções através de sua interação. Ainda existe a mentalidade para alguns professores, de que a utilização de jogos em sala de aula é de uso exclusivo de professores especializados (Educação Física), o que faz com que tais profissionais abram mão de um recurso riquíssimo, pois os jogos como auxiliares na educação promovem mudanças nas crianças, inculcando senso de valores que podem transformar a sociedade que está inserida. O lúdico utilizado como ferramenta pedagógica vai muito além de uma mera recreação, pois faz parte da cultura da criança, revelando as tradições do lugar onde mora, trazendo consigo um sentimento de pertencimento.

Sendo assim, é possível verificar ao longo desse trabalho que a brincadeira auxilia o professor a transmitir o conhecimento de uma forma mais abrangente e leve, tornando assim mais eficaz todo o processo-aprendizagem do aluno.

Palavras-chave: Brincadeira. Ensino fundamental. Alfabetização.

1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho tem por objetivo geral observar a utilização dos jogos e brincadeiras em sala de aula, como recurso pedagógico na alfabetização de alunos no Ensino Fundamental. Normalmente os professores ainda se apegam ao método tradicional esquecendo-se que as crianças têm seu tempo próprio de aprendizado, precisando

ser estimuladas de modo contínuo para que todo o processo seja realizado satisfatoriamente. Deve ser levado em conta também que os jogos e as brincadeiras fazem parte do cotidiano infantil, tendo uma bagagem cultural muito grande, sendo assim podendo ser explorada para que o conteúdo educacional possa ser inserido nessas brincadeiras, possibilitando ao aluno adquirir o conhecimento de forma lúdica, leve e prazerosa. Reflexões nessa área devem ser feitas para que as atividades lúdicas possam ser significativas, na alfabetização e demais aspectos da vida estudantil do aluno. Enriquecendo assim o processo-aprendizagem, possibilitando ao professor recorrer a mais uma ferramenta para tornar suas aulas dinâmicas e cheias de conhecimento. Quando a criança joga, todo o seu desenvolvimento é enriquecido, há um desenvolvimento como um todo, pois além de estimular o cognitivo do aluno, reduz a agressividade da criança, ensina a viver em sociedade, ter empatia, insere a criança no grupo escolar de forma mais fácil, além de produzir conhecimentos. Colocar as atividades lúdicas aliadas ao processo tradicional de alfabetização pode render bons frutos diários, principalmente naqueles alunos com maior dificuldade de concentração, pois desperta o interesse nas atividades, levando o aluno a aprender mesmo sem perceber.

Através desse trabalho pretendem-se trazer à reflexão alguns conceitos sobre a alfabetização e o letramento, além de desmistificar o fato de que jogos e brincadeiras só devem ser usados como meio de entretenimento, e hora de intervalo entre as aulas, mas sim como uma ferramenta poderosa de ensino do código escrito, intencionalmente planejada para construir uma articulação entre as brincadeiras, jogos, escrita e leitura.

Ainda se nota que os professores não utilizam desse recurso em sala de aula no Ensino Fundamental, mas ao longo da história da educação vários autores e teóricos já afirmaram através de seus estudos a eficiência desse recurso no âmbito escolar. Essa prática de brincadeiras e jogos é importante para a criança, pois é um processo natural a ela, Dewey (1952) afirma que a criança só terá um desenvolvimento seguro se o ambiente na qual ela estiver for um ambiente natural. Piaget (1976) também afirma que os jogos e as atividades lúdicas são significativos e que é através da utilização de materiais variados, usados nessa atividade que a criança se desenvolve, recriando e reconstruindo as coisas, o que exige dela uma adaptação completa, levando essa criança a evoluir internamente, transformando o jogo e a brincadeira que

faz parte do mundo concreto, em linguagem escrita. Illich (1976) nos diz que “os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais”. E isso é percebido no cotidiano escolar, pois na hora da brincadeira que a criança mostra ao professor as várias facetas de sua vida, mostrando como vê o mundo verdadeiramente, como ela se vê e vê o outro.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p.13)

Não apenas na alfabetização e letramento, os jogos e as brincadeiras podem ser utilizados, muito longe disso, pois é possível usar essa ferramenta em todas as disciplinas escolares. Lançando mão desse recurso o professor passa a auxiliar o aluno a constantemente estar construindo conhecimentos, de forma eficaz e contagiante.

