

A IMPORTÂNCIA DA BRINCADEIRA NO ENSINO-APRENDIZAGEM DA LEITURA E ESCRITA NO SEGUNDO ANO DA EDUCAÇÃO

THE IMPORTANCE OF PLAY IN THE TEACHING AND LEARNING OF READING AND WRITING IN THE SECOND YEAR OF BASIC EDUCATION

Edna Cristina da Silva³²
Moabia Rodrigues de Jesus Silva³³
Gilson Xavier de Azevedo³⁴

RESUMO: Este trabalho tem como objetivo refletir sobre a importância do brincar como forma de facilitar o aprendizado da leitura e da escrita para os alunos do segundo ano da educação básica. É por meio do ambiente escolar que os alunos começam a aprender a ler e a escrever. Nessa fase, é importante aplicar atividades que envolvam brincadeiras, a fim de permitir o desenvolvimento cognitivo, social e emocional. Os estudos acerca da aplicação do lúdico para o ensino da leitura e da escrita nos anos iniciais do ensino fundamental são escassos, o que dá abertura para que sejam realizados novos estudos acerca desse tema. Questiona-se por problema, qual a relevância dos jogos, brinquedos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem da leitura e da escrita no segundo ano da educação básica? Aponta-se por hipótese que o lúdico tem papel crucial na aprendizagem do ler e do escrever pelas crianças do ensino fundamental. Porém, ele deve ser direcionado. Para a escrita dessa revisão, adotou-se como método a pesquisa exploratória de caráter bibliográfico, realizaram-se pesquisas em bases de dados on-line, como o ERIC (*Education Resources Information Center*) e o *Google Scholar*, aplicando critérios de inclusão, por exemplo: artigos escritos em português, inglês ou espanhol, e critérios de exclusão: artigos escritos em outras línguas que não as citadas anteriormente. Expõe-se como resultado a constatação de que a brincadeira, de modo geral, é extremamente importante no processo de ensino-aprendizagem, o que inclui a leitura e a escrita. Porém, as informações disponíveis na literatura são poucas. Dessa forma, mais estudos devem ser realizados, a fim de elucidar a importância do lúdico nesse processo.

Palavras-Chave: Ensino Fundamental. Leitura. Escrita. Ludicidade.

ABSTRACT: This work aims to reflect on the importance of playing as a way to facilitate the learning of reading and writing for students in the second year of basic education. It is through the school environment that students begin to learn to read and write. At this stage, it is important to apply activities that involve games, in order to allow cognitive, social and emotional development. Studies about the application of ludic activities for teaching reading and writing in the early years of elementary school are scarce, which opens the way for new studies to be carried out on this topic. It is questioned by problem, what is the relevance of games, toys and games in the teaching-learning process of reading and writing in the second year of basic education? It is hypothesized that ludic activities play a crucial role in learning to read and write by elementary school children. However, it must be directed. For the writing of this review, exploratory research of a bibliographic nature was adopted as a method, searches were carried out in online databases, such as ERIC (*Education Resources Information Center*) and Google Scholar, applying inclusion criteria, for example: articles written in Portuguese, English or Spanish, and exclusion criteria: articles written in languages other than those mentioned above. As a result, the finding that play, in general, is extremely important in the teaching-learning process, which includes reading and writing, is exposed. However, the information available in the literature is scarce. Thus, further studies should be carried out in order to elucidate the importance of play in this process.

Keywords: Reading. Elementary School. Writing. Playfulness.

³² Concluinte do Curso de Pedagogia pela UEG CEAR – e-mail: edna_cristinachaves@hotmail.com

³³ Concluinte do Curso de Pedagogia pela UEG CEAR – e-mail: elielmoreiradasilva.567@gmail.com

³⁴ (Orientador) Pós-doutor em Educação pela PUC GO (2020) – e-mail: gilson.azevedo@ueg.br

INTRODUÇÃO

Atividades que incluem jogos e brincadeiras fazem com que as crianças tenham maior desenvolvimento motor, atenção, memória, percepção espacial e conceitos básicos (cor, geometria, lateralidade, ritmo, classificação e parentesco), entre outras habilidades. Descritas em detalhes, essas atividades podem ser facilmente utilizadas pelos professores da educação infantil no seu cotidiano escolar e podem ser adaptadas de acordo com a resposta da criança.

Nos jogos e brincadeiras, as crianças aprendem com maior facilidade o que é internalizado e transformado em conceitos, ao mesmo tempo em que satisfazem seus muitos desejos e interesses. Nas recomendações aqui apresentadas, eles são vistos como parceiros ativos de aprendizagem e os professores devem respeitar suas características e modo de pensar.

