

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL - UFRGS
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM MÍDIAS NA EDUCAÇÃO**

JOGOS INTERATIVOS: CONTRIBUIÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO

DANIELA DORIGAN

Serafina Correa, 30 de Junho de 2015.

DANIELA DORIGAN

**JOGOS INTERATIVOS: CONTRIBUIÇÃO
NA ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

**Orientador(a):
Fernando Favretto**

**Porto Alegre
2015**

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

Reitor: Prof. Carlos Alexandre Netto

Vice-Reitor: Prof. Rui Vicente Oppermann

Pró-Reitor de Pós-Graduação: Prof. Vladimir Pinheiro do Nascimento

Diretor do Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação: Prof. José Valdeni de Lima

Coordenadora do Curso de Especialização em Mídias na Educação: Profa. Liane Margarida Rockenbach Tarouco.

FOLHA DE APROVAÇÃO

Daniela Dorigan

Jogos interativos: Contribuição na alfabetização

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Especialista em Mídias na Educação, pelo Centro Interdisciplinar de Novas Tecnologias na Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – CINTED/UFRGS.

Aprovado em:

Banca Examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

Prof. Dr. _____

Instituição _____ Assinatura _____

RESUMO

Este trabalho foi elaborado a partir da relevância e da contribuição das mídias em relação ao processo de alfabetização como prática social e vital, e procurou refletir sobre alfabetização e o uso dos jogos interativos como ferramenta pedagógica capaz de desenvolver o educando de forma integral, auxiliando na aprendizagem de forma criativa e significativa.

Assim, realizei um estudo bibliográfico sobre o tema em questão e uma análise qualitativa de práticas vivenciadas em sala de aula com o uso de jogos interativos que possibilitam a aprendizagem e a revisão de conceitos abordados na alfabetização. Observei alunos do segundo ano do Ensino Fundamental em diferentes momentos do processo de ensino-aprendizagem.

Através da utilização dos jogos interativos em sala de aula, pude perceber que, com seu uso, a criança tem a oportunidade de aprender de forma crítica, desenvolvendo os aspectos cognitivos, físicos, sociais e emocionais de maneira prazerosa e diferenciada. Assim, para que a aprendizagem ocorra de forma significativa, é papel do professor levar em consideração a bagagem de conhecimentos que os estudantes possuem e oportunizar para os mesmos atividades que propiciem o avanço do conhecimento através da utilização de diferentes meios tecnológicos, a fim de formar alunos leitores e escritores capazes de compreender e transformar a realidade que os cerca. Com o uso dos jogos interativos também é possível buscar informações e vivenciar situações problemas que possibilitem aos educandos elaborar e formular conclusões acerca de seus conhecimentos e assim, ampliar e redimensionar a construção de novos saberes.

Palavras chave: mídias – jogos interativos- tecnologias - alfabetização – educação

RESUMEN

Este trabajo fue realizado a partir de la pertinencia y la contribución de los medios de comunicación en relación con la adquisición de la alfabetización como una práctica social y vital y trató de reflexionar sobre la alfabetización y el uso de juegos interactivos como herramienta pedagógica capaz de desarrollar el estudiante totalmente, la asistencia en el aprendizaje de una manera creativa y significativa.

Así, realicé un estudio de la literatura sobre el tema en cuestión y un análisis cualitativo de las prácticas experimentadas en el aula a través del uso de juegos interactivos que permiten el aprendizaje y la revisión de los conceptos tratados en la alfabetización. Vi estudiantes del segundo grado de primaria en diferentes momentos del proceso de enseñanza -aprendizaje.

Mediante el uso de los juegos interactivos en el aula, me di cuenta de que con su uso, el niño tiene la oportunidad de aprender críticamente, desarrollar el cognitivo, físico, social y emocional de una manera agradable y diferente. Así que para que ocurra el aprendizaje de manera significativa, el papel del profesor consiste en considerar la cantidad de estudiantes de conocimiento tienen y crear oportunidades para las mismas actividades que fomentan el avance del conocimiento a través del uso de diferentes medios tecnológicos, para formar estudiantes y escritores lectores capaces de comprender y transformar la realidad que les rodea. Con el uso de juegos interactivos también se puede buscar la información y la experiencia de situaciones problemáticas que permiten a los estudiantes a preparar y sacar conclusiones acerca de sus conocimientos y así ampliar y redimensionar la construcción de nuevos conocimientos.

Palabras clave: medios de comunicación - juegos tecnologías interactivos- - alfabetización - educación

SUMÁRIO

CONSIDERAÇÕES INICIAIS	8
1. MÍDIAS NA EDUCAÇÃO - UMA DISCUSSÃO NECESSÁRIA, UMA PRÁTICA POSSÍVEL	10
2. ALFABETIZAÇÃO: MOMENTO ESPECIAL NA FORMAÇÃO DOS INDIVÍDUOS.....	15
3. JOGOS INTERATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO: OPORTUNIDADES DE NOVAS APRENDIZAGENS.....	27
4 - JOGANDO E INTERAGINDO: OBSERVAÇÕES EM SALA DE AULA	38
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS.....	47

CONSIDERAÇÕES INICIAIS

A informática no contexto escolar surge como uma ferramenta auxiliar no trabalho do professor, um instrumento facilitador da construção do conhecimento. O computador pode enriquecer ambientes de aprendizagem, nos quais o aluno através da interação tem chance de construir e ampliar seus conhecimentos.

Sendo assim, é fundamental que desde cedo à criança entre em contato com as tecnologias de informação e comunicação. Na alfabetização faz-se necessário o uso de diferentes estratégias e a informática torna-se um aliado na busca e ampliação dos conhecimentos.

A presente temática surgiu em decorrência da minha caminhada profissional como educadora, trabalhando em classe de alfabetização, pois sendo a leitura e a escrita práticas vitais é fundamental que o educador compreenda como esse processo ocorre, quais as suas contribuições e quais as intervenções que se devem oferecer aos educandos para que o processo de alfabetização aconteça de forma significativa. E nesse caso uma das buscas relacionadas aos benefícios e contribuições será o estudo dos jogos interativos que contribuem para o desenvolvimento integral do sujeito.

A pesquisa será bibliográfica de observação e relato de experiência. O objetivo do trabalho será o de investigar a contribuição dos jogos interativos no ciclo de alfabetização e demonstrar a importância para o desenvolvimento integral da criança.

O presente projeto trata de um tema relevante no ciclo de alfabetização: os jogos educativos como proposta pedagógica. Com as transformações da sociedade, precisou-se de uma mudança na educação. Percebe-se que a escola não tem alcançado o devido sucesso naquilo que se propõe a fazer: alfabetizar letrando surgiu então à necessidade de uma educação dinâmica que desafie os alunos e que considere os conhecimentos previamente adquiridos por eles. O educador assume o papel de condutor, mediador desse processo, levando desafios que estimulem o aprendizado do aluno. Para alfabetizar os alunos, o

professor deve utilizar vários recursos. Neste trabalho consideramos o uso dos jogos como um meio de promover a alfabetização de forma significativa.

Com o objetivo de demonstrar que os jogos educativos são atividades de apropriação de saberes capazes de contribuir para o desenvolvimento cognitivo, físico, social e emocional da criança, principalmente, em idade de alfabetização, foi realizada uma pesquisa, na modalidade de pesquisa-bibliográfica, na qual a importância dos jogos educativos no universo da alfabetização foi o foco principal. Aliando-se a abordagem teórica encontrada nos pressupostos de autores conceituados à realidade vivida nas instituições de educação de ciclo de alfabetização, quanto à prática dos jogos na atividade docente, buscou-se elaborar uma proposta que viabilize uma educação que respeite as características da infância, considerando-as como o alicerce do trabalho educativo eficaz.

Através dos jogos a criança tem oportunidade de desenvolver um canal de comunicação, uma abertura para o diálogo com o mundo das crianças e dos adultos, onde ela estabelece seu controle interior, sua autoestima e desenvolve relações de confiança consigo mesma e com os outros. Dessa maneira, utilizar os jogos na alfabetização significa transportar para o campo do ensino-aprendizagem condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora.

Os jogos educativos não podem ser vistos apenas como forma de divertimento, mas como meio que contribuem e enriquecem o desenvolvimento cognitivo, físico e emocional. Sabemos que para manter o seu equilíbrio, a criança necessita brincar, jogar, criar e inventar.

É indiscutível a necessidade de programá-los na alfabetização de maneira efetiva, tornando-os parte integrante do processo de ensino. Neste sentido, o educador tem vital importância para a ampla formação das crianças, pois cabe a ele despertar o prazer pelos mesmos.

Neste contexto, os jogos educativos tornam-se uma ótima ferramenta para o professor, no processo de aprendizagem, por estimular o interesse dos alunos possibilitando a construção do conhecimento a partir de suas descobertas e interação com os outros.

1. MÍDIAS NA EDUCAÇÃO - UMA DISCUSSÃO NECESSÁRIA, UMA PRÁTICA POSSÍVEL

A sociedade está em constantes transformações. A tecnologia está presente na vida das pessoas. Juntamente com isso a educação e o mundo têm proporcionado constantes desafios. Cada vez mais o meio social se modifica e surgem novas formas de aprendizagens. A presença das tecnologias digitais cria novas possibilidades de comunicação e expressão e isso exige o desenvolvimento de diferentes habilidades relacionadas ao ensino-aprendizagem.

A forma como as pessoas buscam informações, aprendem e interagem com o mundo também sofreu grandes alterações devido à era da tecnologia. Dessa forma, o conhecimento surge de uma interação de autonomia entre o sujeito e o saber, e sobre isso Moran nos diz que: “Educar hoje é mais complexo e se tornou um grande desafio, é preciso repensar todo o processo e assumir um novo papel”. (MORAN, 2001, p.10).

Na educação o computador pode trazer muitos benefícios, é um recurso didático que se relaciona com a capacidade de troca de informações que facilitam a aprendizagem através da interação. Para Soares (2012) as mudanças tecnológicas influenciam diretamente a educação e sobre isso ele nos diz que:

Na sociedade contemporânea com os avanços da tecnologia da informação e comunicação (TIC) e, principalmente da internet, não se pode mais ignorar estes conhecimentos ou simplesmente resistir às mudanças sociais as quais influenciam diretamente a educação. Assim, se observa que gradativamente as mídias estão sendo incluídas no contexto educacional como forma de criar novas possibilidades de gerar e transmitir conhecimentos. (Soares, 2012, s/p).

