

OS JOGOS E AS BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM ESTUDO SOBRE A PERCEPÇÃO DE PROFESSORAS DOS ANOS INICIAIS

THE GAMES AND PLAY IN THE LITERACY PROCESS: A STUDY ON THE PERCEPTION OF TEACHERS OF THE EARLY YEARS

Amanda Silva Scheffer¹

Gildo Volpato²

RESUMO: A presente pesquisa teve como objetivo geral compreender como os jogos e as brincadeiras são concebidos pelas professoras que atuam no processo de alfabetização e letramento das crianças nos dois primeiros anos dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Tem como objetivos específicos: identificar quais são os jogos utilizados pelas professoras no processo de alfabetização e por que razão e observar como os jogos e brincadeiras são utilizados nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a partir de entrevista semiestruturada com seis professoras. Dessa forma, caracterizou-se como uma pesquisa de campo, de natureza básica e abordagem qualitativa. Para o referencial teórico, utilizou-se autores como Volpato (2017), Kishimoto (2016), Vygotsky (1994), entre outros pesquisadores da área. Foi possível compreender que na percepção das entrevistadas o jogo e brincadeira são importantes como suporte pedagógico no processo de alfabetização e letramento das crianças, porém algumas delas ainda atribuem seu valor ao descanso, recreio ou como descarga de energia acumulada, se aproximando de concepções clássicas já superadas. Afirmaram que percebem que quando incluem o jogo no processo de alfabetização se torna mais prazeroso, mais dinâmico, há maior interesse dos estudantes pelo conteúdo e facilita a aprendizagem, pois torna-a mais significativa.

PALAVRAS CHAVE: Jogos. Brincadeiras. Ensino Fundamental. Professoras.

ABSTRACT: This Research Aimed Understands How games and games are conceived by teacher showwork in the literacy and literacy process children in the first two Years of the Initial Years of Elementary School. Its specific objectives are: to identify which games are used by teachers in the literacy process and why, and to observe how games and games are used in the early years of elementary school, based on a semi-structured interview with teachers. Thus, it was characterized as a fieldresearch, of basic nature and qualitative approach. For the theoretical framework, authors such as Volpato (2017), Kishimoto (2016),

¹ Graduada em Pedagogia pela Unesc, e-mail: aascheffer00.as@gmail.com.

² Doutor em Educação pela Universidade do Rio dos Sinos (UNISINOS). Professor Permanente do Programa de Pós Graduação em Educação (PPGE), da Universidade do Extremo Sul Catarinense (UNESC). E-mail: giv@unesc.net

Vygotsky (1994), among other researchers in the area were used. It was possible to understand that, in the interviewees' perception, games and games are important as pedagogical support in the literacy and literacy process of children, but some of them still attribute their value to rest, recreation or as a discharge of accumulated energy, approaching already classical conceptions overcome. They stated that they perceived that when the game is included in the literacy process, it becomes more pleasurable, more dynamic, there's greater student interest in the content and facilitates learning, as it makes it more effective.

KEYWORDS: Games. Jokes. Elementary School. Teachers.

1 INTRODUÇÃO

Ao decorrer dos anos, os jogos e as brincadeiras foram estudados por vários pesquisadores, por ser uma ferramenta de extrema importância para o processo de ensino-aprendizagem. Então, é por meio do brincar que as crianças expressam seus sentimentos e pensamentos, ampliam a sua interação com o meio social, aprendem e se desenvolvem. Sabe-se que a escola é um local de enorme relevância, pois pode integrar os jogos e brincadeiras à aprendizagem, tornando o acesso ao conhecimento mais significativo e mais prazeroso. Por isso, torna-se importante entender os fundamentos teóricos acerca da importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da criança, bem como compreender como eles são percebidos pelas professoras que atuam no processo de alfabetização e letramento.

O brincar no âmbito da escola, por se tratar da educação formal, não pode ser entendido apenas como um momento de distração para os alunos, pois deve estar associado com algum conhecimento ou habilidade que deve ser desenvolvido. Assim, cabe aos professores criar ambientes propícios para a aprendizagem lúdica, através de aulas bem elaboradas, para que as aprendizagens sejam significativas.

Os jogos e as brincadeiras sempre me chamaram atenção, desde a minha primeira experiência na área da educação, durante um estágio não obrigatório realizado na Educação Infantil, enquanto ainda cursava o terceiro ano do Ensino Médio. Mesmo ainda não tendo um conhecimento científico sobre a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, já era perceptível que a participação das crianças é muito mais ativa e a aprendizagem

mais significativa, quando as atividades propostas pelos professores eram realizadas por meio de jogos e brincadeiras.

Porém, foi durante as aulas da disciplina de Fundamentos do Movimento e da Corporeidade, que ficou mais evidente a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento das crianças, tanto no contexto escolar quanto no contexto familiar, e que surgiu o desejo de pesquisar e aprofundar meus conhecimentos acerca desta temática. Durante a disciplina, o professor trouxe para as aulas diversas experiências vividas por ele durante sua pesquisa para a elaboração da sua dissertação de mestrado, que me fez compreender os benefícios que os jogos e brincadeiras proporcionam para as crianças.

Durante os estágios na Educação Infantil e no Ensino Fundamental, pude perceber uma transição da criança para aluno, sendo que na Educação Infantil a principal metodologia utilizada eram os jogos e as brincadeiras e a partir do momento em que criança entra no Ensino Fundamental é, praticamente, abolido do processo pedagógico. A partir dessas experiências vivenciadas, foram surgindo questionamentos sobre como as professoras concebem e tratam os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento das crianças.