Esta pesquisa tem como objetivo analisar a importância da brincadeira no ensino-aprendizagem da leitura e escrita no segundo ano da educação básica.

O tema deste trabalho se justifica pelo fato de o brincar ser muito presente na vida de uma criança, uma parte de seu desenvolvimento, um reflexo de seu mundo interior, suas crenças, o que ela sabe e até mesmo sua imaginação.

É por meio da brincadeira que as crianças expressam sua criatividade e exibem naturalmente tudo o que sentem: alegria, tristeza, ansiedade, dúvida e certeza. Várias habilidades podem ser aprendidas.

Portanto, o brincar é um importante mecanismo para o aprendizado e desenvolvimento intelectual e social das crianças. Como a ludicidade influencia na prática da aprendizagem das crianças e quais são os benefícios das brincadeiras na aquisição da leitura e escrita?

De acordo com as etapas realizadas, este trabalho é classificado, segundo Gil (1999), como uma revisão de literatura, pois condensa os conhecimentos de textos diversos sobre o assunto e realiza uma análise bibliográfica para refletir, analisar e resumir a importância da inserção dos jogos e brincadeiras no processo de ensino aprendizagem da segunda série dos anos iniciais do ensino fundamental.

Com o intuito da escrita dessa revisão de literatura, utilizaram-se as seguintes palavras-chave: “jogos”, “brincadeiras”, “ludicidade”, “formação continuada”. Tais palavras foram pesquisadas em bases de dados on-line, como o ERIC (*Educational Resources Information Center*) e o *Google Scholar* (Google Acadêmico). Os critérios de inclusão utilizados para que essa pesquisa fosse realizada foram: artigos e livros redigidos em português, espanhol e/ou inglês; escritas científicas publicadas dentro de um limite atemporal e que atendiam às

necessidades dessa pesquisa. Os critérios de exclusão utilizados foram: artigos redigidos em outros idiomas, salvos o português, o inglês e o espanhol; artigos que não atendiam aos objetivos dessa revisão de literatura.

Para se efetivar a proposta, trabalha-se, inicialmente, a questão histórica, depois a questão conceitual e, por último, a aplicação do tema à educação

1 HISTORIOGRAFIA DO TEMA

Grandes mudanças ocorreram na sociedade atual nas últimas décadas. A família passou de um pai que trabalha, uma mãe que fica no lar com as crianças em uma casa grande com jardim e crianças que vão para a escola em apenas um período, tendo o restante do dia para brincar, para pai e mãe trabalhando, crianças desde muito novas em creches e escolas durante o dia inteiro enquanto os pais trabalham. (NAVARRO, 2009)

Brincar é preciso e é por meio dessa atividade que as crianças descobrem o mundo, se comunicam e se inserem em um contexto social. A brincadeira, segundo Brougère (1998), supõe contexto social e cultural, sendo um processo de relações interindividuais, de cultura. Mediante o ato de brincar, a criança explora o mundo e suas possibilidades, e se insere nele, de maneira espontânea e divertida, desenvolvendo assim suas capacidades cognitivas, motoras e afetivas.

Foi durante o estágio supervisionado que percebemos, de fato, a importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil. São recursos auxiliares para a aprendizagem, por meio dos quais as crianças não apenas se divertem, mas, principalmente, adquirem conhecimentos. Portanto, é necessário que os educadores estejam presentes na hora dos jogos e brincadeiras, pois são nesses momentos que surgem as dúvidas e os questionamentos das crianças, e o professor deve estar atento a isso. (NOVATO, 2020).

Embora brinquedos e brincadeiras já fossem utilizados na educação infantil japonesa, é a primeira vez que aparecem como eixo desse nível de ensino. (KISHIMOTO, 2014).

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular, em seu Artigo 9º, os eixos estruturantes das práticas pedagógicas dessa etapa, o que possibilita aprendizagens, desenvolvimento e socialização. (BNCC, 2009, p. 37).

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções. (BNCC, 2009).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Numa perspectiva histórica, na era das cavernas, o homem manifestava sua humanidade por meio do brincar, fato que pode ser observado em pinturas rupestres, danças, apresentações de alegria. No entanto, durante a Idade Média, o jogo era considerado “não sério” devido à sua associação com jogos de azar muito populares na época. Brincar parecia um negócio sério na era do Romantismo, destinado a educar as crianças. Com o tempo, as crianças participam de diversas brincadeiras como forma de diversão e entretenimento, justamente para libertá-las das responsabilidades e preocupações do mundo em que vivem os adultos.

