

CENTRO UNIVERSITÁRIO DE BRASÍLIA – UniCEUB
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO – FACE
CURSO PEDAGOGIA – FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA AS SÉRIES
INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL – PROJETO PROFESSOR NOTA 10

ADRIANA GOMES BATISTA
CLISSINEIDE RODRIGUES CAIXETA
EDNA MARTINS DE SOUZA
EVA VERÔNICA FERNANDES VIEIRA
LUCIANA FERREIRA DA SILVA

O JOGO NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO

Brasília, 2005

ADRIANA GOMES BATISTA
CLISSINEIDE RODRIGUES CAIXETA
EDNA MARTINS DE SOUZA
EVA VERÔNICA FERNANDES VIEIRA
LUCIANA FERREIRA DA SILVA

O JOGO NO PROCESSO DA ALFABETIZAÇÃO

Trabalho apresentado ao Centro Universitário de Brasília – UniCEUB como parte das exigências para conclusão do Curso de Pedagogia – Formação de Professores para as Séries Iniciais do Projeto Professor Nota 10

Orientadora: Denise Maria dos Santos Paulinelli Raposo

Brasília, 2005

Dedicamos este trabalho a nossos filhos que compreenderam nossa ausência e aos nossos companheiros que nos incentivaram, encorajaram e consolaram quando precisou.

Agradecimentos

A Deus que me concedeu a vida;
A nossos pais e irmãos que nos conduziram na vida com amor;
A intérprete Cíntia que dividiu cada momento destes anos;
Aos mestres pela sabedoria;

Eu queria mostrar a rosa da vida, poder entrar no coração das crianças. Viver de alguma forma! Retornar àquele estado de espírito, àquele tempo no qual tudo era brincar, no qual não existia frio ou calor, no qual éramos amados, simplesmente amados. Quando eu era criança, falava como criança, brincava como tal. Mas quando um dia me tornei homem, deixei de lado toda criança, observei, ouvi e aprendi.

Autor anônimo.

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo investigar como o jogo pode auxiliar no processo de alfabetização. Para tanto está subdividido em capítulos trazendo em seqüência história da introdução dos jogos no contexto escolar, a influência dos jogos no desenvolvimento da criança e o jogo como meio educacional. A metodologia utilizada, de cunho qualitativo, estuda os problemas no ambiente em que ocorrem naturalmente, sem qualquer manipulação intencional do pesquisador. Nessa perspectiva os participantes da presente pesquisa compreenderam professores de alfabetização de escolas da rede pública de ensino do Distrito Federal, perfazendo um total de 15 respondentes. Os dados foram coletados por meio de questionário aberto, contendo 5 questões, durante o horário de coordenação dos professores. Para a coleta de dados nos levantamentos são utilizadas as técnicas de interrogação, entre elas, o questionário a entrevista e o formulário. os quais Constatou-se, com base nos resultados das professoras, que aliado ao compromisso profissional de cada um, os jogos aparecem em sala de aula como meio facilitador do conhecimento e como fonte de prazer para as crianças. É uma prática inovadora que vem ganhando espaço na educação e trazendo resultados almejados há muito tempo por nos professores.

Palavras-chave: Alfabetização, jogos, lúdico.

SUMÁRIO

	Página
INTRODUÇÃO	08
CAPÍTULO I	10
1. HISTÓRIA DA INTRODUÇÃO DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO	10
1.1. OS JOGOS NA EDUCAÇÃO	10
1.2. CONCEITUANDO JOGO, BRINQUEDO E BRINCADEIRA	12
1.3. O LÚDICO E AS TENDÊNCIAS PEDAGÓGICAS	16
1.4. O JOGO E A ALFABETIZAÇÃO.....	18
CAPÍTULO II.....	22
2. O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CRIANÇA.....	22
2.1. O JOGO INFANTIL SEGUNDO PIAGET, WALLON E VYGOTSKY.....	22
2.2. OS JOGOS E AS ÁREAS DESENVOLVIDAS.....	24
2.2.1. OS JOGOS E A FORMAÇÃO SOCIAL DA CRIANÇA.....	25
2.2.2. OS JOGOS E O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DA CRIANÇA.....	26
2.2.3. OS JOGOS E A FORMAÇÃO PSICOLÓGICA DA CRIANÇA.....	28
CAPÍTULO III.....	31
3. O JOGO COMO MEIO EDUCACIONAL.....	31
3.1. O LÚDICO NA ESCOLA E NA FORMAÇÃO DO EDUCADOR.....	32
3.2. O LÚDICO NO PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM.....	35
CAPÍTULO IV.....	37
4. METODOLOGIA.....	37
CAPÍTULO V.....	40
5. ORGANIZAÇÃO, ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	40
5.1. O CONCEITO DE JOGOS SEGUNDO A PERSPECTIVA DO PROFESSOR ALFABETIZADOR.....	40
5.2. A UTILIZAÇÃO DE JOGOS EM TURMAS DE ALFABETIZAÇÃO.....	41
5.3. A IMPORTÂNCIA DE TRABALHAR COM JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO	43
5.4. RESULTADOS OBTIDOS COM A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO.....	44
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	46
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	47

Introdução

O brincar é coisa de criança, e isso ninguém discute. Mas, isto se torna polêmico quando o assunto se estende ao âmbito escolar. E já não temos tanta certeza da afirmativa. É fácil observar como a escola marginaliza o brincar, valorizando somente aquelas brincadeiras que tenham um objetivo educacional, retirando todo o encanto e a alegria que o brincar traz para a criança.