Assim, esta pesquisa parte do seguinte problema: "Como o jogo e a brincadeira são trabalhados pelas professoras que atuam no processo de alfabetização e letramento das crianças?". A partir da problematização foi definido como objetivo geral da pesquisa compreender como os jogos e as brincadeiras são concebidos pelas professoras que atuam no processo de alfabetização e letramento das crianças nos primeiros anos do Ensino Fundamental.

Para alcançar o objetivo geral foram definidos os seguintes objetivos específicos: identificar quais são os jogos que são utilizados pelas professoras no processo de alfabetização e letramento e por que razão; observar como os jogos e brincadeiras são utilizados nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a partir dos relatos das professoras.

Deste modo, além do estudo teórico foi realizada uma pesquisa de campo, com entrevistas semiestruturadas com seis professoras que atuam no 1º e 2º ano do Ensino Fundamental na rede pública de ensino nos municípios de Mampituba/RS e Praia Grande/SC. Ressalto que inicialmente a pesquisa contemplaria apenas as escolas municipais de

Mampituba/RS, porém durante o levantamento de dados preliminares foi constatado que no referido município havia apenas duas escolas com número muito reduzido de professores que atuam nesses primeiros anos escolares. Desta forma, foi ampliada a pesquisa para as escolas do município vizinho, Praia Grande/SC, que contêm mais duas escolas municipais.

A partir dessa introdução que contextualiza a origem do estudo e seus objetivos, passamos a abordar o referencial teórico da pesquisa, para em seguida apresentarmos os resultados alcançados por meio dos dados coletados e interpretados a luz do referencial teórico.

2 DIFERENTES CONCEPÇÕES SOBRE O JOGO

Antes de falar sobre o jogo infantil, é necessário compreender que os termos “infância” e “criança”, nem sempre foram presentes na sociedade e nem possuíam o mesmo significado social que possuem atualmente. Deste modo, cabe destacar prontamente, um breve histórico destes termos que se fazem tão presentes nesta discussão.

Os termos “infância” e “criança”, há séculos não existiam, pois, as crianças eram vistas como “adultos em miniatura”, e no cotidiano se misturavam aos adultos, pois trabalhavam nos mesmos locais, frequentavam os mesmos ambientes, sendo as únicas diferenças apenas o tamanho e a força, além de não possuírem discernimento para compreender a sociedade a qual estavam inseridos. Conseqüentemente, os jogos e as brincadeiras também eram vistos de um modo diferente, por isso não se pode falar de jogos e brincadeiras sem falar da alteração que estes termos sofreram com o decorrer do tempo.

Volpato (2017), menciona que na Antiguidade Clássica viam os jogos apenas como um passatempo agradável em seus momentos de lazer, não compreendiam o real significado do jogo. Em consequência deste período, muitas pessoas ainda consideram o jogo algo apenas prazeroso, sem compreender os seus benefícios para a aprendizagem. Para Kishimoto (2016, p. 04) “quando a criança brinca, ela faz, de modo bastante compenetrado, [...] relacionado ao cômico, ao riso, que acompanha, na maioria das vezes, o ato lúdico e se contrapõe ao trabalho, considerado ‘atividade séria’.” Os jogos e as brincadeiras não são considerados

“atividades sérias”, pela forma com as quais as crianças se expressam, na maioria das vezes espontaneamente.

Uma das teorias clássicas é a Teoria do Descanso ou do Recreio, ao espírito e ao corpo fatigados. Nesse sentido, o jogo era tido como uma atividade apenas para revigorar as energias, para as atividades de trabalho, consideradas sérias. (KISHIMOTO, 1994).

Já a Teoria do Excesso de Energia, menciona “que o jogo, tanto do animal quanto do homem, resulta de uma descarga de "energia excedente." Courtney (1980, p. 19). Como a criança estaria cheia de energia e, como não há atividade ativa séria de trabalho, sua energia se acumularia e ela procuraria jogos para se equilibrar. Pode-se perceber que nessa concepção os jogos seriam uma válvula de escape para que as crianças pudessem “descarregar” suas energias acumuladas, sem nenhuma pretensão na aprendizagem.

A Teoria da Recapitulação, “baseia-se na lei biogenética de Haeckel (o desenvolvimento da criança é uma breve recapitulação da evolução da raça), os jogos são considerados como rudimentos do passado que persistiram.” (DENADAI, 2009, p. 27)

Conforme com essa concepção:

Há três pontos essenciais para recapitulação. Em primeiro lugar, o conteúdo do jogo muda na medida em que a idade avança; cada grupo de idade tem um diferente conjunto de jogos cujo conteúdo é relativamente constante e cada estágio é atingido pela criança em idades relativamente constantes. Segundo o conteúdo do jogo corresponde a atividades ancestrais que se seguiram, umas às outras, na mesma ordem, através de sua evolução; em terceiro lugar, o jogo libera o homem de resíduos ancestrais, ao mesmo tempo, acelera seu desenvolvimento para estágios superiores. (Courtney 1980, p. 19).

