

A importância da inserção de jogos e brincadeiras como recursos didáticos na educação infantil

*Marilza Merenciana Dias¹
Cristiene Adriana da Silva Carvalho²*

RESUMO

Este artigo apresenta uma discussão acerca da importância da inserção de jogos e brincadeiras como recursos didáticos na Educação Infantil. Trata-se da análise do resultado de um projeto de intervenção chamado “Brincando e Aprendendo com Jogos Pedagógicos”, realizado no Centro de Educação Infantil Meninos de Jesus, de Ipatinga, Minas Gerais, numa classe de alunos de cinco anos. Buscou-se compreender a relação existente entre a teoria do desenvolvimento e aprendizagem infantil com base em autores, como Piaget (1975) e Vygotsky (1979), e a utilização de jogos e brincadeiras na educação. O embasamento teórico permitiu o acompanhamento crítico das atividades com jogos e brincadeiras durante a pesquisa-ação. Partiu-se da hipótese de que as brincadeiras e jogos aplicados em forma de recursos didáticos contribuem para o desenvolvimento dos alunos de forma lúdica. Utilizou-se como recursos metodológicos a aplicação de oficinas lúdicas com os alunos. As considerações finais apontam que os recursos lúdicos tiveram parcela considerável no processo de ensino-aprendizagem, mas não se encerra o assunto, pois se acredita que ainda há muito para discutir.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras, educação infantil, recursos didáticos.

¹ Licenciada em Pedagogia pelo Centro de Educação Aberta e a Distância (CEAD) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP).

² Especialista em Teorias e Métodos em Pesquisa em Educação pela UFOP e em Planejamento, Implementação e Gestão da EAD pela Universidade Federal Fluminense. Orientadora de trabalhos conclusivos de curso de Pedagogia no CEAD UFOP.

A importância da inserção de jogos e brincadeiras como recursos didáticos na educação infantil

*Marilza Merenciana Dias
Cristiene Adriana da Silva Carvalho*

1 Introdução

A relação existente entre o ensino-aprendizagem e os aspectos lúdicos na Educação Infantil mostra que o uso de jogos e brincadeiras possibilita a construção do conhecimento. Segundo Piaget (1971), os jogos e brincadeiras fazem parte das atividades lúdicas intelectuais da criança de forma a desenvolver e contribuir com seu intelecto. O contato da criança com o brinquedo aguça-lhe a curiosidade para montar e desmontá-los, o que contribui para construção do conhecimento: "(...) para conhecer os objetos, o sujeito deve agir sobre eles e, portanto, transformá-los; deve deslocá-los, ligá-los, combiná-los, dissociá-los e reuni-los novamente" (PIAGET, 1977, p.72).

Neste artigo, são apresentadas algumas considerações a respeito do uso dos jogos e brincadeiras nas propostas de ensino-aprendizagem, tendo como base a análise do projeto de intervenção intitulado "Brincando e Aprendendo com Jogos Pedagógicos", executado em Ipatinga, Minas Gerais, no Centro de Educação Infantil Meninos de Jesus, em uma classe de alunos com idade de cinco anos.

O objetivo da pesquisa foi promover situações de aprendizagem aliadas a metodologias lúdicas como forma de facilitar o processo de alfabetização. Houve a intenção de dar sequência aos conteúdos desenvolvidos com as crianças, porém sem a pretensão de provar no papel, por meio do diagnóstico descritível, o que elas deveriam apreender. Considerou-se que brincar e jogar fazem parte da própria condição de ser criança e podem ser incorporados ao processo de ensino-aprendizagem.

Este artigo está dividido em 5 partes: resumo, introdução, referencial teórico, metodologia, apresentação e análise dos dados e considerações finais.

O referencial teórico utilizado foi norteado pela leitura de alguns autores, como Piaget (1975) e Vygotsky (1991), que permitem ver brincadeiras e jogos como suportes nas aulas, em virtude do prazer e do conhecimento que proporcionam. Estes se enquadram, por excelência, na condição de auxiliar os alunos na habilidade cognoscível: manipular objetos na construção do conhecimento.