Montessori, Dewey, Froebel, Pestalozzi, Comenius, Decroly, Piaget e Vygotsky defendem através de suas teorias da aprendizagem que os jogos e brincadeiras têm um papel importante no desenvolvimento da criança, em todas as áreas da vida, não só construindo seu conhecimento, mas promovendo um desenvolvimento social, pessoal e cultural, estimulando o pensamento crítico, tornando assim essa criança capaz de transformar a sociedade na qual vive.

Montessori nos diz que a criança já nasce com a capacidade de aprender, basta dar a ela as condições favoráveis ao aprendizado, sendo assim os jogos e brincadeiras são essenciais na vida da criança, pois é através dessas atividades que recebe o estímulo necessário para o desenvolvimento da sensibilidade, inteligência, criatividade e habilidades.

Já para Piaget (1978) o desenvolvimento da inteligência está atrelado aos estágios do desenvolvimento cognitivo, sendo que cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica. Piaget nos fala de três tipos de estruturas mentais que se desenvolvem na evolução do brincar infantil:

a) jogos de exercícios: tendo como base a repetição dos movimentos e das ações de exercícios como: andar, saltar, correr e outras;

b) jogos simbólicos: já se consegue fazer a distinção entre uma coisa usada como símbolo e sua real representação e significado;

c) jogos de regras: jogos já interpessoais, onde a criança se desvincula de jogos apenas simbólicos e se interessa por jogos onde as regras pré-estabelecidas existem.

Todos esses processos são importantes quando os jogos são intencionalizados na alfabetização do aluno.

Vygotsky (2007) nos diz que o imaginário da criança é um os elementos fundamentais nos jogos e nas brincadeiras. Pois é na atividade lúdica, através dos jogos, que as crianças começam a levantar hipóteses à cerca dos desafios propostos, e compreendem os problemas envolvidos enquanto interagem entre si.

Vygotsky (2007) ainda nos diz que a língua escrita é uma importante aquisição, pois representa o simbólico no viver real da criança, além de ser um auxiliar no processo de transformação dos gestos, desenhos e brinquedos como símbolos em signos que os representem.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras (VYGOTSKY, 2007, p.134).

Enfim, refletindo em todos os teóricos citados e pesquisados pode-se dizer que os jogos e brincadeiras na educação fundamental são importantes e estão associados à aprendizagem, podendo assim agregar conhecimento se inserido no currículo escolar, ampliando assim as possibilidades da criança em construir o conhecimento, tendo a liberdade de pensamento e criação, desenvolvendo sua autonomia.

Se a criança for privada do direito que ela possui de obter uma educação prazerosa, abrangente na qual a ludicidade está inserida, poderá ter dificuldade no aprendizado, porém o professor deve promover um ambiente em que ela tenha atividades que envolvam aprendizagem e raciocínio, através de jogos, pois se assim não acontecer será o mesmo que cortar suas asas, impedindo que se desenvolva com total integridade na sua identidade e autonomia. Sendo assim o professor deve repensar sua metodologia e auxiliar seu aluno a ter esse direito garantido para que de forma prazerosa, efetiva e integral a aprendizagem se desenvolva com todas as suas potencialidades garantidas.

Tanto os jogos como a linguagem têm uma origem comum em vários aspectos, utilizando do lúdico como estratégia para desenvolver na criança através dos

estímulos, nas mais variadas situações, a capacidade de pensar, criar, elaborar hipóteses e resolver problemas, para que assim possa compreender a transformação de simbolismos na fala escrita. Sem vivenciar todo esse processo de interpretação do simbólico através da ludicidade, a capacidade de entender a fala de forma escrita fica mais difícil e desconexa, pois pode parecer apenas um aprendizado de repetição sem conexão com a realidade da criança.

