

SOCIEDADE DE ENSINO SUPERIOR AMADEUS - SESA

FACULDADE AMADEUS - FAMA

CURSO DE PEDAGOGIA

ANA IONARA LIMA KLOS

YASMIN DE ARAUJO MOURA

O USO DOS JOGOS COMO AUXILIARES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**Aracaju – SE
2012**

**ANA IONARA LIMA KLOS
YASMIN DE ARAUJO MOURA**

O USO DOS JOGOS COMO AUXILIARES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Artigo científico apresentado à Faculdade Amadeus como trabalho de conclusão de curso e requisito básico para obtenção do título de Especialista em Pedagogia Licenciatura

Orientador: Prof. Eduardo Novaes Schoucair

**Aracaju – SE
2012**

O USO DOS JOGOS COMO AUXILIARES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

RESUMO

O presente artigo tem por objetivo refletir, segundo alguns conceitos teóricos, sobre a importância do uso do jogo como auxiliar no processo de alfabetização. Neste contexto, buscou-se compreender não somente a função e valor dos jogos para formação do indivíduo, como também, entender a cerca do processo de alfabetização, como as crianças se apropriam do nosso sistema de escrita e passam a ser alfabetizados. Por fim, foi feita uma análise de como eles podem auxiliar professores e educadores nas salas de aula, trazendo uma melhor compreensão e assimilação dos conteúdos, de forma lúdica e prazerosa.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Escrita.

ABSTRACT

This article aims to reflect, according to some theoretical concepts about the importance of using the game as an aid in the literacy process. In this context, we sought to understand not only the function and value of games for training of the individual, but also understand about the literacy process, as children take ownership of our writing system and become literate. Finally, an analysis of how they can help teachers and educators in the classroom, bringing a better understanding and assimilation of content in a playful and enjoyable.

Keywords: Games. Literacy. Writing.

1 INTRODUÇÃO

A busca por uma melhor compreensão de como a criança aprende, nos levou ao seguinte estudo a partir das observações realizadas em sala de aula no período de estágio supervisionado nas séries iniciais do ensino fundamental, onde as crianças utilizavam jogos pedagógicos após a apresentação dos conteúdos dados pela professora, foi notória a fixação desses conteúdos e a facilidade com que eles reproduziram e responderam questões apresentadas posteriormente a utilização dos jogos, apresentando resultados satisfatórios a série. Buscamos então compreender essa relação conteúdo-jogo e através do levantamento bibliográfico, analisar os dados encontrados e formular nossas hipóteses acerca do tema estudado.

Desde o nascimento, a criança esta envolta por jogos. Em torno dos quatro meses inicia-se a atividade lúdica, nessa fase os objetos funcionam como símbolos, seu corpo começa a ser capaz de controlar movimentos como aproximar a mão de objetos. “Assim como se constituem, nesses primeiros anos de vida, os fundamentos de sua vida mental, também seu mundo lúdico se origina dos primeiros jogos de perda e recuperação, de encontro e separação” (ABERASTURY, 1992, p.33).

Para Vigotsky (1999) a brincadeira pode ter papel fundamental no desenvolvimento da criança, onde se dá por interações, o jogo lúdico e o jogo de papéis, permitindo que haja uma atuação na zona de desenvolvimento proximal do indivíduo, ou seja, criam-se condições para que determinados conhecimentos e/ou valores sejam consolidados. Piaget (1978) afirma que a origem das manifestações lúdicas acompanha o desenvolvimento cognitivo. Segundo Winnicott (1975) é através das brincadeiras que as crianças estabelecem relações com o meio e interagem com os outros para construir a própria identidade e desenvolver a autonomia.

Os jogos podem assumir diferentes imagens e sentidos de acordo com o que cada sociedade lhe atribuir. Entendemos o jogo como uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos participam de uma situação de envolvimento social, com tempo determinado e características próprias de regras e situações “imaginárias”.

Alguns estudos revelam que além de propiciar a construção de um espaço no imaginário infantil, o jogo, “por ser uma atividade dinâmica é capaz de transformar-se com o contexto” (Diva Maranhão, 2004), dando-se assim, o estímulo ao desenvolvimento da capacidade de abstração da criança. Referindo-se ao processo educacional, Maranhão (2004), acrescenta que a utilização do jogo como um recurso pedagógico é sugerida como facilitadora da aprendizagem e do desenvolvimento.

Para as crianças, ao ingressarem na escola o conhecimento é um conceito abstrato, então esse deve ser construído pelo próprio indivíduo através do crescimento, construção e acomodação de seus esquemas de raciocínio, resultantes de experiências de sua mente, quando em tentativa de resolver desafios.

Em nenhuma outra fase da vida de criança a educação é de tão grande importância quanto à dos primeiros anos de escolaridade. É neste período que ela forma

conceitos, atitudes, valores e esquemas de raciocínio que vão traçar as linhas de sua personalidade.

No processo de alfabetização os jogos se apresentam como poderosos aliados para que as crianças aprendam e compreendam sobre o sistema de escrita sem serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Durante o jogo, elas mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando saberes já adquiridos ou acomodando novos conhecimentos. Brincando elas passam a compreender como funciona o sistema alfabético e socializam saberes com os colegas.