Sendo, então, gradativamente incluídas no contexto educacional, as mídias são uma ferramenta que permitem ao aluno buscar informações e vivenciar situações problemas que possibilitam elaborar e formular conclusões acerca de seus conhecimentos e assim, ampliar e redimensionar a construção de novos saberes.

É papel da escola inserir os alunos no ambiente digital, levando-os a serem capazes de pensar e de se adaptarem as mudanças da sociedade.

A informática no contexto escolar surge como uma ferramenta auxiliar do trabalho do professor, um instrumento facilitador da construção do conhecimento. Porém, o professor precisa assumir um papel de destaque e precisa ser um profissional crítico, criativo, com capacidade de pensar, de aprender, aberto há mudanças e exigente consigo mesmo e com sua necessária e constante formação.

Sendo assim, é importante citar que o uso de mídias na educação também tem um papel social e político de transformação, uma vez que, por meio delas, é possível uma democratização da comunicação, há muito tempo propalada, mas ainda pouco alcançada:

Mídia-educação é um processo educativo cuja finalidade é permitir aos membros de uma comunidade de participarem, de modo criativo e crítico, ao nível de produção, da distribuição e da apresentação, de uma utilização das mídias tecnológicas e tradicionais, destinadas a desenvolver, libertar e também a democratizar a comunicação. (Bazalgette, Bévort & Savino, 1992).

A utilização de recursos digitais nas aulas possibilitam novos avanços, pois além do favorecimento da questão da inserção na lógica digital, o sujeito estabelece novas relações de conhecimento, apropriando-se das tecnologias não como um mero recurso, mas sim como um meio de construir novas formas de aprendizagem. O uso da informática nas escolas também possibilitou aos professores desenvolverem atividades, dinâmicas, exercícios, jogos. Não existem limites para incluir o ensino da informática nas escolas, principalmente porque ela pode possibilitar uma grande variedade de alternativas para desenvolver as aulas com o uso de dinâmicas e diferenciadas tecnologias em sala de aula.

Segundo Freire (1983, p. 46) “Ensinar exige compreender que a educação é uma forma de intervenção do mundo”, e diante desse nosso mundo em constantes e rápidas transformações, cujas novidades rapidamente são substituídas por outras, e em que cujas mudanças nos vemos envolvidos, mesmo que involuntariamente, é fundamental buscar novos jeitos de ensinar e de aprender.

Nesse sentido, as aulas podem e devem tornar-se diversificadas, podem-se explorar novos processos de aprendizagens tendo como retorno alunos sendo sujeitos ativos da aprendizagem, mais motivados. Porém é imprescindível dizer que o computador só será uma excelente ferramenta, se houver a consciência de que seu uso possibilitará mais rapidamente o acesso ao conhecimento e não, somente, se ele for utilizado como uma máquina de escrever, de entretenimento, de armazenagem de dados. É necessário usá-lo como tecnologia, a favor de uma educação mais dinâmica, como auxiliadora de professores e alunos, para uma aprendizagem mais consistente, não perdendo de vista que o computador deve ter um uso adequado e significativo.

Esse uso adequado e significativo, no entanto, não pode cair no risco de um uso demasiado técnico da informática, de uma exploração fragmentada e protagonizada por um tecnicismo que esteja descolado de uma proposta pedagógica inovadora e abrangente.

Na educação de forma geral, a informática tem sido utilizada tanto para ensinar sobre computação, o chamado *computer literacy*, como para ensinar praticamente qualquer assunto por intermédio do computador”. Assim, diversas escolas têm introduzido em seu currículo escolar, o ensino da informática com o pretexto da modernidade. Cada vez mais escolas, principalmente as particulares, têm investido em salas de informática, onde geralmente os alunos freqüentam uma vez por semana, acompanhados de um monitor ou na melhor hipótese, de um estagiário de um curso superior ligado à área, proficiente no ensino tecnicista de computação (VALENTE,1993. p.16).

Cabe ainda ressaltar que o uso das mídias na educação deve privilegiar o computador como uma ferramenta que auxilia no processo de construção do conhecimento. Nesse sentido, o computador transforma-se em um poderoso recurso de suporte à aprendizagem, com inúmeras possibilidades pedagógicas. Sobre isso Valente nos revela que:

Para a implantação dos recursos tecnológicos de forma eficaz na educação são necessários quatro ingredientes básicos: o computador, o software educativo, o professor capacitado para usar o computador como meio educacional e o aluno”, sendo que nenhum se sobressai ao outro. O autor acentua que, “o computador não é mais o instrumento que ensina o aprendiz, mas a ferramenta com a qual o aluno desenvolve algo e, portanto, o aprendizado ocorre pelo fato de estar executando uma tarefa por intermédio do computador” (VALENTE 1993. p.13).

É papel fundamental da escola democratizar o acesso ao computador, promovendo a inclusão sócio digital dos alunos. É preciso também que os dirigentes discutam e compreendam as possibilidades pedagógicas deste valioso recurso. Contudo, é preciso estar conscientes de que não é somente a introdução das tecnologias em sala de aula, que trará mudanças na aprendizagem dos alunos. Faz-se necessário uma reformulação no currículo, que se criem novos modelos metodológicos, que se repense qual o significado da aprendizagem. Uma aprendizagem onde haja espaço para que se promova a construção do conhecimento. Conhecimento, não como algo que se recebe, mas concebido como relação, entre o sujeito e seu conhecimento. Onde esse sujeito descobre, constrói e modifica, de forma criativa seu próprio conhecimento.

Pensando a participação das pessoas nesses processos e sua capacidade de transformá-los tanto quanto de serem transformadas por eles, BORBA diz que “os seres humanos são constituídos por técnicas que estendem e modificam o seu raciocínio e, ao mesmo tempo, esses mesmos seres humanos estão constantemente transformando essas técnicas.” (2001.p.46). Assim, o grande desafio da atualidade consiste em trazer essa nova realidade para dentro da sala de aula, o que implica em mudar, de maneira significativa, o processo educacional como um todo. E, sobre isso Gouvêa contribui dizendo:

O professor será mais importante do que nunca, pois ele precisa se apropriar dessa tecnologia e introduzi-la na sala de aula, no seu dia-a-dia, da mesma forma que um professor, que um dia, introduziu o primeiro livro numa escola e teve de começar a lidar de modo diferente com o conhecimento – sem deixar as outras tecnologias de comunicação de lado. Continuaremos a ensinar e a aprender pela palavra, pelo gesto, pela emoção, pela afetividade, pelos textos lidos e escritos, pela televisão, mas agora também pelo computador, pela informação em tempo real, pela tela em camadas, em janelas que vão se aprofundando às nossas vistas [...] (GOUVÊA,1999. s/p).

Conscientes de que, mesmo com o uso dinâmico, criativo e planejado dos recursos tecnológicos, sem emoções e afeto nenhuma aprendizagem se torna possível, é necessário

buscar formas de integrar a palavra e o gesto, a memória e a oralidade, às inúmeras ferramentas que se encontram à nossa disposição em sites e blogues, em forma de áudio e de vídeo, nas redes sociais e nos canais de pesquisa e de interação digital. É necessário, acima de tudo, ir desdobrando as muitas camadas de conhecimento e de informações que nos envolvem com as quais podemos ser e saber mais.

2. ALFABETIZAÇÃO: MOMENTO ESPECIAL NA FORMAÇÃO DOS INDIVÍDUOS

Sabe-se que a alfabetização é um tema complexo e que muitas ideias e estudos foram realizados sobre essa temática, porém sempre é tempo de refletir e aprender, pois é fundamental que o educador esteja sempre atualizado e em busca de novas alternativas que promovam a reflexão e o sucesso de sua prática pedagógica, bem como o aprendizado significativo dos educandos.

Inicialmente, as práticas de leitura e escrita eram consideradas como um processo de decodificação, ou seja, através de mecanismos repetitivos o aluno iria decorar os códigos, ou letras para simultaneamente ler e escrever. Cagliari completa afirmando que: “ser alfabetizado significava saber ler o que aqueles símbolos significavam e ser capaz de escrevê-los repetindo um modelo [...]”. (1998, p.14).

Os professores também desconsideravam toda a bagagem e experiências que os estudantes traziam com o mundo letrado. O educando entrava “vazio” para ser preenchido com informações obtidas na escola, mesmo se estas não lhe traziam nada de significado. Quanto a isso Freire contribui dizendo que:

Desta maneira a educação se torna um ato de depositar, em que os educandos são os depositários e o educador o depositante. Em lugar de comunicar-se, o educador faz “comunicado” e depósitos que os educandos, meras incidências, recebem pacientemente, memorizam e repetem. (2005, p.66).

A leitura e a escrita no mundo de hoje, exercem papel fundamental, sendo um fator de sobrevivência necessário em todas as atividades sociais, pois o fato de não saber ler e escrever é fator de exclusão social, por meio da qual o sujeito sofre muitas limitações. Em nossa sociedade moderna, tudo gira em torno do texto escrito, por isso a leitura e a escrita tornaram-se necessárias e importantes para todos.

Hoje, entendemos a leitura e a escrita como um processo que se inicia muito antes do ingresso dos sujeitos na escola e não tem limite para terminar, pois no decorrer da

vida vamos adquirindo experiências e continuamente estaremos aprendendo. Ferreiro complementa dizendo que:

[...] há necessidade de levar em conta, no processo de aprendizagem, a captação e o aproveitamento de todos os estímulos que as crianças recebem do meio ambiente, e que são capazes de organizar, de acordo com as estruturas psiconeurológicas que já possuem. A criança que chega à escola traz um arquivo lingüístico, um importante saber da língua materna que ela usa cotidianamente “sem saber”. Pode-se dizer, pois, que a primeira aprendizagem da alfabetização ocorre em um ambiente social. (1985, p.20).