Através dos jogos a criança adquire variadas experiências, interage entre si o que propicia uma maior leitura do outro, aprendem a organizar seus pensamentos, se torna capaz de tomar decisões, amplia seu vocabulário e reorganiza os jogos para serem jogados de outras formas. Sendo assim os jogos e brincadeiras na educação fundamental são instrumentos pedagógicos muito importantes para que as crianças se desenvolvam, adquirindo assim habilidades necessárias para um processo de alfabetização e letramento gradativo e eficaz, já que o brincar se constitui em uma linguagem significativa da criança, por ser através dela que se organizam as capacidades intelectuais, sociais e afetivas para que o processo de ensino-aprendizagem aconteça.

1.2- ENSINO APRENDIZAGEM ATRAVÉS DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Tanto os jogos quanto as brincadeiras auxiliam o desenvolvimento motor da criança, percepção, memória, representação, apropriação de signos, linguagem, equilíbrio afetivo e nas transformações da consciência infantil. Tornando as aulas mais dinâmicas e atrativas o professor possibilita à criança a ampliação de conhecimentos, facilitando assim o processo ensino-aprendizagem, levando sempre em conta que o ser humano vive e aprende no seu cotidiano, através das interações que acontecem no meio em que vive. É através da forma que a criança compreende o mundo que o aprendizado se solidifica, para que esse aprendizado ocorra, desafios devem ser propostos a criança, uma vez que é através deles que buscará o conhecimento e a aprendizagem ocorrerá, sempre partindo daquilo que ela já conhece.

[...] o brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual

Da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento. (VYGOTSKY, 2007, p.122).

Na perspectiva de Vygotsky (2007) o desenvolvimento está ligado as mudanças que ocorrem no decorrer da vida do indivíduo, o desenvolvimento é percebido numa forma implícita às práticas educativas e culturais do cotidiano do indivíduo, sem a aprendizagem o desenvolvimento é prejudicado, pois um depende do outro nas experiências da criança com o mundo, a partir da sua interação com os que o cercam, sendo percebido como um ser concreto e centrado. Há que se considerar também que os hábitos são envolvidos no processo de aprendizagem, assim como os aspectos afetivos, valores culturais pré-adquiridos, e o aprendizado tem como base toda a estimulação recebida no ambiente em que vive, podendo sofrer alterações e interferências físicas, sociais, intelectuais e psicomotoras. (COLL; SOLÈ, 1997). Sem a relação entre o que está aprendendo e o seu cotidiano a criança não é capaz de assimilar a aprendizagem, pois todo o processo ensino-aprendizagem requer seu raciocínio, sua análise, relacionamento entre as coisas e acontecimentos. Para Vygotsky (2007) o aprendizado inicia mesmo antes de a criança ir à escola, portanto, elas já possuem algumas hipóteses sobre os conteúdos a serem trabalhados, pois a criança é capaz de modificar o seu meio e ser ao mesmo tempo modificada por ele, sendo assim toda a assimilação dos conceitos científicos se dá por haver conceitos espontâneos já elaborados anteriormente.

É sob essa perspectiva que o professor pode lançar mão das brincadeiras e dos jogos para promover o aprendizado das crianças, todo o processo de aprendizagem será aperfeiçoado por meio das brincadeiras e dos jogos, estimulando ainda mais a curiosidade por aprender, já inata na criança. Mas os jogos não devem ser usados ou vistos como mero entretenimento, mas usados com intencionalidade de enriquecer o currículo, abrir caminho para que o processo ensino-aprendizagem seja percorrido com maior aproveitamento.

Através da ludicidade a criança é levada a levantar questões, resolver desafios onde começa a se conhecer melhor, experimentar, expor emoções, interagir com outros e consigo mesmo, aprender, vivenciar e expandir seu vocabulário.

Um dos primeiros educadores a considerar a infância em seu início como uma fase importante e decisiva na formação do indivíduo foi Froebel (2009), para ele as brincadeiras e os jogos servem como primeiro recurso no caminho à aprendizagem, não devendo ser vistos como mera diversão e entretenimento, mas sim como uma maneira de criar representações do mundo concreto de modo que possa ser entendido.

As características dos jogos como ferramenta, na educação fundamental, não podem ser descontextualizadas, pois representa o mundo que a criança vive, tem de ser planejado contendo objetivos claros, tornando o jogo, prazeroso, alegre e divertido, facilitando assim a aprendizagem, auxiliando assim o desenvolvimento da criança de forma integral levando que nessas atividades, a criança aprender a valorizar o trabalho individual e/ou em grupo.

