

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA – MODALIDADE A DISTÂNCIA**

SANDRA VIGANIGO ALVES

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS
NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

São Leopoldo
2º semestre/ 2010

SANDRA VIGANIGO ALVES

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS
NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia - Modalidade a Distância, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial à obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia. Orientadora: Prof^a. Tania Beatriz Iwaszko Marques. Tutora: Denise Severo

São Leopoldo
2º semestre/2010

AGRADECIMENTOS

A todos que de uma forma ou outra acompanharam minha caminhada rumo à tão esperada entrega deste trabalho e a conseqüente formatura, e principalmente a meus pais, que não pouparam estímulos, tanto financeiros quanto emocionais, dando-me força e coragem para enfrentar todos os desafios impostos a mim no decorrer deste caminho até aqui percorrido. Então, deixo aqui esta mensagem para eles: "Os verdadeiros heróis são aqueles que ofertam o que têm o que sabem, e, mais do que tudo, ofertam seus sentimentos aos outros".

"A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe" (Jean Piaget).

DEDICATÓRIA

Dedico este Trabalho de Conclusão de Curso a todas as pessoas que conviveram e participaram deste momento tão importante em minha vida.

Começo, então, a pensar e agradecer a minha filha Giovana, que chegou repentinamente em minha vida, no decorrer do segundo semestre deste curso, vinda não sei de onde, sem ser esperada, muito doente, desnutrida, faminta de amor e dedicação, vítima de abandonos e maus tratos, mas que entrou e se apossou de meu coração, meu corpo, meu tempo, minhas noites, meu trabalho, meus estudos e, literalmente, da minha vida.

Meu querido marido, Ubiratan, que sempre teve orgulho de sua esposa e sempre dizia: “minha mulher vai se formar na UFRGS” e confirmava, “ela é inteligente para conseguir isto, confio nela”, e em todos os seus atos demonstrava o que dizia.

Minha filha Caroline, que parece que vive no mundo da “lua”, mas que no decorrer do curso me deu até uma neta (ainda está a caminho), alguém para quem eu mais tarde possa contar certas passagens da vida, afinal avós gostam de reviver histórias. E assim minha filha amadureceu e certamente agora valoriza o meu empenho neste TCC.

Minha filha Camila, que sempre está disposta a ler ou escutar os meus trabalhos, mesmo sendo uma tarefa extremamente chata. Ora, escutar a leitura do trabalho de graduação da mãe devia ser chato mesmo, mas, mesmo assim, sempre se mostrava disposta. Acho que somos parecidas demais.

Meu filho Eduardo, um filho especial, aceito como veio, fraco, triste, abandonado por quem mais deveria amar-lhe, a sua mãe biológica, mas hoje agradeço a ela, porque, se não fosse assim, nunca teria a oportunidade de ter “este filho” e ter a honra de ser sua mãe.

E tem mais um, o Diego, que, quando veio para esta casa, era apenas um menino e era namorado da minha filha, era um adolescente que poderia se chamar de chato, mas este chegou e foi ficando, ocupando um espaço em nossa casa e em nossos corações, pois foi nesta família que ele atravessou boa parte da sua adolescência, seus primeiros enfrentamentos do mundo, primeiro trabalho e aqui juntamente com a gente hoje pode ser chamado de “homem”.

RESUMO

O presente trabalho tem, por objetivo, mostrar, através da reflexão sobre o meu estágio, a importância do jogo no processo de alfabetização e letramento, demonstrando o quanto é relevante a sua aplicação no cotidiano escolar para o total desenvolvimento do aprendizado da criança, tornando-se meio de apoio ao processo de aquisição da linguagem escrita e falada. Tem como base o meu estágio supervisionado, memórias e textos lidos no decorrer das disciplinas do PEAD e pesquisa bibliográfica buscando os principais conceitos de alfabetização e letramento. Procuro traçar uma linha do tempo sobre a história do jogo no âmbito da educação, seguida de uma concepção baseada em teorias pedagógicas e psicopedagógicas de autores conceituados que tratam do assunto, finalizando o trabalho com uma reflexão acerca dos benefícios da utilização dos jogos no processo de alfabetização e letramento.

Palavras-chave: Jogos; alfabetização; letramento.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
I CONCEITOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	10
II HISTÓRIA DO JOGO.....	13
III CONCEPÇÕES TEÓRICAS SOBRE O JOGO EDUCATIVO.....	17
IV BENEFÍCIOS DO JOGO NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO ..	20
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	26
REFERÊNCIAS	29

INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem por finalidade principal mostrar, a partir do meu estágio curricular, no qual priorizei o trabalho através de jogos, que o processo da evolução da escrita e da leitura, tendência expressiva e criativa da criança, pode ser facilitado pelo professor por meio de jogos pedagógicos, como um meio de apoio ao processo de aquisição da linguagem escrita e falada.