Para a Teoria dos Instintos, “o jogo é um instinto: impulsos que são inerentemente parte da personalidade e do comportamento do homem”. (Courtney 1980, p. 24) E, desta forma, é uma ótima ferramenta para os estudos da psicanálise, já que está se referindo ao jogo como uma personalidade dos seres humanos que estabelece determinados comportamentos, corroborando assim, para a teoria da Catarse, defendida por Freud. Courtney (1980, p. 30) menciona:

[...] o jogo era uma válvula de segurança para emoções reprimidas. Um instinto está associado a uma emoção como lutar associa-se à raiva ou ao ódio, mas a sociedade

não pode permitir que as emoções reinem livres e elas são então inibidas; o jogo, permitindo a luta, pode liberar essas emoções que, em seguida, serão apaziguadas.

A Teoria do Exercício Preparatório, entende que o jogo teria como objetivo a preparação para a vida adulta, fazendo uma ligação entre a biologia e a psicologia, pois para ele “cada classe de animais utilizaria certos jogos que correspondem às atividades dos animais adultos de sua espécie.” (Junior, 1996, p.47). Segundo essa teoria, os jogos e brincadeiras servem para preparar as crianças, a desempenhar certas funções na idade adulta e usar a infância como um período de treinamento das habilidades e intuição herdadas.

Pode-se relacionar, por exemplo, essa teoria, com o cotidiano de algumas comunidades, tal como, a indígena que não difere o que é jogo ou não, já que suas atividades rotineiras são confundidas com os jogos e brincadeiras. Segundo Kishimoto (2016, p.2) “Uma pessoa de fora da aldeia ao observar a ação da criança indígena que se diverte atirando com arco e flecha em pequenos animais é uma brincadeira, para a comunidade indígena nada mais é que uma forma de preparo para a arte da caça necessária à subsistência da tribo.” Assim, entendemos que uma mesma conduta pode ser jogo ou não jogo, em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído.

Essas teorias atualmente são consideradas bastante reducionistas, pois apresentam visões parciais sobre o jogo e a brincadeira, colocando a importância deles basicamente em aspectos biológicos ou naturais. Geralmente partem da natureza dos indivíduos e de forma linear apresentam aspectos evolutivos, não considerando o contexto sociocultural influenciando-os em seus jogos e brincadeiras.

É por isso que Vygotsky (1994) condena as teorias que definem o jogo e a brincadeira, simplesmente como atividade que dá prazer à criança. O autor também critica as teorias que ignoram o fato de que o jogo e a brincadeira preenchem necessidades da criança, e incidem no desenvolvimento delas.

3 OS JOGOS E SUAS REGRAS IMPLÍCITAS E EXPLÍCITAS

É comum as crianças recriarem e expressarem em brincadeiras as ações do seu cotidiano, e essas atividades são chamadas de jogos de faz de conta. Segundo Elkonin(1998) o surgimento do jogo de faz de conta, está relacionado às condições sociais das crianças que ao longo do processo histórico foram sendo afastadas da relação direta com os adultos, sobretudo nas atividades de trabalho. Isto porque, como citado anteriormente, as pessoas de várias idades, incluindo as crianças, se misturavam em todas as atividades sociais, isto é, nos jogos, brincadeiras, no trabalho, nas tarefas diárias entre outras.

Desta forma, Elkonin (1998) entende que o principal fator de desenvolvimento da criança em épocas passadas era a sua participação direta na vida dos adultos, mesmo que isso implicasse em trabalho infantil, pois não havia fronteiras claras delimitando adultos de crianças.

Contudo, as formas de produção foram evoluindo e com elas foram surgindo novas formas de relação, onde não cabiam mais as crianças no mercado de trabalho. Nesse processo, surgiram os avanços tecnológicos e como os equipamentos passaram a oferecer perigo aos pequenos, os mesmos foram afastados deste meio. Desse modo, as crianças sentiram a necessidade de representar as tarefas que observavam os adultos realizarem no seu cotidiano.

Para Vygotsky (1994), o contexto social e as interações sociais que a criança estabelece durante sua vida, são os responsáveis pela sua evolução e também pela evolução de seus jogos e brincadeiras. Podendo dizer assim, que os jogos e as brincadeiras se manifestam de acordo com as interações que a criança tem com seu meio social. É observando, desde pequenos, que as crianças começam a imitar os adultos e assim copiá-los, surgindo, as primeiras brincadeiras, “uma necessidade de agir como um adulto surge na criança, isto é, de agir da maneira como ela vê os outros agirem, da maneira que lhe disseram e assim por diante” (Leontiev, 2014, p.125).

No momento em que as crianças sentem a necessidade de “brincar” como os adultos, as relações humanas aparecem cada vez mais fortes. Uma criança ao brincar de motorista de ônibus, percebe que não consegue unicamente ser o motorista, o passageiro e também o cobrador, mas com a intenção de expandir suas relações na brincadeira, busca fazer a

cobrança da passagem. Portanto, de acordo com Carvalho (2016), por meio dessas representações, uma conexão com a realidade é estabelecida.

Na situação supracitada, é possível perceber que existem muitas funções para exercer e que uma única criança não é capaz de representar todas, com isso surge a necessidade das brincadeiras em grupo, pois assim cada criança pode assumir uma função e desempenhá-la. No entanto, em alguns momentos que não será possível a interação com outras crianças, é necessário que a criança invente situações imaginárias, onde fazem com que objetos ou pessoas existam para que a brincadeira possa continuar.