É fato que as atividades lúdicas inseridas em sala de aula estimulam a imaginação da criança, bem como sua integração ao grupo, a liberação de emoções, muitas vezes reprimidas, a construção e apreensão de conhecimentos e estimula sua autoestima.

Para Piaget (1978), a criança vê a importância do jogo atrelada a sua satisfação própria, quanto à compreensão da realidade junto a sua vontade, porque as crianças não compreendem as regras do mundo dos adultos como hora de dormir, tomar banho, comer etc. sendo assim, ao assimilar as regras do jogo se estabelece uma ponte para que a percepção da criança se amplie, até que consiga transpor o imaginário para a realidade, e isso também diz respeito à alfabetização e letramento. Ao interagir através dos jogos e brincadeiras, a criança desenvolve estruturas por intermédio de esquemas de ação seja física ou mental, sabendo disso é primordial estimular os jogos como coadjuvante no processo de ensino-aprendizagem na educação fundamental, uma vez que a criança consegue desenvolver hipóteses e soluções de problemas, auxiliando no desenvolver de seu raciocínio. Jogos e brincadeiras trazem para a sala de aula não só diversão e leveza, mas o conhecimento, tornando assim a aprendizagem eficaz, promovendo uma motivação a mais nas aulas. Jogos e brincadeiras são ferramentas a serem utilizadas como estratégias educacionais, como afirma Kishimoto (1998), os jogos educativos, tem duas funções: a lúdica e a educativa, ocorrendo a união das características da educação e do jogo em si, procurando o equilíbrio entre a liberdade e o objetivo.

Para Piaget (1978), nas atividades lúdicas podem ser desenvolvidos na personalidade da criança, valores morais, tais como: perseverança, honestidade, empatia, fidelidade, respeito ao meio e aos outros e outros.

O fato é que, ao interagir nas atividades lúdicas, o aluno tem a possibilidade de visualizar e abstrair conceitos, produzindo processos de reflexão sobre essa ação, absorvendo assim a aprendizagem de forma significativa.

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problema, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções (...), estimula o planejamento das ações e possibilitam a construção de uma atitude positiva diante dos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas de forma natural, no decorrer da ação, sem deixar marcas negativas. (BRASIL, 1998, p.46)

Quando o professor consegue aliar os jogos no processo de ensino-aprendizagem estimula, no aluno, o desenvolvimento de suas habilidades motoras, sociais e morais, também promove a recreação, unindo o útil ao agradável, tornando suas aulas mais agradáveis e estimulantes. Como bem sabemos cada criança tem seu próprio tempo e sendo assim precisa de estímulos auxiliares no processo de alfabetização, o lúdico pode ser um recurso muito bom nesses casos, como instrumento estimulante no processo de alfabetização, pois quando há o interesse no conteúdo, na forma que está sendo apresentado, a aprendizagem acontece não como um passatempo, mas como um meio indispensável no processo ensino-aprendizado do aluno.

A ideia de utilizar os jogos e as brincadeiras como auxiliares no processo de alfabetização no Ensino Fundamental seria adaptar tal prática, de acordo com a realidade e necessidade do professor, transformando os jogos em um material de produção de conhecimento.

Cury (2003) nos diz que não há metodologia pedagógica ou técnicas que surtam efeito sem a afetividade inclusa, pois é através da capacidade de promover a sociabilidade entre as crianças, enquanto brincam é que se trabalha a autoestima, se consegue controle sobre as mais variadas emoções, aprende a ganhar e a perder, lidando assim com as frustrações, a oralidade se faz presente, pois o diálogo para que se entendam as regras é constante, empatia também se desenvolve por meio dos jogos, podendo através de tudo isso extraírem o conhecimento e trabalhar os conteúdos programados.

A postura do professor não deve ser a de entreter, mas a de formar seres pensantes, questionadores, críticos, capazes de através do diálogo e reflexão solucionar problemas, vendo um futuro melhor, onde a realidade que os cerca pode ser transformada. Se o professor conseguir aliar a prática lúdica a um momento de maiores reflexões sobre a problemática que surge no momento dos jogos, seu papel de formador de opiniões e mediador de discussões reflexivas para uma sociedade menos hostil e discriminante será desempenhado com louvor. Através do pensar, falar e argumentar, tanto a mente criativa do aluno será estimulada, quanto o conhecimento escolar em si é apreendido.