Esta iniciativa deu-se a partir do meu estágio curricular supervisionado, realizado em uma turma do segundo ano do ensino fundamental, realizado na própria escola onde leciono há quase vinte anos, onde pude observar, mais uma vez, que as dificuldades encontradas por muitos alunos, na caminhada rumo à alfabetização, podem ser devidas à falta de interesse destes, intensificada por nós, educadores, ou por uma inadequação metodológica, ou ao não repensar nossas práticas pedagógicas. Assim, o contato direto com esses alunos me fez pensar nos jogos como alternativa de trabalho que pudesse atenuar as dificuldades e o desinteresse percebidos ao longo do estágio supervisionado, pois observei que os alunos se sentem muito mais motivados quando utilizamos jogos como estratégias para promover a aprendizagem.

Assim, eu, enquanto educadora, sempre defendi a idéia de que as atividades lúdicas, por intermédio dos jogos, são facilitadoras dos processos de ensino e de aprendizagem, no desenvolvimento das práticas alfabetizadoras.

Pela dimensão histórica, social e cultural, o jogar é fundamental no desenvolvimento da criança, principalmente na etapa da alfabetização, sendo sempre importantíssima a liberdade de a criança agir e interagir e que os espaços das escolas sejam realmente lugares de incentivos para invenções e realizações das brincadeiras chamadas de jogos.

Espaços estimulados através do prazer e do jogo lúdico fazem com que a criança tome gosto pela escola e pela aprendizagem proporcionada através dela, e, de preferência, não somente na etapa da alfabetização, ou séries iniciais, e, sim, em todas as etapas da escolarização.

Assim, também gostaria de enfatizar a importância de os jogos estarem inseridos na prática metodológica do professor alfabetizador, constituindo-se como instrumento para auxiliar na aprendizagem, pois, durante grande parte do estágio, constatei também que as crianças têm o seu limite dentro da carga horária estipulada pela escola e, em um determinado momento, o brincar fala mais alto. Então, por que não unir o útil ao agradável e aproveitar mais o espaço com os jogos?

E foi a partir de minhas leituras e das disciplinas frequentadas no PEAD que descobri que o jogar não é uma atividade tão natural como pensavam as crianças, pois além de aprenderem brincando, também necessitam aprender a brincar e a jogar e o papel do professor é fundamental nesta caminhada.

Assim, preocupada com as atividades através dos jogos e deparando-me com uma turma de alfabetização no meu estágio, acabei por constatar que as crianças nem sempre sabem jogar e que sempre necessitam da presença de um adulto para auxiliar a resolverem conflitos, ou simplesmente para ajudá-las.

O capítulo I aborda os principais conceitos de alfabetização e letramento, com base nos principais autores que abordam este tema. O capítulo II trata da história do jogo, criando uma linha do tempo, contando a trajetória da utilização dos jogos no âmbito da educação. No capítulo III, apresento uma concepção baseada em teorias pedagógicas e psicopedagógicas de autores conceituados. No capítulo IV finalizo o trabalho com uma reflexão acerca dos benefícios da utilização dos jogos no processo de alfabetização e letramento.

I. CONCEITOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

De acordo com o que estudei e li durante muito tempo, a alfabetização foi considerada como uma simples decifração do que é juntar sinais grafônicos, formando sons. Entendia-se que era uma pura assimilação de um código fundamentado na relação entre fonemas e grafemas, mas este conceito tornou-se simplesmente insatisfatório, pois, nos dias de hoje, as sociedades do mundo inteiro centram-se cada vez mais na função social da alfabetização. Dessa forma, o simples saber ler e escrever tornou-se insuficiente para vivenciar a cultura escrita e responder as demandas do mundo atual.

No início da década de 90, com o surgimento dos ciclos básicos de alfabetização e mais adiante na própria Lei de Diretrizes e Bases, de 1996, que recriou os ciclos na organização do ensino em vários estados, estes passaram a reconhecer que a alfabetização entendida apenas como um ato mecânico de ler e de escrever não estava dando certo e não servia mais como verdadeira condição para a sobrevivência e a conquista da cidadania. E “foi neste contexto das grandes transformações culturais, sociais, políticas, econômicas e tecnológicas que o termo ‘letramento’ surgiu, ampliando o sentido do que tradicionalmente se conhecia por alfabetização” (Soares, 2003, p.1).

Torna-se importante conhecer o funcionamento do sistema de escrita para que nós, educadores, possamos, cada vez mais, nos engajar em práticas sociais de letramento. Assim, enquanto a “alfabetização se ocupa da aquisição da escrita por um indivíduo, ou grupo de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição de uma sociedade” (Tfouni, 1995, p. 20).

