

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

MAÍZA IRIDÃ BACHIXTA DIAS AGUAYO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS A
ALFABETIZAÇÃO DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2013

MAÍZA IRIDÃ BACHIXTA DIAS AGUAYO



**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS E BRINCADEIRAS A
ALFABETIZAÇÃO DOS ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL**

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

Orientador(a): Prof. Me. Liliane Hellmann

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2013



TERMO DE APROVAÇÃO

Titulo da Monografia

Por

Maíza Iridã Bachixta Dias Aguayo

Esta monografia foi apresentada às 10:30 h do dia 23 de dezembro de 2013 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino - Polo de Foz do Iguaçu, 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. Liliane Hellmann
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Prof^a. Me. Flóida M. R. C. Batista
UTFPR – Câmpus Medianeira

Prof^a. Me. Neron Alípio Cortes Cortes Berghauser
UTFPR – Câmpus Medianeira

- O Termo de Aprovação assinado encontra-se na Coordenação do Curso.-

Dedico este trabalho ao meu amado filho Eduardo que a cada dia me proporciona meios de busca da felicidade e que me faz lutar e prosseguir na conquista de todos os meus sonhos e desejos pessoais e profissionais.

AGRADECIMENTOS

A 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.

Ao meu marido por sua compreensão nos momentos em que precisava de muitas horas de estudo.

Ao meu querido e amado filho Eduardo que muitas vezes queria um colo, mas a mamãe estava estudando.

Ao meu sogro e minha sogra que muito me ajudaram cuidando do meu filho quando tinha que ir às aulas presenciais.

A minha orientadora professora Me. Liliane Hellmann, pelas orientações ao longo do desenvolvimento da pesquisa.

Agradeço aos professores do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, professores da UTFPR, Campus 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 faz de conta infantil é uma magnífica escola para o desenvolvimento intelectual da criança, pois aí ela aprende a dominar os signos convencionais e sua utilização, e também a construir modelos de relações entre pessoas”. (Vénguer)

RESUMO

AGUAYO, Maíza Iridã Bachixta Dias. A importância dos jogos e brincadeiras a alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental. 2013. 40 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

Os métodos educacionais e as dificuldades em adequar uma metodologia que dê certo no processo de ensino e aprendizagem, sempre foram questões muito pensadas e discutidas entre educadores. O processo de alfabetização necessita de métodos que desafiem e motivem o aluno para alcançar o conhecimento. Nesse sentido o presente trabalho aborda a importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de alunos do 1º ano do ensino fundamental. A fim de analisar se a forma de aprender se altera quando o método de trabalho é diferenciado aplicou-se em uma turma do 1º ano do ensino fundamental de uma escola da rede pública de ensino do município de Foz do Iguaçu, durante um período de tempo uma metodologia tradicional, com aulas totalmente expositivas, atividades xerocadas e atividades do livro e após esse período uma metodologia mais lúdica, com a inserção de jogos e brincadeiras correlacionados ao referencial teórico e que permitiram chegar às conclusões desta monografia. O resultado desse estudo comprovou que o lúdico deve fazer parte dos ambientes escolares e que a criança aprende com muito mais naturalidade quando os conteúdos propostos são aplicados com a utilização de jogos e brincadeiras, isso porque o brincar faz parte do cotidiano do ser humano. O professor precisa sempre buscar meios e materiais lúdicos para que a criança fique mais atenta e concentrada durante as aulas, pois os métodos lúdicos são muito benéficos à aprendizagem e ainda diminuem as situações de indisciplina dentro da escola, por serem compostos de normas e regras o que mobiliza na criança a construção dos seus limites enquanto ser social.

Palavras-chave: Brincar. Desenvolvimento. Aprendizagem.

ABSTRACT

AGUAYO, Maíza Iridã Bachixta Dias. The importance of games and playing in the alphabetization of students from the first year of primary school. 2013. 40 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2013.

The educational methods and the difficulties in adjusting a methodology that fits the teaching learning process were always issues that were thought and discussed a lot among educators. The process of alphabetizations needs methods that challenge and motivate the student to reach knowledge. This way, the present research broaches the importance of games and playing in the alphabetization process of students from the first year of primary school. In order to analyze if the way of learning alters itself when the work methods change, this research was done with a group of the first year of primary school from a public school of the city of Foz do Iguaçu, during the first period of the project applying the traditional methodology, with totally expositive classes, Xeroxed activities a activities from the book, and after this period a more ludic methodology, with the insertion of games correlated to the theoretical referential that allowed this research to reach the conclusions of this monograph. The result of this research proved that the ludic must be a part of the school environment and that the child learns much more naturally when the subjects proposed are applied through the use of games and playing, that is because playing is a part of the human beings' quotidian. And the teacher always needs to search for new ludic means and materials, so that the child becomes more attentive and concentrated during classes, because the ludic methodology is beneficial to learning and diminish the situations of the indiscipline inside the school, because the games are made of rules and principles that mobilizes the child in the construction of his/her limits as a social being.

Keywords: To play. Development. Learning.

SUMÁRIO

| | | |
|----------|---|-----------|
| 1 | INTRODUÇÃO | 9 |
| 2 | JOGOS E BRINCADEIRAS X ALFABETIZAÇÃO | 11 |
| 2.1 | MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM X JOGOS E BRINCADEIRAS .. | 14 |
| 2.1.1 | Jogos e Brincadeiras no Contexto Histórico dos Métodos Educacionais ... | 14 |
| 2.1.2A | Importância dos Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento da Criança | 16 |
| 2.2 | O JOGO E A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO | 18 |
| 2.2.1 | O Brincar e o Jogo para a Criança | 18 |
| 2.2.2 | O Papel do Professor X Aluno | 19 |
| 2.2.3 | A Importância do Brincar | 22 |
| 3 | PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA..... | 23 |
| 3.1 | TIPO DE PESQUISA..... | 23 |
| 3.2 | POPULAÇÃO AMOSTRA | 24 |
| 3.3 | COLETA DOS DADOS | 24 |
| 3.4 | ANÁLISE DOS DADOS..... | 24 |
| 4 | ANÁLISE DOS RESULTADOS | 25 |
| 5 | CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 31 |
| | REFERÊNCIAS..... | 32 |
| | APÊNCIDES | 35 |
| | ANEXOS | 39 |

1 INTRODUÇÃO

Os métodos educacionais sempre foram questões muito pensadas e discutidas e nós educadores enfrentamos muitos problemas em mudar os nossos paradigmas, principalmente quando o assunto é alfabetização, pois muitos são os métodos e técnicas de ensino, o difícil é conseguirmos adequar uma metodologia que dê certo no processo de ensino e de aprendizagem de cada turma.