Para Antunes (2003) alfabetizar as emoções através da ludicidade é possível, uma vez que se leve o aluno a ter experiências vivendo situações que ativem suas funções cerebrais, estimulando o raciocínio lógico, abastecendo assim suas memórias com informações e instruções que poderão ser úteis no futuro.

Através dos jogos lúdicos o professor poderá desenvolver na criança o autoconhecimento, automotivação, empatia, sociabilidade, ajustar suas emoções entre outros. Sendo assim é perfeitamente claro afirmar que a ludicidade no meio escolar é de uma importância enorme e muito abrangente, podendo ser uma ferramenta poderosa na transformação da sociedade.

Antunes (2003) ainda nos faz perceber que na etapa de ensino-aprendizagem na educação fundamental que compreende do 5º ao 9º ano, que é a faixa que se destina esse estudo, os jogos que desenvolvem o emocional dessas crianças são os mais importantes, tendo em vista que é uma fase cheia de transições e dificuldades na vida humana.

Também podemos observar que através da ludicidade, segundo Oliveira (2005), é nessa fase que podemos trabalhar os sentimentos e emoções, promovendo ações sócio-afetivas, com a utilização dos jogos em sala de aula, desenvolvendo assim a socialização, através do desenvolvimento da convivência entre os pares; o psicológico, auxiliando a controlar impulsos muitas vezes agressivos e também a interdisciplinaridade, utilizando de estratégias para que haja uma real participação do aluno, tornando-o ativo em todo o seu processo de desenvolvimento.

A educação tradicional, a qual muitos ainda se encontram presos, infelizmente, tem a predisposição a não querer mudanças, mas é primordial que o professor evolua, procure mudar suas práticas a fim de alcançar seus alunos de forma mais eficaz e

satisfatória, auxiliando esses alunos na formação de cidadãos conscientes de seus deveres e direitos, educando-os para a responsabilidade social que devemos ter perante a sociedade em que vivemos.

No desenvolvimento infantil, o jogo deve evoluir de uma simples brincadeira, de um exercício, para jogos simbólicos e de construção, evoluindo para o jogo social, pois sendo assim, todas as etapas de desenvolvimento dessa criança serão trabalhadas, de forma ordenada e gradativamente.

Através dos jogos a criança trabalha o seu próprio corpo, desenvolvendo todas as áreas cognitivas e em especial a oralidade, tão importante no processo de alfabetização.

O professor deve ser criativo e constantemente explorador de possibilidades, estimulando a criatividade da criança, improvisando materiais, utilizando materiais recicláveis, levando assim a criança à conscientização quanto ao cuidado com o meio ambiente, deixando que o aluno participe no processo de construção dos jogos pedagógicos, criando, interagindo, pensando, trocando experiências com seus colegas e professores, sendo ativo nesse processo o aluno estará aprendendo mesmo sem perceber, cabe ao professor aproveitar esses momentos para juntos refletirem nas atividades que estão sendo desenvolvidas, mesmo tendo respostas prontas aos inúmeros desafios que vão surgindo no decorrer do processo, o professor tem de ser o mediador do pensamento coletivo, deixando que as crianças encontrem a solução dos problemas, as possibilidades de erros e acertos, instigando os alunos na elaboração de respostas, pois é nesse processo que se promove uma real motivação e prazer em aprender.

Apesar de termos a certeza de que jogos e brincadeiras são ferramentas importantes no processo de ensino-aprendizagem, os jogos devem ser bem pensados e elaborados pelo professor, a fim de atingirem os objetivos curriculares envolvidos, jamais o professor deve olhar as brincadeiras e os jogos em sala de aula de uma forma simplória, pois devem ser desenvolvidos com a intenção de provocar uma aprendizagem significativa, estimulando todo o processo de construção do conhecimento.

O momento dos jogos e brincadeiras em sala de aula tem de ser amplamente conversado entre o professor e os alunos, dessa forma o professor prepara a turma para o momento dos jogos, explicando antecipadamente a razão da utilização desses

jogos, aproveitando o momento para explorar a linguagem, a oralidade, a expansão de vocabulário, pensamento lógico e organizado, transformando assim a linguagem em um instrumento real de aprendizagem.