Os jogos e as brincadeiras têm suas semelhanças e suas diferenças, destacadas nas regras. Segundo Carvalho (2016, p. 37), há dois componentes significativos, “[...] a situação imaginária e as regras. Em um lado, encontra-se o jogo de faz de conta com regras implícitas e contendo situações imaginárias explícitas, em outra, o jogo de regras com regras explícitas, às situações implícitas”. Por exemplo, uma criança ao imitar um maquinista, que vai de um lugar para outro e muda a rota de acordo com suas regras implícitas. Ainda em consonância com Carvalho (2016), em um jogo de futebol, as regras são claras, mas a situação vai variar de acordo com as estratégias adotadas pelos participantes. No dizer de Fontana e Cruz (1997),

Reguladas por regras implícitas de comportamento, essas relações são uma pré-condição importante para que, aos poucos, as crianças tornem-se conscientes da existência de regras na brincadeira. É sobre essa base que surgem os jogos com regras (como amarelinha, esportes, cartas) (p. 135).

Tudo que a criança faz enquanto brinca, está vinculado aos comportamentos sociais, por isso mesmo que ela ache que não está seguindo nenhuma regra proposta por ela, está seguindo uma regra implícita, ditada pelos comportamentos que costuma ver nos adultos. Mesmo que a criança pequena ainda não entenda, é necessário para que aos poucos ela tenha consciência que existem regras e que é indispensável para a realização de algumas brincadeiras.

Vygotsky (1994, p. 125) acredita que “Da mesma forma que uma situação imaginária tem que ter regras de comportamento, todo jogo com regras contém uma situação imaginária.”. Assim, entende-se que, ao mesmo tempo em que uma brincadeira pode ter situações imaginárias, também pode conter regras para auxiliar no andamento da brincadeira, Saberes Pedagógicos, Criciúma, v. 5, nº2, maio/agosto 2021.– Curso de Pedagogia– UNESC

como também um jogo de regras é capaz de possuir situações imaginárias, assim como no jogo de xadrez que “apesar de ser um jogo de regras, contém uma situação imaginária, na medida em que as peças só podem ser mexidas no tabuleiro de maneiras específicas, determinadas por uma situação imaginária.” (VOLPATO, 2017, p.67).

Enquanto na Educação Infantil, a brincadeira de faz de conta é a principal atividade da criança, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental os jogos com regras começam aparecer com mais força. Conforme Vygotsky (1994), a partir do momento em que a criança ingressa no Ensino Fundamental, a instrução formal, culturalmente valorizada e estimulada, passa a ocupar o papel central no desenvolvimento da criança.

4 JOGOS E BRINCADEIRAS NO ÂMBITO ESCOLAR

Os jogos e brincadeiras como estratégia pedagógica durante os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, vêm conquistando cada vez mais espaço nas salas de aula e nos debates entre professores da área. É de conhecimento de estudiosos e especialistas da educação que os jogos e as brincadeiras são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, tanto para seu desenvolvimento social, aprendendo a viver em sociedade através das interações e internalização de regras necessárias para o convívio social, quanto para seu desenvolvimento psicológico, aprendendo sobre sentimentos, sobre limites pessoais, etc. Da mesma forma tem-se debatido sobre sua importância como estratégia pedagógica, para envolver as crianças no aprendizado dos conteúdos escolares, sobretudo no processo de alfabetização e letramento, e nas mais diversas áreas do conhecimento.

Ao falar de jogos e brincadeiras no contexto escolar, tendo em vista que esta pesquisa busca fazer relação com o processo de alfabetização e letramento, se faz necessário contextualizar estes dois conceitos. Segundo Soares (1998), alfabetização e letramento estão estreitamente ligados, pois a criança alfabetizada é aquela que adquire as habilidades de leitura e escrita, contudo, é necessário que esta criança entenda o uso social dessas habilidades adquiridas, deste modo, percebe-se que são ações inseparáveis. Ainda nesse sentido, Soares (1998), a alfabetização deve ser trabalhada sempre na perspectiva do letramento. Ou seja, o

aprendizado das letras, das palavras, dos números e operações de cálculo, só tem sentido para as crianças quando acontecem relacionados a contextos sociais em que estão inseridas.

Deste modo, sabendo dos benefícios que os jogos e as brincadeiras têm no desenvolvimento das crianças, é necessário incluí-los nas atividades de alfabetização e letramento, principalmente, por estarem familiarizados com esta rotina de brincadeiras na Educação Infantil. Além de que estas atividades também promovem a interação entre as próprias crianças, fazendo com que se entendam, compartilhem opiniões e ideias. Assim, cabe ao professor, proporcionar momentos de jogos e brincadeiras durante sua aula, pois segundo Rodrigues (2013, p. 38)

O educador é um mediador, um organizador do tempo, do espaço, das atividades, dos limites, e até das incertezas do cotidiano da criança em processo de construção de conhecimento. É ele quem cria e recria sua proposta pedagógica, proporcionando ao aluno oportunidades de se expressarem, de emitirem suas opiniões, seus anseios, descobertas e dúvidas.

O professor ao inserir os jogos e brincadeiras na sala de aula, sempre deve integrá-lo da melhor forma possível aos conteúdos que vêm sendo trabalhados. Nesse sentido, a escola deve estar preparada para inserir essas atividades no seu currículo escolar, e o professor precisa de formação de materiais adequados e apoio, para que possa desenvolver seu trabalho explorando os jogos com qualidade pedagógica. Muitas vezes, é perceptível no ambiente escolar, nos primeiros anos do Ensino Fundamental, ouvir professor dizer que ali “não é mais um local para jogos e brincadeiras”, mas sim um local para aprender a ler e a escrever, como se fossem coisas opostas, inconciliáveis.