A leitura e a escrita não devem ser vistas como algo desconexo do mundo, elas envolvem um processo de construção de conhecimentos que ocorre de forma pessoal, e carregam a pretensão de reconhecer os educandos como sujeitos que carregam uma bagagem de conhecimentos prévios, capazes, críticos, ativos, e, acima de tudo, dotados de competências para transformar a sociedade. O ensino da leitura e da escrita não devem distanciar-se da vida extraescolar dos educandos, pois o objetivo do ensino é que o educando leve para a sala de aula a sua realidade e possa interagir nessa realidade com o que aprendeu na escola, a fim de transformá-la.

Neste sentido, Cardoso e Madza dizem que: “se a escola não levar em conta e desprezar o mundo de conhecimentos prévios, com os quais a criança entra na sala de aula, estará desempenhando um papel tão negativo quanto se deixar de ocupar o lugar de detonadora de novas possibilidades”. (1998, p.33). Também, faz-se necessário destacar as palavras de Ferreiro e Teberosky ao afirmarem que: “o ponto de partida de toda aprendizagem é o próprio sujeito [...], e não o conteúdo a ser abordado”. (1999, p.32).

Para Freire e Macedo (1990, p.17), “alfabetização significa adquirir língua escrita através de um processo de construção do conhecimento, dentro de um contexto discursivo de interlocuções e interação, com uma visão crítica da realidade”.

Segundo Kramer:

A alfabetização seria um processo de compreensão/expressão de significados, um processo de representação que envolve substituições gradativas [...] em que o objetivo primordial é a apreensão e a compreensão do mundo, desde o que está mais próximo à criança ao que lhe está mais distante, visando à comunicação, à aquisição de conhecimento... à troca. (1982, p.62).

Diante disso, entende-se que o professor exerce um papel fundamental no processo ensino-aprendizagem. Assim, faz-se necessário que o educador propicie situações metodológicas desafiadoras que levem o educando a perceber e vivenciar o valor social da leitura e da escrita, e a compreender seu poder de transformar o sujeito e a realidade na qual está inserido. Assim, Ferreiro afirma que: “alfabetizar não é apenas “transmitir” letras e números não se limitam a “ensinar” códigos, mais que isso, diz respeito à leitura do mundo, à produção da palavra, como uma das formas de encaminhamento para que os homens possam chegar ao exercício pleno da cidadania [...]” (1990, p.47).

Cabe ao educador criar situações significativas que deem à criança condições de se apropriar do conhecimento, tornando-se um sujeito capaz de pensar e agir com coerência frente aos desafios que a sociedade impõe, buscando participar de forma ativa na transformação da sociedade. Só diante dessa perspectiva é possível vir a ter cidadãos que se oponham aos índices de repetência e evasão desencadeados pelas práticas tradicionais de exaustiva reprodução e memorização, sem valorizar os conhecimentos prévios e o processo de cada sujeito, fazendo com que a escola se mantenha a margem dos avanços da sociedade, sem estar permeável aos saberes do mundo que os alunos tentam trazer para a sala de aula.

A esse respeito, Cagliari contribui dizendo que: “um bom trabalho de alfabetização precisa levar em conta o processo de ensino e de aprendizagem de maneira equilibrada e adequada. O professor tem uma tarefa a realizar em sala de aula e não pode ser um mero espectador do que faz o aluno ou simples facilitador do processo de aprendizagem, apenas passando as tarefas. Cabe a ele ensinar também e, assim, ajudar cada aluno a dar um passo adiante e progredir na construção do conhecimento”. (1998, p.65-69).

O processo de alfabetização é a base, o princípio da construção dos sujeitos em sua formação. É um processo complexo de construção do conhecimento que envolve uma caminhada, com construção de esquemas de reflexão, elaboração de hipóteses, problematizações até chegar à aprendizagem significativa. Durante esse processo de alfabetização, de apropriação da língua escrita como prática social, muitos desafios se fazem presentes na vida do educando e também do educador. Aqui cabe mencionar as palavras de Benincá, quando diz que: “o desafio dos educadores é de fazer da escola e da

sala de aula um espaço de interação comunicativa, estabelecendo uma relação colaborativa entre alunos e professores, criando uma comunidade de escritores e leitores”. (2004, p.122).

Atualmente, entendemos a alfabetização como um processo que se inicia muito antes do ingresso dos sujeitos na escola e não tem limite para terminar, pois no decorrer da vida continuamente estaremos nos alfabetizando. Nossa sociedade é letrada, cercada por materiais escritos que fazem parte da nossa realidade, são conhecimentos socialmente construídos e que transitam em nosso cotidiano, aos quais temos acesso e sobre os quais produzimos experiências e aprendizado. Nesses tempos de novas e complexas tecnologias, mais ainda, estamos constantemente aprendendo a lidar com códigos, com procedimentos, com formas de acesso e de interação em espaços virtuais, através de canais de comunicação dinâmicos, por meio de redes sociais, frequentemente aprendendo e atualizando nossos saberes a fim de acompanharmos os novos modos de sermos profissionais e cidadãos.

Segundo Vygotsky: “a aprendizagem da criança começa muito antes da aprendizagem escolar. A aprendizagem escolar nunca parte do zero. Toda a aprendizagem da criança na escola tem uma pré-história.” (1991, p.231). Antes mesmo de ingressar na escola a criança já aprendeu inúmeras “coisas”. Sem interferência da escola, ela aprendeu a se comunicar com as pessoas que fazem parte do seu convívio, a responder perguntas, relatar experiências, reconhecer objetos e elementos que fazem parte de sua realidade. Em tempo, lembra-se que para Teberoski: “a leitura e a escrita não são apenas matérias escolares. A leitura e a escrita existem fora da sala de aula, e as crianças não são aprendizes passivos, não copiam os modelos adultos que estão ao seu redor, nem esperam ir à escola para começar o processo de aprendizagem da leitura” (2003, p.66).

Dessa forma, junto a estas e outras aprendizagens e experiências, a criança constroa sua história e sua bagagem de conhecimentos, que independentemente de sua realidade social, chega à escola com uma vasta soma de experiências, aprendizagens, com uma bagagem de conhecimentos prévios.

Convém ressaltar, que a escola recebe alunos de diferentes classes sociais e que convivem em diferentes realidades sociais. Dessa maneira, o conhecimento das funções sociais da escrita, de uma criança que cresceu em um ambiente, com acesso a língua escrita, através do manuseio de jornal, revistas, livros, muitas vezes tablets e smartphones, e no

quais os pais usam a língua escrita em seu cotidiano é diferente daquela criança que convive em um ambiente no qual os pais não são alfabetizados e a língua escrita é produto de sua própria exploração no contexto onde vive. Porém, ambos os grupos de crianças possuem capacidades de aprendizado, basta à escola saber “lidar” com esta situação. Sobre isso Soares nos diz que: “uma teoria coerente da alfabetização só será possível se a articulação e integração das várias facetas do processo forem contextualizadas social e culturalmente e iluminadas por uma postura política que resgate seu verdadeiro significado”. (2008, p.23).

Aqui é necessário destacar que devido às transformações históricas e sociais a infância começa a ocupar um espaço de fundamental importância para a família, bem como para a sociedade. Começa-se a pensar e valorizar a criança como um ser que necessita de lugar, tempo e espaço.

Dallari nos revela que:

Toda criança é um testemunho da eternidade, uma certeza de renovação da vida, a portadora de um mistério. A criança é sempre um recomeço da humanidade, uma nova partida rumo ao infinito, uma parcela do espírito humano que poderá ser o repositório de uma nova mensagem ou o nascedouro de um ser humano, fisicamente frágil, mas com o privilégio de ser o começo da vida, incapaz de se auto-proteger e depende dos adultos para revelar suas potencialidades, mas por isso merecedora do maior respeito (1986, p.16).

A infância é um período de desenvolvimento cultural do ser humano. É nesta fase em que ocorrem as primeiras descobertas. É o período em que a criança constrói suas hipóteses, pergunta e procura ativamente compreender o mundo que a rodeia e aprende através da interação consigo mesma e com o mundo.

De acordo com Lima:

A ação da criança depende da maturação orgânica e das potencialidades que o meio lhe oferece: ela não poderá realizar uma ação para a qual não tenha substrato orgânico, assim não fará muitas delas, mesmo que biologicamente apta, se a organização de seu meio físico e social não proporcionarem sua realização ou se os adultos não a ensinarem. (2008, p.25).

Considerando a alfabetização um processo de descoberta que pode perfeitamente iniciar fora da escola, através da interação com o meio, entende-se que entre infância e alfabetização há uma relação. É papel da escola, oferecer condições para que a criança amplie seus conhecimentos sobre a leitura e a escrita de forma espontânea e significativa. A proposta de alfabetização precisa valorizar os conhecimentos que a criança possui, envolver temáticas significativas, que façam com que as crianças pensem, questione, argumentem, levantem hipóteses. Segundo Cagliari: “as propostas de alfabetização que começaram a valorizar a criança e seu trabalho criaram um clima mais calmo e tranquilo em sala de aula, uma melhor interação entre professor e aluno, proporcionando condições mais saudáveis para que o processo de alfabetização se realizasse”. (1998, p. 32).

Assim, é de fundamental importância oferecer as crianças condições necessárias ao pleno desenvolvimento de todas as habilidades para que possa de forma privilegiada construir seu aprendizado em relação a si mesmo e com os demais sujeitos.

A aprendizagem é um processo contínuo de construção e superação do não aprender temporário. Para que ocorra a aprendizagem de forma significativa, é fundamental conhecer a bagagem que cada sujeito cognitivo construiu, para compreender suas estruturas mentais e seu modo de reflexão, tentando evoluir de um quadro mais simples e menos consistente para elaborações superiores. Esta construção de conhecimento implica numa inter-relação entre sujeitos para que o objeto que está sendo vinculado transite num espaço de confiança.

De acordo com Teberosky: “o conhecimento da escrita começa em situações da vida real, em atividades e em ambientes também reais. Portanto, aprender sobre as funções da escrita é parte integrante do processo de aprendizagem da leitura e da escrita, bem como o é aprender sobre suas formas”. (2003, p.67).