Na metodologia, apresenta-se a descrição dos métodos utilizados para o desenvolvimento do projeto “Brincando e Aprendendo com Jogos Pedagógicos”. Foram desenvolvidos jogos com letras móveis, quebra-cabeça, cruzadão e jogos com dado. A escolha desses jogos teve por objetivo envolver os alunos em um ambiente alfabetizador, com uso de jogos pedagógicos. Na apresentação e análise de resultados, pode-se refletir sobre o envolvimento dos alunos nos diferentes jogos, bem como a importância de agrupar os alunos observando os níveis aproximados e facilitando a realização das atividades.

As considerações finais apontam que os recursos lúdicos tiveram parcela considerável no processo de ensino-aprendizagem, mas não se encerra o assunto, pois se acredita que ainda há muito para discutir.

2 Referencial teórico

O estudo sobre a importância de jogos e brincadeiras, bem como sobre o desenvolvimento da criança tomou como base, neste artigo, as ideias de Vygotsky (1991), representante da Psicologia Cultural, que considera que o indivíduo se constitui dentro de um contexto sociocultural. Para ele, a cognição deve ser estudada em seu contexto histórico, enfatizando igualmente a necessidade de analisar interações interindividuais para explicar o desenvolvimento da criança (VYGOTSKY, 1991):

Desde os primeiros dias do desenvolvimento da criança, suas atividades adquirem um significado próprio num sistema de comportamento social (...). Essa estrutura humana complexa é o produto de um processo de desenvolvimento profundamente enraizado nas ligações entre história individual e história social. (TANUS, 2000, p.12 *apud* PAREDES, 2000).

Utilizaram-se também como referência para este artigo as ideias de Piaget (1971), segundo o qual “a conduta tipicamente humana organiza-se em esquemas de ação ou de representação adquiridos, elaborados pelo indivíduo a partir de sua experiência individual (...). A função que integra essas estruturas e sua mudança é a inteligência”. (PAREDES e TANUS, 2000, p.18). Sendo assim, o desenvolvimento humano se dá por esquemas. Esse fenômeno acontece especificamente com os seres humanos, pois a transformação e organização do ambiente é fruto de uma construção mental que envolve os processos de assimilação e acomodação.

A adaptação intelectual como qualquer outra é um estabelecimento de equilíbrio progressivo entre um mecanismo progressivo, entre um mecanismo assimilador e uma adaptação complementar. (...) A adaptação só se considera realizada quando atinge um sistema estável, isto é, quando exige um equilíbrio entre a acomodação e a assimilação... (...) cada esquema está coordenado com todos os demais e constitui-o próprio uma totalidade formada de partes diferenciadas. (...) É adaptando-se às coisas que o pensamento se organiza e é organizando-se que estrutura as coisas. (...) Gênese e estrutura são indissociáveis. São indissociáveis temporalmente, isto é, estando em presença de uma estrutura como de partida, e de uma estrutura mais complexa, como ponto de chegada, entre as duas se situa necessariamente, um processo de construção, que é para a gênese. Nunca existe, portanto, uma sem a outra, mas não se atingem as duas no mesmo momento, pois a gênese é a passagem de um estado anterior para um superior. (PIAGET, 1975, p. 18).

As ideias de Piaget (1975) e Vygotsky (1991) divergem em alguns pontos. No que se refere à aprendizagem envolvendo fatores internos e externos, buscou-se a compreensão através das referências de Piaget (*apud* PAREDES e TANUS, 2000), privilegiando a maturação biológica por acreditar que os fatores internos têm maior poder sobre os externos, seguindo uma sequência fixa de estágios. Já Vygotsky (1991) valoriza o ambiente social como o ponto máximo para a aprendizagem. Assim, mudando-se o ambiente, a aprendizagem também varia.

O Referencial Curricular da Educação Infantil busca contribuir com a implantação de práticas pedagógicas educativas: “(...) o direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação infantil”. (BRASIL, Ministério da Educação e do Desporto, 1998).

Steinle et al (2008) mostram que estudiosos de épocas não contemporâneas, como Pestalozzi, já validavam a aprendizagem por meio do contato com os objetos: “Pestalozzi acreditava que o desenvolvimento era orgânico e que a criança aprendia de dentro ‘para fora’ e não pela transmissão de ideias, desta forma, a educação acontece por meio de ações e experiências concretas.” (STEINLE, 2008, p.32 *apud* DELGADO et al, 2008). Froebel, fundador do jardim de infância, foi o primeiro a destacar a importância do brincar e da atividade lúdica, ao observar que a criança se vale de símbolos para brincar, além de ressaltar a importância do desenho, das atividades motoras e dos ritmos para o desenvolvimento da criança.