Contudo, Rodrigues (2013) cita que é através da aprendizagem lúdica na alfabetização e letramento, que a criança constrói sua autonomia para lidar com sentimentos e entender conceitos do seu meio social.

Quando se trabalha o lúdico na educação, abre-se um espaço para que a criança expresse seus sentimentos, oferecendo a ela a oportunidade para desenvolver a afetividade. O jogo e a brincadeira são ferramentas que auxiliam no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização e no letramento porque no decorrer do jogo ou da brincadeira, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. (RODRIGUES, 2013, p.40)

Percebe-se com base no referencial citado que o jogo e a brincadeira vão muito além da diversão para a criança, e como prática pedagógica são um estímulo para a criatividade, a imaginação, tão necessárias à alfabetização e ao letramento. É por isso que o professor que opta pela aprendizagem lúdica em suas aulas constrói espaços e situações de aprendizagem significativa, ampliando as relações sociais e emocionais das crianças em contextos de letramento.

Ao trabalhar jogos com regras durante o processo de alfabetização e letramento, mesmo que não seja o foco principal, já auxilia, mesmo que inconscientemente, a criança a refletir sobre a construção de um parágrafo, por exemplo, visto que ela tem que seguir algumas regras tais como pontuação e acentuação, mas que apesar das regras, é necessária também sua imaginação, criatividade e conhecimento para desenvolver uma história. É necessário ter consciência, também de que os jogos e as brincadeiras exercem um papel fundamental para a construção da criança cidadã que tem direitos e deveres.

Assim, para entendermos jogo, brincadeira e o brinquedo, temos que associá-los tanto às suas construções históricas quanto à cultura societária, sendo imprescindível conceber a criança como cidadã, autora de seus conhecimentos e produtora de culturas infantis, o que, para muitos, tem sido um grande desafio. (Novick, 2019, p. 128).

A criança no ato do brincar está indo além apenas do brincar, mas está criando sua própria história e também dando continuidade à cultura que está inserida. E como vive em uma sociedade letrada, sente necessidade de vivenciar em seus jogos de faz de conta ou de regras, esse mundo recheado de letras, palavras e números, e se relacionar e compreender por meio deles, a realidade em que está inserida.

5 APORTES METODOLÓGICOS

Essa pesquisa, foi realizada com professoras do município de Mampituba/RS e Praia Grande/SC, e procurou discutir os jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental, principalmente entender como os mesmos são trabalhados pelos professores que atuam na alfabetização e letramento, mais especificamente, no 1º e 2º ano do Ensino Fundamental.

É uma pesquisa de natureza básica e de abordagem qualitativa. Caracteriza-se como de natureza básica pois, segundo Pinheiro (2010) não tem a intenção de aplicação ou generalização de seus resultados, mas sim ampliar os conhecimentos sobre o fenômeno pesquisado e, possui caráter qualitativo pois não visa atribuir valores numéricos (GIL, 2002). O objetivo que norteou a pesquisa foi exploratório e descritivo, pois de acordo com Gil (2002), permite maior aproximação com o problema e assim, melhora a compreensão dos fatos e fatores a serem pesquisados.

Assim, foi utilizado um procedimento de coleta de dados em campo, tendo como sujeitos pesquisados seis professoras de escolas públicas dos municípios de Mampituba/RS e Praia Grande/SC, sendo três de cada município. Como instrumento de coleta, foi utilizada a entrevista semiestruturada com as professoras, que assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido. Por questões éticas, o nome das escolas e dos entrevistados não estão sendo expostos sendo que os professores foram identificados como P1, P2, P3, P4, P5 e P6. E, a partir dos esclarecimentos e apresentação dos procedimentos metodológicos da pesquisa, segue a apresentação e discussão dos resultados alcançados.

6 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS E ANÁLISE DE DADOS

Foram apresentadas seis questões durante a entrevista realizada com as professoras, por meio do WhatsApp, durante a primeira quinzena do mês de maio. A primeira pergunta realizada foi sobre a opinião que elas tinham sobre os jogos e brincadeiras.

Uma das professoras, a P1, acredita que os jogos e brincadeiras em sala de aula deve ter como único objetivo a aprendizagem e não apenas o “brincar”. De fato, tratando-se de educação formal, a escola é o espaço onde deve acontecer a socialização do conhecimento científico, historicamente produzido, portanto de direito de todos. No espaço da sala de aula o jogo e a brincadeira devem ser oportunizados tendo um propósito pedagógico, e não um brincar por brincar, para passar o tempo, etc.

Ainda sobre a primeira questão, as professoras P2, P3 e P4 acreditam que os jogos e brincadeiras são necessários para o desenvolvimento da criança, pois nestes momentos elas estão em constante aprendizado visto que assim, assimilam melhor a realidade a qual estão

inseridas. A resposta obtida por este grupo de professoras, está ancorada em Baranita (2012, p. 36), pois alega que “[...]é através das atividades lúdicas que a criança desenvolve a expressão oral e corporal, integra-se na sociedade [...]”. Da mesma forma encontra-se em consonância com os pensamentos de Vygotsky (1994), ao afirmarem que no jogo e na brincadeira as crianças se apropriam da realidade em que estão inseridas.