A escola deve promover um processo de alfabetização que valorize as experiências de cada sujeito, sem distinção. Cabe à mesma, oferecer situações que permita que a criança crie o gosto de aprender a ler e escrever e que o faça de forma prazerosa, compreendendo a função social da escrita como forma de comunicação. Sendo assim, de acordo com Lerner:

O desafio é promover a descoberta e a utilização da escrita como instrumento de reflexão sobre o próprio pensamento, como recurso insubstituível para organizar e reorganizar o próprio conhecimento, em vez de manter os alunos na crença de que a escrita é somente um meio para reproduzir passivamente, ou para resumir – mas sem reinterpretar – o pensamento dos outros. (2002, p.29).

Dessa forma, a escola precisa ter sempre em mente o modelo de sociedade que pretende construir, pois é encarregada, através da educação, de atividades essenciais. Por isso precisa atuar com objetivos conscientes e com bom senso para que suas intervenções sejam significativas e seus valores possuam sentido e comprometimento com o coletivo, contribuindo com a busca de condições igualitárias de vida, democracia e autonomia. Aqui, Soares contribui dizendo que: “aprender a ler e escrever, para a escola, parece apenas significar a aquisição de um “instrumento” para a futura obtenção de conhecimentos; a escola desconhece a alfabetização como forma de pensamento, processo de construção do saber e meio de conquista de poder político.” (2008, p.22).

A educação não pode ser uma atividade mecânica e desconexa, deve despertar o senso de responsabilidade nos indivíduos para que além de conhecer, desvendar, descobrir seus espaços, consigam modificá-los. É preciso trabalhar por uma “[...] educação que, enquanto ato de conhecimento, não apenas se centre no ensino dos conteúdos, mas que desafie o educando a aventurar-se no exercício de não só falar da mudança do mundo, mas de com ela realmente comprometer-se”. (FREIRE, 2000, p.96).

Pensando na qualidade da educação, é papel da pedagogia crítica “[...] trabalhar a legitimidade do sonho ético – político da superação da realidade injusta. [...] trabalhar contra a força da ideologia fatalista dominante, que estimula a imobilidade dos oprimidos e sua acomodação à realidade injusta, necessária ao movimento dos dominadores”. (FREIRE, 2000, p.43).

Dessa maneira, faz-se necessário que o educador desafie o educando, levando-o a pensar de forma crítica a realidade na qual se insere, pois pedagogo:

É o profissional que atua em várias instancias da prática educativa, direta ou indiretamente ligadas à organização e aos processos de transmissão e assimilação ativa de saberes e modos de ação, tendo em vista objetivos de formação humana definidos em sua contextualização histórica. Em outras palavras, pedagogo é um profissional que lida com fatos, estruturas, contextos, situações, referentes à prática educativa em suas várias modalidades e manifestações. (Idem, p.44-45).

Nessa perspectiva percebe-se que muitos desafios estão presentes na vida de um educador que pensa numa educação de qualidade e transformadora. Não é possível um ensino de qualidade sem a compreensão das realidades existentes. O professor precisa conhecer seus alunos e compreendê-los em seu contexto e isso implica um trabalho incessante de investigação e capacitação por parte do educador. Entende-se, portanto, que a pesquisa está na essência do ato de educar. Neste sentido, Freire diz que:

Não há ensino sem pesquisa e pesquisa sem ensino [...]. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade. (1996, p.32).

Quem ensina precisa pesquisar, pois, “o professor contemporâneo é desafiado a ser capaz de pensar permanentemente as realidades existentes e as mudanças que ocorrem. Esse processo exige uma profunda e permanente capacidade de investigar”. (MARCON, 2002, p.85). É através da investigação que o educador tem condições de envolver seus educandos num ambiente crítico, reflexivo, transformador da sociedade em que está inserido. Porém, “ajudar os alunos a se situarem no mundo atual com as suas transformações e problemas é, certamente, um dos grandes desafios da escola”. (ALMEIDA, 1998, p.87).

Sendo assim, cabe aos educadores, lutarem por uma educação cidadã, por um ensino de qualidade onde o sujeito seja desafiado a pensar criticamente a realidade social e histórica. Segundo Freire:

As crianças precisam crescer no exercício desta capacidade de pensar, de indagar-se e de indagar, de duvidar, de experimentar hipóteses de ação, de programar e de não apenas seguir os programas a elas, mais do que propostos, impostos. As crianças precisam ter assegurado o direito de aprender a decidir [...]. (2000, p.58-59).

O mesmo precisa ser consciente de sua função, ter atitudes políticas de transformação, trabalhar com competência e compromisso. A relação com o saber precisa ultrapassar limites, indo ao encontro da humanização de todos os aprendizes, fazendo da instituição escolar um local responsável pela construção do conhecimento, valorizando cada indivíduo, promovendo uma educação cidadã, utilizando a democracia, pois segundo Almeida: “a sociedade precisa de uma prática educativa democrática que exige a participação franca, criativa, livre, crítica promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio”. (1998, p.41).

Diante disto, Arroyo, também contribui dizendo:

O ofício de mestre, de pedagogo vai encontrando seu lugar social na constatação de que somente aprendemos a ser humanos em uma trama complexa de relacionamentos com outros seres humanos. Esse aprendizado só acontece em uma matriz social, cultural, no convívio com determinações simbólicas, rituais, celebrações, gestos. No aprendizado da cultura. Daí que a escola é um processo programado de ensino-aprendizagem, mas não apenas porque cada mestre esperado na sala de aula chegará para passar matéria, mas porque é um tempo-espaço programado do encontro de gerações. De um lado, adultos que vêm se fazendo humanos, aprendendo essa difícil arte, de outro lado, as jovens gerações que querem aprender a ser, a imitar os semelhantes. Receber seus aprendizados. Os aprendizados e as ferramentas da cultura. (2000, p.54).

Ainda pensando na atividade pedagógica, faz-se necessário que o educador organize seu trabalho, de forma antecipada, pensando na realidade de seus educandos, bem como, respeitando o nível de aprendizado no qual se encontram suas realidades existentes, para assim, promover atividades que possibilitem a problematização, a reflexão e o avanço do conhecimento. Além de pensar a realidade dos educandos, o professor precisa também pensar outras realidades com as quais ele já está envolvido ou ainda vai se envolver entre as quais se destacam um universo tecnológico em constante transformações, rotinas perpassadas por meios de comunicações modernos, por interações midiáticas, por uso de

aparelhos eletrônicos e de aplicativos que, aos poucos vão se constituindo como parte indissociável de nossas vidas.

Diante de usos tecnológicos que podem se tornar mecânicos e pouco reflexivos, por exemplo, é indiscutível que uma proposta de alfabetização precisa valorizar os conhecimentos que a criança possui, envolver temáticas significativas, que façam com que as crianças pensem, questionem, argumentem, levantem hipóteses. A este respeito Rays nos diz que: “planejar, [...], é antecipar e projetar de modo consciente, organizado e coerente todas as etapas de uma determinada atividade que visa alcançar certos objetivos que levam as transformações concretas do que se pretende realizar”. (2000, p.13).

É fundamental que o educador utilize metodologias que desafiem o aluno a buscar e construir novas aprendizagens, compreendendo o valor social das práticas de leitura e escrita. Teberosky e Cardoso complementam dizendo que devemos: “criar situações de aprendizagem significativas, partindo do nível conceitual real de cada criança, de seus conhecimentos, com o objetivo de que seja a própria criança quem elabore e desenvolva seu projeto, quem planifique e regule sua atividade”. (1999, p.234).

Cada alfabetizando torna-se protagonista de sua construção, mas ao alfabetizador é dado o papel não de simples coadjuvante, mas de alguém que deve possuir competência para cumprir a tarefa de planejar, criar situações e utilizar metodologias a fim de que haja aprendizagens significativas. Outro ponto fundamental que cabe ao educador é a avaliação. O mesmo deve compreender a avaliação como uma análise e interpretação do progresso realizado pelo educando, respeitando sempre sua realidade e individualidade.

Sobre isso, Cagliari nos diz que: “a avaliação é uma atividade voltada para cada indivíduo de maneira específica, porque cada um é diferente dos demais, cada um tem uma história de vida diferente e apresenta uma realidade escolar peculiar. O progresso do aluno não precisa ser igual ao de outro. O importante é que todos cresçam, trabalhando e fazendo o que tem de ser feito”. (1998, p.69).

Teberosky diz aos docentes que: “acreditamos que o papel do professor é fundamental. Nas nossas classes, os alunos aprendem a linguagem escrita por um contato social e de colaboração. O professor é precisamente um modelo de atividade de ler e escrever”. (1993, p.146).

Diante dessas afirmações, faz-se necessário que o educador organize um ambiente alfabetizador rico no acesso de materiais escritos. Este ambiente textualizado da sala de aula deve ser significativo para que assim as crianças possam aprender através da descoberta, elaborando e construindo significados numa interação dinâmica e permanente com os materiais existentes. É necessário criar situações que permitam às crianças sentir o desejo de comunicar-se por escrito.

Neste sentido, Teberosky afirma que:

Prover o espaço das crianças com histórias, poemas ou livros informativos é uma condição essencial para favorecer o acesso à língua escrita e para motivar o desejo de aprender a ler. O espaço da sala de aula deve refletir essa imersão induzida no mundo da escrita, sendo atrativo e bem organizado [...]. (2003, p.145)

Um ambiente alfabetizador deve ser motivador, pois segundo Pinheiro: “isto significa desenvolver em sala de aula situações de aprendizagem em que o aluno tenha papel ativo na construção do conhecimento, usando adequadamente os recursos didáticos, a avaliação formativa, as estratégias de ensino e o conteúdo, proporcionando atividades desafiadoras [...]” (2009, p.8).

A leitura é uma prática social que envolve atitudes e habilidades do sujeito que a pratica. Ler é uma atividade complexa, um processo de descoberta, uma decifração. Sobre isso, Cagliari nos diz que: “a leitura é, pois, uma *decifração* e uma *decodificação*. O leitor deverá em primeiro lugar decifrar a escrita, depois entender a linguagem encontrada, em seguida decodificar todas as implicações que o texto tem e, finalmente, refletir sobre isso e formar o próprio conhecimento e opinião a respeito do que leu”. (1994, p.150). Assim, cada um lê a seu modo, dependendo de sua vivência e realidade.