Kishimoto (1994, p. 27) busca compreender a diferença entre os termos jogo, brinquedo e brincadeira e propõe esta:

- Jogo – ação voluntária processual que inclui uma intenção lúdica do jogador, com regras internas e ocultas, possuindo caráter improdutivo e incerto e tendo um fim em si mesmo. Uma atividade livre que, se imposta, deixa de ser jogo.

- Brinquedo – objeto que representa certas realidades é um substituto dos objetos reais, para que possa ser manipulado pelas crianças. Também pode representar realidades imaginárias.
- Brincadeira – ação voluntária e consciente que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. É o lúdico em ação.

Os autores citados conduzem a um olhar para o trabalho com o lúdico como uma das formas de conduzir o processo de ensino-aprendizagem, de modo que sejam utilizados como pressuposto educativo, conforme enfatiza Kishimoto:

Ao permitir a manifestação do imaginário, por meio de objetos simbólicos dispostos intencionalmente a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral da criança. Neste sentido, qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do lúdico, apresenta caráter educativo e pode também receber a denominação geral de jogo educativo (KISHIMOTO, 1994, p.22).

Com base em Kishimoto (1994), percebe-se que é grande a possibilidade de transformar o lúdico e educativo desde que haja a mediação do professor. Segundo ela, é função do professor intervir na aprendizagem, mediando-a, ou seja, o jogo serve como um elo entre o ato de brincar e a construção da aprendizagem. O professor medeia e instiga a aprendizagem da criança tendo o jogo como um complemento para subsidiar suas intenções pedagógicas. É necessário que o professor esteja atento a brincadeiras e jogos, pois estes podem ser utilizados como procedimentos metodológicos. Diante da discussão teórica sobre a temática da utilização dos jogos na educação, entende-se que eles são instrumentos importantes e encadeadores da aprendizagem ao proporcionar, entre outros benefícios, reflexão, desafio e cooperação.

Partindo desse pressuposto, pode-se afirmar que, segundo Paredes e Tanus (2000), o cerne do trabalho com jogos sintoniza-se com a perspectiva, sócio-histórico-interacionista proposta por Vygotsky (1991), pois, nesta perspectiva, além da inserção do social e cultural no processo de aprendizagem, grande atenção é dada ao desenvolvimento individual do sujeito e à transmissão e apreensão do conhecimento historicamente acumulado.

Destaca-se, pois, a importância de trabalhar com o aporte teórico citado, visto que ele oferece embasamento para analisar a importância de jogos e brincadeiras na escola, ressaltando os seus aspectos afetivos no processo de ensino-aprendizagem. Para Macedo (2009), a perspectiva piagetiana permite compreender as relações entre os aspectos cognitivos e o aprendizado dos alunos:

O desafio é construir competências e habilidades que favoreçam um jogar bem, ou seja, dominar procedimentos e modos de compreensão que favoreçam alcançar o que se busca, diante dos muitos problemas que se enfrenta em uma situação de jogo. Em outras palavras, o que fazer é fácil de saber, o desafio é dominar seu como e por quê. Os

jogos são bons recursos para essas construções. (MACEDO, 2009, p.9).

Desta forma, ao analisar e discutir jogos e brincadeiras sob um olhar teórico que lança reflexões sobre a prática escolar, pretendemos investigar a relação entre as relações cognitivas e sociais no processo de aprendizado do aluno.

3 Método

O objeto desta pesquisa é o ato de brincar e jogar como apoio no processo de ensino-aprendizagem, considerando-se para isso jogos e brincadeiras como possibilidades de ampliação do universo de informação de forma lúdica.

Para compreender este objeto de estudo, considerou-se a importância das escolas de Educação Infantil como agentes sociais, cabendo-lhes a responsabilidade de promover atividades que incitam a criatividade, participação e exploração do ambiente.