Preocupando-se em diferenciar as práticas escolares de ensino da língua escrita e a dimensão social das várias manifestações da escrita em cada lugar, Kleiman (1995, p.19) define o letramento como:

[...] um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, enquanto sistema simbólico e enquanto tecnologia, em contextos específicos. As práticas específicas da escola, que forneciam o parâmetro de prática social segundo a qual o letramento era definido, e segundo a qual os sujeitos eram classificados ao longo da dicotomia alfabetizado ou não-alfabetizado, passam a ser, em função dessa definição, apenas um tipo de prática – de fato, dominante – que desenvolve alguns tipos de habilidades mas não outros, e que determina uma forma de utilizar o conhecimento sobre a escrita.

Sendo assim, Soares (1986) valoriza o impacto qualitativo que este conjunto de práticas sociais representa para o sujeito, extrapolando a dimensão técnica e instrumental do puro domínio do sistema de escrita.

Alfabetização é o processo pelo qual se adquire o domínio de um código e das habilidades de utilizá-lo para ler e escrever, ou seja: o domínio da tecnologia – do conjunto de técnicas – para exercer a arte e ciência da escrita. Ao exercício efetivo e competente da tecnologia da escrita denomina-se *Letramento* que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos (Ribeiro, 2003, p. 91).

Sendo assim, letramento é um processo que pode iniciar-se no momento que se nasce, quando uma mãe lê histórias para seu bebê, quando a criança finge ler um livro, quando faz rabiscos e diz que é uma história, e sempre que cria situações onde tenta exercer práticas de leitura e escrita, onde são usados procedimentos que levam a criança a conviver e experimentar todos os tipos de cultura.

Enfim, ser letrado é tido como “condição ou o estado de todos aqueles que se envolvem nas mais variadas práticas sociais do ‘ser’ alfabetizado”.¹

¹<http://www.moderna.com.br/moderna/didaticos/ef1/artigos/2004/0014.htm> acesso em 23/22/10.

[...] a escolaridade básica universal não assegura a prática cotidiana da leitura, nem o gosto de ler, muito menos o prazer da leitura. Ou seja, Há países que têm analfabetos (porque não asseguram um mínimo de escolaridade básica a todos os seus habitantes) e países que têm iletrados (porque apesar de terem assegurado esse mínimo de escolaridade básica, não produziram leitores em sentido pleno) (Ferreiro, 2002, p. 16).

Assim, pensar em uma alfabetização, numa perspectiva de letramento, significa experimentar situações que envolvam a escrita e a leitura numa prática social, tendo nós, professores, o papel de oportunizar e concretizar esta proposta por sermos os mediadores e termos o papel de sujeito reflexivo na medida em que instigamos a reflexão crítica de nossos alunos.

II. HISTÓRIA DO JOGO

O jogo é para a criança um fim em si mesmo, ele deve ser para nós um meio de educar, de onde seu nome jogo educativo que toma cada vez mais lugar na linguagem da pedagogia maternal (Girard, 1908, p 199).

Os jogos fazem parte da humanidade desde muito tempo, através de atividades tipo competições, como dança, pesca, caça e até lutas e serviam como motivo de divertimento e prazer combinado com o meio de sobrevivência.

Entre alguns povos mais antigos, os jogos proporcionavam que uma geração de mais velhos ensinasse valores morais e sociais aos mais novos. Com o passar do tempo, o Cristianismo acabou ganhando força e os jogos foram perdendo o seu lugar e sua força, sendo até considerados sem função nenhuma.

Foi com a chegada do século XVI que os humanistas perceberam a importância do jogo na educação e os colégios jesuítas reiniciaram as competições, voltando a praticá-los e aos poucos as pessoas em geral e aqueles que gostavam da ordem começaram a pensar e a olhar os jogos sob outro olhar. Assim, Philippe Áries (1981) afirma, em relação aos jogos:

[...] que os padres compreenderam desde o início que não era possível proibi-los e nem mesmo fazê-los depender de permissões precárias e vergonhosas, assim propuseram-se a assimilá-los e a introduzi-los oficialmente em seus programas regulamentando-os e controlando-os.

A partir desse momento, então:

[...] os jogos considerados bons e disciplinados foram admitidos como meio de educação e foram criadas regras para os jogos de ginástica que passaram a ser recomendados aos colégios através da dança, da comédia, dos jogos de azar, transformados assim em praticas educativas para a aprendizagem da ortografia e da gramática.²

Segundo Platão, “todas as crianças devem estudar a matemática, pelo menos o grau elementar, introduzindo desde o início, atrativos em forma de jogo.” E foi Platão quem introduziu de maneira bastante diferente uma prática lúdica para o ensino da matemática. Ele aplicava problemas matemáticos ligados à vida das crianças, sobre compras, negócios e práticas que são usadas até hoje por muitos dos professores.