Na alfabetização, por muito tempo os alunos ficaram “presos” a fazer cópias, cobrir pontilhados e a aprender o som das letras, ficando assim a mercê de um método que não priorizava os desafios para alcançar o conhecimento, muito menos colaborava para a motivação ao aprender. Não que hoje esses métodos foram totalmente excluídos da escola, pois os alunos precisam de exercícios de fixação e repetição, porém há uma grande necessidade de que essas atividades sejam realizadas a partir de meios concretos e com o uso de materiais lúdicos adequados à faixa etária e a aprendizagem de cada um.

Os jogos e brincadeiras, quase nunca são utilizados, principalmente, porque para algumas pessoas só tem valor os conteúdos propostos pelo currículo e nessa questão ainda dizem que os alunos vão para escola aprender a ler e escrever, e não para brincar, brincar se brinca em casa ou no recreio, sala de aula não é lugar de brincadeira.

Sabemos que quando os jogos e as brincadeiras são realizados para contemplar um conhecimento sobre determinada área na alfabetização, ele passa a não ser apenas o brincar por brincar, mas sim um estímulo para a assimilação dos conteúdos de uma forma mais fácil e prazerosa.

Brincadeiras que levam nossas crianças ao desenvolvimento cognitivo precisam estar presentes dentro do ambiente escolar, mas é preciso conhecer o porquê de serem tão necessários ao processo de ensino e aprendizagem na alfabetização.

E assim, há então a necessidade de se buscar fontes que tratem sobre o papel que os jogos e as brincadeiras têm (se têm) na fase da alfabetização. E desta forma surge a seguinte indagação: qual a importância dos jogos e das brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem dos discentes do 1º Ano do Ensino Fundamental?

O presente trabalho chegou às devidas conclusões em três fases, inicialmente buscou-se por fontes que discutissem o quanto há importância de métodos mais lúdicos em sala de aula, logo depois houve uma observação de como as crianças se comportavam quando tinham aulas com métodos tradicionais e para finalizar ocorreu à aplicação de metodologias com a utilização de jogos e brincadeiras como meio de melhorar o processo de ensino e aprendizagem.

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

Neste sentido, o objetivo geral deste trabalho é analisar a importância de se utilizar jogos e brincadeiras como instrumento pedagógico dentro da alfabetização dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental.

Portanto, esse projeto de pesquisa visa observar por que é tão importante ter uma forma mais divertida e prazerosa de aprender, ou seja, aprender em sala de aula com a utilização de jogos e de brincadeiras. Verificar como eram os métodos aplicados no passado e ainda entender os meios de como alfabetizar utilizando aulas mais lúdicas, pois, a cada ano que passa percebe-se o quanto as crianças estão desmotivadas com relação ao ambiente escolar, gostam muito da educação infantil, porque é muito voltada para os métodos lúdicos e ao ingressarem na educação básica as atividades são mais direcionadas aos livros e cadernos, utilizando-se assim poucos métodos com ludicidade.

2 JOGOS E BRINCADEIRAS X ALFABETIZAÇÃO

Ao falarmos em educação sempre nos deparamos com questões muito intrigantes. Temos em nossas mãos várias pessoas em processo de formação física, mental, emocional e social, então o trabalho docente torna-se a cada dia mais árduo e intenso, por isso é necessário conhecer um pouco de cada ciência para conseguirmos desenvolver um processo educacional sério, motivador e de qualidade.

Ao longo de todo processo histórico do ser humano, percebemos que o Homem sempre esteve muito condicionado ao ato de brincar e se divertir, em todas as fases de sua vida buscou brinquedos e brincadeiras que satisfizessem seu lado psíquico e emocional. É nesse sentido que comenta Huizinga (2000) para que uma civilização exista de verdade é preciso que se tenha certo lado lúdico. Portanto o brincar faz parte da natureza humana.

Como o ser humano precisa muito do lúdico em sua vida a escola também deveria ser um lugar no qual a ludicidade estivesse presente em todas as metodologias aplicadas. Pois, se os métodos aplicados em sala de aula não contarem com jogos e brincadeiras com o decorrer do tempo às aulas passam a ser monótonas e não atrativas para as crianças. No passado a escola brasileira enfrentava ainda mais problemas, pois era um lugar de decoração e memorização, pouco se tinha de jogos e brincadeiras, os professores muitas vezes eram arcaicos e autoritários sendo assim raros os momentos de brincadeiras e afetividade, o que importava era se os alunos tinham capacidade de demonstrar de uma forma teórica e geralmente através da escrita o que “aprenderam” durante as aulas, sendo assim não eram os métodos que apresentavam problemas quando a aprendizagem não ocorria com sucesso, portanto, eram os próprios alunos os responsáveis por seu fracasso escolar.

E nesse contexto vale lembrar, Antunes (2008, p.13):

A escola antiga e obsoleta é aquela na qual o aluno a frequentava apenas para memorizar conceitos das disciplinas que o professor ministrava. Se fosse bom em Matemática, por exemplo, estava implícito que era bom professor, pouco importando se os alunos aprendiam de fato o conteúdo com ele. Quando a significação não ocorria, a culpa era sempre do aluno e por isso sua reprovação era incontestável ato de justiça.

Infelizmente ainda existem escolas arcaicas e nada é mudado.

A história da Educação Brasileira apresenta poucos estudos sobre os jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem. As brincadeiras, normalmente faziam parte da vida das crianças fora da sala de aula como, por exemplo, nas brincadeiras de: correr pelas ruas, pular muros, brincar de pega- pega, amarelinha, caçador... E por isso era difícil um professor adequar ao seu currículo escolar ou propor algum tipo de jogo ou brincadeira para auxiliar na alfabetização de seus alunos.

Neste caso o Referencial Curricular (1998, p.28) apresenta o quanto há importância no uso do brincar em sala de aula.

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças da percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras.

O Brincar contribui de forma qualitativa para o desenvolvimento da fala e do físico individual de cada criança.

Algumas situações vividas no contexto escolar já têm sido mudadas, ou pelo menos já são normas a serem seguidas, pois o próprio Referencial Curricular Nacional (1998, p. 28) já traz as contribuições que as brincadeiras oportunizam aos alunos inseridos no ambiente escolar.

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

E essa questão do jogo e da brincadeira poderia ser um grande problema para o processo de aprendizagem, pois sabemos que a busca por conhecimento e o desenvolvimento do ser humano tem seu ponto inicial no ato de brincar.