Platão cita, em *As Leis*, a importância do “aprender brincando”, Contra o uso da violência e da repressão, pensando no jogo e na educação, existem jogos de demolição, jogos de construção, jogos de ciranda, jogos de pular obstáculos, exemplos de jogos de antigamente. Durante o Renascimento, o brincar era visto como um ato livre que favorecia o desenvolvimento intelectual e facilitava o aprendizado, por isso era utilizado como ferramenta de aprendizagem dos conteúdos escolares. No Brasil, os primeiros jardins de infância só surgiram no final do século XIX, dando apoio aos menos favorecidos economicamente; isso continuou até 1922, com o surgimento do Movimento de Renascimento Educacional ou Escola Nova, que também discutiu a educação pré-escolar (MORAES, 2014).

Por meio desse movimento baseado na psicologia, a criança passa a ser reconhecida como uma pessoa pensante, cujas experiências cotidianas são valorizadas. Centros de interesse e abordagens de projetos começam a financiar atividades escolares (BORGES et al., 2016).

Em 1961, com a aprovação da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (Lei 4.024/61), foi ampliado o fluxo de atendimento em creches, escolas primárias e jardins de infância. De acordo com essa lei, as empresas que atendem mães de filhos menores de 7 anos são incentivadas a manter, por iniciativa própria ou em cooperação com o poder público, instituições pré-escolares que acolham os filhos de mães trabalhadoras (BRASIL, 1961).

Na década de 1990, os sociólogos James e Prout, que estudaram o conhecimento infantil, tentaram estabelecer um novo paradigma nesse universo e de acordo com Montandon (2001) apontaram seis aspectos fundamentais nessa etapa da vida do ser humano:

A infância é uma construção social; A infância é variável, não pode ser separada de outras variáveis (classe social, o sexo ou o pertencimento étnico); As relações sociais das crianças e suas culturas devem ser estudadas em si; As crianças são e devem ser estudadas como atores na construção de sua vida social e da vida daqueles que as rodeiam; Os métodos etnográficos são particularmente úteis para o estudo da infância; A infância é um fenômeno no qual se encontra a “dupla hermenêutica”, ou seja, proclamar um novo paradigma no estudo sociológico da infância é se engajar num processo de ‘reconstrução’ da criança e da sociedade. (MONTANDON, 2001, p. 51).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

As atividades lúdicas desenvolvem cenários de conhecimento para aprendizagem colaborativa de qualquer coisa nova, como observação e reconhecimento, comparação e classificação, conceituação, associação e raciocínio. A infância deve constituir um objeto sociológico, resgatado do ponto de vista do biólogo e do ponto de vista psicológico, o desenvolvimento infantil é independente “[...] da construção social das suas condições de existência e das representações e imagens historicamente construídas sobre e para eles” (ANDRADE, 2007, p. 21).

2 CONCEITOS DO TEMA

De acordo com Nallin (2005): “O jogo advém do século XVI, e os primeiros estudos foram realizados em Roma e Grécia, destinados ao aprendizado das letras”. No entanto, sabe-se que com a disseminação do cristianismo por todo o mundo, a valia por essas práticas diminuiu, uma vez que a educação tinha como objetivos a disciplina, a obediência e a memorização.

Antigamente, a criança não era vista como parte integrante da sociedade, uma vez que muitos desses indivíduos morriam logo após nascer ou nos primeiros anos de vida. Áries (1979, p. 14) afirma que: “A aparição da criança como categoria social se dá lentamente entre os séculos XIII e XVII”. Desse modo, constata-se que por esse motivo, a negligência da população a respeito dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras configurava-se no dia a dia das sociedades.

Hodiernamente, percebe-se a retomada dos jogos e das brincadeiras, aliada ao uso dos brinquedos, pelas crianças de todas as idades. Além disso, a diversidade de brinquedos aumentou, variando entre aqueles que são simples até aqueles que possuem várias inovações tecnológicas. Essa mudança contribui positivamente para o processo de aprendizagem das crianças, uma vez que amplia o que se conhece por ludicidade.

Em relação aos termos: jogos, brinquedos e brincadeiras, percebe-se que há diferenças em relação aos seus significados, uma vez que cada língua atribui a cada uma dessas palavras um sentido diferente. No inglês, por exemplo, a palavra “toy”, correspondente à palavra “brinquedo”, no português, possui um valor semântico distinto, já que as definições dessas palavras estão atreladas, também, à cultura de cada nação, como defende Baptista da Silva (2003).