Nos dias de hoje, os jogos são tópicos para inúmeras pesquisas, tornando-se fonte para várias teorias que estudam os aspectos do comportamento lúdico, através do jogo.

Friedmann (1996) menciona sete grandes correntes teóricas sobre o jogo, as quais podem ser vistas no quadro a seguir.

Correntes teóricas sobre jogos

Período	Corrente Teórica	Descrição Sumária
Final do século XIX	Estudos evolucionistas e desenvolvimentistas	O jogo infantil era interpretado como a sobrevivência das atividades da sociedade adulta.
Final do século XIX,	Difusionismo e particularismo:	Nesta época, percebeu-se a necessidade de preservar os "costumes"

²<http://www.artigonal.com/educacao-artigos/a-importancia-dos-jogos-nas-series-iniciais-385913.html> acesso em 24/10/2010

começo do século XX	preservação do jogo	infantis e conservar as condições lúdicas. O jogo era considerado uma característica universal de vários povos, devido à difusão do pensamento humano e conservadorismo das crianças.
Décadas de 20 a 50	Análise do ponto de vista cultural e de personalidade: a projeção do jogo	Neste período ocorreram inúmeras inovações metodológicas para o estudo do jogo infantil, analisando-o em diversos contextos culturais. Tais estudos reconhecem que os jogos são geradores e expressam a personalidade e a cultura de um povo.
Década de 30 a 50	Análise funcional: socialização do jogo	Neste período a ênfase foi dada ao estudo dos jogos adultos como mecanismo socializador.
Começo da Década de 50	Análise estruturalista e cognitivista	O jogo é visto como uma atividade que pode ser expressiva ou geradora de habilidades cognitivas. A teoria de Piaget merece destaque, uma vez que possibilita compreender a relação do jogo com a aprendizagem.
Décadas de 50 a 70	Estudos de Comunicação	Estuda-se a importância da comunicação no jogo.
Década de 70 em diante	Análise ecológica, etológica e experimental: definição do jogo	Nesta teoria foi dada ênfase ao uso de critérios ambientais observáveis e/ou comportamentais. Verificou-se, também, a grande influência dos fabricantes de brinquedos nas brincadeiras e jogos.

Fonte: FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*.

De acordo com Froebel (1826):

A educação é o processo pelo qual o indivíduo desenvolve a condição humana, com todos os seus poderes funcionando com harmonia e completa, em relação à natureza e à sociedade. Além do mais, era o mesmo processo pelo qual a humanidade, como um todo, se elevando do plano animal e continuaria a se desenvolver até sua condição atual. Implica tanto a evolução individual quanto a universal.

Assim, explicar o sentido da palavra jogo, não é de interesse maior, mas sim, vivê-la e senti-la, suas origens, teorias e definições são inúmeras, mas, no entanto, o que há de unânime são as características, ou seja o jogo proporciona alegria e integração, além de solidariedade e sociabilidade.

III. CONCEPÇÕES TEÓRICAS SOBRE O JOGO EDUCATIVO

A criança que brinca e o poeta que faz um poema... estão ambos na mesma idade mágica!
(Mario Quintana)

O jogo educativo é uma atividade lúdica onde as crianças usufruem de uma situação onde há um envolvimento social, em um espaço e tempo determinado, com características próprias e delimitadas pelas próprias regras de participação.

O jogo educativo favorece naturalmente a criança e funciona como grande motivador ao aprendizado, estimulando o pensamento e o raciocínio, ajudando na ordenação de tempo e de espaço e favorecendo a construção de condutas cognitivas e o desenvolvimento de habilidades de coordenação e concentração.

Cada jogo deve sempre conter a imaginação, a imitação e a regra, podendo aparecer uma mais do que a outra, dependendo da característica do jogo. Piaget (1978) destacou três grupos principais entre os jogos: os chamados jogos de enredo, os jogos de regras e os jogos de exercícios.

Os jogos de enredo foram denominados como jogos do imaginativo, do faz-de-conta, dramático ou simbólico, como muitos hoje os chamam. O jogo de regras, como o próprio nome já o define, é constituído por normas que o definem e orientam. Já o jogo de exercícios, nada mais é do que o ato de pular, andar, saltar, é a repetição dos movimentos com prazer.

Assim, para Piaget (1978), tanto o jogo de regras como o jogo de enredo ou o de exercícios fazem a criança assimilar e recriar as experiências sócio-culturais dos adultos, facilitando a sua constituição como sujeito humano, produto da história e da cultura de cada geração.