3. METODOLOGIA

Utilizando a Internet como fonte de consulta, o trabalho em questão foi elaborado de forma qualitativa e bibliográfica, tomando também observações nas aulas e perguntas feitas à docente regente no período do estágio supervisionado, todas referentes ao tema proposto e também embasado através de algumas leituras bibliográficas de diferentes autores, obras de referência, teses, dissertações e resumos, procurando assim produzir reflexões e pontos de vista sobre o brincar na educação fundamental, como forte instrumento auxiliar em todo o processo ensino-aprendizagem, transformando o brincar em uma oportunidade de transferir o conhecimento de uma forma mais prazerosa, para isso foi utilizado a internet, bibliotecas online e afins. A leitura de vários artigos reforçou a ideia de que a brincadeira, os jogos, não pode estar relegada a um segundo plano, no processo ensino-aprendizagem, mas devem ser inseridos na rotina escolar a fim de facilitar sua aprendizagem de forma mais produtiva.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conclui-se que a brincadeira, o lúdico, na educação fundamental mostra ter papel importante na transferência do conhecimento às crianças, auxiliando no letramento e alfabetização propriamente ditos, o brincar ocupa papel importante na vida da criança, desenvolvendo as habilidades para a escrita, a fala em toda a sua jornada estudantil. A educação fundamental, quando utiliza os jogos em sua rotina, possibilita assim um trabalho abrangente em todos os aspectos, promovendo um estímulo a mais na apreensão do conhecimento.

Sabendo que o brinquedo, o jogo e a brincadeira promovem na criança um desenvolvimento melhor da concentração, na atenção, memória criativa, percepção e linguagem oral para que o processo ensino-aprendizagem transcorra de forma saudável, facilitando assim a alfabetização, o professor pode dispor dessa ferramenta

poderosa para que a criança possa aprender brincando, desenvolvendo suas habilidades e capacidades gradativamente.

Brincar é uma necessidade do ser humano, ultrapassando a fase da infância, a contribuição no desenvolvimento psicológico e motor da criança são bastante acentuados, pois é na infância que a prática natural das brincadeiras tem seu maior papel e influência, podendo assim de ser utilizada para estimular essa vivência escolar da melhor forma possível.

É verdadeiro então dizer, que a brincadeira torna mais fácil todo o processo de aprendizagem e o desenvolvimento em todos os aspectos na vida da criança. Considerar que os jogos facilitam a aprendizagem é aceitar valer-se dessa ferramenta para ampliar os horizontes no aprendizado e desenvolvimento da criança. Brincar na educação fundamental não é uma forma de entretenimento, o professor que lança mão desse recurso abre um mundo de possibilidades na transferência de saberes ao seu aluno, tanto ensinando quanto aprendendo diariamente.

No decorrer desse trabalho foi possível verificar que os professores que utilizam dessa ferramenta como recurso didático-pedagógico, conseguem tornar todo o processo mais eficaz, pois as crianças se sentem estimuladas através das atividades lúdicas.

Há que se ter uma reflexão mais aguçada entre a escola, pais e a comunidade em um todo, já que os jogos reduzem as taxas de agressividade, estimulam o raciocínio, incutem valores morais e é um facilitador na apreensão do conhecimento, desenvolvendo a inteligência, sensibilidade, criatividade e habilidades na criança.

Os jogos e brincadeiras deveriam ser utilizados na educação fundamental no desenvolvimento da alfabetização, auxiliando assim o professor a atingir aqueles alunos com maiores dificuldades na aprendizagem, desenvolvendo a memória e concentração, bem como a disciplina e raciocínio.

A consciência dos profissionais da educação, de que o lúdico orienta, de forma corporal e concreta, a criança na descoberta dos signos que dão origem às palavras escritas, transcrevendo em signos a fala, pode ser muito importante nessa caminhada escolar, possibilitando ao aluno adquirir conhecimento de forma mais fácil compreendendo assim o mundo que a cerca.