Já nas primeiras fases da infância a criança conhece e explora seu mundo a partir dos brinquedos. E como diz Vygotsky (1991, p. 45). "Brincar é de suma importância para que a criança desenvolva seu lado cognitivo".

Segundo Fortuna (2000, p. 56) "as pessoas que se utilizam do ato de brincar aumentam muito seu campo intelectual. Sendo assim, o individuo tem condições de se apropriar do mundo de uma maneira mais ativa". E ainda, pode-se relatar o trabalho de MOYLES (2002) que enfoca que o brincar para a criança não é só um meio para que se atinja a aprendizagem, mas também é uma forma de o adulto perceber dentro do âmbito escolar as necessidades que cada criança tem em seu desenvolvimento.

O conhecimento conquistado através de métodos lúdicos apresenta muita satisfação por parte das crianças. Vygotsky (1991, p. 52) "ressalta que a brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil".

No âmbito escolar a brincadeira tem um papel fundamental porque quando a criança ou até mesmo o adulto brinca, suas emoções tomam forma e conduzem ao conhecimento e a assimilação dos conteúdos formais aplicados em todos os anos escolares.

Segundo Pereira (2004, p. 08):

O ato de brincar é um legado de nossos antepassados. Faz parte da vida e sobrevivência de cada criança, está no alicerce e cultura de um povo. Brinquedos e brincadeiras são patrimônios que pertencem à humanidade.

Brincar é uma peça fundamental no desenvolvimento cognitivo do ser humano.

2.1 MÉTODOS DE ENSINO E APRENDIZAGEM X JOGOS E BRINCADEIRAS

2.1.1 Jogos e Brincadeiras no Contexto Histórico dos Métodos Educacionais

O ser humano sempre teve a necessidade de buscar meios mais atrativos, divertidos e prazerosos para conquistar seus objetivos, pois assim as situações diárias se tornam mais fáceis de serem realizadas.

Com isso percebemos que o Homem sempre esteve envolto às brincadeiras, se analisarmos todas as civilizações cada uma delas apresentam algum tipo de brincadeira que faz parte da cultura local e que perpassa muitas vezes as fronteiras, assim é possível verificar ao longo do tempo que tanto crianças como adultos aparecem em imagens antigas se divertindo e brincando.

Nessas sociedades também não havia distinção entre os participantes quando o assunto era divertimento é como conclui Ariès (1978) nas sociedades antigas todos participavam das festas de maneira igualitária e os jogos eram formas de acirrar e melhorar os laços entre as pessoas que formavam aquele grupo social.

Nota-se também que na antiguidade muitos dos jogos e brincadeiras eram resultados de tradições, ou seja, essas atividades de divertimento faziam parte da cultura do povo.

Já no período Medieval o número de crianças que conseguiam resistir aos primeiros anos de vida era muito reduzido, as taxas de mortalidade infantil eram enormes, então a criança pouco aproveitava do que denominamos atualmente como uma boa e prazerosa infância, as distinções entre a criança e o adulto quase não existiam, muito menos se tinha estudos voltados ao desenvolvimento infantil, geralmente era um adulto em miniatura que deveria cumprir com as mesmas obrigações impostas aos de mais idade, principalmente ao tratar-se do mundo do trabalho. Sem contar que na Idade Média todas as ações do Homem eram voltadas aos ensinamentos e as determinações da Igreja.

Denise Pozas (2011) comenta que foram com os estudos científicos que a infância passa a ter outros olhares e ser considerada um indivíduo que tem suas particularidades, diferenças e necessidades, deixa de contar com as comparações de adultos em miniatura e tem também inserido em seu desenvolvimento os jogos e

brincadeiras, os quais não servem mais apenas ao divertimento e sim para um processo de crescimento físico e intelectual de uma criança.

É somente no século XVIII que as questões da infância passam a indicar novos rumos, ou seja, se tornam objetos de estudos científicos, então a criança começa a ser diferenciada na sociedade, principalmente com relação ao seu desenvolvimento e o papel que precisa conquistar no meio social. Assim ressalta Pozas (2011) que no século XVIII a criança começa a ter seu desenvolvimento visto de um ângulo mais específico e tem suas necessidades estudadas de uma forma mais ampla e condizente com suas reais necessidades.

Segundo Pozas (2011) um dos precursores das atividades infantis com o uso da ludicidade é Froebel (1782-1852) e seu “seguidor” Kramer que denomina os períodos anteriores à escola como um *jardim de infância*.

No Brasil pouco se tem de estudos sobre os brinquedos e brincadeiras do passado, e também com relação aos estudos voltados para a criança em pleno desenvolvimento, muitas das vezes as crianças não estudavam e tinha apenas o domingo livre para brincar, pois o país era composto de uma sociedade mais ruralista e desde muito cedo as crianças tinham que se inserir no mundo de trabalho do adulto.

É somente no final do século XX que o Brasil passa a ter uma preocupação maior com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das nossas crianças, pois até então, a maioria das escolas, principalmente as infantis eram um centro de assistencialismo. Essas mudanças ocorrem com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da Criança e do Adolescente e com isso as escolas e também os profissionais de educação passam a buscar meios mais lúdicos de motivar a aprendizagem e tornar a sala de aula um ambiente mais interessante e cativante, e o brincar assume um novo papel dentro do âmbito educacional, passa a ser visto como mais uma ferramenta de ensino e não mais como apenas um passatempo prazeroso para os momentos de descontração dos alunos.

Todas essas questões legais apresentam medidas de mudanças na Educação Infantil, principalmente, porque trata do ato de brincar como um status que até alguns anos atrás não existia dentro do âmbito escolar.

E estes amparos legais em defesa das crianças, fizeram com que os cursos de licenciatura se reformulassem e atualmente a grande maioria dos professores das

universidades apresenta aos seus acadêmicos métodos de ensino voltados à ludicidade, porém, muitos desses formados não aplicam esses métodos ao ingressarem nas escolas de todo o nosso país, principalmente, porque, os brinquedos e as brincadeiras precisam de muito mais tempo na preparação das aulas e também requer conhecimento sobre como trabalhar e inserir cada um deles ao decorrer do processo de ensino e de aprendizagem.

2.1.2 A Importância dos Jogos e Brincadeiras no Desenvolvimento da Criança

Para Piaget (1966) a inteligência é adaptação e a evolução do ser ocorre em estágios assim como o desenvolvimento do corpo, as quais se modificam através de movimentos, o autor determina dois, a assimilação e a acomodação, um se dá pelas ações externas e o outro pelas questões internas. Sendo assim, tudo se organiza através das atividades envolventes ao ser humano.