Vigotski (1993) destaca o papel psicológico do jogo para o desenvolvimento da criança, e caracteriza o jogar como “imaginação em ação”, destacando a imaginação como elemento fundamental do jogo, seguido do prazer, ou o desprazer, pois explica que nem sempre há satisfação total no jogo para todos os participantes, pois podem ocorrer resultados de ganhar ou perder e podem se tornar desfavoráveis, se não bem definida a sua função.

A alegria não chega apenas no encontro do achado, mas faz parte do processo da busca. E ensinar e aprender não pode dar-se fora da procura, fora da boniteza e da alegria (Freire, 1989).

Citarei aqui alguns estudiosos e seus pensamentos sobre a educação lúdica através dos jogos educativos.

PHILIPPE ÁRIES - pesquisador da vida social da criança e da família e afirmava "assim disciplinados os jogos reconhecidos como bons foram admitidos recomendados e considerados a partir de então como um meio de educação tão estimáveis quanto os estudos".

RABELAIS - "ensina-lhes por meio de jogos, ensina-lhes a afeição, a leitura e ao desenhar e até os jogos de cartas e fichas servem para o ensino de geometria e da aritmética".

ROUSSEAU - demonstrou que a criança tem maneiras diferentes de ver, de pensar e de sentir, que lhe são próprias. Percebeu ainda que só se aprende a pensar se exercitam sentidos instrumentos da inteligência. "Em todos os jogos em que estão persuadidos de que se trata apenas de jogar, as crianças sofrem sem se

queixar, rindo mesmo o que nunca sofreriam de outro modo sem derramar torrentes de lágrimas”.

PESTALOZZI - escola é uma verdadeira sociedade, na qual o senso de responsabilidade e as normas de cooperação são suficientes para educar as crianças, e o jogo é um fator decisivo que enriquece o senso de responsabilidade, fortificando as normas de cooperação.

FROEBEL - o grande educador faz do jogo uma arte, um admirável instrumento para promover a educação para as crianças. A educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade de auto-expressão e participação social da criança.

DEWEY - "O jogo faz o ambiente natural da criança ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da mesma."

MARIA MONTESSORI - Enfoca a necessidade dos jogos para a educação de cada um dos sentidos "jogos sensoriais".

PIAGET - "Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que enriquecem o desenvolvimento intelectual". Os métodos de educação das crianças exigem que forneça a elas material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais.

WALLON - um movimento não é somente um movimento, mas o que parece expressar. É preciso jogar.

MAKARENKO - o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto, daí o fato de que a educação do futuro cidadão se desenvolva antes de tudo no jogo.

PAULO FREIRE - "O ato de brincar, de apropriar-se dos conhecimentos, de problematizar, de estudar é realmente um trabalho penoso, difícil que exige disciplina intelectual e que se ganha somente praticando".

A ação de buscar e de apropriar-se dos conhecimentos para transformar exige dos estudantes esforço, participação, indagação, reflexão, socialização com prazer, relação essas que constituem a essência psicológica da educação lúdica.

A educação lúdica esteve presente em todas as épocas, muitos contextos de inúmeros pesquisadores, formando, hoje, uma vasta rede de conhecimentos não só no campo da educação, psicológica, fisiológica, como em todas as áreas de conhecimento.

Fonte: JESUS, Valentina Luzia de. Pedagoga, psicopedagoga Clínica e Institucional, Especialista em Gestão Educacional.

IV. BENEFÍCIOS DO JOGO NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO

Magda Soares (2003, p. 91-2) afirma que:

Ao exercício efetivo e competente da tecnologia da escrita denomina-se letramento, que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos – para informar ou informar-se, para interagir com outros, para imergir no imaginário, no estético, para ampliar conhecimentos, para seduzir ou induzir, para divertir, para orientar-se, para apoio à memória, para catarse; habilidades de interpretar e produzir diferentes tipos e gêneros de textos; habilidades de orientar-se pelos protocolos de leitura que marcam o texto ou de lançar mão desses protocolos, ao escrever, atitudes de inserção efetiva no mundo da escrita, tendo interesse e prazer em ler e escrever, sabendo utilizar a escrita para encontrar ou fornecer informações e conhecimentos, escrevendo ou lendo de forma diferenciada, segundo as circunstâncias, os objetivos, o interlocutor [...].”

Assim, dando início à aplicação dos jogos educativos na sala de aula como um recurso para me auxiliar em minhas práticas pedagógicas, no intuito de alfabetizar letrando, durante o meu estágio, e partindo do conhecimento dos alunos para produção de um novo conhecimento, também necessário no processo de alfabetização e letramento, parti para a produção de jogos, confeccionados por nós mesmos, eu e meus alunos. Todo o conteúdo acabava com um tipo de jogo, e, é claro, todos os alunos adoravam e participavam ativamente, muitas vezes até em demasia, e era preciso acalmá-los eventualmente com alguma atividade mais tradicional.