Segundo Inostroza: “ler é sempre um encontro entre um indivíduo e um texto, e a compreensão é considerada como um processo interativo entre leitura e texto”. (1998, p.75). Dessa forma, um fator importante para a aprendizagem da leitura é que o professor desenvolva atividades que levem a criança a descobrir e entender a função da leitura, o porquê de saber ler, perceber a leitura como forma de comunicação, ter consciências da sua diversidade como prática de leitura e a relação com as variadas funções da escrita.

Sabe-se que a criança é um sujeito ativo, a mesma estabelece relações e constrói seu conhecimento, sendo assim, é papel do educador propor atividades que desafiem intelectualmente as crianças proporcionando de forma adequada à evolução da aprendizagem respeitando o ponto em que cada criança está.

Mesmo antes de ingressar na escola, os sujeitos mantêm contato com a linguagem escrita que começa no ambiente familiar e também nos ambientes urbanos.

Segundo Teberosky: “o conhecimento da escrita começa em situações da vida real, em atividades e em ambientes também reais. Portanto, aprender sobre as funções da escrita é parte integrante do processo de aprendizagem da leitura e da escrita, bem como o é aprender sobre suas formas”. (2003, p.67).

Escrever é um ato importante, pois através da escrita ampliam-se os conhecimentos e organiza-se o pensamento. Lerner contribui dizendo que: “o desafio é promover a descoberta e a utilização da escrita como instrumento de reflexão sobre o próprio pensamento, como recurso insubstituível para organizar e reorganizar o próprio conhecimento”. (2002, p.28).

Nos primeiros anos de escolarização a língua escrita pode ser compreendida como um instrumento que possibilita o ingresso à cultura letrada e, segundo Cavazotti: “cria as condições de operações mentais do aprendiz, que o capacitam à apreensão progressiva dos conteúdos mais elaborados, que resultam no desenvolvimento das formas sociais de produção de sua sociedade”. (2005, p.19).

Entende-se então, que a apropriação da língua escrita constitui-se como um instrumento de comunicação que oportuniza elaborar, refletir, compreender a realidade concreta desenvolvendo-se cognitivamente. Sendo assim, é fundamental que o educador que queira transformar seus alunos em escritores e leitores precisa fazê-los compreender como funciona o sistema de escrita, sua função social, bem como colocá-los em contato com diferentes materiais escritos. Além disso, diante de formas de comunicação que tem se transformado com o tempo, e com surpreendente velocidade, o educador precisa explorar de modo reflexivo as tecnologias por meio das quais se produzem e reproduzem conhecimentos, se criam e recriam conceitos e informações, se dinamizam as relações sociais e culturais, se constituem novos modos de sermos quem somos.

3. JOGOS INTERATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO: OPORTUNIDADES DE NOVAS APRENDIZAGENS

Os jogos sempre estiveram presentes na vida do ser humano, nas mais diversas situações, fazendo parte da comunicação social, das interações familiares e comunitárias, das relações interpessoais, dos processos de socialização e de convivências, principalmente nas fases iniciais da vida.

O jogo é fundamental para o desenvolvimento da criança, pois potencializa o aprendizado cognitivo, facilitando o processo de ensino/aprendizagem. O jogo na alfabetização pode se tornar um grande aliado do educador, possibilitando a construção de significados pela criança, contribuindo para a sua inserção e engajamento na sociedade.

O universo científico já demonstra que o tema em questão traz muitos benefícios para o âmbito educacional, pessoal e social. O jogo surge como um desafio, uma possibilidade de recriar e desenvolver a sensibilidade e a imaginação da criança.

Estamos vivendo em uma nova era educacional e para que as mudanças se concretizem é necessário internalizar o jogo no contexto educativo, como algo primordial e de amplo papel social. O jogo é um poderoso recurso educativo, que deve ser utilizado de maneira pedagógica pelos educadores, contribuindo para a formação integral dos alunos. A partir dessa união surgiu o jogo educativo como meio de instrução, o qual, ao mesmo tempo em que tem um fim em si mesmo para a criança, já que para ela o que importa é jogar, também se torna uma ferramenta para auxiliar o professor no processo de ensino.

Neste sentido, é necessário resgatar o valor e a importância dos jogos dentro das salas de alfabetização, possibilitando uma melhor compreensão da sua influência no aprendizado e desenvolvimento das crianças. Ampliar as concepções vigentes fará com que se busquem subsídios através dos jogos educativos para garantir aos alunos a construção e ampliação de competências.

De acordo com Kishimoto (2003, p.15) “o jogo educativo possui duas funções: a lúdica por proporcionar diversão e a educativa, porque através dele pode-se ensinar qualquer coisa que complete o indivíduo”.

Contudo, é de suma importância que o jogo seja posto em constante prática e questão. É através dele que as crianças se abrem para o mundo, sendo estimuladas a exercitar suas capacidades fazendo descobertas.

Cada vez mais a educação escolar assume o papel de formação integral de seus alunos, devendo prepará-los para o contexto social. Dessa forma, os jogos educativos surgem como algo prazeroso, podendo ser um grande aliado para o aprendizado das crianças. O jogo por ser um precioso bem cultural, oportuniza as crianças um novo conhecimento de mundo, algo primordial para a sua formação. Cabe à escola, a tarefa de oportunizar aos seus alunos a inserção no universo dos jogos educativos oferecendo-lhes acesso e subsídios necessários para que possam através deles adquirir conhecimento. De acordo com Pires (2008, p.10), “os jogos educativos na escola deve ser um processo contínuo de construção, envolvendo a percepção, a sensação, a experimentação, imitação, criação e reflexão da música”.

Através dos jogos educativos, por meio dos quais é possível trabalhar tanto a música, quanto o desenho, a pintura, a expressão oral e escrita, criações e recriações da realidade, a criança reproduz diferentes emoções, explorando sua própria afetividade. Essa experiência proporciona diferentes sentimentos que são muito importantes para a sua formação integral. Conforme (PIRES, 2008, p.49), “o estímulo de jogar interfere no desenvolvimento integral da criança. Sendo assim, é importante iniciar a criança desde cedo no mundo do jogo”.

Na visão aqui assumida, é fundamental proporcionar às crianças, desde muito cedo, a convivência com jogos, pois a interação com essas ferramentas de aprendizagem é um meio de prepará-las integralmente para o seu crescimento pessoal e social. O jogo propicia descobertas para a criança, por meio das quais, de forma prazerosa e criativa, ela se insere no universo global, desvelando muitas coisas e criando a possibilidade de construção, proporcionando novas formas de vivenciar situações, e ampliando dessa maneira, sua capacidade de interpretar o mundo.

A criança possui um gosto natural pelo jogo, pois os mesmos estão presentes em sua vida muito antes de sua fala. A exploração do universo dos jogos possibilita à criança comparar e diferenciar as diferentes regras, além de desenvolver sua importância auditiva.

Os jogos são um poderoso recurso educativo, que deve ser continuamente explorado no âmbito escolar, pois ele é capaz de tornar o aprendizado prazeroso e estimulante. As crianças, ao ingressarem na escola, já trazem consigo uma bagagem cultural muito grande, que deve ser socializada e aprimorada na escola. Sendo assim, o jogo pode contribuir para a compreensão e propagação das culturas existentes em um mesmo ambiente, a sala de aula.

O jogo é a linguagem que se traduz em formas capazes de expressar e comunicar sensações, sentimentos e pensamentos, por meio da organização e relacionamento expressivo entre o som e o silêncio. O jogo está presente em todas as culturas, nas mais diversas situações [...]. A integração entre os aspectos sensíveis, afetivos, estéticos e cognitivos, assim como a promoção de interação e comunicação social, conferem caráter significativo à linguagem. É uma das formas importantes de expressão humana, o que por si só justifica sua presença no contexto da educação, de um modo geral, e na educação infantil, particularmente. (BRASIL, 1998, p.45).

Como expressão humana e linguagem universal, o jogo tem um papel social muito grande, devendo ter o seu lugar de destaque no ciclo de alfabetização. Oferecer jogos como uma possibilidade de expressão das crianças, explorando este universo, é indispensável. O jogo exerce grande influência na vida da criança, pois através dele é possível que a criança melhore seu comportamento e aguçe seus sentidos, contribuindo para a construção de sua cidadania. Com isso, o trabalho com os jogos educativos de forma contextualizada e planejada, estimula a percepção das crianças, além de proporcionar a aquisição de novos conhecimentos.

Dentro desta perspectiva, o jogo torna-se uma linguagem culturalmente construída e diversamente experimentada, desempenhando várias funções na vida social da criança. Em função disso, deve estar presente no cotidiano e no contexto escolar, sendo uma forma privilegiada de conhecimento. O jogo pode propiciar a construção de novos

conhecimentos, um aprofundamento do que foi trabalhado ou ainda, a revisão de conceitos já aprendidos, sem falar na sua contribuição para o desenvolvimento da autoestima e do autoconhecimento das crianças:

O trabalho com os jogos educativos devem considerar, portanto, que eles são um meio de expressão e forma de conhecimento acessível às crianças, inclusive aquelas que apresentem necessidades especiais. Os jogos educativos é um excelente meio para o desenvolvimento da expressão, do equilíbrio, da auto-estima e autoconhecimento, além de poderoso meio de integração social. (BRASIL, 1998, p.49).

Sendo assim, é preciso atentar para o fato de que a presença dos jogos interativos no ciclo de alfabetização é fundamental. A necessidade de perceber o jogo como essencial na vida do aluno, para a sua relação com o mundo e não apenas como auxílio para a aprendizagem, é indiscutível. Nesse sentido, cabe reforçar que os jogos devem estar integrados às propostas pedagógicas das escolas, inseridos nos contextos de trabalho cotidiano dos professores, pensado conforme objetivos mais amplos de ensino, para que se configurem como aprendizagem efetiva e fator importante para o desenvolvimento das crianças.

É importante salientar que os jogos interativos tem extrema relevância no desenvolvimento infantil, desde os primeiros anos de vida. Dessa forma, é importante que a escola ofereça de modo sistemático e sempre com novos desafios, a maior variedade possível de atividades envolvendo ludicidade e interatividade. O universo dos jogos é muito amplo e deve ser utilizado como uma prática diária na alfabetização, a fim de possibilitar um futuro criativo para as crianças.