No que se refere, especificamente, aos verbos brincar e jogar persevera dificuldades em suas aplicações cotidianas. De acordo com Cordazzo (2007):



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Enquanto no português há uma definição que distingue as duas ações, no inglês e no francês ambas têm diversos significados, muitos dos quais diferentes da ação lúdica infantil. No inglês, o termo game designa o ato de jogar e se refere mais especificamente aos jogos de regras, entretanto, ele pode se confundir e ter o mesmo significado de play, que indica o brincar, a ação da brincadeira. A língua francesa designa o termo jouer para as ações de brincar e de jogar, não fazendo distinção semântica entre elas. Tanto no inglês quanto no francês, os vocábulos que designam as ações de brincar e de jogar também têm outros significados. Eles também podem ser utilizados para tarefas como representar, tocar instrumentos e uma gama imensa de atividades, diferentes da ação lúdica infantil.

O brinquedo consente à concepção da realidade, ao conceder, por meio do manuseio dele, a vivência da fase adulta por meio da imaginação. Segundo Piaget (2003), o mundo forma-se para a criança ao passo em que seja plausível que ela brinque com ele, eduzindo dessas peças prazer e felicidade. Sendo assim, por meio dos jogos, dos brinquedos e das brincadeiras, a criança interage com o mundo ao seu redor, sendo que, sem eles, tal interação criança-mundo fica comprometida.

A ludicidade configura-se, pois, como a realização de algum ato de modo livre. Nessa perspectiva, para que uma atividade seja considerada lúdica, é preciso que a criança escolha ou não participar dela (HUIZINGA, 1996; BROUGÈRE 2010).

Os seres humanos fazem uso da ludicidade desde muitos séculos atrás. Para corroborar tal afirmação, Huizinga (1996, s/p) alega que: “Seria mais ou menos óbvio, mas também um pouco fácil, considerar ‘jogo’ toda e qualquer atividade humana”. Dessa forma, percebe-se que os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da história da humanidade, constituindo, principalmente, a cultura da raça humana.

Em relação aos brinquedos, segundo Bueno (2010, p. 25):

Qualquer tipo de brinquedo traz consigo uma relação de aprendizagem, bem como educativa. Quando uma criança confecciona seu próprio brinquedo, aprende com o seu trabalho transformar matérias-primas oriundas da natureza em objetos novos, que vão se constituir em um novo objeto, ou seja, novo brinquedo.

Para Vygotsky (1967), existem dois pormenores imprescindíveis no ato de brincar: “a situação imaginária e as regras”. Ao falar-se acerca da primeira, o autor deixa claro que a situação imaginária criada por uma criança com uma idade mais avançada não será a mesma situação imaginária criada, por exemplo, por um bebê. Ela possui a capacidade de adequar-se às necessidades dos indivíduos de cada faixa etária. Em relação às regras, verifica-se que elas não são explícitas, mas, criadas no decorrer do próprio ato de brincar. Diante dessa concepção,

é possível afirmar que as crianças, por meio das brincadeiras e dos jogos, usando ou não os brinquedos, buscam representar conjunturas inerentes à vida em sociedade.

Denzin (1975) afirma que: “A atividade lúdica é um meio de ensinar a criança a se colocar na perspectiva do outro”. As brincadeiras em grupo promovem a interação social e buscam, mesmo que, muitas vezes, de forma não intencional, a resolução compartilhada dos problemas. Desse modo, ressalta-se a importância do lúdico na construção social do indivíduo e, também, na obtenção de conhecimentos.

Segundo Horn (2004, p 24): “O lúdico, ou seja, as brincadeiras, os jogos e os brinquedos, em todas as fases da educação, são de suma importância para o desenvolvimento das crianças, pois são atividades primárias, as quais trazem benefícios nos aspectos físico, intelectual e social”. Sob essa perspectiva, avalia-se a ludicidade como uma atividade prazerosa e positiva para a criança, pois, ao mesmo tempo em que ela brinca, ocorre o processo de aprendizagem por parte dela.

Há séculos, a escrita e, também, a leitura, vêm sendo concebidas como aprendizagens que devem ser realizadas dentro do âmbito da escola, ou seja, aprendizagens escolares. Para que os alunos alcancem sucesso quanto às capacidades de ler e escrever, a escola deve utilizar uma metodologia rica em formas que incentivem a aprendizagem dessas capacidades. (QUEIROZ, MACIEL, BRANCO, 2006).

Quando a criança sente que a leitura não é útil, o professor deve dar-lhe outros exemplos e criar situações mais envolventes. O interesse pela leitura e a participação na leitura dos próprios professores são modelos indispensáveis. Se uma criança não se interessar pela leitura, ninguém a ensinará a ler bem. (NAVARRO, PRODÓCIMO, 2012).