Dos jogos educativos, posso destacar os mais significativos para mim e muito explorados em meus planejamentos. Os cooperativos, que são jogos realizados em grupos, onde um ajuda o outro, e as atividades artísticas e

recreativas, que são atividades que trabalham com a coordenação motora e com a criatividade dos alunos. Os jogos educativos têm elementos de todas essas atividades que nós, professores, costumamos considerar como importantes estratégias de ensino, ao mesmo tempo lúdicas e adequadas ao desenvolvimento de conteúdos, competências e habilidades.

Enfim, observei que o jogar é uma brincadeira que, bem orientada, contribuiu positivamente no processo da alfabetização da turma, pois o jogo pôde ser reproduzido, transformado e criado. Esta tarefa coube a mim, professora, juntamente com meus alunos e pôde ser realizada nesta faixa etária entre sete e oito anos, bastando para isto adaptar a complexidade das solicitações ou propostas.

Deste modo, perceber que, para meus alunos, os jogos foram pura diversão e as brincadeiras acabavam virando uma aula inesquecível e os alunos aprenderam sem que precisassem escrever muitas vezes as palavras ou decorá-las para fazer um ditado, por exemplo, foi inevitável, pois eles passaram a escrever espontaneamente, e o resultado foi muito bom. Brincando com as palavras e seus elementos silábicos, criando frases e realizando atividades de análise e síntese, as crianças ganharam uma base sólida de conhecimentos e o processo de alfabetização fluiu naturalmente, o que pude comprovar através das avaliações dos próprios projetos que planejei para o estágio, pois em todas as dez semanas foi aplicado algum tipo de jogo.

No meu estágio houve até uma semana específica de jogos, a chamada semana 5, onde os alunos, dentro de um planejamento previamente definido, trabalharam a alfabetização, globalizando-a com a matemática, totalmente através de jogos e brincadeiras lúdicas, na produção de jogos confeccionados por nós mesmos, tendo como objetivos brincar, jogar e aprender.

Na eterna busca de alfabetizar de maneira significativa e contextualizada socialmente e mais lúdica possível, onde o empenho dos alunos em aprender será visivelmente maior, pensei em desenvolver conteúdos de leitura e escrita através de um projeto de atividades com jogos e brincadeiras. Uma vez que a

brincadeira e o lúdico são formas iniciais de experimentação e socialização vividas pelo ser humano durante sua infância, a alfabetização não pode e nem deve ignorar essa fase importante da vida humana.

A proposta de avaliação consistiu em produzir ações pedagógicas que estimulem e promovam condições favoráveis para o desenvolvimento afetivo, cognitivo e social da criança em sua plenitude, estimulando a criatividade com a elaboração de jogos e brincadeiras que sirvam de instrumento na construção do conhecimento.

Diante disso, os jogos didáticos apareceram como uma alternativa que fortaleceu e enriqueceu o ato pedagógico nos processos de ensino e de aprendizagem.

Então, cada atividade lúdica, no caso o jogo pedagógico, foi ação, processo, envolvimento, caminho percorrido com entusiasmo, muitas vezes até com angústia, desafios superados ou triunfos conquistados, pois sempre há e houve, sim, aqueles alunos, como no caso de um aluno que tenho, com sérias dificuldades de aprendizagem, que, no decorrer da semana específica dos jogos, sentiu-se entusiasmado. Foi naquela semana que ele descobriu que, de alguma maneira, podia se sentir igual aos seus colegas, pois como ele mesmo disse “*eu também sei jogar*”.

Mas também há aquele aluno que, por ser um tanto agitado, ao se jogar algo em que pode haver disputa, sentiu-se revoltado e não aceitou não ter ganhado o jogo. Ao ser até agressivo em sala de aula, acabei tendo que adaptar certas regras para este aluno especificamente.

Assim, o jogo, durante o estágio, exerceu fascínio, despertou reflexos de inteligência e de vivacidade, e foi sempre uma fonte de auto-descoberta, de fantasia e crescimento individual. Foi até, muitas vezes, apenas uma atividade sem fins de produção, totalmente gratuita, proporcionando a reinvenção do próprio mundo, da reorganização dos pensamentos e emoções, do fingir ser algo mágico, capaz de transformar, reconstruir, aprender ou reaprender, o que

pôde ser comprovado com a avaliação final do projeto da referida semana, através de uma reflexão, mesmo com seus imprevistos. Abaixo transcrevo a avaliação da semana.