Vale salientar que o jogo é a forma mais completa de inserção da criança no meio social. Constitui-se como um agente transformador, tornando-se imprescindível para a criança desenvolver-se integralmente. Daí a importância de estar presente no cotidiano escolar.

A inserção dos jogos interativos na educação da criança é indispensável, pois auxilia no desenvolvimento de suas potencialidades, sendo fundamental para a sua

formação como um ser global. O jogo é uma arte que está presente o tempo todo na vida da criança. Cabe à escola, proporcionar momentos de interação com os jogos interativos e troca de experiências pelas crianças, permitindo o desenvolvimento perceptivo e receptivo dos alunos, bem como, propiciar novas conquistas individuais e coletivas, possibilitando novos sentidos para as crianças na construção de sua cidadania.

A criança deve ser estimulada através dos sentidos e o jogo torna-se importante ferramenta para este fim. Propiciar o contato com os jogos educativos é relevante para que a criança o conheça e o explore, é fundamental para a sua aprendizagem cognitiva. De acordo com Pires (2008, p.5), “[...] efetivamente a prática dos jogos, seja pelo aprendizado, seja pela apreciação ativa, potencializa a aprendizagem cognitiva, particularmente no campo do raciocínio lógico, da memória, do espaço e do raciocínio abstrato”.

Despertar o gosto pelos jogos nas crianças favorece o crescimento do saber, e o bem-estar, possibilitando a elas serem mais sociáveis. Devido ao seu caráter lúdico, o jogo permite a criança uma aprendizagem dinâmica e descontraída. Através deles, é possível introduzir na vida da criança a magia do brincar, permitindo que ela desenvolva várias aptidões de forma prazerosa, facilitando a construção de saberes e promovendo a aprendizagem.

Para que o envolvimento com as atividades, o prazer e a alegria em expressar-se ocorram e para ter curiosidade sobre os elementos que envolvem essa linguagem é preciso que as crianças participem de situações nas quais sejam utilizadas a expressão e produção com diferentes materiais, e a observação do ambiente. (BRASIL, 1998, p.77).

Sendo assim, os jogos educativos exercem um influente papel na educação, pois desenvolvem a criatividade nas crianças, proporcionando o aprendizado com alegria e prazer. Incluir os jogos educativos como trabalho pleno na escola é essencial, pois eles propiciam um aprendizado agradável, motivando as crianças para o seu ser criativo. Os jogos, além de contribuírem para vários aspectos de desenvolvimento das crianças, acrescentam para o crescimento das suas potencialidades, facilitando a aquisição de saberes. Conforme (PIRES, 2008, p.52), “por isso, é imprescindível que a criança seja

inserida no mundo do jogo logo na primeira infância, criando-se um ambiente, em casa ou na escola, em que se possa aprender, ou a ouvir”.

É importante destacar que o estímulo de diferentes percepções, através do jogo, é preponderante para a criança adquirir concentração e posteriormente avançar no reconhecimento das mesmas. Isso gera uma aprendizagem intrínseca. Dessa forma, o trabalho com o jogo faz com que a criança exprima o seu pensamento e os seus desejos, interprete o mundo e afirme a sua própria identidade.

Neste sentido, é essencial que se trabalhe com jogos educativos na sala de aula de forma consciente, proporcionando à criança a interação necessária, a fim de desenvolver suas habilidades. É imprescindível que o jogo seja inserido na educação infantil, para que a criança rompa possíveis barreiras contra a audição, a interpretação, a composição e a interpretação, pois através dele é possível tornar a aprendizagem mais rica e significativa.

Para que a aprendizagem com jogos educativos possa ser fundamental na formação de cidadãos é necessário que todos tenham a oportunidade de participar ativamente como ouvintes, intérpretes, compositores e improvisadores, dentro e fora da sala de aula. (BRASIL, 1998, p.7).

Diante disso, surge a necessidade de se implantar na escola os jogos com intencionalidade, buscando suprir as necessidades dos alunos e conceber a aprendizagem de forma inovadora. Tornando as atividades com o jogo mais significativas, obviamente ele irá ao encontro dos interesses atuais dos alunos. De fato, é fundamental viabilizar o jogo na escola, ressaltando a importância da reflexão a respeito de seu exercício na educação infantil como fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Assim é possível construí-la como parte essencial do processo de ensino/aprendizagem.

Vale ressaltar que o jogo é de suma importância para a constituição do aprendizado e formação das crianças. Ele auxilia de maneira ativa para a construção de conhecimentos e aquisição de cultura pelas crianças, favorecendo o desenvolvimento de várias habilidades. Segundo (PIRES, 2008, p.50), “ao mesmo tempo em que o jogo possibilita essa diversidade de estímulos ao cérebro e ao corpo humano, ele [...] pode estimular a assimilação de novas informações, isto é, a aprendizagem”.

É relevante destacar que o jogo propicia à criança interagir, extravasando seus sentimentos e inquietações, adquirindo conhecimento de forma enriquecedora. Além disso, as atividades com os jogos possibilitam que a criança tenha um maior conhecimento de si mesma e estabeleça melhores relações com o ambiente em que está inserida.

Em síntese, é importante salientar que o jogo desperta na criança o desenvolvimento de aspectos sócio afetivos, cognitivos, linguísticos e psicomotores, contribuindo para o processo de aprendizagem.

O jogo em sala de aula, além de proporcionar a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa, promove a interação entre parceiros e torna-se significativo à medida que a criança inventa, reinventa e avança nos aspectos cognitivos, afetivos e no seu desenvolvimento social. É, também, um importante recurso para desenvolver habilidades do pensamento, tais como a imaginação, a interpretação, a tomada de decisões e a criatividade. Sendo assim, parte dos conteúdos curriculares pode ser ensinada por meio de atividades predominantemente lúdicas, que podem ser aplicadas como desafios cognitivos. O lúdico, portanto, enquanto promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, deve ser considerado como um importante aliado para o ensino, e nesse sentido o professor desempenha uma papel fundamental, mediando às situações de jogo e criando, também, outras para sistematização dos conhecimentos. A forma como o professor trabalha as atividades lúdicas é de fundamental importância para ajudar a criança a ampliar sua linguagem, seus conhecimentos, enfim, seu desenvolvimento cognitivo.

É indiscutível a necessidade de se incentivar a inserção do jogo no contexto escolar, de maneira a desenvolver um trabalho significativo. Para isso, é necessário traçar um caminho, onde o jogo seja parte essencial do processo de ensino. Neste sentido, é importante programar na escola um mais amplo planejamento pedagógico para trabalhar com jogos educativos, a fim de explorar diferentes conteúdos e contextos. Dessa forma, o educador precisa trabalhar o jogo de forma a identificar e suprir as necessidades de formação de seus alunos.

O jogo [...] é, acima de tudo, um momento lúdico e visa a vivência e compreensão, a expressão de emoções, a ampliação da cultura geral e a formação integral do ser, para tornar esse processo eficaz, é necessário que o(a) professor(a) realize atividades objetivas, de caráter lúdico e formativo. (PIRES, 2008, p.78-79).

É de suma importância que o educador inicie as atividades com jogos já conhecidos pelas crianças, para então acrescentar novidades ampliando e facilitando a aprendizagem de maneira ativa. Com isso, a criança desenvolve a apreciação pelo jogo, aprendendo, reproduzindo e desenvolvendo sua imaginação.

É fundamental que a criança seja estimulada pelo educador a interagir com os jogos, para que ela possa expressar os seus desejos e anseios, pois jogar é uma arte que promove o bem viver. Dessa maneira, é possível transformar o ato de aprender em atitude lúdica e prazerosa através do jogo no cotidiano infantil Conforme (PIRES, 2008, p.59), “o ato de jogar das crianças depende do (a) professor (a) criar, conduzir e aproveitar os momentos lúdicos”.

Torna-se imprescindível que o educador incorpore os jogos educativos no contexto escolar possibilitando à criança a apreciação e a vivenciação dos mesmos. Neste sentido, é importante que o educador procure entender como as crianças se expressam em cada fase, para que ele possa fornecer subsídios necessários ao desenvolvimento de suas capacidades.

Para que isso ocorra, o educador necessita ter consciência de sua importância no contexto educativo, considerando o jogo parte essencial do seu plano de ensino, sendo que o mesmo deve estar presente de maneira plena na escola. Neste sentido, é fundamental que o educador aprimore a sua prática, buscando constantes renovações para que ele possa trilhar um caminho mais abrangente. Dentro desta perspectiva, o educador precisa ter ciência de que sua prática deve ser objetivada e fundamentada, fazendo dos jogos interativos uma importante ferramenta educativa para a ampla formação de seus alunos.

O lúdico, portanto, enquanto promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, deve ser considerado como um importante aliado para o ensino, e nesse sentido o professor desempenha uma papel fundamental, mediando às situações de jogo e criando, também, outras para sistematização dos conhecimentos. A forma como o professor trabalha as atividades lúdicas é de fundamental importância para ajudar a criança a ampliar sua linguagem, seus conhecimentos, enfim, seu desenvolvimento cognitivo.

Cabe ao educador, experimentar novas práticas pedagógicas, no sentido de potencializar os jogos. Pois, através deles é possível propiciar à criança a busca pela

essência da vida. Sendo assim, é fundamental desvelar o significado dos jogos, para a formação das crianças, sendo alicerce para uma prática efetiva de ensino.

Para que se possam efetivar os jogos interativos de forma significativa e relevante, é essencial que se promova uma reflexão crítica sobre as práticas pedagógicas existentes, a fim de contribuir para o processo de formação integral do aluno. Faz-se necessário introduzir o jogo, como uma manifestação cultural e artística, na construção do trabalho pedagógico da escola. Sendo assim, o educador necessita enriquecer o seu trabalho, oportunizando situações de atividades significativas para seus alunos.

[...]. Para a grande maioria das pessoas, incluindo os educadores e educadoras (especializados ou não) o jogo era (e é) entendida como “algo pronto”, cabendo a nós a tarefa máxima de interpretá-los. Trabalhar com jogos educativos, significa ensinar a reproduzir, interpretar, experimentar, improvisar, inventar como ferramenta pedagógica de fundamental importância no processo de construção do conhecimento. (BRITO, 2003, p.52).