E nesse contexto, afirma (Antunes, 2002, p. 36) que o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade, simboliza o instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

O uso dos jogos na alfabetização visa, portanto garantir que os alunos de forma lúdica tenham a oportunidade de aprenderem a linguagem numa dimensão mais reflexiva, não excluindo a sistematização e o uso pragmático, mas que através da exploração da leitura de palavras, textos, valorização de sua bagagem cultural e sua disposição para brincar com as palavras.

Através dos jogos os alunos não apenas aprendem a lógica da nossa escrita, mas também a lidar com regras e a participar de atividades grupais, conduzindo assim bons momentos de diversão e aprendizagem.

Considerando os objetivos da pesquisa, esse estudo foi caracterizado contemplando a análise exploratória e descritiva, recaindo sobre a forma de abordagem qualitativa, onde os mesmos são analisados através do método dedutivo, utilizando assim referências bibliográficas.

2 A CRIANÇA E O JOGO

O jogo e as atividades lúdicas são uma peça fundamental para enfrentarmos diversas situações e vários problemas. A criança através do jogo pode liberar as suas energias, ela também consegue transformar uma realidade complicada, liberar uma fantasia e também dá prazer para si próprio e também para quem a ensina.

No jogo os desafios sempre existem, ele tem que integrar sempre a criança para que eles se interajam com os adultos tornando-os espontâneos e compreendam a realidade que os cercam.

Toda a infantilidade da criança está no jogo, ela desenvolve a autoconfiança a sua personalidade, comparação, habilidade, ela tem que ser livre para brincar, correr, construir, modificar.

A criança já foi considerada um adulto em miniatura, sendo que o ambiente é um influenciador para as características infantis.

Quando um bebê tenta pegar um brinquedo ou um objeto ele se movimenta, isso quer dizer que ele está jogando, já está começando a se desenvolver de forma sensório-motora e de forma cognitiva através do jogo com o próprio corpo. A mesma coisa acontece quando uma criança em idade escolar empilha objetos, derruba, junta, ela está se desenvolvendo potencialmente, ela está se descobrindo. Os educadores devem acreditar no potencial de cada criança, desde a pré-escola, até as séries seguintes, valorizando o que ela faz assim a criança se sentirá segura e confiante e com a autoestima elevada. Cada criança é um mundo diferente de destaques, cada uma se desenvolve de forma diferente, e cada uma vai galgar horizontes altos se tiverem incentivos e apoio do sua professora, a outras, basta só um sorriso de apreço do mestre para superar dificuldades que lhes estão em volta. Para se integrarem, as crianças, necessitam da continuação, das atividades, da valorização do educador, das vivencias que elas trazem de casa e de tudo que elas adquirem do conhecimento na escola.

Sempre que vem à palavra jogo em nossa mente, lembramos logo da fase da infância, é muito comum essa atividade a todo o ser humano, mas porque as crianças

querem passar a maioria do tempo nessa atividade? E que sentido tem o jogo no desenvolvimento da criança?

O jogo é um tema tratado por diferentes pesquisadores a mais de um século (Spencer 1855; Gross, 1898) despertou o maior interesse científico (Pellegrini e Smith, 1998) nos últimos 30 anos. De todas as formas que se pode adotar a do jogo simbólico é a que gerou maior número de pesquisas (Mc Cune, 1995).

O jogo acompanha o indivíduo ao longo da sua vida desenvolvendo seu lado afetivo e cognitivo. Duas atividades que trazem sentimentos e motivações diferentes para o ser humano é a brincadeira e o trabalho, que gera certo prazer à forma lúdica para o indivíduo.

O que faz o jogo diferente de qualquer outra atividade é o seu caráter voluntário. Levando a criança a começar novas brincadeiras sem precisar da ajuda dos familiares e de seus educadores. Através do jogo a criança poderá resolver diversos conflitos pessoais, a brincadeira é uma maneira de aliviar as tensões que geram na criança os acontecimentos da vida real (Freud, 1981 citado em Beltrán, 1991). As atividades lúdicas com certeza produzem ao ser humano prazer e diversão.

Existem quatro tipos de categoria de jogos, a saber: Os jogos de exercício, os jogos de construção, os jogos simbólicos e os jogos de regras. Os jogos de exercícios são usados e adequados nos dois primeiros anos de vida em que o bebê ocupa a maior parte do tempo. Já na faixa dos dois aos seis anos, o jogo ganha certo espaço simbólico.

No decorrer dos primeiros anos de vida da criança antes dela ter o pensamento simbólico, se envolve em atividades que se engajam na categoria de jogo de exercício, dentro dessas atividades se encontram as ações que ela realiza sobre o seu corpo quanto aos objetos. Com características por ausência de simbolismo são essas ações que necessitam de normas internas e se realizam pelo prazer que produz a ação em si mesma, sem que exista outro objetivo diferente do da própria ação. Durante os primeiros nove meses de vida, a criança passa parte de seu tempo explorando o seu corpo com prazer, olha as mãos e as leva a boca, sorri quando move braços e pernas, e também quando toca o corpo da mãe, olhando e tocando o rosto, o cabelo, olhando os olhos e o nariz. E com aproximadamente nove meses incorpora em sua atividade de

brincadeira, diferentes ações com os objetos, como a de arremessar, bater com eles, manusear, encaixar, procurar, etc.