Concluo esse trabalho na esperança de que, os jogos e brincadeiras sejam utilizados na educação fundamental de forma a estimular, tanto os professores quanto os alunos na busca de conhecimento, facilitando o trabalho do professor, enriquecendo o currículo escolar e promovendo a educação em sua totalidade.

REFERÊNCIAS:

BARBOSA, R. L. L, **Froebel e a concepção de jogo infantil**, Revista da Faculdade de Educação, nº1, 1996, p.145-68.

BRASIL. **Constituição Federal**, de 05.10.88, Diário Oficial da União, Brasília, 1988.

_____. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União, 1990.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros**

Curriculares Nacionais: Educação Física Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares**

Nacionais: Educação Física. Brasília: MEC/SEF, 1997.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação

Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil.** Brasília:

MEC/SEF, 1998.

BRINCADEIRAS NO AMBIENTE NATURAL DA CRIANÇA, Disponível em:

www.portalsaofrancisco.com.br, Acesso em: 18 de novembro de 2020.

COOL, C; SOLÉ, I. Os professores e a concepção construtivista. In: COOL, C. et al.

Construtivismo na sala de aula. 5.ed. São Paulo: Ática, 1997.

DESAFIOS E HIPÓTESES NO BRINCAR, Disponível em: www.napracinha.com.br,

Acesso em: 20 de novembro de 2020. DEWEY, J. **Como pensamos**, São Paulo,

Companhia Editora Nacional, 1952.

EMEF “ JOÃO ALVES DA COSTA”. Projeto Político Pedagógico, 2012/2013.

ILLICH, I. **Celebração da consciência.** 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1976

EXPERIÊNCIA LÚDICA NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM,

www.liza.blogspot.com. Disponível em: [http://liza.blogspot.com.br/2009_10_01_](http://liza.blogspot.com.br/2009_10_01_archive.html)

[archive.html](http://liza.blogspot.com.br/2009_10_01_archive.html), Acesso em: 20 de novembro de 2020.

FERRARI, M. Educadores que mudaram o pensar educacional, **Revista Nova**

Escola, São Paulo, Editora Abril, 2004.

_____, M. Aprendizagem em cada um de nós, **Revista Nova Escola**, São Paulo,

Editora Abril, 2008.

FERREIRO, E. **Com todas as letras.** 2. ed. Tradução: Maria Zilda da Cunha Lopes.

Retradução e cotejo: Sandra Trabucco Valenzuela. São Paulo: Cortez, 1993.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia:** saberes necessários à prática

educativa. 34. ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

Guimarães,S.S. imagem, em <http://www.atividadeeduca.com/2013/05/atividade-compalavras>,

. Acesso em: 12 de dezembro de 2020.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos** infantis: o jogo, a criança e a educação. Petrópolis:

RJ:Vozes, 1993.

_____. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

LEAL, T, ALBUQUERQUE, E, LEITE, T, Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando(ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, A. G. ALBUQUERQUE, E, LEAL, T, **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**, Recife, Autêntica, 2005

OLIVEIRA, M. K . **Teorias psicogenéticas em discussão**. 5. ed. São Paulo: Summus, 1992

ONU. Declaração Universal dos Direitos das Crianças. Disponível em <http://www.dhnet.org.br/direitos/sip/onu/c_a/lex41.htm>. Acesso em: 12 de dezembro de 2020.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo, imagem e representação**. Rio de Janeiro: Zahar,1976.

_____. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zandar, 1978.

SMOLKA, A. L. B. Sobre significação e sentido: uma contribuição à proposta de rede de significações. In M. C. Rossetti-Ferreira, K. S. Amorim, A. P. S. Silva, & A. M. A. Carvalho (Orgs.), **Rede de significações e o estudo do desenvolvimento humano** Porto Alegre: artes Médicas, 1997.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Fontes, 2007

WAJSKOP, G. **Brincar na pré-escola**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1999

ZACARIAS, L.M. **Análise Comparativa do Desenvolvimento Motor em Alunos (as) Praticantes e não Praticantes da aula de Educação Física**. Trabalho de Conclusão de Curso. (Graduação em Educação Física) - Universidade Paranaense UNIPAR Campus Toledo, 2002.

MONTESSORI, M. **A criança**. (tradução de Luiz Horácio da Mata). São Paulo: Nórdica, 1987