Já Vygotsky (1989) analisa o desenvolvimento humano como um ser que se dá a partir das relações que cada indivíduo tem com o mundo em que vive, pois, o homem evolui com suas ações sócio-históricas.

Essas duas teorias são as mais estudadas nos meios acadêmicos e fazem uma análise do ser humano, tanto biologicamente como socialmente, e a criança é um ser único e em constantes mudanças e transformações, sejam elas psíquicas, motoras ou emocionais, cada qual evolui de uma forma distinta da outra, porém os jogos e as brincadeiras perpassam a teoria e apresentam às crianças métodos e formas de conhecer o mundo e também se colocarem diante das condições afetivas e psicológicas transmitidas através da maneira em que vive um adulto, sendo assim um precisa do outro.

Correlaciona Pozas (2011) que é com a maturidade que cada pessoa tem sua afetividade evoluída e é com o outro que todas essas situações afetivas adquirem significados devido às experiências vividas pelos indivíduos ao longo da vida.

E ainda segundo Pozas (2011, p. 29) “essa construção de significados pela criança se dá pela intervenção do adulto e esse movimento se processa do social para o individual, e a intensidade e a diversidade dessas relações possibilitarão

maior crescimento”. Então, dessa forma vemos o quanto à criança tem seu desenvolvimento voltado ao meio social em que vive.

Ainda na questão de que um ser necessita do outro e que o meio social representa muito no desenvolvimento das crianças, os jogos e as brincadeiras proporcionam um alto índice de socialização, pois, os mesmos envolvem até os mais retraídos e contribuem muito para a construção social e psíquica de cada indivíduo. Para Teixeira (2003) a brincadeira é fundamental para toda criança, pois brincando se socializa e constrói seu próprio mundo, e privar a criança das brincadeiras é violar a harmonia do seu desenvolvimento.

Em todas as situações vivenciadas pelas crianças, principalmente dentro das escolas, os jogos e as brincadeiras devem sempre fazer parte desse processo, pois, com as atividades lúdicas a criança é capaz de conhecer como funciona o mundo real, na maioria das vezes as brincadeiras infantis estão correlacionadas com a forma de viver e se comportar dos adultos. Sem mencionar ainda que as brincadeiras proporcionam às crianças momentos de satisfação, prazer e alegria, então, o papel fundamental do lúdico é conduzir o trabalho pedagógico para métodos mais satisfatórios de aprendizagem, porque com a brincadeira o processo de desenvolvimento psíquico-motor da criança se dá com mais naturalidade.

É como diz Vygotsky (1984, p.114):

... O brincar e o brinquedo criam na criança uma nova forma de desejos. Ensinam-na a desejar, relacionando seus desejos a um fictício, ao seu papel no jogo e suas regras. Dessa maneira, as maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brinquedo; aquisições que, no futuro, tornar-se-ão seu nível básico de ação e moralidade.

Além de toda a contribuição dos jogos e brincadeiras para com o desenvolvimento psíquico de uma criança, os mesmos ainda contribuem muito para a construção dos limites que deve ter cada ser humano, pois os jogos contam com regras e tempo, então, a criança tem que desenvolver seu autocontrole para conseguir brincar, assim é de fundamental importância à utilização dos jogos, brinquedos e brincadeiras para esse desenvolvimento.

Pozas (2011) acredita que a brincadeira é uma aprendizagem social que pressupõe relações e encontros, esta seria, certamente, a forma mais interessante de se viabilizar o desenvolvimento cognitivo da criança.

2.2 O JOGO E A BRINCADEIRA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

2.2.1 O Brincar e o Jogo para a Criança

Tanto os jogos como as brincadeiras são resultados de processos históricos e culturais. Principalmente, as brincadeiras que na maioria das vezes são transmitidas através da história oral, ou seja, passada de geração em geração.

O ato de brincar é capaz de fazer com que a criança possa se identificar no meio social em que está inserida e assim o observa espiritualmente e corporalmente. Sendo que dessa maneira distingue o que tem significados positivos ou negativos para sua vida.

Pozas (2011, p. 15) defende que:

Brincar é uma das principais atividades da criança. É por meio da brincadeira que ela revive a realidade, constrói significados e os ressignifica momentos depois. Dessa forma, aprende, cria e se desenvolve em todos os aspectos.

Com o jogo a criança percebe que na vida nem tudo se ganha e aprende que uns ganham enquanto outros perdem e nem por isso alguém perde sua vida porque foi derrotado em um determinado jogo. Assim utilizando jogos é possível desenvolver na criança fatores importantíssimos na sua vida que é o fato de “ganhar ou perder”, pois geralmente o ser humano deseja apenas as vitórias e em hipótese alguma as derrotas, portanto as crianças precisam compreender que nem sempre as pessoas saem vitoriosas em todas as situações.

Os jogos permitem com que uma criança se desenvolva adequadamente e preencha suas necessidades simbólicas, fazendo de todas essas ações fatores que os levam para seu próprio crescimento e conhecimento.

O brincar com jogos ainda proporciona bons relacionamentos em grupos. Brincar é um meio que favorece e propicia muito as formas de uma criança se comunicar.

Brincar não é apenas um momento de prazer ou diversão é também a construção por parte da criança, do seu próprio conhecimento, tornando-se assim uma pessoa única, autônoma e capaz de futuramente tomar suas próprias decisões.

Dessa maneira afirma Aranão (2004) é preciso que a criança explore o mundo em que vive e construa seu conhecimento a partir de suas interações com o meio e o professor deve ser o mediador dessa construção, proporcionando aos seus alunos o maior número possível de materiais necessários para enriquecer essas experiências.

Então, brincar é a peça fundamental para que a criança consiga atingir seu pleno desenvolvimento, seja ele psíquico, motor ou emocional, portanto, desenvolva-se integralmente.

2.2.2 O Papel do Professor X Aluno

Em uma sala de aula as emoções devem fluir com muita intensidade, pois dessa forma o desenvolvimento é mais rápido, natural e com mais qualidade.

A escola não deve ter seu foco apenas na cabeça da criança. Principalmente, porque como relata a Teoria de Wallon (1989) os pequenos não são dotados apenas de cérebro, então a escola não pode desenvolver apenas o intelectual do ser humano. É preciso saber que as crianças têm corpo e emoção e há uma grande necessidade que os ambientes escolares desenvolvam ou busquem desenvolver o ser humano integralmente, não que a escola seja responsável por todo o desenvolvimento de um pequeno ser em constante transformação, mas suas linhas pedagógicas precisam proporcionar meios para que o processo de desenvolvimento motor, emocional e intelectual decorra com mais qualidade e que priorize o desenvolvimento completo de uma criança.