Já, a professora P5, alega que os jogos e brincadeiras são naturais das crianças e que, àquela criança que não gosta de brincar tem dificuldade para se socializar e merece um olhar atento. Analisando a resposta, se faz necessário ressaltar que os jogos e brincadeiras na vida das crianças, são construídos histórica e socialmente, e não são algo instintivo, natural, como demonstrou Vygotsky (1994). De fato, a criança em idade de estar concluindo a Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental sente necessidade de se relacionar com os colegas, principalmente por meio do jogo e da brincadeira, e se isso não ocorrer deve ser motivo de atenção.

Já, a P6 cita que os jogos e brincadeiras são momentos de diversão e lazer. É perceptível nessa resposta que há herança de concepções clássicas presentes ainda nos dias atuais. Torna-se necessário retomar a Kishimoto (2002) e demais estudiosos que apontam que os jogos não podem ser considerados apenas entretenimento, recreio ou desperdício de energia. Diante dessa perspectiva, é necessário, de fato, entender que os mesmos, são mais do que entretenimento e lazer.

Quando perguntadas se no processo de ensino-aprendizagem costumam utilizar jogos e brincadeiras, todas responderam positivamente. No entanto ao serem perguntadas sobre o motivo da utilização dos jogos e brincadeiras em suas aulas com as crianças, obtivemos diferentes respostas, que foram organizadas e podem ser observadas no quadro abaixo.

Quadro 1 Razões de utilização dos jogos em sala de aula

Professoras	Motivos
P2, P3, P4, P5	Facilitar a aprendizagem.
P2, P6	Tornar a aula mais atrativa.

P1	Aprendizagem mais significativa.
P2	Tornar as aulas dinâmicas

Fonte: Elaborado pelos autores, a partir dos dados da pesquisa

Observando e refletindo sobre o quadro acima, percebe-se que as respostas dos professores, de certa forma, convergem para o entendimento de que com jogos e brincadeiras a aula fica mais atrativa e facilita a aprendizagem das crianças. Por isso que todas as professoras disseram que utilizam os jogos e as brincadeiras em suas aulas, buscando aproximar os alunos do conteúdo e tornar a aprendizagem mais significativa. Como afirmam Acileno e Caldeira (2007, p. 3) “Para a criança, as brincadeiras proporcionam um estado de prazer, o que leva à descontração e, conseqüentemente, ao surgimento de novas ideias criativas que facilitam a aprendizagem de novos conteúdos e interações conscientes e inconscientes, favorecendo a confiança em si e no grupo em que está inserida.”

As professoras pesquisadas também responderam se percebiam diferenças nas crianças quando trabalham conteúdos de forma lúdica e quando não trabalhavam de forma lúdica. Todas responderam que sim, percebem diferença ao trabalharem de forma lúdica. A partir das afirmações foi elaborado o quadro 2, abaixo, com a diversidade de expressões e conteúdo das respostas, como pode ser percebido:

Quadro 2 Diferenças percebidas ao trabalhar de forma lúdica

Professoras	Diferenças
P1	-Maior interesse pelo conteúdo -Maior concentração -Maior capacidade de relatar
P2	-Maior interação com o conteúdo -Aluno ativo
P3	-Maior interesse pelo conteúdo
P4	-Tornar mais prazeroso -Maior interesse pelo conteúdo -Facilitar a aprendizagem

P5	-Tornar mais prazeroso -Maior interesse pelo conteúdo -Facilitar a aprendizagem
P6	-Tornar a aulas mais atrativa -Facilitar a aprendizagem -Torna mais prazeroso

Fonte: Elaborado pelos autores, a partir dos dados da pesquisa.

Ao estudar o quadro acima, é perceptível como o aluno sente-se mais acolhido no processo de ensino, pois o jogo e a brincadeira estimulam a imaginação, gerando espaços para novas aprendizagens, por meio das interações entre os alunos e conteúdo e trocas de saberes entre os próprios alunos. Roloff (2010, p. 4) especifica da seguinte forma “O brincar pode ser visto como um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende”.

O jogo e a brincadeira podem ser utilizados como recurso pedagógico, vinculado à estratégia de mobilizar determinados conteúdos e aproximá-los da vida e da necessidade da criança. Nesse sentido, as professoras pesquisadas foram também questionadas sobre quais momentos achavam mais interessantes e propícios, para utilização de jogos em suas salas de aula. A partir do que responderam foi elaborado o quadro 3.

Quadro 3 Momentos mais propícios para os jogos

Momentos	Número de vezes citado
Diversos momentos	03
Fixar melhor um conteúdo	02
Explicar melhor um conteúdo	01
Iniciar uma aprendizagem	01
Finalizar uma atividade	01

Dias que não tem aula de Educação Física	01
--	----

Fonte: Elaborado pelos autores, a partir dos dados da pesquisa.

Quanto aos momentos mais propícios à utilização de jogos e brincadeiras na sala de aula, citados pelos professores, cabe ressaltar o que os Parâmetros Curriculares Nacionais tratam a respeito da promoção da aprendizagem significativa “Cabe ao educador, por meio da intervenção pedagógica, promover a realização de aprendizagem com o maior grau de significado possível, uma vez que esta nunca é absoluta- sempre é possível estabelecer relação entre o que se aprende e a realidade, conhecer as possibilidades de observação, reflexão e informação [...] (BRASIL, 1997, p. 53).