Pensando nisso, surgiu “Brincando e aprendendo com os jogos pedagógicos”, como proposta de análise de um modelo de educação que busca o desenvolvimento integral das crianças. É importante atendê-las de modo a satisfazer as necessidades orgânicas e intelectuais. Para tanto a busca de conhecimento deve estar voltada para o interesse dos alunos. O ato de brincar e jogar fascina e permite a aprendizagem. Por isso se traçou como objetivo ampliar o universo de informação de forma lúdica, abrindo o leque para a posterior alfabetização.

O que se pretendeu com o estudo foi possibilitar o processo alfabetização através dos jogos e brincadeiras. Pretendia-se ainda promover o contato com diversos materiais lúdicos e pedagógicos que motivassem as práticas das brincadeiras e dos jogos, fazendo evoluir o potencial de aprendizagem existente em cada criança.

A pesquisa ação foi realizada em uma instituição conveniada com a Prefeitura Municipal da cidade de Ipatinga, uma creche que atende crianças de dois a cinco anos de idade, sendo quatro salas de aulas, cada uma com agrupamento por aproximação de idade. Os participantes foram a professora regente, a estagiária e os vinte alunos na idade de cinco anos. Pelos relatos da direção da instituição, são crianças cujas famílias pertencem a uma área de vulnerabilidade social e econômica do município.

Um dos motivos que justificaram a realização desta pesquisa-ação na entidade foi a preferência pelo trabalho com crianças desta faixa etária, motivada pela continuidade no processo de ensino-aprendizagem. A característica cognoscível das crianças se apresentou instigadas, uma vez que elas consideram jogos e brincadeiras atividades prazerosas.

Alguns dos instrumentos utilizados para realizar a pesquisa-ação foram confeccionados pela pesquisadora e outros disponibilizados pela entidade para serem usados no pátio escolar e na sala de aula. Esses espaços proporcionam liberdade para a movimentação ou ambiente mais silencioso conforme requeira a atividade. Utilizaram-se diversos tipos de jogos, regulamentados pelos combinados e pelas próprias regras dos jogos.

O tempo demandado para a realização dos jogos e brincadeiras foi de quinze minutos para cada grupo de cinco elementos, contemplando os quatro grupos da sala de vinte alunos.

O trabalho foi desenvolvido em uma frequência de três vezes na semana. O atendimento às crianças foi realizado considerando-se as formas de aprendizagem individual e coletiva, uma vez que todos os alunos tiveram a oportunidade de manusear os tipos de jogos disponibilizados, entre estes: alfabeto móvel, quebra-cabeça, dobraduras, massa de modelar, jogos de encaixe e de dados etc.

Iniciou-se com a dinâmica da batata quente, que possibilitou que as crianças organizadas em círculo manusessem letras móveis que eram passadas em uma sacola. Essa atividade coletiva durou vinte minutos sendo realizada posteriormente no pátio da escola para fixação das letras iniciais dos nomes próprios.

As atividades de quebra-cabeça foram feitas na modalidade de oficinas, em que um grupo de cinco crianças recebeu a atenção do professor enquanto os demais fizeram atividades livres com massinhas, revistas, encaixe etc. Em outra oportunidade o jogo tipo cruzadão foi realizado. Nesse jogo cada criança recebeu um quadro confeccionado com papel cartão com o número de quadros correspondentes à palavra borboleta, extraída do poema trabalhado.

Após o jogo do cruzadão, as crianças utilizaram giz para escrever no chão a palavra borboleta, incentivando a leitura e a escrita, por diversas vezes, da referida palavra, enfatizada no poema trabalhado. Em outra aula realizou-se jogos com dado em pequenos grupos. Foi jogado o dado por um elemento do grupo que representou o número apresentado no dado com a mesma quantidade de pedrinhas.

Na atividade com massa de modelar os alunos foram orientados a confeccionar borboletas e passarinhos de maneira livre, contextualizada com o poema explorado, Leilão de Jardim. Os alunos foram orientados para a construção de uma maquete de isopor. Pintaram e colocaram as esculturas construídas com massinhas complementando com dobraduras de flores e borboletas, confeccionadas com papéis coloridos e palitos, dando forma ao cenário apresentado no poema. A percepção foi trabalhada com uma atividade em que os alunos ficaram sentados em círculo e foram expostas sete gravuras relacionadas com o poema. Os alunos observaram bem e nomearam as gravuras. Foi retirada pela

professora uma das gravuras enquanto as crianças estavam de olhos fechados. Quando abriram os olhos foi perguntado a elas qual gravura havia sido retirada ou acrescentada. A oralidade foi bastante trabalhada com as rimas e os nomes das crianças, que, enquanto estavam sentadas em círculo, foram estimuladas. O estímulo foi importante para que todas participassem de forma coletiva e com a orientação da professora.