Por essas razões as metodologias em sala de aula devem buscar meios, no qual a criança consiga se identificar como parte daquele processo de ensino e aprendizagem.

Nessa questão vale notar a sustentação de Haetinger (2005, p. 83)

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos.

E com os jogos e as brincadeiras, geralmente as crianças reagem com muita alegria e entusiasmo, o que nos faz perceber que ao brincar dentro do âmbito escolar seja a brincadeira dirigida ou livre a criança é capaz de expressar suas emoções e consegue ainda mostrar ao mundo exterior seus desejos e suas vontades.

Com isso Porto (2003) afirma que com a brincadeira a criança age de maneira original e sem medo, nesse espaço não há cobranças e é possível inventar e criar o que desejar.

E também dessa forma as relações entre o professor e o aluno passam a se modificar, pois, o professor conhece através dos jogos e das brincadeiras como seu aluno compreende os conteúdos e o mundo em que vive com o brincar das crianças o professor pode observar quais as lacunas ficaram em seu aluno durante o processo de ensino, e o que não conseguiu compreender do conteúdo proposto e trabalhado.

Com o uso de jogos e brincadeiras o professor também tem ciência de que conhecimentos prévios o seu aluno já traz à escola e de que forma pode assimilar os conteúdos formais colocados pela instituição com sua experiência de vida. Assim relata o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998) que com as brincadeiras as crianças utilizam seus conhecimentos prévios para dar conceitos ao seu ato de brincar e que agem muitas vezes por imitação.

Ao motivar a aprendizagem das crianças com a utilização de jogos, brincadeiras, músicas e brinquedos o professor consegue prender por mais tempo a atenção de seus alunos para os conteúdos que pretende internalizar, pois, através do lúdico a criança consegue fazer diversas assimilações, então, determinado assunto pode ser tão teórico e abstrato, mas que com ludicidade podem ser ministrados com mais facilidade e compreendido com muito mais prazer e diversão.

Segundo Rizzi e Haydt (1987, p. 15):

O jogo é para a criança a coisa mais importante da vida. O jogo é nas mãos do educador, um excelente meio de formar a criança. Por essas duas razões, todo educador – pai ou mãe, professor, dirigente de movimento educativo – deve não só fazer jogar como utilizar a força educativa do jogo.

Além de todas as contribuições que os jogos e brincadeiras trazem para as relações entre os professores e os alunos, as aulas ministradas de maneiras mais lúdicas permitem um maior desenvolvimento na aprendizagem das crianças, porque geralmente os jogos e as brincadeiras desafiam os pequenos e os levam a pensar e raciocinar mais, seja na construção de brinquedos ou na forma como se joga cada jogo, é preciso dispor sempre de muita atenção. Por isso Moyles (2002, p. 100) argumenta:

Uma vez que o brincar é um processo e não um assunto, é dentro dos assuntos que devemos ver o brincar como um meio de ensinar e aprender, e não como uma entidade separada. Devido à relevância do brincar para as crianças e sua motivação, para ele, o brincar deve estar impregnado as atividades de aprendizagem apresentadas às crianças, em vez de ser considerado um estorvo ou atividade residual.

Os conteúdos aplicados em sala de aula são propostos no currículo, porém é o professor o responsável pela aplicação, o qual deve fazer do ato de brincar um instrumento para o processo de ensino e aprendizagem, os jogos e brincadeiras não podem ser separados do processo, ou seja, utiliza-los apenas como forma de recreação para os alunos.

É como salienta Nicolau e Dias (2003) de que a brincadeira contribui muito para a aprendizagem infantil, porque são desafiadores e propicia a melhora do raciocínio.

Sendo assim os jogos e as brincadeiras contribuem para que o trabalho do professor alcance realmente seus objetivos, ou seja, para que seus alunos aprendam e se desenvolvam como verdadeiros cidadãos, capazes de conviver adequadamente em sociedade e possibilita ainda a formação de uma pessoa com personalidade bem definida e um caráter que preserva ações de moralidade.

2.2.3 A Importância do Brincar

O brincar é algo que já faz parte de toda criança. Pois, desde a primeira infância já conseguimos ver na mesma brincando e se divertindo com suas mãozinhas e seus pezinhos, mostrando assim o quanto são divertidos aqueles momentos.

Quando focamos nossas atividades e atitudes no prazer, as situações diárias se tornam mais facilitadas e alcançamos determinados equilíbrios, tanto corporais como intelectuais.

Além, de ser natural o ato de brincar é também uma forma de se relacionar socialmente e culturalmente com o outro, sem contar que as brincadeiras motivam as atividades em grupos e ajuda uma criança ou mesmo um adulto a compreender a forma como pensa e age o outro indivíduo.

Já no início do século XX Froebel atentava seus estudos para o quanto é importante o brincar para uma criança, e Kishimoto (1998) cita em seu livro “O brincar e suas teorias”, um pouco dessas ideias desse autor. O qual dizia que brincar é algo inato do ser humano, até seu lado espiritual se alegra nos momentos de diversão propiciados pelos jogos e brincadeiras.

Então, brincar contribui muito para o desenvolvimento biológico do corpo e da mente e ainda favorece na construção da personalidade e do lado afetivo de cada ser humano.

A criança precisa sempre das brincadeiras, para que suas habilidades humanas se desenvolvam com bastante competência e que sejam suficientes para compreender o mundo real através do mundo do faz de conta, no qual a imaginação e a fantasia constroem um modo de vida mais adequado e compreensível ao espaço em que se insere esta criança.

Com o lúdico o conhecimento é construído de uma maneira mais divertida e prazerosa, e quando o ser humano sente prazer seu corpo e sua mente busca e deseja ainda mais essas situações de aprendizagem correlacionadas com o ato de brincar e se divertir.

Portanto, criança que brinca aprende mais rapidamente e sem sofrimento e ainda prepara-se para enfrentar a vida adulta, a qual é tão diferente da sua.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

Inicialmente o trabalho conta com a leitura e análise das bibliografias correlacionadas ao tema. Logo após, observação da prática e dos métodos aplicados com os alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública, no município de Foz do Iguaçu, no Estado do Paraná. Sala esta composta por 24 alunos com idades de 5 e 6 anos.