As atividades da semana começaram muito bem, os alunos adoraram a semana achando-a diferente, pois houve bastante tempo dedicado para os jogos e para a produção dos mesmos. A atividade do telefone sem fio não obteve o resultado esperado ou talvez foi mal formulada por mim, pois a palavra inicial não chegava correta ao final e os alunos assim não conseguiam escrevê-las. Tive que intervir e mudar a estratégia e assim passamos a escrever a palavra antes, o que era feito por apenas um grupo e depois um lia a palavra no ouvido. Foi uma pena que a semana foi prejudicada pela minha ausência no quarto e quinto dia do projeto, assim os alunos tiveram a aula planejada para o laboratório de informática e jogaram, mas a outra parte da aula e a do dia seguinte somente tiveram continuidade alguns dias depois.

No último dia, produzimos jogos diversos, muitos a partir de estruturas de jogos tradicionais, como o bingo e jogos de baralho, que eram adaptados ao uso de letras. Esses jogos se dividiram em três categorias básicas: jogos para aprender as letras e a ordem alfabética; jogos para aprender e usar palavras, com modelos de escrita convencional para serem confrontadas com as hipóteses de escrita dos alunos; jogos para refletir sobre o sistema de escrita e a ortografia.

Junto com a produção dos jogos, revíamos as suas regras, pensávamos em variantes, e discutíamos o valor e alcance desses jogos no processo de alfabetização, assim como o valor da aprendizagem lúdica, alegre, pautada em momentos de jogar, brincar, que, por serem também momentos de jogar, brincar, que, por serem também momentos de desafios, proporcionam a reflexão.

Assim, comprova-se que o jogar sempre é participar, é envolver-se, é estar envolvido em um mundo e inserido no coletivo, o jogar deve ter “uma dimensão fundamental de socialização: os jogadores se encontram e

aprendem a coexistir numa situação de igualdade, criam noções de prosperidade, de relacionamento, de respeito e de normas” (Redin, 1995, p.11).

Também segundo Redin (2000, p. 64):

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestado do movimento interno e externo para os desenvolvimentos físicos, psíquicos e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma.

Assim, jogar pode e deve ser simbólico e também suporte para representações, para histórias, sejam elas específicas ou retiradas de outros, como filmes, desenhos animados, etc. O que ocorreu em mais um projeto proporcionado a meus alunos durante o referido estágio, este na chamada semana sete e semana oito, onde, através de histórias de contos de fadas, os chamados clássicos, desta vez, Chapeuzinho Vermelho e os Três Porquinhos, produzimos dramatizações, encenações e reproduções das histórias contadas criando e recriando, assim, representações para estas histórias; as quais tinham como objetivos principais entre outros, preparar a criança para a aprendizagem da leitura e da escrita, de maneira lúdica e criativa; trabalhar com a narração, com o corpo e a gesticulação, entonação e preparação do espaço a ser utilizado pelas crianças, garantindo ainda uma relação mais afetiva entre professores e alunos a fim de facilitar uma melhor integração no ambiente escolar.

Assim, “Essa cultura lúdica irá constituir uma bagagem cultural para a criança e se incorporar de modo dinâmico à cultura, à capacidade de criação do futuro adulto” (Brougère, 1995, p. 52). Acreditando-se que o aluno que tem uma boa base na fase da escolarização, será um jovem ou adulto de sucesso. O que se comprova através da seguinte reflexão destes projetos:

Desta forma, a literatura se constitui num jogo instigante, proporcionando aos alunos momentos inesquecíveis, envolvidos nesta os mais diversos sentimentos, tornando o ato de ler uma prática desejável e agradável, pois ser um bom leitor, segundo Abramovich (1989), é "ter um caminho absolutamente infinito de descobertas e de compreensão do mundo."

E foi através destes pensamentos, leituras dos textos propostos pelas interdisciplinas freqüentadas durante o período do PEAD que consegui, ao final do desenvolvimento do projeto de estágio, chegar a uma reflexão pessoal, a qual deixo registrada aqui.

As brincadeiras e os jogos são fatores de grande importância na construção do conhecimento. Segundo Piaget, é nessa fase que encontramos a criança ainda precisando do concreto para formular suas teorias e apreender o seu conhecimento. Pensando nisso, este projeto vem ajudar, através dos jogos e brincadeiras, a criança a vencer essa etapa do seu desenvolvimento.

Em consequência disso, o projeto teve como objetivo propiciar diversificação no modo da alfabetização e fortaleceu a confiança da criança na sua capacidade de aprendizagem, valorizando a educação como meio para o desenvolvimento pessoal e social, permitindo-lhe exercer a sua função de ajustamento, individualmente e com outras pessoas; resgatando a qualidade de vida do educando, em todos os seus aspectos, valorizando suas capacidades, auxiliando-os a compreender e até mesmo a aceitar suas limitações, e provocando reflexão sobre diferentes enfoques, na busca de sua autonomia, e valores reconhecendo no outro suas potencialidades seu valor e sua importância na sociedade, respeitando as suas diferenças, sociais, religiosas, culturais, econômicas, limitações e peculiaridades.