A possibilidade de procurar objetos que ficaram escondidos aparece através da recém-descoberta permanência do objeto. A partir dessa idade e até os 24 meses, as formas de jogos de exercícios tomam-se variadas devido à possibilidade de se deslocar de modo independente do espaço, engatinhando e correndo. A criança pode passar longos períodos se divertindo enquanto vai explorando a casa andando de um lado para o outro na ponta dos pés.

A maior parte dessas atividades é produzida sozinha ou com adultos, que se interagem nessa etapa como os principais companheiros de brincadeiras das crianças, propondo atividades em que ela começa a intervir, contribuindo adequadamente.

Existem também os jogos de construção, jogos estes que têm como finalidade fazer com que os objetos sejam manipulados sempre com a intenção de criar algo, como construir um castelo de areia, fazer uma torre com blocos etc.

Na idade dos sete aos onze anos o que mais prevalece são os jogos de regras, eles começam a se fazer presente a partir dos sete anos onde a criança inicia formas de jogar dividindo as tarefas com os outros como brincar de esconde-esconde, polícia e ladrão.

Para que a criança seja capaz de se envolver em jogos dessa complexidade, deve se superar o egocentrismo, característica do pensamento pré-operatório, ou seja, deve ser capaz de se colocar no lugar de outra pessoa, assim a criança a desenvolver atividades de regras tomam como desafio controlar seus desejos e motivações pessoais.

É fácil imaginar que as peculiaridades observadas dos diferentes tipos de jogos, não aparecem em todas as etapas do ciclo vital. O motivo são as próprias limitações geradas pelo ritmo que a criança evolui. As formas de jogos mais frequentes nos dois primeiros anos de vida são as solitárias.

A partir dos dois anos, a criança mostra mais interesses por outras crianças da mesma idade diminuindo a quantidade de brincadeiras com os adultos, isso porque as crianças da mesma idade trazem novidades e porque falam a mesma língua. Tudo isso leva a elas se distanciarem dos adultos melhorando a capacidade linguística das

mesmas, começando a superar o egocentrismo sendo capaz de adotar a perspectiva dos outros observando uma melhora importante no conhecimento de regras e normas.

Pellegrini e Smith (1998) dividem o jogo de atividade física em três categorias conforme o vigor exigido: “estereotipias rítmicas, jogo de exercício e jogo de pegar .”

Estereotipias rítmicas, nessa categoria incluem-se todas as atividades repetitivas em que há movimentos motores globais centrados no corpo da criança, com ausência de objetivos, entre eles estão os ‘tapas’, balanços e movimentos de braços. Esse tipo de atividade pode ser induído como jogo funcional, e alcançar sua máxima manifestação por volta dos seis meses de idade. A partir dos 12 meses, esse tipo de atividade se reduz de forma importante (Thelen, 1980). Esse tipo de jogo é comum entre meninos e meninas e não se notam diferenças importantes em função de variável gênero.

Na idade adulta podemos encontrar exemplos de todas as formas de jogo, onde o mesmo pode ser desenvolvido tanto através do convívio social, como sozinho, ou seja, através de regras ou ausência de normas, simbólico, funcional, ou de exercício. Podemos jogar cartas (sozinho) assistir a um jogo de futebol (espectador), fazer uma peça de teatro (simbólico), caminhar em um parque com alguém (jogo de exercício ou paralelo) passear pela rua ou andar de bicicletas sem pretender chegar a nenhum lugar (jogo de exercício). Todos esses exemplos nos revelam a existência e a persistência do jogo durante o ciclo vital.

Diversos pesquisadores destacaram, em diferentes momentos, a grande influência do jogo sobre o desenvolvimento da criança.

Delval (1994) é um dos muitos autores que evidencia a função educativa do jogo indicando; Já Ortega (1995) afirma que “brincar não é estudar nem trabalhar, mas, que brincando, a criança aprende (...)” Isso mostra o interesse educativo que despertou a brincadeira entre os diferentes psicólogos do desenvolvimento que abordaram direta ou indiretamente o tema. Autores como Pellegrini e Smith (1998) destacam esse valor ao descreverem a brincadeira do ponto de vista da atividade física envolvida.

Destacamos ainda, o valor da aprendizagem espontânea que tem a brincadeira, ou seja, considerá-la como instrumento com poder suficiente para provocar

a aquisição de novas habilidades e conhecimentos, sem perder de vista o fato de que o tipo de jogo é limitado pelas possibilidades cognitivas, físicas e sociais do indivíduo.