A pesquisa conta com observações dos alunos e dos métodos de alfabetização postos em práticas nesta turma. Como nos afirmam André e Ludke (1986, p.26):

A observação possibilita um contato pessoal estreito do pesquisador com o fenômeno pesquisado, o que a apresenta uma série de vantagens. Em primeiro lugar, a experiência direta é sem dúvida o melhor teste de verificação da ocorrência de um determinado fenômeno. “Ver para crer”, diz o ditado popular.

Em resumo, “é pela observação que o ser humano adquire grande quantidade de conhecimento”. (GIL, 1999, p.19)

3.1 TIPO DE PESQUISA

Este trabalho de pesquisa é Bibliográfico e um estudo de caso, pois, a partir das leituras bibliográficas e da aplicação de métodos lúdicos de aprendizagem, buscou-se analisar como os jogos e as brincadeiras são importantes para a aprendizagem dos alunos em fase de alfabetização.

Segundo Gil (2009) a pesquisa bibliográfica busca explicar um problema a partir de referências teóricas já publicadas, constituída principalmente de livros, monografias, teses e publicações periódicas, como jornais e revistas. Tem por intuito possibilitar o conhecimento e a análise das contribuições culturais ou científicas existentes sobre um determinado assunto, permitindo ao pesquisador a cobertura mais ampla de uma gama de fenômenos. Já no caso em que se procura aprofundar

uma realidade específica, a pesquisa é dita estudo de campo. Esta modalidade focaliza uma comunidade, que pode ser de trabalho, de estudo, de lazer ou outra atividade. O pesquisador tem, ele mesmo, uma experiência direta com a situação de estudo.

3.2 POPULAÇÃO AMOSTRA

Para o desenvolvimento deste trabalho monográfico, foi observado durante sessenta dias uma turma de uma Escola Municipal, da cidade de Foz do Iguaçu, Paraná, localizada no bairro Vila A de Itaipu, com 24 alunos, com idades de 5 e 6 anos, cursando o 1º Ano do Ensino Fundamental.

3.3 COLETA DOS DADOS

Leituras Bibliográficas; Observação, que se deu através de um caderno de anotações, no qual consta como se dá os métodos de ensino em sala de aula e quais recursos metodológicos são utilizados diariamente, tanto pelo professor como pelos alunos do 1º ano; Aplicação de Método lúdico, Contextualização entre as bibliografias e as práticas em sala de aula.

3.4 ANÁLISE DOS DADOS

Com a análise dos quesitos anotados durante a observação de duas semanas dos alunos do 1º ano, foram inseridos alguns jogos e brincadeiras que motivassem as práticas de alfabetização e depois foi realizada uma análise se houve ou não alguma mudança quando as aulas contavam com recursos lúdicos e a partir de então se correlacionou com a bibliografia, e com todas essas verificações observou a importância de aulas mais lúdicas no processo de alfabetização de nossas crianças.

ANÁLISE DOS RESULTADOS

O trabalho de pesquisa de campo iniciou com uma observação de como as crianças se comportavam em sala, como se davam as atividades diárias, de que forma estavam se apropriando dos conteúdos trabalhados e que conhecimentos estavam desenvolvendo.

O foco principal da pesquisa era analisar se a forma de aprender mudava quando o método de trabalho se dava de uma maneira diferenciada, ou seja, com métodos lúdicos.

Para iniciar a análise os alunos passaram duas semanas com aulas somente de forma tradicional, as aulas eram totalmente expositivas, com uso de atividades xerocadas e atividades do livro didático. Nesses dias não houve nenhuma atividade lúdica, nem mesmo contação de histórias ou músicas.

Durante o período dessas duas semanas os alunos ficaram entediados, poucos terminavam as atividades no tempo pré-estabelecido, passaram a ter comportamento indisciplinados, pois ficavam na maioria dos dias escrevendo do início ao final da aula e sentados em suas carteiras, não tinham nem ao menos atividades de coordenação motora ampla ou fina. Contudo, ainda foi possível notar que a escrita dos alunos nesses dias ficou de uma forma muito vaga e abstrata, necessitando de mais auxílio na realização das atividades e mostraram muito desinteresse pelo processo de leitura e escrita.

O comportamento apresentado pelos alunos pode ser comparado ao descrito por Carvalho (2010, p. 11) em seu guia de alfabetização:

Aprender a ler como se a leitura fosse um ato mecânico, separado da compreensão é um desastre que acontece todos os dias. Estudar palavras soltas, sílabas isoladas, ler textos idiotas e repetir sem fim exercícios de cópia resulta em desinteresse e rejeição.

Após o período de observação, iniciou-se uma metodologia com métodos mais lúdicos no processo de alfabetização com duração de quarenta e cinco dias. Nesse período foram aplicados diversos jogos e brincadeiras que permeavam o desenvolvimento psíquico e motor de cada uma das crianças com a utilização de brincadeiras para motivar os alunos e melhorar a indisciplina, pois os jogos e as

brincadeiras são dotados de normas e regras, o que incentiva as crianças a ficarem mais atentas, pacientes e consigam cumprir o que se determina, tanto no jogo como na convivência em grupo da sala de aula.

Rizzo (2001, p. 40) complementa dizendo que “a atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual”.

A metodologia utilizada foi desenvolvida propondo atividades lúdicas através de alguns jogos, brincadeiras e contação de histórias divertidas.

Para iniciar essa metodologia baseada em atividades lúdicas criou-se um Cantinho da Leitura, local no qual a maioria dos dias os alunos vão para escutar histórias, poemas, poesias e músicas, um espaço que também utilizam para realizar suas primeiras leituras com independência.

Algumas vezes os livros eram escolhidos pelo professor e outras pelos próprios alunos, todos os livros ficavam a disposição e ao alcance de todas as crianças.

E nesse sentido, Silva (1987) acrescenta que criar um “Cantinho da Leitura” em sala de aula e deixar que os alunos fiquem à vontade para ler, ir renovando o acervo de materiais com livros e revistas de interesse das crianças é uma atividade produtiva e de despertamento para o gosto e hábito da leitura.

Outra brincadeira aplicada foi a Amarelinha, brincadeira que consiste em desenhar um espaço determinado no chão e que utiliza uma pedrinha para dar sequência à brincadeira. Modalidade que permite desenvolver nas crianças habilidades matemáticas devido à sequência numérica, coordenação motora, equilíbrio, atenção e concentração, o que fez com que os alunos prestassem mais atenção em sala de aula.

Freire (2006) reforça essa ideia de que a exigência cognitiva da amarelinha não se refere apenas à ação da criança ao saltar de uma figura para a outra, mas também ao ato de lançar o objeto o que solicita coordenações motoras finas, referindo-se particularmente à relação da criança com um espaço muito definido, que exige muita precisão.