Uma criança que começa a ler encontra dificuldade semelhante. Ler é fácil para quem sabe e, nesse primeiro passo da leitura, a facilidade ou dificuldade específica de decifração propriamente dita da escrita. Casa não é uma palavra fácil de ler só porque é de uso comum na fala da pessoa. É de fácil leitura para quem sabe ler e avalia a dificuldade de leitura somente pela compreensão do texto. Uma criança que vai aprender a ler traz um problema anterior, que é dominar as estratégias de decifração. (CAGLIARI, 2002 p. 158).

Ler um texto escrito não vai diretamente da compreensão das palavras para a compreensão dos pensamentos. A leitura é um ato de linguagem que está intrinsecamente relacionado a todos os mecanismos funcionais da linguagem e à linguagem específica que está sendo lida. (PAIXÃO, 2018).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

A escrita e a leitura são duas atividades de alfabetização que acontecem mais ou menos paralelamente, ensinando a ler e escrever letras, sílabas, palavras, frases e textos. Na verdade, se gasta mais tempo escrevendo do que lendo ao longo do ano letivo. (PAIXÃO, 2018).

A escrita, seja ela qual for, sempre foi uma forma de representar a memória coletiva da sociedade. (CARVALHO, ALVES, GOMES, 2005).

As crianças pequenas tentam escrever rabiscando. Nem sempre elas conseguem atribuir significado aos seus rabiscos; às vezes, elas tentam escrever seus pensamentos. É interessante perguntar à criança o que significa sua escrita e anotar as respostas para acompanhar seu desenvolvimento. (CARVALHO, ALVES, GOMES, 2005).

É preciso pensar tanto em relação à escrita quanto em relação à leitura, dando à leitura um lugar de maior prestígio desde o início do processo de alfabetização. Por exemplo, crianças que aprendem a ler mais rápido terão um melhor desempenho na primeira e na segunda série do ensino fundamental. Alunos que não leem ou que leem com dificuldade podem ter problemas relacionados à escrita. (QUEIROZ, MACIEL, BRANCO, 2006).

Os gostos das crianças também devem ser respeitados. Algumas crianças iniciam uma leitura por meio da capa do livro. Já outras crianças não dão importância à capa e já partem diretamente para a história. Há crianças que gostam de ler em voz alta; já outras, gostam de ler mentalmente. Essas circunstâncias estão muito ligadas ao íntimo de cada ser humano, não sendo, portanto, universais para todos os alunos. (NAVARRO, PRODÓCIMO, 2012).

A criatividade de cada professor é o limite. Assim, o professor pode variar e muito nos materiais e atividades de leitura, criando a cada dia situações novas, atraentes, afirmando o uso social da escrita, evitando o tradicional e não significativo uso escolar da escrita, os textos decifratórios, as cópias e ditados sem objetivo ou sentido para as crianças. (KISHIMOTO, 2000).

Você não ensina as crianças a lerem sozinhas: elas aprendem sozinhas. Cabe ao professor ajudá-las a alcançar esse comportamento. Essa assistência se dá por meio de um ambiente rico e variado que facilita o surgimento ou desenvolvimento desse aprendizado, bem como momentos preciosos de conhecimento adquirido por meio da organização. (MALUF, 2003).

Nessa perspectiva, o lúdico na leitura facilita a cooperação entre as crianças, o compartilhamento de brinquedos, a aceitação de ideias e opiniões quando ocorre nos jogos em equipe, por exemplo, onde o brincar depende da ação de todos os membros do grupo. (KISHIMOTO, 2000).



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG



UEG

Dessa forma, a utilização de jogos em atividades educativas para o ensino da língua portuguesa é uma forma de as crianças praticarem novas situações, ajudando-as a compreender e absorver conhecimentos com mais facilidade. Sobre esse assunto, Sobre esse assunto, os PCNs preceituam que: “Valer-se da linguagem para melhorar a qualidade de suas relações pessoais, sendo capazes de expressar seus sentimentos, experiências, ideias e opiniões, bem como de acolher, interpretar e considerar os dos outros, contrapondo-os quando necessário”. (BRASIL, 2000, p. 42).