Fica fácil, pois, conduir o porquê da enorme atração que os jogos exercem sobre as crianças, em especial aqueles que estão em fases importantes do desenvolvimento. Todas estas brincadeiras propiciam prazer, mas a sua finalidade não termina aí: os jogos contribuem para o desenvolvimento integral do sistema nervoso em seus aspectos psicomotores e cognitivos, sendo que isto justifica a compulsão com que as crianças a eles se dedicam. (ANTUNHA, 2008, p. 62)

3 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Para entendemos como os jogos podem auxiliar no processo de alfabetização, faz-se necessário compreender como este processo ocorre. Como as crianças passam a compreender nosso sistema de escrita e utilizá-lo?

Ferreiro & Teberosky, (1999, pp.29) definem segundo a teoria de Piaget, que o sujeito é aquele que procura compreender o mundo a sua volta e trata de resolver questões que as provocam. É um sujeito que aprende com suas ações, interações e experiências, que não espera a transmissão de conhecimento de alguém. Partindo desse princípio encontramos um conflito com as “formas de alfabetizar”, se somos seres que pensam e aprendem a todo o momento com o mundo a nossa volta, porque se tem a ideia de que a criança só aprenderá a ler e escrever através de um método de ensino, sendo esse mais valorizado do que o sujeito?

Na teoria de Piaget, um mesmo estímulo não é o mesmo, a menos que os esquemas assimiladores à disposição também o sejam, assim entendemos que o sujeito da aprendizagem está no centro da ação.

A concepção de aprendizagem, sendo um processo de obtenção de conhecimento, inerente à psicologia genética supõe que existam procedimentos de aprendizagem que não dependem de métodos, cuja obtenção de conhecimento é um resultado da própria atividade do sujeito.

Ferreiro (2001), um dos grandes nomes no campo de estudos da alfabetização no Brasil, apresenta como resultado de suas pesquisas juntamente com outros autores, as maneiras para aquisição da leitura e escrita sob três pontos de vista:

Apresenta no primeiro ponto a concepção de que a língua é um sistema de normas pronto e acabado, que precisa ser aprendido pelas crianças, sendo elas um ser passivo, a aprendizagem ocorre por meio da memorização, repetição e cópia de modelos, sendo elas incapazes de elaborar hipóteses.

Há práticas que levam a criança a convicção de que o conhecimento é algo que os outros possuem e que só se pode obter da boca dos outros, sem nunca ser participante da construção do conhecimento. Há práticas que levam a pensar que “o que existe para se conhecer” já foi estabelecido, como um conjunto de coisas fechado, sagrado, imutável e não modificável. (FERREIRO, 2001, pp. 30-31)

No segundo ponto apresentado por Smolka (1989, pp. 62), a aquisição da escrita trata-se de uma construção individual do conhecimento considerando “a escrita como um objeto de conhecimento, que analisa o conflito cognitivo no processo de aprendizagem e vê o erro como fundamentalmente construtivo no processo”. Dessa forma mostra que esse ponto de vista permeia pelas ideias de que o processo de aprendizagem da leitura e escrita tem uma história na criança, a noção de desenvolvimento está presente ao longo da ação, as crianças constroem hipóteses sobre nosso sistema de escrita.

O terceiro ponto de vista apresenta dois focos em aspectos essenciais, inclui o aspecto fundamental social das funções, das condições e do funcionamento da escrita, focalizando também o caráter simbólico da mesma.

Sendo assim, o referido artigo, está voltado para a união de alguns aspectos relacionados ao segundo e terceiro pontos de vista sobre o processo de aquisição da língua escrita para melhor compreensão da alfabetização.

Em uma definição de sentido amplo Gontijo, (2002, pp. 2) apresenta que a alfabetização “é o processo de inserção no mundo da linguagem escrita”, transmitindo assim a ideia de que a alfabetização está presente na vida da criança muito antes dela entrar na escola, pois estão cercadas por pessoas que fazem o uso da escrita e leitura em diversas situações do cotidiano, situações essas que proporcionam às crianças a oportunidade de compreender as funções e os usos da escrita mesmo antes de serem matriculadas.

Entretanto as crianças aprendizes da leitura e escrita precisam compreender as relações entre grafemas e fonemas, o desenvolvimento dessa relação deve integrar a alfabetização, pois esta não implica obviamente, apenas a aprendizagem da escrita das letras, palavras e orações, a alfabetização implica a construção de sentido. Assim a alfabetização não se trata de um processo isolado, envolve o discurso oral, a compreensão das relações entre grafema e fonema e a produção de sentido por meio do trabalho de leitura e escrita. Nesse sentido entendemos a alfabetização como prática social e cultural em que se desenvolvem as capacidades de produção de textos orais e escritos, de leitura e compreensão das relações entre sons e letras.

De acordo com Vigotsky (2000) o domínio de uma língua é um processo revolucionário com interrupções, metamorfoses e involuções, uma linguagem tão complexa não pode ser dominada de forma mecânica, por meio da aprendizagem apenas das associações letra-som.

A concepção de linguagem escrita de Vigotsky se aproxima das ideias de Bakhtin (1992), onde a língua (oral e escrita) é definida não apenas como um sistema de normas fixas, acabadas que são simplesmente adquiridas pelo indivíduo, ela surge na história humana das necessidades de comunicação, se constitui nas relações sociais e ao mesmo tempo as pessoas se formam nessas relações.