O jogo da Queimada, passa a bola, peteca, corda e bandeirinha, permitiram que as crianças desenvolvessem a coordenação motora e a participação em grupo, principalmente, porque como são muito imaturos nesta fase da infância e também

são mais egoístas por isso têm muitas dificuldades de desenvolver a socialização e o seu lado psíquico motor.

O Material dourado foi utilizado nas atividades para desenvolver habilidades matemáticas, pois os alunos apresentavam muitas dificuldades na compreensão da sequência numérica, unidade, dezena, dúzia, centena, então, o material dourado foi muito útil para explicar e mostrar concretamente como funciona os números na matemática.

Assim Comenta Freitas (2004) que com o material dourado o aluno aprende conceitos abstratos da matemática brincando e de uma forma muito mais simples e de maneira significativa. Sendo assim o material dourado é um ótimo recurso didático, isso porque muitas vezes os conteúdos matemáticos são dificuldades de muitos alunos.

Durante as aulas utilizou-se o Alfabeto móvel que consiste em letras soltas, as quais todos os alunos têm, foram muito utilizadas na formação de palavras, atividades que contavam logo após com desenhos, recorte e pintura das palavras trabalhadas com o alfabeto móvel.

Para desenvolver nos alunos a coordenação motora e para que conhecessem um pouco das brincadeiras que seus antepassados brincavam foi aplicado no pátio jogos com bolinhas de gude.

Para trabalhar e desenvolver a noção de espaço, lateralidade, socialização e musicalidade entre as crianças foi desenvolvido as brincadeiras de roda. É como exemplifica Nicolau e Dias (2003, p.78)

As brincadeiras de roda assumem grande importância por levar a formação do círculo, situação em que pode-se comunicar frente a frente. Dando as mãos, as crianças formam um todo. Cantam, dançam ou tocam juntas; criam e seguem regras, exercitam textos e movimentos de forma coletiva, desenvolvendo a socialização e praticando democracia com valores de respeito mútuo, cooperação e unidade de grupo.

Com as brincadeiras de roda as crianças puderam mostrar o quanto gostam de música e ainda foi possível se socializarem muito mais, pois nessas brincadeiras deve dar as mãos, algo que as crianças atualmente não fazem corriqueiramente.

O jogo de Dominó foi muito utilizado para desenvolver a noção de sequência numérica e raciocínio lógico.

Nesse período de aplicação de métodos lúdicos foram utilizados também jogos fornecidos pelo programa de alfabetização do governo federal. Jogos esses que o Governo fornece a todas as escolas públicas para incentivar o uso de jogos em sala de aula, esses jogos consistem em desenvolver na criança habilidades com a língua portuguesa, pois cada um deles enfoca alguma modalidade como: consciência fonológica, leitura, escrita, ordem alfabética e motiva as crianças no processo linguístico da alfabetização.

O jogo complete as palavras com a letra inicial faz com que a criança tenha consciência fonética e que desenvolva a percepção na formação inicial de cada palavra. São fichas com várias palavras, as quais não tem a letra inicial e o aluno tem que encontrar essa letra no meio de várias letras soltas.

A trilha é um jogo que as crianças vão através de rimas encontrando as letras corretas que formam as palavras.

Outro jogo aplicado foi palavra dentro da palavra um jogo no qual as crianças iam encontrando uma palavra dentro da outra, as cartelas eram em formato de desenhos e tinham que encontrar o nome daquela figura nas cartelas de palavras.

Para motivar a fala das crianças foi aplicado também o jogo encontrando a letra inicial nesse jogo a criança tinha que falar o nome da figura que estava vendo e encontrar a letra que inicia aquela determinada palavra.

Com intuito de verificar a escrita dos alunos foi colocado em prática o jogo eu que escrevo jogo no qual as crianças sorteavam as figuras e em uma folha de sulfite tinham que escrever o nome da figura. O jogo conta com uma cartela de desenhos e um dado de numerais.

Dentre muitos jogos foi desenvolvido também o jogo trocando a primeira letra, jogos que os alunos montavam a primeira palavra e que consistia em montar outras palavras mudando a primeira letra, depois tinham que ler em voz alta as palavras montadas. Ganhava o jogo quem montasse mais palavras e conseguisse ler todas elas.

Além dos jogos pré-estabelecidos e determinados pelo professor, houve dia em que os alunos brincaram livremente, tanto com jogos na brinquedoteca da escola como com brincadeiras que eles mesmos escolhiam e diziam para o professor como se brincava.

Pozas (2011, p. 95) diz:

A criação impulsiona o inusitado, desenvolvendo-o, fazendo com que surja também da vida, a aprendizagem social. A brincadeira livre se dirige e se refere a essa aprendizagem, na medida em que a criança aproveita situações do cotidiano para relê-las segundo suas próprias lentes.

A vida de uma criança é totalmente voltada para situações lúdicas e todos os dias precisam de brincadeiras, principalmente as livres, as quais fazem de sua imaginação um mundo real.

Após todo esse período de observação e aplicação de métodos mais lúdicos foi possível detectar que as crianças são muito condicionadas aos jogos e às brincadeiras, a cada dia que passava da aplicação do método experimental ficava muito claro o quanto as crianças precisam de jogos e brincadeiras em seu desenvolvimento tanto psíquico como motor.

Com o trabalho realizado foi possível concluir que os jogos e as brincadeiras contribuem de forma muito benéfica para que as crianças aprendam de uma forma muito mais rápida e de maneira concreta e divertida os conteúdos propostos no currículo escolar.

Os alunos também ficaram ainda mais motivados, pois ao chegar à escola já perguntavam o que iriam aprender naquele dia e que jogos e brincadeiras teriam, até o fato de irem ao parque era um motivo de aprendizagem.

Sobre essa questão afirma Piaget (2008, p. 158):

É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçantes.

Observou-se também que as crianças ficaram mais alegres e disciplinadas no decorrer das aulas, pois todos queriam brincar e por isso acabavam muitas vezes prestando mais atenção, pois a maioria dos jogos tinham regras difíceis e requeria a atenção e a concentração de cada um.

O processo de ensino e aprendizagem feito com métodos lúdicos apresenta resultados positivos muito rapidamente, porém requer um grande esforço no trabalho do professor, pois o mesmo precisa procurar jogos e brincadeiras que se encaixem em seus conteúdos a serem aplicados e muitas vezes é muito mais cômodo

preparar uma aula, na qual os alunos fiquem só sentados sem participação alguma no processo de ensino.