Deste modo, percebemos que não há momento certo ou errado para incorporar os jogos e as brincadeiras no cotidiano das turmas de alfabetização do Ensino Fundamental, pois cabe ao professor analisar qual o momento será mais enriquecedor para o processo de ensino aprendizagem da turma. Entretanto, diante das respostas das professoras, a professora P6 disse que desenvolve jogos e brincadeiras nos “dias que não tem aula de Educação Física” Na resposta podemos perceber a ideia de utilização dos jogos e das brincadeiras apenas como lazer e diversão, descanso do espírito fatigado ou visando apenas o gasto de energia dos estudantes, como nas concepções clássicas.

Buscamos conhecer quais jogos e brincadeiras são mais utilizados pelas professoras pesquisadas, em suas turmas de alfabetização e letramento. As respostas obtidas foram as seguintes: bingo, jogo da memória, caça ao tesouro, mercado em sala de aula, dominó, quebra-cabeça e trava língua. Nota-se que os jogos têm propriedades e conteúdos diferentes, pois o bingo, o jogo da memória e o dominó são jogos de regras e as cartelas, ou pedras podem ser substituídas por letras, palavras, números e até mesmo operações matemáticas. O mercado já se caracteriza como um jogo de faz de conta, que pode se transformar em uma atraente atividade em que dividem papéis, e que aprendem a ler os rótulos dos produtos e a calcular o que irão gastar, etc. O caça ao tesouro e o quebra-cabeça também podem ser adaptados com os conteúdos que se pretende ensinar ou fixar. O trava línguas, geralmente, é muito divertido e além do desenvolvimento da linguagem, muitas atividades de registros

podem ser feitas a partir dele.

Podemos dizer que todos os jogos e brincadeiras citados acima, não se descaracterizam como jogos por terem sido propostos pelas professoras em sala de aula nem mesmo se forem adaptados os seus conteúdos, pois segundo Volpato (2017, p. 115):

[...] o fato de ser proposto na escola, por um professor, como, por exemplo, “vamos brincar de fazer rima”, “vamos jogar dominó”, “vamos brincar de supermercado”, não torna o jogo menos jogo, nem descaracteriza a brincadeira [...]. O que faz do jogo um jogo e o que caracteriza uma brincadeira é a possibilidade que a criança tem de tomar decisões, de combinar regras, de negociar papéis, de agir de maneira transformadora sobre conteúdos significativos para ela, de ter liberdade e prazer. Isso possibilita que a criança torne-se cada vez mais autônoma, mais consciente de suas ações.

No momento atual, que vivemos um período pandêmico, questionamos as professoras como tem trabalhado com os jogos e as brincadeiras. As professoras que ainda continuam trabalhando de forma remota, mencionaram que se tornou mais difícil, haja visto que as crianças teriam que brincar com os pais ou responsáveis que moram na mesma casa. Assim, mencionaram que restringem os momentos mais lúdicos apenas com músicas infantis e vídeos, e não entram de fato no jogo e na brincadeira.

As entrevistadas que já estão trabalhando em sala de aula contam que optam por jogos e brincadeiras individuais, como por exemplo o jogo de bingo. Todas citam que é complicado trabalhar com essa temática neste momento de pandemia do Covid 19 e que, diminuíram a frequência em relação aos anos letivos considerados normais.

O que podemos perceber é que as professoras das turmas de alfabetização e letramento, ou seja, que atuam no primeiro ou segundo ano do Ensino Fundamental, afirmaram que tentam inserir os jogos e as brincadeiras em suas turmas e que percebem um engajamento maior dos estudantes em suas aulas. Contudo, no momento atual, estas atividades ficam mais restringidas, principalmente para aqueles que estão em ensino remoto.

7 CONCLUSÃO

Para a realização e o desenvolvimento da presente pesquisa, foi necessário retomar conceitos de jogos e brincadeiras e conseqüentemente, os conceitos de infância e criança, e perceber que sofreram alteração em suas definições e conceitos, visto que a sociedade está em constante transformação.

Ressaltamos também, no referencial teórico deste trabalho a importância dos jogos e das brincadeiras para o desenvolvimento infantil, pois estas desenvolvem as mais diferentes habilidades, motoras, sociais, cognitivas e afetivas. Deste modo, a partir da compreensão do significado e da importância do jogo e da brincadeira no desenvolvimento da criança fica evidenciada a necessidade de relacioná-los com o processo de ensino-aprendizagem escolar, principalmente com as crianças que estão no período de alfabetização e letramento.

Por meio da análise das entrevistas realizadas com as professoras das turmas de alfabetização, foi possível perceber que elas procuram incluir jogos e brincadeiras integrados aos conteúdos trabalhados em sala de aula, e afirmaram que percebem diferença no comportamento das crianças em relação às temáticas trabalhadas. Mencionaram que quando os conteúdos são integrados a jogos e brincadeiras, constatam os alunos mais ativos e interessados no processo de ensino-aprendizagem, as aulas tornam-se mais dinâmicas e percebem que, ao trabalhar de forma lúdica, o processo se torna mais leve e prazeroso para as crianças.