As crianças precisam interagir com a língua portuguesa para se integrarem na sociedade alfabetizada. A leitura tem valor em si. Segundo o PCN – Língua Portuguesa (BRASIL, 2000, p. 30), “cabe à escola viabilizar o acesso do aluno ao universo dos textos que circulam socialmente, ensinar a produzi-los e a interpretá-los”. Dessa forma, os alunos se desenvolverão plenamente, sendo capazes de buscar autonomia para a criação e interpretação de textos e utilizar eficazmente a linguagem.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (2010, p. 27): “A conquista da escrita alfabética não garante ao aluno a possibilidade de compreender e produzir textos em linguagem escrita”. Essa aprendizagem exige um trabalho pedagógico sistemático. Nesse trabalho encontra-se a necessidade de se alfabetizar eficazmente no segundo ano do Ensino Fundamental para que as crianças consigam fazer uso da escrita, bem como da leitura e se desenvolvam diante das atividades propostas, o que só será possível incluindo jogos, brincadeiras e atividades desafiadoras, onde possam mostrar sua capacidade de raciocinar, apontando diversas soluções para “problemas” expostos, ou criados intencionalmente para fazê-las pensar. Elas também poderão ver o quanto são importantes suas decisões e participação para a resolução dos conflitos ao seu redor.

Ademais, os professores podem criar possibilidades para enredos conhecidos, produzir textos orais com propósito escrito, revisar textos com a turma, apropriar-se da linguagem escrita, ler e escrever nomes próprios para identificar material pessoal, etc., como métodos para possibilitar a interação com a língua.

Na alfabetização inicial, alguns materiais podem ser de grande utilidade ao professor: alfabetos, crachás ou cartazes com os nomes dos alunos, cadernos de textos conhecidos pela classe, pastas de determinados gêneros de textos, dicionários organizados pelos alunos com suas dificuldades ortográficas mais frequentes, jogos didáticos que proponham exercícios lingüísticos, por exemplo. (PCNs, 2010, p. 62)

Portanto, as brincadeiras podem ser utilizadas para desenvolver o aprendizado no momento certo, quando a criança está madura o suficiente para superar desafios, como: jogos da memória que podem ser aplicados em diferentes faixas etárias e utilizados para abordar conteúdos de forma interdisciplinar; jogos de adivinhação, os quais ajudam na identificação e classificação de objetos, além de ajudarem no desenvolvimento da coordenação motora; jogos de dominó para fixação de conteúdo, avaliação, pesquisa de conceitos e planejamento; o jogo da forca para memória, relacionamento social, leitura de figuras para descobrir iniciais, etc. (ALMEIDA, 1995).

3 APLICAÇÃO DO TEMA À EDUCAÇÃO

Os jogos são entretenimento, usados como recursos de ensino e frequentemente usados em conjunto com tecnologias inovadoras para possibilitar o aprendizado eficaz.

Para atender as crianças do jardim de infância, é preciso separá-las por faixa etária, para que os professores saibam quais são as dificuldades e qual o objetivo de tal atividade. Isso no campo da leitura ou da escrita, pode influenciar significativamente a relação criança-mundo.

REVISTA DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO

A leitura é um equilíbrio entre o processo de identificação de palavras que não pudermos prever com precisão é que, por isso, informar e o processo de verificação da antecipação de palavras que pudermos prever é que, por isso, informar e o processo de verificação da antecipação de palavras que pudermos prever é que, portanto, informar menos. Não existem leituras, se não existir uma expectativa uma pergunta, uma questão antes da interação com o texto. Ler é ser questionado pelo mundo e por nós mesmos, é saber que certas respostas podem ser encontradas no escrito; é poder ter acesso a esse escrito; é construir uma resposta que integre uma parte das informações novas a tudo o que já sabemos. Ler é verificar a exatidão de uma antecipação. (FOUCAMBERT, 1996 p. 90).

A Educação Infantil no Brasil passou por várias etapas de reorganização, com o auxílio da Constituição Federal e das Diretrizes Educacionais e Leis Básicas, o compromisso e o respeito às necessidades educacionais das crianças, resultando no aprimoramento de 35 modalidades de ensino e, além do conhecimento do mundo, em novas necessidades que surgiram no processo de ensino e aprendizagem voltado para o desenvolvimento dos indivíduos e das sociedades, tais como a necessidade do brincar e do brinquedo. Assim sendo:

[...] sem brinquedo, é muito mais difícil realizar uma brincadeira, pois é ele que faz com que as crianças simulem situações. O brinquedo não é apenas um objeto que as crianças usam para se divertirem e ocuparem o seu tempo, mas é um objeto capaz de ensiná-las e torná-las felizes ao mesmo tempo. (MALUF, 2003, p. 45).

A proposta de um novo olhar faz surgir recursos pedagógicos adicionais para tornar o currículo mais pedagógico. Dessa forma, a educação infantil não inclui a brincadeira apenas como tal, mas como algo sério, porque por meio dela, juntamente com a ludicidade, é possível constituir uma pedagogia bem elaborada que tem como foco o construtivismo e o desenvolvimento criativo e cognitivo das crianças.