Muitos estudiosos no Brasil têm defendido que a unidade de ensino da língua é o texto e investigado sobre o processo de apropriação da linguagem escrita e leitura partindo do princípio de como as crianças aprendem a escrever e ler textos. Diferente dos métodos convencionais de alfabetização que vão da parte (letra) para o todo (palavra), podemos incorporar a teoria de aprendizagem de Piaget a aprendizagem da leitura e escrita, compreendendo que a criança está imersa em um mundo de informação e que de certa forma conhece as palavras, ainda que não saiba interpretar e formular hipóteses. Em linhas teóricas de estudos Teberosky e Colomer, evidenciam em seus trabalhos que a criança antes de saber ler e escrever convencionalmente formulam uma série de ideias próprias ou hipóteses, atribuindo aos símbolos da escrita alfabética significados diferentes do que os adultos ensinam, as provas mais claras dessas ideias de exploração das crianças são as suas produções espontâneas, as “garatuñas” são a representação gráfica das suas interpretações. Essas hipóteses seguem uma ordem de evolução, onde a princípio não estabelecem sentido ou ligação entre forma gráfica e

significado das palavras (hipótese pré-silábica). Em sequência elas passam a relacionar as letras, às sílabas orais das palavras (hipótese silábica) e finalmente compreendem que as letras representam unidades menores que as sílabas: os fonemas da língua (hipótese alfabética). Essa evolução conceitual se dá em crianças de diferentes classes sociais, seu ritmo estará relacionado ao maior/menor contato que os aprendizes têm com a língua escrita na escola e em seu meio.

No nível pré-silábico as crianças começam a formular suas hipóteses, elas consideram que escrever é igual desenhar, ou seja, em muitas situações se for solicitado ao aluno que ele escreva determinada palavra, será muito provável que ele desenhe, acreditando ter escrito essa palavra. Também nessa fase a criança tem dificuldade em diferenciar letras e números e muitas vezes escrevem usando desenhos, rabiscos, garatujas, pseudoletas ou todos esses elementos misturados. Também se acredita que só é possível escrever nomes de objetos, pois para elas a escrita serve para nomear as coisas, as ações como pular, correr, dançar, ou sentimentos como dor, tristeza, não podem ser escritos. Nessa etapa a criança considera que a palavra guarda as características do objeto a ser escrito, por exemplo, se for solicitado que ela escreva a palavra BOI, provavelmente ela fará com muitas letras, pois o boi é um animal grande e na concepção do aluno essa característica precisa ser representada. O principal desafio dessa fase é fazer a criança compreender que a escrita representa os sons e não o objeto em si nem suas características.

No nível silábico os alunos começam a perceber que a escrita está relacionada com o som das palavras. No entanto elas desenvolvem a hipótese de que a quantidade de letras a ser escrita está ligada a quantidade de sílabas pronunciadas. Sendo assim quando desejam escrever, os alunos utilizam uma letra para cada sílaba da palavra, inicialmente preocupando-se com o aspecto quantitativo, marcando uma letra qualquer para representar cada sílaba isso corresponde ao *estágio silábico de quantidade*, à medida que começam a utilizar letras correspondentes com o som representado elas passam a fase *silábica de qualidade*. À medida que passam a escrever um grafema para cada sílaba os alunos começam a vivenciar um conflito e vão criando novas hipóteses, como a de que existe uma quantidade mínima de letras para escrever, além de acreditarem na necessidade do uso mínimo de duas, três ou até quatro letras, os alunos passam a desenvolver uma hipótese relacionada com a

variedade de letras, acreditando que uma palavra não pode ser escrita com a mesma letra em sequência.

No nível alfabético a criança já é capaz de fazer todas as relações entre grafemas e fonemas, embora ainda possua problemas de transcrição de fala e cometa erros ortográficos. O trabalho ortográfico deve ser percebido como um trabalho de reflexão, e não como trabalho de memorização, reflexão essa que deve levar os alunos a perceberem que embora a escrita represente a fala, esta não é a transcrição direta.

Compreender a psicogênese da língua escrita traz o conhecimento das fases vivenciadas pela criança, nos permitindo em melhor desenvolvimento no trabalho pedagógico de alfabetizar. Após entendermos como a criança cria suas hipóteses e chega a atingir a compreensão da língua escrita, passamos então a continuidade do processo de alfabetização, que não se trata apenas do ensino das letras e palavras para formar frases e textos. A criança precisa não só se apropriar do sistema de escrita, mas também desenvolver as habilidades de leitura e produção de textos orais e escritos. Sendo assim o ato de ensinar a ler e escrever – a alfabetização – deve relacionar-se ao uso da leitura e escrita de maneira a alcançar os objetivos em diferentes contextos em que essas práticas são desenvolvidas.