Contudo, foi possível perceber em alguns momentos, que algumas professoras, mesmo afirmando que se utilizam de jogos e brincadeiras para auxiliá-las no processo de ensino-aprendizagem, ainda reduzem a sua importância apenas a um momento de lazer e diversão, ou para as crianças gastarem a energia “acumulada”. Podemos dizer, que se elas têm dúvidas sobre a importância de estabelecer a relação entre o brincar e jogar com a alfabetização e letramento, é porque ainda não possuem consciência sobre isso ou não tem formação que lhes permita atuar de forma mais segura e com maior qualidade.

Para que o jogo e a brincadeira possam ser mais bem trabalhados na escola é necessário que os professores dos anos iniciais do Ensino Fundamental participem de cursos e oficinas de formação continuada com este tema e conteúdo. Se faz necessário que esse

processo se dê numa relação muito mais próxima e contínua com os professores. Por isso é preciso conhecer os professores como sujeitos, como pessoas que organizam suas vidas e trabalhos, que se apropriam, seletivamente de saberes e práticas, mas dentro das condições que cada escola lhes oferece.

Em virtude das análises realizadas das entrevistas concedidas pelas professoras para a pesquisa, podemos perceber a partir do que mencionaram que o jogo e a brincadeira estão presentes em diversos momentos do processo de ensino-aprendizagem do ciclo de alfabetização e letramento e que as professoras, destacam as diferenças sentidas ao trabalharem os conteúdos de forma lúdica, indo ao encontro dos estudos aqui apresentados, mostrando que efetivamente, as crianças se sentem mais instigadas a protagonizarem sua aprendizagem.

De qualquer forma, merece o registro das limitações da pesquisa em termos de acesso às escolas pela pandemia do Covid 19, bem como fica o desafio de nos trabalhos futuros ser realizada a observação em sala de aula e análise dos planos de ensino e planos de aula das professoras, pois este estudo tratou de apresentar a percepção delas, sem confrontar com a realidade. Sem ter a pretensão de esgotar o assunto se conclui este trabalho de forma aberta ao diálogo e ao aprofundamento. O importante no momento é o debate e a reflexão que pode suscitar essa produção.

REFERÊNCIAS

ANCINELO, P. R; CALDEIRA, L. P. **O papel dos jogos lúdicos na educação contemporânea.** São Paulo, 2007.

BARANITA, Isabel Maria da Costa. A importância do Jogo no desenvolvimento da Criança. **Dissertação** (Mestrado) - Escola Superior de Educação Almeida Garrett, Lisboa, 2012.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais / Secretaria de Educação Fundamental.** Brasília: MEC/SEF, 19

CARVALHO, Marianne da Cruz de. A importância do brincar na construção de conhecimentos de crianças na pré-escola. **Dissertação** (mestrado) - Universidade Fernando Pessoa, Porto, 2016.

COURTNEY, Richard. **Jogo, teatro e pensamento**. São Paulo. perspectiva estudos 76, 1980.

DENADAI, Jaqueline. **O jogo no contexto psicomotor: sua importância na educação infantil** - Universidade Candido Mendes, pró-reitoria de Planejamento e desenvolvimentos diretoria de projetos especiais instituto a vez do Mestre. Rio de Janeiro, 2009.

ELKONIN, D. B. *Psicologia do jogo*. Trad. Álvaro Cabral. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FARIA JUNIOR, A. G. de. A reinserção dos jogos populares nos programas escolares. In: _____. **Motrivência**. Florianópolis: Ufsc, 1996.

FONTANA, R.; CRUZ. M.N. *Psicologia e trabalho pedagógico*. São Paulo: Atual, 1997.

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed.-São Paulo: Atlas, 2002.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **O jogo e a Educação Infantil**. Ed. Ev. São Paulo, SP: Cingagelearning, 2016.

KISHIMOTO, TizukoMorchida. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e educação**. São Paulo, SP – 6ª ed., (org.): Cortez, 2002.

KISHIMOTO. O jogo e a educação infantil. *Pespectiva*, Florianópolis, ano 12, n.22, ago./dez., 1994.

LEONTIEV, A.N.(2014). **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar**. In: VIGOSTKI, L.S.; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. *Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem*. Tradução Maria da Pena Villalobos. São Paulo: Ícone Editora, 12ª edição, p. 119-142.

NOVICKI, LurdeteCastelan. O ensino fundamental de nove anos e a passagem do ofício de criança para o ofício de aluno. **Dissertação** – Universidade Federal de Santa Catarina, Centro de ciências da educação, Programa de Pós-Graduação em Educação. Florianópolis, 2019.

PINHEIRO, José Maurício. **Da iniciação científica ao TCC: uma abordagem para os cursos de tecnologia**. Rio de Janeiro: Ciência Moderna, 2010. xv, 161 p

RODRIGUES, Lídia da Silva. Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. **Dissertação** (mestrado) – Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós-Graduação, 2013.

ROLOFF. E. M. **A importância do lúdico em sala de aula**. In: *Semana de Letras*, 10, Porto Alegre. Anais... Porto Alegre: Edipucrs; 2010. p. 1-9.

SOARES, Magda. **A escolarização da literatura infantil**. Belo Horizonte: autentica, 1998.

VYGOTSKY. **A formação social da mente**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994

VOLPATO, Gildo. **Jogo, brincadeira e brinquedo: Usos e significados no contexto escolar e familiar** – 2. Ed. - Criciúma, SC: UNESC; São Paulo: Annablume, 2017