O encerramento das atividades foi realizado com a caracterização do cenário e dos personagens do poema explorado. Os alunos participaram com entusiasmo e prazer de representar na peça aquilo que foi trabalhado através dos jogos e brincadeiras propostas pelo referido projeto.

4 Apresentação e análise de resultados

Na primeira atividade, os alunos tiveram contato com o alfabeto móvel para realizar a dinâmica da batata quente. Ao informar como seria feita a brincadeira, eles demonstraram muita alegria em participar. Diz Kishmoto (1994, p.83): “Qualquer jogo empregado na escola desde que respeite a natureza do lúdico, apresenta caráter educativo e pode também receber a denominação geral de jogo educativo”.

Durante a aula, o envolvimento da classe foi muito bom e todos se ajudaram. Aconteceu, em um dos momentos, que uma criança estava de posse da ficha do seu nome que se inicia com W (Webert). Outro colega, que observava espontaneamente a ficha de Webert, disse-lhe que o M de sua ficha estava de cabeça para baixo, recebendo a explicação do próprio colega de que não era um M, mas um W. Isso mudou imediatamente a concepção do aluno, que até aquele momento não conhecia a letra W. Na mesma aula, um aluno que não conhecia a referida letra interagiu com o outro colega (Wallace), ao perceber o W no início do nome do colega e foi rapidamente mostrar para a professora e para a pesquisadora que o nome do Wallace continha um W igual ao do Webert. Nesse momento foi evidenciado que o objetivo de vivenciar situações de descobertas através de jogos foi contemplado, comprovando, assim, a aprendizagem através da interação e ajuda na resolução das atividades, como propõe Vygotsky (1991).

Na aula de montagem do quebra-cabeça, voltou-se a comprovar a concepção de Vygotsky (1991) sobre a aprendizagem pela interação. A parte do quebra-cabeça recebida pela criança devia formar um desenho diferente do de cada um dos componentes do grupo. Com isso eles demoraram muito a desenvolver a atividade. Observou-se que duas crianças tentavam buscar auxílio olhando para a montagem das peças que iam sendo feitas pelo colega, mas, ao observar, percebiam que a figura do outro era diferente. Ao notar essa dificuldade, a pesquisadora propôs ao grupo recomeçar a atividade e dessa vez todos deviam organizar as partes de gravuras que formariam o mesmo desenho. Os co-

legas que estavam com dificuldade puderam observar como seus pares organizavam as peças e qual era o lado que se encaixava melhor, vindo então a dar conta de realizar a atividade com êxito.

A experiência serviu como base para que não fosse cometido o mesmo “erro” de colocar gravuras diferentes para os demais grupos e sim gravuras iguais, para que cada aluno pudesse conseguir êxito embasado na observação da montagem da atividade pelos colegas mais experientes.

Outro fator relevante para a aprendizagem da criança é o uso da escrita tátil. Como a criança necessita de tocar nos materiais que possibilitam essa escrita, os alunos puderam manusear os instrumentos da escrita através da atividade do cruzadão, para a qual elas receberam um quadro de papel-cartão quadriculado para colocar as letras móveis em ordem, subsidiadas pela ficha, para formar a palavra borboleta. Era um grupo de quatro crianças na mesa, todos se ajudaram. Para fixar melhor a aprendizagem na aula do dia seguinte, deu-se continuidade ao trabalho com a escrita da mesma palavra, borboleta, que já havia sido feita com letras móveis, cada uma colocada dentro de um quadrinho. Continuando a exploração da palavra borboleta, a turma foi para o pátio para registrá-la no chão. Três crianças conseguiram fazer a transcrição da palavra da ficha para o chão.