Entramos assim na nova concepção de alfabetizar, a alfabetização e letramento. Diferente das antigas formas, onde a memorização e repetição eram a principal forma de transmitir o conhecimento, nesse novo contexto à valorização está na construção de sentido do que está sendo ensinado. Atividades como leitura de rótulos, exercícios com o nome, são práticas que exemplificam a contextualização da alfabetização, pois a criança mesmo sem saber ler conhece as marcas por cores e desenhos e conhece seus nomes. Então além de atividades de leitura e produção de texto o processo de alfabetização se consolidará com a reflexão por parte do aluno sobre as propriedades do sistema notacional de escrita.

O desenvolvimento de atividades de leitura e escrita deve considerar as especificidades do processo de alfabetização e letramento, se quisermos formar comunidades de leitores e motivar as crianças e aprender como se escreve, precisamos não perder de vista a necessidade de garantir a leitura de textos literários, diversos gêneros textuais e situações de interação com outros indivíduos através da escrita.

4 OS JOGOS E A ALFABETIZAÇÃO

Após a compreensão de como o jogo e a criança interagem, e como acontece o processo de alfabetização, buscamos agora aliar os jogos a aquisição da língua como um auxiliar nesse processo, mostrando como os jogos podem atuar para se tornarem facilitadores da aprendizagem.

Falamos que o jogo tem poder socializador, onde a criança se expressa livremente, se desenvolve afetiva e cognitivamente, prepara para a vida adulta, pois a criança imita o real nas suas brincadeiras de faz de conta. “Jogos e seus contextos são simbólicos, imaginários, simulações combinadas ou consentidas que criam desafios e pedem boa argumentação” (Macedo, 2011).

Batllori (1998), afirma que “para o desenvolvimento de todas as potencialidades das crianças, o contexto mais estimulante e natural é a brincadeira”, os jogos transformam a criança em seres criativos, com autonomia, imaginação e fantasia.

De acordo com Conde e Viciania (1997), a aplicação da brincadeira na educação se torna complexa quando não se aceita que a aprendizagem deve ser fonte de prazer e que a brincadeira é um ótimo instrumento para alcançar esse objetivo. Ao observar as crianças brincarem é possível notar uma dedicação e interesse prazeroso no fazer.

“É nesse contexto que o jogo ganha espaço como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulos ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre, principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador”. (ANTUNES, 2002, pp.36)

Compreendemos também como a criança aprende a ler e escrever, que esse processo ocorre mesmo antes das crianças entrarem na escola, e ao serem

matriculadas irá desenvolver suas potencialidades, reformular suas hipóteses e assim como afirma Piaget (1996) passará por um processo de desequilíbrio entre aquilo que já conhece e os novos conhecimentos, até que assimile e acomode as novas informações.

Por fim entramos no campo educativo do jogo, que é nosso ponto central deste artigo. O jogo educativo tem a mesma função dos jogos desenvolvidos pela criança acontecendo de forma não espontânea, pois são guiadas pelo professor, com intenção dirigida, seletiva para um ou vários fatores do terreno afetivo, cognitivo, social ou motor, são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado como calcular, ler e escrever. Segundo Ide (2002) as crianças ficam motivadas durante o jogo, pois querem mostrar que jogam bem, usando assim a inteligência, se esforçam para superar os obstáculos, tornando-as mais ativas mentalmente.

O jogo com sua função lúdica de propiciar diversão, prazer e mesmo desprazer ao ser escolhido de forma voluntária e o jogo com sua função educativa, aquele que ensina, completando o saber, o conhecimento e a descoberta do mundo pela criança. (CAMPAGNE, 1989: 112) apud Kishimoto. 1992: 28

O jogo tem função mediadora da aprendizagem, trabalha a ansiedade, os limites, aprimora a coordenação motora, desenvolve a organização espacial, aumenta a atenção e a concentração, amplia o raciocínio lógico e desenvolve a criatividade, “O jogo, como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino” (MOURA, 2003, pp.80).

Nesse novo contexto da busca pela aprendizagem, é necessário que os professores transformem seu material pedagógico, acompanhando o interesse dos alunos, na busca por novas descobertas e experiências, gerando situações estimuladoras e eficazes no processo de ensino-aprendizagem.

Faz-se necessário lembrar que o jogo pode e deve ser usado como auxiliar, mas não como único método de ensino, eles são estratégias didáticas para apropriação dos conhecimentos que estão sendo transmitidos.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a

influencia de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (KISHIMOTO, 2003, pp. 37-38)

Quando cantamos, recitamos poemas, ou fazemos adivinhações, brincamos com a língua, e isso acontece de forma lúdica e prazerosa. É papel do professor aplicar atividades diversas que atinjam seus alunos mantendo o equilíbrio entre a função lúdica e educativa, para isso é preciso planejar e organizar situações onde ele seja o mediador, aplicando jogos selecionados a alcançar objetivos determinados, o cotidiano da sala de aula deve ser interessante, desafiador, surpreendente, de forma que o processo de aprendizagem se torne cativante e interessante.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) dão destaque aos jogos, como ferramenta didática, evidenciando que, através de sua vivência há uma intenção do sujeito com o objeto, possibilitando à criança, atribuir significados aos conteúdos. Evidenciam também que o educador, ao utilizar os jogos como ferramenta, pode desenvolver sua prática pedagógica através de multiplicidade de propostas. (MARINHO, 2007)

Através dos jogos ajudamos os alunos a entender a lógica da escrita e a consolidar o que elas têm aprendido, como também a aprender a lidar com as regras e a participação em atividades grupais. Eles podem ser poderosos aliados para o aluno refletir sobre o sistema de escrita, sem necessariamente, serem obrigados a realizar treinos cansativos e repetitivos. No momento do jogo a criança mobiliza os saberes e a lógica sobre o funcionamento da escrita consolidando a aprendizagem já realizada.