Nesse sentido, Moyles (2002, p. 21) defende que “a estimulação, a variedade, o interesse, a concentração e a motivação são igualmente proporcionados pela situação lúdica”. Na mesma perspectiva, para Neves e Santiago (2010, p. 36): “no jogo há uma imitação da vida, uma cinética mimética, a enganar a própria vida. Num jogo, mesmo num jogo de cartas, joga-se a pessoa inteira, ela vive a sua vida”.

Ainda sobre a questão dos jogos, Almeida (2003) acrescenta que:

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças, nos jogos, participavam de empreendimentos técnicos e mágicos. O corpo e o meio, a infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação, e a educação representava a sobrevivência (ALMEIDA, 2003, p. 19).

Nesse contexto, as crianças quando se envolvem em atividades lúdicas quando encontram algumas dificuldades no seu cotidiano não as conseguem completar. Dessa forma, a criança tenta, melhora e inclui em suas atividades diárias e, de repente, em outro momento, com outra atividade divertida planejada pelo professor, ela finalmente consegue fazê-lo em circunstâncias difíceis e, após essas experiências, num toque mágico, a criança consegue reorganizar ideias que antes não conseguia, logo, o resultado é a aprendizagem.

É na educação infantil que ocorrem o desenvolvimento e a organização da aprendizagem e suas potencialidades. Brincar ajuda a criança a desenvolver um maior interesse pelas atividades e o desejo de explorar coisas novas. Dessa forma, ela agrega outras habilidades e diminui a dificuldade, as crianças descobrem e aprendem no meio em que vivem, observando semelhanças, fazendo comparações e se apropriando do conhecimento.

Brincadeira e brinquedo desenvolvem a criatividade, assim como a imaginação, pois a criança inventa, cria seu divertimento dando significado ao brinquedo ou transformando objetos diversos em brinquedos. Ao brincar com outras crianças e até mesmo com os adultos (pais, professores, tios...) a criança se socializa, aprende a lidar com as diferenças e aos poucos vai aprendendo a aceitar pontos de vista diferentes. (ALVES, QUEIROZ, 2013, p. 10).

À vista disso, os jogos são pensados para mostrar sua importância pedagógica, pois facilitam o aprendizado. Neves e Santiago (2010, p. 20) citam que “o jogo seria ainda, simultaneamente, uma fonte de descoberta das leis essenciais e o meio prático de permitir a criança ir em direção a exteriorização das verdades profundas que possui intuitivamente”, é por isso que o desenvolvimento acontece ao longo do tempo, na medida em que a criança acumula conhecimento para entender o mundo ao seu redor.

CONCLUSÃO

Neste artigo, analisou-se o uso de atividades lúdicas para a aprendizagem da leitura e da escrita, com enfoque no segundo ano da educação básica. Sob esse viés, os objetivos foram investigar a importância dos jogos como recursos para o ensino da leitura; analisar o currículo escolar voltado para recursos didáticos, como os jogos utilizados como método de ensino da leitura e da escrita e, ainda, verificar métodos eficazes de utilização do lúdico em sala de aula.

A partir da realização da pesquisa, observou-se que, de fato, como foi pontuado por especialistas no assunto, o lúdico deve ser um fator considerado ao ensinar, pois o brincar é um ato prazeroso que permite a aprendizagem. Além disso, constatou-se, também, a necessidade do direcionamento dos jogos e das brincadeiras, ao se traçar objetivos para eles, de modo que tais atividades sejam realizadas com um propósito e, nesse caso, o propósito seria o de aperfeiçoar a leitura e a escrita.

No entanto, mesmo que haja vários estudos relacionados à aplicação do lúdico dentro da sala de aula, poucos autores se preocuparam em pesquisar acerca da aplicação dos jogos, brinquedos e brincadeiras para o ensino da leitura e da escrita. Essa situação se agrava ainda mais quando as pesquisas se restringem ao segundo ano da educação básica.

Dado o fato exposto, é imprescindível que mais estudos sejam realizados no intuito de esclarecimento acerca da importância da ludicidade no processo dos exercícios dos atos de ler e escrever.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9 ed. São Paulo: Loyola, 1998.

_____. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 1995.

ALVES, Verlane Dias; QUEIROZ, Michele Camargo. **A importância do brincar no ensino da leitura**. 2013. TCC (Pedagogia. Faculdades Promove). 25 p. Disponível em: <http://nippromove.hospedagemdesites.ws/anais_simposio/arquivos_up/documentos/artigos/5cb72c3e0d96274e6a3de4df6bdb8234.pdf>. Acesso em: 22 nov. 2022.

ÁRIES, Philippe. **História social da infância e da família**. Rio de Janeiro: Guanabara. 1979.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. 2018.