A maioria demonstrou avanço significativo reconhecendo e comparando as letras, cumprindo, assim, o que se esperava com os objetivos: ampliar o universo de informações e vivenciar situações de descobertas usando com muita prontidão o espaço do pátio. Porém se observou que uma das crianças não fez nenhuma letra e sim uma forma circular no chão. Ao ser indagada pela pesquisadora se ela já havia terminado de escrever a palavra, a criança respondeu que faltava fazer a outra asa da borboleta. Foi explicado a ela que poderia desenhar e escrever, mostrando o desenho da borboleta e indagando que nome estaria debaixo do desenho. E ela respondeu que era borboleta. Após as intervenções, ela fez deduções de acordo com a leitura que fez do desenho. Vygotsky (1991) faz menção a esse assunto, destacando que, mesmo sem escrever as letras, os desenhos ou rabiscos podem ser interpretados como uma tentativa preliminar no desenvolvimento da linguagem escrita. Isso explica a resposta dada pela referida criança.

Observou-se que atividades que proporcionam o contato com a escrita de forma lúdica oferecendo amplo espaço, como atividades de escrita no chão, envolvem as crianças de tal forma que elas aprendem sem serem forçadas. Elas podem com isso escrever e reescrever à vontade. É diferente da escrita no papel, que limita o espaço. Além disso, as crianças acabam sendo cobradas pelos pais ou pela professora quanto ao capricho da escrita. Diz Lima: “Pela ênfase colocada na produção da escrita no papel desde os quatro anos, muitas das crianças chegam ao final do ciclo ou à terceira ou à quarta séries escrevendo com dificuldade, enfrentando inúmeros problemas na aprendizagem da escrita” (LIMA, 2002, p 20).

Continuando com a exploração da palavra borboleta, foi proposta aos alunos a construção de dobradura de borboletas. Essa atividade foi feita no coletivo, em que todos se sentaram no chão e receberam o papel colorido recortado em tamanho adequado para fazer a dobradura. Orientados pela pesquisadora, foram fazendo o passo a passo da dobradura. Houve uma criança que demonstrou muita dificuldade na dobradura: o máximo que ela conseguiu foi amassar o papel em duas dobras. Mesmo assim, seu trabalho foi valorizado pela pesquisadora, ao observar que aquele aluno fez todo esforço para conseguir aquele resultado.

Foi proposta à classe uma atividade com massa para modelar. Os alunos foram orientados a confeccionar elementos contextualizados com o poema já citado para montagem de uma maquete. Eles demonstraram muita espontaneidade e satisfação no contato com a massa de modelar. Foi um momento de muita interação e reflexão das crianças sobre o próprio trabalho. Pôde-se observar a discussão e explicação, à maneira delas, sobre o próprio trabalho. Um exemplo interessante dessa situação foi observado quando uma criança perguntou à outra onde estava o pé do sapo que ela havia modelado. A resposta da aluna foi que o pé estava debaixo da barriga do sapo.

A atividade foi realizada com muita cooperação da classe. As esculturas construídas pelos alunos foram utilizadas na construção da maquete. A classe foi dividida em pequenos grupos. Cada criança deu a sua contribuição. O isopor foi pintado de cor verde para dar a ideia do cenário do poema. Todos participaram da atividade, que foi encerrada contra o gosto de todos, tamanho foi o envolvimento da classe.

Na brincadeira, cada criança tem oportunidade de vivenciar as regras impostas, construí-las e aprender a respeitá-las. No jogo da percepção, também houve regras. Os alunos, após se sentarem em círculo, observando e nomeando as gravuras contextualizadas com o poema em estudo, deveriam respeitar a regra, que era permanecer de olhos fechados enquanto uma das gravuras fosse retirada ou acrescentada. Houve uns cinco alunos que demonstraram muita dificuldade em respeitar o combinado, pois queriam olhar no momento em que não podiam olhar, o que foi resolvido após o diálogo da pesquisadora.

Considerando a importância do trabalho com o som das letras, trabalharam-se rimas orais a partir do nome próprio das crianças. Foi um momento em que elas puderam pensar sobre o som das letras ao ouvir várias palavras com as mesmas terminações, percebendo a semelhança nos sons. A importância disso pode ser confirmada por Lügge et al:

Trabalhar com o conhecimento social das letras é trabalhar com o nome da criança e de seus amigos, é representar a primeira letra do seu nome e escrever as palavras que correspondem ao tema desenvolvido na sala, ou seja, inserir o aluno em um ambiente alfabetizador onde ele perceba que muitas coisas podem ser representadas por meio de outros símbolos além dos desenhos. (LUGLE et al, 2008, p.162).