Outro ponto de destaque para os jogos é a motivação que ele provoca no sujeito. Houzel, neurologista, traz uma explicação a cerca do funcionamento do cérebro sobre a motivação, onde o mesmo relata que em nosso cérebro funciona um sistema dedicado à motivação e a recompensa. Quando são desenvolvidas tarefas muito difíceis ficamos desmotivados deixando o cérebro frustrado, sem obter prazer do sistema de recompensa. Situação essa que pode ser amenizada ou até transformada com o jogo, que gera prazer e satisfação na criança. A escola deve ser um espaço que procure motivar os alunos, que não se preocupe apenas com a transmissão de conteúdos, para isso é necessário propor atividades que motivem e despertem a curiosidade.

Aplicando o jogo educativo com a função de reforçar o aprendizado da língua no momento da alfabetização, é possível perceber que brincando as crianças compreendem os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas. Como defendem Debyser (1991) e Vever (1991), “os jogos de linguagem, tão frequentes nas várias culturas, permitem introduzir, na sala de aula, um espaço de prazer e de ampliação das capacidades humanas de lidar com a linguagem, numa dimensão estética, gráfica e sonora”. Os jogos com palavras tornam os signos palpáveis, fazendo compreender que as palavras são compostas de grafemas e fonemas, mas, além disso, de sons e letras que dialogam com outras palavras.

Para se apropriarem do sistema de escrita, as crianças precisam entender a lógica desse sistema. Eles precisam entender que as unidades sonoras – sílabas e fonemas – correspondem a uma unidade gráfica.

Para que haja a apropriação desse princípio várias atividades podem ser desenvolvidas como as que levam a composição e decomposição de palavras, a comparação das palavras escritas entre outras. É preciso levar os alunos a pensar na lógica da escrita, apresentar palavras com mesma terminação – Janela/Panela, por exemplo – irá levá-las a refletir sobre o som e a escrita fazendo a comparação do que é igual e qual a parte que as faz diferente, mudando seu significado.

Leal, Albuquerque e Rios (2005) classificam os jogos utilizados no processo de alfabetização em três blocos: Os de análise fonológica, sem correspondência com a escrita; Os que levam a refletir sobre o sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar na correspondência grafofônica; e os que ajudam a sistematizar a correspondência grafofônica.

Os jogos de análise fonológica farão os alunos compreenderem que para escrever é preciso refletir sobre o som e não apenas o significado da palavra, entender que elas são formadas por unidades sonoras menores, desenvolvendo sua consciência fonológica, por meio da exploração dos sons, comparando as palavras quanto as suas semelhanças e diferenças, percebendo suas partes, comparando tamanho e número de sílabas. Um jogo muito conhecido é o Bingo dos sons iniciais, ele faz com que a criança conheça a letra e familiarize-se com o som e a grafia.

Após a aplicação de jogos que levem ao conhecimento da letra e som, o professor pode passar a estimular os alunos com jogos de formação de palavras, a partir das letras que eles já conhecem e de pequenas sílabas partindo, por exemplo, de seus nomes, por serem palavras que eles estão familiarizados.

Passamos então aos jogos de reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, eles levam a compreensão das letras do alfabeto e seus nomes, e que as palavras são compostas por sílabas sendo necessário o registro de cada uma.

Entendem que cada fonema corresponde a uma letra ou um conjunto de letras que podem variar quanto à composição e número de letras. Observam que em cada sílaba há ao menos uma vogal e que os fonemas são pronunciados na ordem que são escritos. O jogo “palavra dentro da palavra” é um exemplo, tem como objetivo levar a criança a perceber que as palavras são compostas de unidades sonoras menores, perceberem que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais, compreender que uma palavra pode estar contida em outra palavra e segmentar palavras identificando partes que constituem outras palavras.

Os jogos para consolidação das correspondências grafofônicas consolidam o conhecimento de todas as letras e suas correspondências sonoras. Levam a leitura e escrita com fluência, mobilizando com o jogo a rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construídos. Um jogo que exemplifica esse grupo de jogos é o jogo “Quem escreve sou eu” a meta é escrever o maior número de palavras corretamente, ele fará com que as crianças tenham fluência e rapidez, ampliando seu repertório das correspondências grafofônicas.

É importante a aplicação de jogos em grupo, pois ajudam os outros, os que sabem mais ensinam os que estão em desenvolvimento e a troca de experiências fortalece a aprendizagem.