Porém, é necessário que as crianças sejam construtoras ativas de seu conhecimento, pois com métodos mais lúdicos os alunos motivam-se mais para buscar e aprimorar os seus conhecimentos, porque quando a aula é divertida e prazerosa os conteúdos são aplicados e compreendidos com muito mais naturalidade e facilidade.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolver do trabalho notava-se a cada momento o quanto as crianças e mesmo os adultos são muito destinados à dedicação total quando determinados fatores envolvem métodos lúdicos, era nítido no rosto de cada criança o quanto os jogos prendiam a atenção de todos e como aprendiam com mais facilidade, pois os conteúdos curriculares propostos eram apresentados de uma forma simples e dentro da linguagem diária dos alunos, o que parecia muito complexo logo os grupos conseguiam realizar e decodificar as regras implícitas em cada jogo ou brincadeira.

As limitações do trabalho foram em conseguir adequar e aplicar de forma correta os jogos e brincadeiras, para que condissessem com os conteúdos curriculares e também em buscar bibliografias condizentes à pesquisa.

A pesquisa apresentou o quanto é importante e relevante à aplicação de métodos lúdicos em sala de aula, porém os métodos devem contar com metas bem definidas e delimitadas.

Foi possível também realizar a discussão sobre o quanto os jogos e brincadeiras contribuem para o desenvolvimento psíquico e motor de um aluno em fase de alfabetização. Pois, os jogos e brincadeiras mostram a criatividade e a expressividade de uma criança, além de inseri-la de uma forma divertida no contexto social em que vive.

Através dos jogos e das brincadeiras a criança faz do mundo da fantasia um palco, no qual a mesma encena fatos e atitudes que fazem parte da sua realidade diariamente, sendo assim consegue transformar problemas encontrados em sua vida em momentos de alegria e diversão.

E por fim, vale lembrar o que Pozas defende: “quem brinca mais aprende mais”, isso devido ao fato de ser prazeroso, divertido, motivador e que se consolidam determinadas aprendizagens de forma natural, principalmente nessa fase tão encantadora, inocente e alegre como é a infância.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Inteligências e competências**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2008.
- ARANÃO, I. D. **A Matemática Através de Brincadeiras e Jogos**. 5. ed. Campinas: Papyrus, 2004
- ARIÉS, P. **Historia social da criança e da família**. Tradução de Dora Flaksman. 2. ed. Rio De Janeiro: Ltc, 2011. 196 p.
- BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: documento introdutório**. Brasília, 1998.
- CARVALHO, M. **Guia prático do alfabetizador**. São Paulo: Ática, 2010.
- FORTUNA, T. R. **Sala de aula é lugar de brincar?** Porto Alegre, 2000.
- FREIRE, J. B. **Educação de corpo inteiro: teoria e prática da Educação Física**. São Paulo, 2006.
- FREITAS, R. C. O. **Um ambiente para operações virtuais com o material dourado**. Vitória: ES, 2004.
- FROEBEL, F. **The education of man**. Ed.W. T. Harris. Trad. W.N. Hailmann. New York: D. Appleton. 1912.
- GIL, A.C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 5. ed. São Paulo: Atlas 1999.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4ed. São Paulo: Atlas, 2009.
- HAETINGER, M. G. **O universo criativo da criança na educação**. 2. ed. Porto Alegre: Instituto criar 2005.

HUIZINGA, J. Homo Ludens. São Paulo: Perspectiva, 2000.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**, 3.ed. São Paulo, Pioneira, 1998.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MOYLES, J.R. **Só brincar? O papel do brincar na Educação Infantil**. ;Porto Alegre: Artmed, 2002.

NICOLAU, M. L. M; DIAS, M. C. M. (orgs.). **Oficinas de sonho e realidade na formação do educador da infância**. Campinas: PAPIRUS, 2003.

PEREIRA, N. **Brinquedoteca: jogos, brinquedos e brincadeiras**. São Paulo: Paulinas, 2004.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Tradução: Dirceu A. Lindoso & Rosa Maria R. da Silva.9. ed. Rio de Janeiro: Forense, 2008.

_____. **O nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1966.

PORTO, C. L. Brinquedo e brincadeira na brinquedoteca. In Kramer. S. Infância e produção cultural. Campinas: Papirus, 2003.

POZAS, D. **A criança que brinca mais aprende mais: a importância da atividade lúdica para o desenvolvimento cognitivo infantil**. Rio de Janeiro: Senac, 2011.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

RIZZO, G. **Jogos inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. 3. ed. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2001.

SILVA, E. T. da. **O Ato de Ler**. 4 ed. São Paulo:Cortez, 1987.

TEIXEIRA, F.E.C (orgs.); MARTINEZ, A.M; REY, F.L.G et al. **Aprendendo a aprender:guia de formação para professores das Séries Iniciais**. Brasília: Uniceub, 2003.

VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes,1984.

_____. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes,1989.

_____. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

WALLON, H. **Origens do pensamento da criança**. São Paulo: Manole, 1989.

APÊNCIDES

APÊNDICE 1: Foto das atividades lúdicas aplicadas aos alunos



Cantinho da Leitura



Leitura livremente no cantinho da leitura



Leitura divertida com uso de avental da leitura



Jogo encontrando a letra inicial



Jogo da Trilha



Brincadeira com Corda

ANEXOS

AUTORIZAÇÃO do USO DE IMAGEM, voz E produção intelectual.**Dados do aluno**

Nome: _____

Data de nascimento: ____/____/_____ Sexo: () M () F Série: _____

Dados do Representante LegalNome Completo do Responsável:

RG _____ CPF _____

Parentesco (mãe, pai, avós, outro): _____

Telefones: _____ / _____ / _____

AUTORIZA a Escola Municipal Professora Josinete Holler Alves dos Santos, APMF inscrita no CNPJ sob nº 73.507.147/0001 – 96, situada à Avenida Paraná – 5221 - Vila A - Foz do Iguaçu/PR - CEP 85860-290 e a professora Maíza Iridã, **a utilização gratuita da imagem, voz e produção intelectual do aluno acima citado**, de forma irrevogável e irretratável, na produção de eventuais matérias, projetos de pesquisas, blogs e outros veículos de divulgação utilizados pela unidade escolar, para fins exclusivos de divulgação da atuação pedagógica da ESCOLA e de suas atividades, sendo certo que tal autorização não importa em ter direito de receber qualquer importância a título de indenização, participação ou a que título for.

Foz do Iguaçu, _____ de _____ de 2013.

Assinatura do Representante Legal