O educador necessita ter intencionalidade nas atividades a serem trabalhadas, bem como seu planejamento didático, pensando o ato de jogar como um elemento potencializador da aprendizagem. Sendo assim, é importante que os jogos a serem trabalhados com as crianças tenham simplicidade, estejam relacionados com o contexto das crianças e principalmente, sejam atraentes para elas.

É de vital importância proporcionar diversos materiais para que a criança explore e faça suas próprias descobertas. Oferecer novas possibilidades para a criança facilita e desperta a sua motivação. De acordo com BRASIL (1998, p.59), “são importantes às situações nas quais se ofereçam os jogos educativos para que as crianças possam explorá-los”. Neste sentido, é de suma importância que o educador incentive a criança interagir com os jogos interativos de forma criativa, prazerosa e descontraída. Isso possibilita novas descobertas para as crianças, sendo fundamental para ampliar suas relações com o espaço. É importante salientar que o educador deve despertar o interesse das crianças, criando situações para que elas possam vivenciar os jogos e compreender a sua importância. Valorizar a atividade pedagógica através dos jogos é essencial para torná-lo mediador do processo de ensino.

Ao proporcionar à criança, atividades que despertam o prazer pelo jogo, à escola faz com que ela seja receptiva e adquira conhecimento brincando, e o jogo se tornará algo constante e de grande importância em sua vida. Os jogos educativos, quando bem trabalhados, podem marcar profundamente a infância da criança como uma experiência maravilhosa. Além de desenvolver capacidades muito importantes para o seu crescimento infantil. Sendo assim, é fundamental que o educador propicie os jogos como algo imprescindível para uma aprendizagem ampla, contribuindo para a formação integral da criança.

Ao optar por uma atividade prática com jogos interativos, o educador deve ter seus objetivos bem definidos. Essa atividade pode ser realizada como forma de conhecer o grupo com o qual se trabalha, pode ser utilizada para estimular o desenvolvimento de determinada área ou promover aprendizagens específicas. Os jogos são fundamentais para desenvolver diversas habilidades no homem, principalmente nas crianças, que estão em processo de formação. As atividades dos jogos em grupo desenvolvem as relações sociais e a orientação espacial.

Os jogos, para serem aplicados como recurso em sala de aula, devem promover situações interessantes e desafiadoras no que tange à solução de problemas, permitir aos aprendizes uma auto avaliação quanto ao seu desempenho e garantir a participação ativa de todos.

Cabe ao educador explorar e adaptar as situações cotidianas do educando as atividades escolares, mas, para isso, é de suma importância que domine as ideias e os processos que deseja trabalhar, a fim de que o aluno possa construir seu próprio conhecimento e, mais do que isso, tenha consciência de que os jogos e as atividades que propuser são meios para atingir seus propósitos, e não fins em si mesmo. De acordo com seus objetivos, o educador deve propor regras em vez de impô-las, permitindo que o aluno elabore-as e tome decisões; promover a troca de ideias para chegar a um acordo sobre as regras; permitir julgar qual regra deve ser aplicada a cada situação; motivar o desenvolvimento da iniciativa, agilidade e confiança; e contribuir para o desenvolvimento da autonomia nos alunos. Muitos educadores reconheceram a importância educativa do jogo.

Os jogos supõem relação social e interação, por isso a participação em jogos contribui para a formação de atitudes sociais: respeito mútuo, solidariedade, cooperação, obediência às regras, senso de responsabilidade, iniciativa pessoal e grupal. É jogando que a criança aprende o valor do grupo como força integradora e o sentido da competição salutar e da colaboração consciente e espontânea.

Alguns professores têm receio em usar os jogos com o recurso didático por conta dos custos que podem ter, porém uma proposta inovadora é solicitar aos alunos que eles mesmos os construam com materiais reciclados ou de baixo custo. Com a produção dos jogos em sala de aula, é possível despertar a consciência ecológica, a criatividade, as habilidades motoras, o convívio social, a apropriação da leitura e da escrita etc. Sem dúvida, uma aula como esta será satisfatória tanto para os alunos quanto para o educador, que cumprirá seu papel de orientador da aprendizagem. Além disso, atualmente, há um número incontável de jogos disponíveis na internet, por meio de canais específicos, por meio dos quais as crianças podem, além de desenvolver habilidades diversas, se familiarizar com as tecnologias que, cada vez mais, farão parte de seu cotidiano.

A aprendizagem tem que acontecer prazerosamente para que a criança conheça o mundo em sua volta e saiba qual é o seu papel para fazer a sociedade melhor. No entanto, essa aprendizagem pode acontecer de diversas maneiras, entre elas na sala de aula: com ensino tradicional de voz e giz ou com auxílio de jogos interativos como estratégia de ensino.

Pode-se aprender, portanto, de forma lúdica, contanto que o educando não seja um mero espectador, e sim um participante fundamental para a construção do seu próprio conhecimento. O ser humano é movido pela motivação e, sentindo-se importante, irá ter um desenvolvimento cognitivo mais dinâmico.

Todo o jogo é educativo em sua essência, pois em qualquer jogo a criança se educa. Os jogos interativos possibilitam aos educandos aprender de forma diferenciada, prazerosa e dinâmica, porque traz desafios que despertam na criança o interesse na busca dos conhecimentos, além de oferecer um maior desenvolvimento social entre os alunos, bem como a formação de conceitos éticos, de solidariedade, de regras, de trabalho em grupo e respeito mútuo.

4 - JOGANDO E INTERAGINDO: OBSERVAÇÕES EM SALA DE AULA

Diante de tudo o que foi elaborado defendido e refletido nos capítulos anteriores venho, neste espaço, destacar algumas práticas e observações realizadas com os alunos frente aos jogos interativos com o intuito de utilizá-los como forma de ampliar conhecimentos e conceitos adquiridos em sala de aula desenvolvendo aspectos cognitivos, sociais e de interação.

Escolhi três jogos interativos que envolvem a prática da leitura e da escrita. Os mesmos foram utilizados como uma ferramenta que possibilitasse de forma dinâmica e interativa a compreensão dos conteúdos e atividades abordados em sala de aula.

Os alunos participaram dos jogos em duplas, interagindo com a tecnologia e com suas aprendizagens tentando assim, ampliar seus conhecimentos de forma diversificada, dinâmica e prazerosa. Os jogos foram realizados em diferentes tempos e em diferentes momentos de aprendizado.

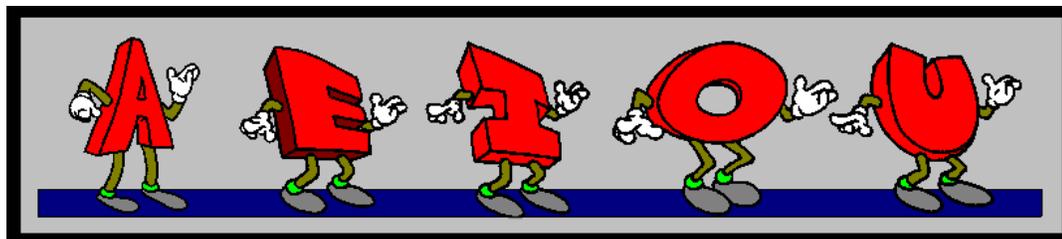
O primeiro jogo se chama *Brincando com as vogais*, disponível em www.medeirosjf.net/iara/vogais/brincandocomasvogais.swf e foi escolhido segundo o nível de aprendizado dos alunos, pois estavam no início do ano letivo, em fase de construção e elaboração de conhecimentos sobre a leitura e a escrita.

Após revisão, realizada em sala de aula, sobre conhecimento das vogais utilizei a ferramenta tecnológica (computador) para ampliar e aprimorar o conhecimento dos alunos. Através do jogo descrito acima, os alunos em duplas tiveram a oportunidade de revisar o conteúdo (vogais) de forma interativa, diferenciada e atraente.

Na sala de informática os alunos tiveram acesso ao jogo, no qual através da associação das imagens e das palavras deveriam completar utilizando somente as vogais. Dando início ao jogo eles tinham acesso há uma música referindo-se as vogais. Ao dar continuidade aparecia uma imagem com lacunas que deveriam ser preenchidas somente com vogais completando, assim, a palavra. Os alunos trocavam ideias com os colegas e interagiam através de experiências e conhecimento sobre o conteúdo. Depois da troca de

saberes completavam as lacunas. Se houvessem acertos passavam para uma próxima palavra, caso contrário deveriam reiniciar na mesma fase. Houve momentos de concentração, de ajuda e de expressão de sentimentos, emoções e encantamento.

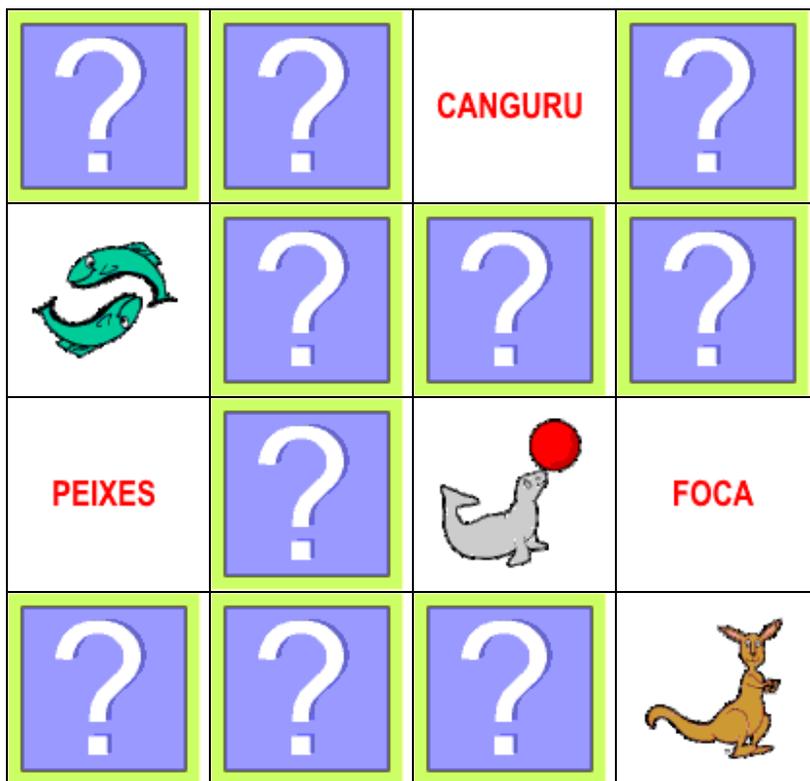
Em seguida, realizamos uma roda de conversa, na qual os alunos tiveram a oportunidade de relatar suas experiências sobre a atividade. Aqui, depois de vivenciarmos o jogo conseguimos ampliar os conhecimentos e esclarecer dúvidas através dos relatos realizados pelos alunos.