Sendo assim, é nesse momento que reflito, ainda mais, que é fundamental, na etapa da alfabetização e letramento do aluno, que o jogo seja utilizado de maneira cotidiana, pois assim daremos chance a esse aluno de desabrochar, dando-lhe também oportunidade de experimentar sua autonomia perante o mundo, tornando-se ativo na busca do conhecimento, da

alfabetização e do letramento. E o prazer de se transmitir o conhecimento pulsará, trazendo alegria e realizações.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Assim, ao término deste trabalho, concluo que muitos de nós, professores, ao invés de se preocuparem tanto com as práticas de alfabetização propriamente dita, pensando somente em preparar o aluno para a alfabetização, usando somente folhinhas com exercícios repetitivos, somente prevendo que a criança aprenda a escrever, não estamos nos dando conta de que o brincar e o jogar também são formas de aprender e ensinar, tornando as atividades muito mais prazerosas e divertidas. Para a criança, segundo Machado (1986, p.27):

O jogo desempenha papel importante no desenvolvimento integral da criança. É um método de crescimento nas áreas em que está madura para desenvolver-se. O brinquedo promove o crescimento físico, social, mental e emocional da criança.

Portanto, deve-se valorizar o espaço escolar e oportunizar que a criança se desenvolva de forma estimulante, ativa e prazerosa. O espaço lúdico é algo que precisa ser repensado na escola, para que possamos construir uma educação mais significativa, uma sociedade mais coletiva e integrada, voltada ao social e ao cooperativismo, atitudes, estas, expressas através do jogar.

Juntamente com a proposta da inclusão da leitura e da escrita, o espaço lúdico deve ser articulado, contemplando os alunos na sua integralidade:

Assim como as manifestações de afeição são uma fonte de indispensável para a segurança da criança, igualmente os espaços para os jogos e brincadeiras, são espaços vitais para que ela possa desenvolver-se, acrescentar vocabulário e se expressar (Dinello, 1983, p.5).

Então, como o jogar e o brincar são atividades ligadas ao ser humano e sempre estiveram presentes em nossas vidas, tornam-se fundamentais dentro de qualquer proposta educativa.

REFERÊNCIAS

ABRAMOVICH, F. *Literatura Infantil: gostosuras e bobices*. São Paulo: Scipione, 1989.

ARIÉS, P. *História social da criança e da família*. 2.ed. Rio de Janeiro: Livros Técnicos e Científicos, 1981.

BROUGÈRE, Gilles. *Brinquedo e Cultura*. 4. ed São Paulo: Cortez, 2001.

DINELLO, Raimundo. *A Expressão Lúdica na Educação da Infância*. Santa Cruz do Sul: Universitária da Apesc, 1984.

FERREIRO, Emilia. *Passado e presente dos verbos ler e escrever*. Tradução de Claudia Berliner. São Paulo: Cortez, 2002.

FRIEDMANN, A. *Brincar: crescer e aprender: o resgate do jogo infantil*. São Paulo: Moderna, 1996.

FREIRE, Paulo. *A importância do ato de ler: em três artigos que se completam*. São Paulo: Autores Associados, 1989.

FROEBEL. Disponível em <http://froebelfriedrich.blogspot.com/2010/05/bibliografia-e-principais-obras-de.html>

JESUS, Valentina Luzia de Jesus. Disponível em <http://vlj.spaceblog.com.br/885697/Origem-da-educacao-ludico/> acessado em 5/11/2010

MACHADO, Nilce V. *A Educação Física e Recreação para o Pré-Escolar*. Porto Alegre: Prodil, 1986.

PLATÃO. *Fédon*. São Paulo: Nova Cultural, 1987. (Os pensadores).

QUINTANA, Mário. Disponível em <http://www.lusopoemas.net/modules/news/article.php?storyid=162685> acesso em 26/10/2010

REDIN, Euclides. *O Espaço e o tempo da criança: se der tempo a gente brinca*. Porto Alegre: Mediação, 2003.

SOARES. Magda B. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 1999.

TFOUNI, L. V. A dispersão e a deriva na constiuição da autoria e suas implicações para uma teoria do letramento. In: SIGNORINI, I. (org). *Investigando a relação oral e escrito e as teorias do Letramento*. Campinas: Mercado das Letras, 2001.

VIGOTSKI, L.S. *Pensamento e Linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

_____. *Formação social da mente*. 6. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1993.