BRASIL. Lei 4.024/61. **Fixa as Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Disponível em: <<https://www2.camara.leg.br/legin/fed/lei/1960-1969/lei-4024-20-dezembro-1961-353722-publicacaooriginal-1-pl.html>>. Acesso em: 01 dez. 2022.

_____. **Brincar prazer e aprendizado**. Petrópolis: Vozes, 2003.

_____. **Parâmetros Curriculares Nacionais**. Ciências Humanas e suas tecnologias. Brasília: MEC, 2000.

BROUGÈRE, G. **Brinquedo e cultura**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

_____. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed Editora, 1998.

BUENO, Elizangela. **Jogos e Brincadeiras na educação infantil: ensinando de forma lúdica**. Londrina – PR, 2010.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Análise fonológica**. Campinas: Mercado das Letras, 2002.

CARVALHO, Alysson Massote; ALVES, Maria Michelle Fernandes; GOMES, Priscila de Lara Domingues. Brincar e educação: concepções e possibilidades. **Psicologia em Estudo** [online]. 2005, v. 10, n. 2, pp. 217-226. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S1413-73722005000200008>>. Epub 14 Out 2005. ISSN 1807-0329. Acesso em 11 de dezembro de 2022.

CORDAZZO, Scheila Tatiana Duarte; VIEIRA, Mauro Luís. A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento. **Estud. pesqui. psicol.**, Rio de Janeiro, v. 7, n. 1, jun. 2007. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&p

DENZIN, N. K. (1975). Play games and interaction: the contexts of childhood socialiation. In: **Sociological Quartely**, 16(4),458-478. Disponível em: <<https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1111/j.1533-8525.1975.tb00963.x>>. Acesso em 11 de dezembro de 2022.

FOUCAMBERT, Jean. **A leitura em questão**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

GIL, Antônio Carlos, 1946- **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. - São Paulo. Atlas, 2002.

HORN, Maria da Graça de Souza. **Sabores, cores, sons, aromas**. A organização dos espaços na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2004.

HUIZINGA, J. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 1996, p. 236.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, e a Educação**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogos, brinquedos e brincadeiras do Brasil**. Espacios en Blanco. Serie Indagaciones. Nº 24. Junio 2014 (81-106).

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Brincar na Escola**. Disponível na Internet via: <http://www.psicopedagogia.com.br/artigos/artigo.asp?entrID=270>. Acesso em: 21 nov. 2022.

_____. **Brincar: Prazer e Aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MONTANDON, C. **La sociologie de l'enfance: l'essor des travaux en langue anglaise**. *Education et Sociétés*, n. 2, p. 91-118, 2001.

MORAES, Benedita Luciana de et al. Jogo, brinquedo e brincadeiras na educação infantil: sobe o olhar de Piaget, Vigotsky e Wallon. *Webartigos*. 2014. Disponível em: www.webartigos.com/artigos/jogos-brinquedos-e-brincadeirasna-educacao-infantil-sobe-o-olhar-de-piaget-vigostky-e-wallon/127257/ Acesso em: 01 de dezembro de 2022.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** o papel do brincar na educação infantil. In: *Só brincar? O papel do brincar na educação infantil*. 2002.

NALLIN, Claudia Góes Franco. **Memorial de Formação: o papel dos jogos e brincadeiras na Educação Infantil**. Campinas, SP : [s.n.], 2005.

NAVARRO, Mariana Stoeterau; PRODÓCIMO, Elaine. Brincar e mediação na escola. *Revista Brasileira de Ciências do Esporte* [online]. 2012, v. 34, n. 3, pp. 633-648. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0101-32892012000300008>>. Epub 08 Nov 2012. ISSN 2179-3255. Acesso em 11 de dezembro de 2022.

NEVES, Libéria Rodrigues; SANTIAGO, Ana Lydia B. **O uso dos jogos teatrais na educação: possibilidades diante do fracasso escolar**. São Paulo: Campinas: Papiro, 2010.

NOVATO, Karolina Marques. **A importância dos jogos e brincadeiras na educação infantil**. Pontifícia Universidade Católica De Goiás. Escola de Formação de Professores e Humanidades. 2020. Goiânia.

PAIXÃO, Gleice Aline Miranda da. Brincadeira e educação infantil: discussões necessárias. **Pro-Posições** [online]. 2018, v. 29, n. 3, pp. 665-668. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1980-6248-2016-0049>>. ISSN 1980-6248. Acesso em 11 de dezembro de 2022.

PIAGET, Jean. **A construção do real na criança**. 3º ed. 5º reimpr. São Paulo: Ática, 2003.