Nosso segundo jogo foi um caça palavras, o *Sopa de letras*, disponível no endereço <http://projetoinfo.blogspot.com.br>. Esse jogo interativo é de um nível de maior exigência, pois havíamos avançado em relação aos conhecimentos sobre alfabetização. Os alunos já estavam desenvolvendo atividades, em sala de aula, de escrita e leitura de listas de palavras. Com o objetivo de revisar a leitura utilizando diferenciadas ferramentas pedagógicas realizamos o jogo em duplas, para que pudessem fazer uso da interatividade. O jogo foi desenvolvido também, buscando desafiar os alunos em relação à aprendizagem e ao desenvolvimento do raciocínio lógico. Conforme esperado, o momento da atividade foi de aprendizagem e de empolgação, através de um ambiente motivador, de diversão e de troca de experiências os alunos foram desafiados a buscar as palavras com a ajuda do colega que dividia e compartilhava diferente saberes. Os que conseguiam encontrar as palavras da primeira fase sentiam-se empolgados e envolvidos em querer descobrir as próximas, mesmo que aumentasse o grau de dificuldade.



O terceiro jogo interativo foi um jogo da memória disponível em <http://www.divertudo.com.br/semplugin/memoria2/index.html>, através do qual os alunos, em determinado tempo, deveriam formar os pares descobrindo a palavra e a figura. Aqui com o intuito de perceber os avanços relacionados à aprendizagem sobre as práticas de leitura e escrita oportuneizei um jogo que desenvolvesse a associação da imagem com a palavra e o raciocínio lógico. Dos jogos trabalhados, este foi o que os deixou mais eufóricos, penso que devido ao tempo limite para encontrar os pares. Pude perceber momentos de concentração, ansiedade, ajuda e troca de experiências. Também houve momentos de alegria e de vibração. Os alunos desenvolveram o raciocínio lógico, a agilidade, o uso de seus conhecimentos, jogando de forma interativa e prazerosa, e principalmente ampliando de forma significativa sua aprendizagem.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir dos estudos realizados sobre a temática da contribuição dos jogos educativos na alfabetização, é necessário dizer que acredito ser uma das principais tarefas do educador estar sempre em busca de novos saberes, da ressignificação de sua prática. Diante das fundamentais transformações existentes em nossa sociedade, faz-se necessário utilizar diferentes estratégias de ensino, procurando desenvolver nos alunos formas diversificadas de aprendizagem e de busca do conhecimento. Sendo assim, depois de dois anos cursando uma especialização em Mídias na Educação, modifiquei meu pensamento e busquei auxílio para utilizar práticas que vão ao encontro de uma educação que auxilia a criança no desenvolvimento da sua aprendizagem de forma dinâmica, prazerosa e significativa. Os objetivos traçados para a temática foram alcançados e sobre essa experiência é necessário dizer que sabe-se que a alfabetização é a fase da descoberta, do encantamento pelo mundo letrado. Dessa forma, nada mais justo e necessário do que utilizar diferentes ferramentas que contribuem para a compreensão do sistema de leitura e escrita. O jogo interativo contribui para isso, possibilitando o desenvolvimento do pensamento, do raciocínio lógico, da curiosidade e a expressão de sentimentos. Além disso, o jogo interativo contribui estimulando a curiosidade, a interação com o outro e com o objeto de estudo propiciando a aprendizagem.

A imersão do aluno no universo das mídias amplia suas possibilidades, promove significações e ressignificações nas práticas letradas. Com a utilização das novas tecnologias, o conhecimento é construído a partir de troca de experiências e informações compartilhadas. O jogo interativo em sala de aula, além de proporcionar a construção do conhecimento de forma lúdica e prazerosa, promove a interação entre parceiros e torna-se significativo à medida que a criança inventa, reinventa e avança nos aspectos cognitivos, afetivos e no seu desenvolvimento social. É um importante recurso para desenvolver habilidades do pensamento. Os jogos interativos, enquanto promotores da aprendizagem e do desenvolvimento, devem ser considerados como um importante aliado para o ensino, e nesse sentido o professor desempenha uma papel fundamental, mediando às situações de jogos e criando, também, outras para sistematização dos conhecimentos, ampliando o

desenvolvimento intelectual e social do educando e ocasionando significantes inovações em sala de aula.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. *Educação lúdica*. São Paulo: Loyola, 1998.
- ARROYO, Miguel G. *Ofício de Mestre: imagens e autoimagens*. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.
- BENINCÁ, Elli. CAIMI, Flávia. (org). *Formação de professores: um diálogo entre a teoria e a prática*. 2ª ed. Passo Fundo: UPF, 2004.
- BORBA, Marcelo C. e PENTEADO, Miriam Godoy - *Informática e Educação Matemática - coleção tendências em Educação Matemática - Autêntica*, Belo Horizonte – 2001.
- BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. *Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: Conhecimento de mundo*. V.3. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- BRITO, T.A.de. *Música na Educação Infantil: Propostas para a Formação Integral da Criança*. São Paulo: Fundação Pierópolis, 2003.
- CARDOSO, Beatriz e MADZA, Edénir, *Ler e escrever, muito prazer*. São Paulo: Àtica, 1998.
- CAGLIARI, Luiz Carlos. *Alfabetizando sem o ba-bé-bí-bó-bú*. São Paulo: Scipione, 1998.
- _____ Luiz Carlos. *Alfabetização & Lingüística*. São Paulo: Scipione, 1994.
- CAVAZOTTI, Maria Auxiliadora. *Fundamentos teóricos e metodológicos da alfabetização*. Curitiba: IESDE. Brasil. S.A, 2005.
- DALLARI, Dalmo de Abreu. *O Direito da Criança ao Respeito*. São Paulo: SUMMUS, 1986. FERREIRO, Emília. *Psicogênese da língua escrita/ Emilia Ferreiro e Ana Teberosky; trad. Diana Myriam Lichtenstein, Liana Di Marco e Mário Corso*. _Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.
- FERREIRO, Emília. *Reflexões sobre a alfabetização*. São Paulo, Cortez, 1985.
- _____ *Os Filhos do Analfabetismo*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1990.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia do oprimido*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.
- GOUVÊA, Sylvia Figueiredo- *Os caminhos do professor na Era da Tecnologia - Acesso Revista de Educação e Informática, Ano 9 - número 13 - abril 1999*.

INOSTROZA, Glória de Celis. *Aprender a formar crianças leitoras e escritoras*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

KISHIMOTO, Tizuko Morchido. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 2003.

KRAMER, Sônia. *Privação cultural e educação compensatória: uma análise crítica*. Cadernos de Pesquisa, São Paulo, n.42, p.54-62, ago. 1982.

LERNER, Delia. *Ler e escrever na escola: o real, o possível e o necessário*. Trad: Ernani. Porto Alegre: Artmed, 2002.

LIMA, Elvira Souza. *Indagações sobre currículo: currículo e desenvolvimento humano; - Brasília: Ministério da Educação, Secretaria da Educação Básica, 2008.*

MARCON, Telmo. *O papel da pesquisa na construção de Projetos Políticos Pedagógicos*. In: MELLO, Reynaldo Irapuã (org.). *Pesquisa e Formação de professores*. Cruz Alta: Centro Gráfico Unicruz, 2002.

MORAN, J. M.; MASETTO, M. T.; BEHRENS, M. A. *Novas tecnologias e mediação pedagógica*. 3. ed. Campinas: Papirus, 2001.

PINHEIRO, Niusarte Virginia. *O professor pode ser fonte de motivação para o aluno?* In. *Jornal Mundo Jovem*, ano.47, n.393, fev.2009.

PIRES, G.B.C. *Lúdico e na Educação Infantil*. Indaial: Asselvi, 2008.

RAYS, Oswaldo Alonso. *Trabalho pedagógico: hipóteses de ação didática*. Santa Maria: Pallotti, 2000.

SOARES, Josefa Maria Paixão. *Mídias na Educação: a utilização dos objetos de aprendizagem na Escola de Educação Básica Prof. Pedro de França Reis – avanços e dificuldades*. Disponível em: http://dmd2.webfactional.com/media/anais/MIDIAS-NA-EDUCACAO-DOS-OBJETOS-DE-APRENDIZAGEM.NA.ESCOLA_ESTADUAL-DE-EDUCACAO-BASI.pdf

SOARES, Magda. *Alfabetização e letramento*. 5.ed. 2ª reimpressão. – São Paulo: Contexto, 2008.

TEBEROSKY, Ana. *Aprender a ler e a escrever. Uma proposta construtivista*. Trad: Ana Maria Neto Machado – Porto Alegre: Artmed, 2003.

_____. *Psicogênese da linguagem escrita*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993.

TEBEROSKY, Ana; CARDOSO, Beatriz. *Reflexões sobre o ensino da leitura e da escrita*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. VYGOTSKY, Lev. Semenovich. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo, Ed: Martins Fontes, 1991.

VALENTE, José Armando. "*Informática na educação: a prática e a formação do professor*". In: Anais do IX ENDIPE (Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino), Águas de Lindóia, 1998p. 1-1

VYGOTSKY, Lev. Semenovich. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo, Ed: Martins Fontes, 1991.

ANEXOS

Anexo 01 – Jogo Brincando com Vogais





Anexo 02 – Caça – palavras: Sopa de Letras





Anexo 03- Jogo da Memória – Imagem e Palavra