Não é necessário que haja sempre competição entre os alunos, eles também podem se beneficiar com jogos que gostem. O professor ainda pode variar as regras para que o aluno enfrente novas situações de conflito e crie novas estratégias para finalizar o jogo, trabalhando com os esquemas mentais da criança e tornando o jogo mais atraente, inventando novos desafios motivando os alunos a jogarem mais, criando alternativas usando o mesmo material.

Os jogos podem ampliar a percepção dos alunos, ao observarem que as palavras são compostas de sons equivalentes às sílabas e que esses sons podem se repetir em palavras diferentes. Eles permitem que o aluno descubra que as palavras diferentes podem ter o mesmo pedaço sonoro, como nas rimas que acontecem ao fim da palavra, e aprendem a contar o número de sílabas e comparar o tamanho das palavras, que é uma atividade fundamental para os alunos em processo inicial de alfabetização, eles passam a compreender que existe certa regularidade na composição das palavras, no momento que são levadas a focar a atenção em cada unidade da palavra e refletir sobre qual é maior dentro da quantidade de sílabas.

Como verificamos as hipóteses criadas pelas crianças no processo de alfabetização, nessa fase inicial elas podem acreditar que as sílabas devem ser escritas com uma única letra, os jogos ajudam a compreender que temos mais letras nas sílabas.

Os alunos observam que a palavra é composta por segmentos sonoros que podem se repetir em palavras diferentes. Essa descoberta é essencial no percurso de apropriação do sistema alfabético, pois para escrever é necessário centrar a atenção nos segmentos sonoros das palavras. Enquanto o aluno reflete sobre o segmento sonoro da palavra também é estimulado a refletir sobre a forma de escrita, o jogo possibilita um significativo trabalho com os alunos, o professor pode sistematizar uma reflexão comparando palavras de forma coletiva no quadro após a aplicação do jogo.

Comparar palavras é um tipo de atividade importante no processo de alfabetização, a partir da análise de duas ou mais palavras o aluno busca semelhanças, diferenças, consolidando assim as correspondências.

Quando os alunos percebem que usam letras para escrever as palavras e que existem letras específicas que correspondem com fonemas específicos, eles começam a tentar estabelecer as correspondências grafofônicas corretas. O uso dos jogos que explorem e gerem conflitos irão fortalecer e consolidar esses conhecimentos, o jogo com as palavras permite analisar as partes que compõem, onde o importante não é que o aluno decore palavras, mas que perceba como são constituídas.

Portanto, defendemos o uso dos jogos no processo de alfabetização por ser algo inato ao indivíduo, desde seu nascimento as crianças estão envoltas em seus jogos. Atividades que lhes dão prazer desenvolvem sua criatividade e as preparam para

o mundo real. Aliar essa ferramenta a prática pedagógica pode tornar a aprendizagem mais efetiva, pois traz motivação à criança, por se tratar de atividades que envolvem seu mundo.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos são mediadores da aprendizagem para promover o desenvolvimento de forma mais prazerosa. Eles são instrumentos para o professor desenvolver uma prática diferenciada, de modo a atingir seus alunos de forma mais ampla e eficaz.

Ao trabalhar com jogos as crianças sentem-se em seu mundo, tomam-se menos frustradas diante dos novos conteúdos apresentados. Os jogos estimulam a curiosidade, a criatividade e autoconfiança, proporcionando aprendizagem e desenvolvimento da linguagem. O jogo, o brinquedo e os materiais pedagógicos não são objetos que trazem o saber pronto e acabado, eles são instrumento que vão auxiliar na prática, facilitando o aprendizado, tornando-o prazeroso. Eles não são única estratégia didática, mas por fazerem parte da formação da criança podem ser utilizados para potencializar o que é aprendido em sala de aula de forma criativa e lúdica.

O professor em sua prática é responsável por ativar o saber potencial dos recursos, criando situações de aprendizagem onde ele conhece o que o aluno já sabe acerca do que se quer ensinar, para promover novos desafios que estimulem o crescimento e avanço cognitivo. É preciso estar atento ao equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa quando se tem objetivos didáticos a alcançar, o equilíbrio dessas duas funções é o objetivo do jogo educativo.

No processo de alfabetização os jogos são poderosos aliados para levar as crianças a aprenderem e compreenderem sobre o sistema de escrita sem serem obrigados a fazer repetições e cópias sem sentido. No jogo, elas trabalham saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, passando a compreender como funciona o sistema alfabético, socializando seus saberes com os colegas.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves. **Jogos de alfabetização**. Belo Horizonte: Autentica, 2008.

BOMTEMPO, Edda. et al. **Brincando na escola, no hospital, na rua....** 2. ed. São Paulo: Wark, 2008

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização sem o BÁ-BÉ-BÍ-BÓ-BÚ**. São Paulo: Scipione, 2009.

FERREIRO, Emilia, TEBEROSK, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. 24 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

MORAIS, Artur Gomes. et. al. **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autentica, 2005.

MURCIA, Juan Antônio Moreno. et al. **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

NICOLAU, Marienta Lúcia Machado. **A educação pré-escolar: fundamentos e didáticas**. 10. ed. São Paulo: Ática, 2003.