A experiência de contato com o processo de alfabetização através de recursos lúdicos possibilitou a aproximação entre os alunos e facilitou a interação entre eles pelo prazer que a atividade de jogos e brincadeiras proporcionou.

O encerramento do projeto foi um evento marcante para alunos, professores e outros envolvidos. Todos os alunos tiveram participação, mesmo os mais tímidos se sentiram inseridos no contexto da atividade. Eles foram caracterizados de acordo com os elementos do poema, Leilão de Jardim. E uma das crianças foi recitando-o e apontando para os colegas caracterizados. A encenação foi apresentada para as demais classes sob muitos aplausos, deixando os representantes extasiados de alegria, sentindo e vendo seus reais valores e importância.

Analisando a mudança de comportamento no decorrer da pesquisa-ação, como ampliação do vocabulário, desenvoltura nas atividades de movimento, autonomia e afetividade com seus pares, percebeu-se que o desenvolvimento do projeto “Brincando e aprendendo com jogos pedagógicos” teve bons resultados.

5 Considerações finais

Neste artigo se analisou a importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, embasado nas teorias de autores que se dedicaram ao estudo dos temas desenvolvimento infantil, jogos e brincadeiras e jogos na escola, entre eles Piaget (1975) e Vygotsky (1991).

Os resultados demonstraram que, embora haja concepções variadas a respeito do processo do desenvolvimento infantil, a relevância dos estudos referidos foi confirmada nesta pesquisa-ação.

Analisou-se e comprovou-se a possibilidade de ampliar o universo de informações de forma lúdica, pois as atividades foram apresentadas em forma de brincadeiras, o que aumentou o interesse das crianças em participar, fazendo do jogo um suporte pedagógico. Verificou-se que o contato das crianças com o mundo da leitura e da escrita, da forma registrada neste trabalho, contribui para a construção dessa prática no momento da alfabetização.

Como se observou, crianças que não tinham conhecimento sobre determinada letra passaram a tê-lo após a interação com um colega que conhecia a letra, ratificando mais uma vez a afirmação de Vygostky (1991), segundo a qual ocorre a aprendizagem pelo contato com sujeitos que se encontram em níveis de desenvolvimento mais avançados. Alunos vivenciaram em cada atividade situações de descoberta, organizando as partes de quebra-cabeça e ensaiando acertos quanto às rimas, vislumbrando-se com resultados.

Diante das observações e resultados deste trabalho, pode-se afirmar que jogos e brincadeiras, por mais simples que sejam, são instrumentos desencadeadores de aprendizagem, pois eles promovem o contato com o conteúdo de forma lúdica, pela interação entre os sujeitos.

Referências

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial Curricular nacional para educação infantil. Brasília: MEC/SEF, Volume I, 1998.

DELGADO, Jaqueline et al. Instrumentação do trabalho pedagógico na educação infantil. Londrina: Ed. Unopar, 2008.

KISHIMOTO, T.M. Jogo, Brinquedo e Brincadeira. 6. ed. São Paulo: Cortez, 1994.

LIMA, Elvira Souza. Quando a criança não aprende a ler. São Paulo, SP: Ed. Sobradinho, 2002.

MACEDO, Lino de. Jogos, psicologia e educação: teoria e pesquisas / Lino de Macedo (organizador). São Paulo : Casa do Psicólogo®, 2009.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. L. S. Vygotsky: algumas idéias sobre Desenvolvimento e jogo infantil. São Paulo: FDE, 1994, p. 43-46.

PAREDES, Eugênia Coelho. TANUS, Maria Ignez Joffre. Psicologia Fundamentos da Teoria Piagetiana. Cuiabá: Dom Viçoso, 2000.

PIAGET, J. A Epistemologia Genética. Petrópolis: Vozes, 1971.

_____. A construção do real na criança. Rio de Janeiro: Zahar/ MEC, 1975.

PIAGET, J. O nascimento da inteligência na criança. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.

VYGOTSKY, L. S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L.S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1991.