Atualmente muitos estudiosos da educação trazem a preocupação de mostrar para os professores, principalmente das séries iniciais, caminhos para integrar o brincar a um projeto educativo e valorizar as brincadeiras na construção do conhecimento.

Esta repulsa das escolas em trabalhar com o lúdico na aprendizagem, se tornou cultural, uma vez que associaram o brincar como ócio, ou avesso ao estudo. Isto é visível na educação infantil, onde o estudo ainda não é sistematizado, enquanto nas séries iniciais o brincar não tem espaço, pois o tempo é destinado somente ao estudo. Da mesma forma, quando as crianças vão crescendo e mudando de série as brincadeiras vão sendo deixadas de lado, ou simplesmente acontecem na hora do recreio.

Os jogos e as brincadeiras, evidentemente, mudaram muito desde o início do século até os dias de hoje nos diferentes países e contextos sociais. Porém, uma coisa não mudou: o prazer de brincar.

O professor que tem sua prática dentro da ludicidade possui maior capacidade para perceber as dificuldades do seu aluno e resignificar seu ensino-aprendizado, por meio das brincadeiras, pois elas estimulam a atividade mental, social e psicomotora da criança.

Pensando em tudo isso, foi desenvolvida esta pesquisa qualitativa tendo em mira o jogo no processo de alfabetização, visto que o brincar é indispensável na vida da criança e o processo de alfabetização muitas vezes é traumático. A partir de tais fatos, decidimos pesquisar teóricos como Piaget, Vigotsky, Walon entre outros e ver o que dizem a respeito de jogos, comparando suas teorias com a experiência de professores em salas de alfabetização da rede pública do Distrito Federal.

Sendo assim, o objetivo principal desta pesquisa é investigar se o jogo auxilia no processo de alfabetização. Os objetivos específicos são: analisar a trajetória dos jogos na educação; identificar como os jogos interferem no desenvolvimento da criança e investigar os resultados obtidos pelo professor com a aplicação dos jogos em salas de alfabetização. Após alcançar estes objetivos teremos a resposta à questão da pesquisa que é: o jogo auxilia no processo de alfabetização?

Para tanto, o presente trabalho está organizado de modo que no primeiro capítulo deste estudo estaremos analisando a trajetória histórica dos jogos na educação, logo após traremos o jogo e o desenvolvimento da criança e por último os resultados obtidos com a aplicação de jogos em salas de alfabetização.

Capítulo I

1. História da Introdução dos Jogos na Alfabetização

1.1. Os Jogos na Educação

A utilização de atividades lúdicas por meio de jogos no desenvolvimento da aprendizagem tem superado muitos obstáculos e preconceitos. A sala de aula por muito tempo esteve inserida em um espaço de aprendizagens sistematizadas e o brincar, entendido como atividade “não séria” e de passa tempo. Atualmente várias questões sobre a importância da brincadeira e da ludicidade na construção do conhecimento estão sendo discutidas. A escola nessa concepção não se configura como locus do saber instrumentalizado e transmissão de conteúdos, e sim, como construtora de uma nova prática, acreditando acima de tudo, na possibilidade do indivíduo construir seu conhecimento utilizando-se de jogos e brincadeiras, tornando a aprendizagem mais dinâmica, prazerosa e significativa.

Embora as discussões sobre a aplicação dos jogos na aprendizagem estejam mais proeminentes nos dias atuais, podemos observar que não são recentes e datam de épocas remotas. Relatos históricos têm comprovado que brincar faz parte da vida do homem desde a pré-história.

Almeida (1995) menciona que entre os primitivos, as atividades de dança, caça, pesca, lutas eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças participavam nos jogos de empreendimentos técnicos e mágicos. A infância e a cultura adulta faziam parte de um só mundo. Esse mundo podia ser pequeno, mas era eminentemente coerente, uma vez que os jogos caracterizavam a própria cultura, a cultura era a educação e a educação representava a sobrevivência.

Segundo Almeida (1995) os jogos sempre constituíram uma forma de atividade inerente ao ser humano. Na Grécia antiga um dos maiores pensadores, Platão (427 – 348 A.C.), afirmava que os primeiros anos da criança deveriam ser ocupados com jogos educativos, praticados em comum pelos dois sexos, sob vigilância em jardim de infância. Acrescenta que Platão

se configura como precursor da ludicidade, apresentando estudos sobre o lúdico e sua importância no desenvolvimento da aprendizagem no ensino de matemática.

Em muitos povos da antiguidade como os egípcios, romanos e maias, os jogos serviam como ensinamento aonde os mais jovens aprendiam com os mais velhos os valores e conhecimentos além de normas da vida social. Constatase que, durante a história, o jogo passou por várias concepções. Na Idade Média com a centralização do poder nas mãos da Igreja, passa a ter conotação de profano e imoral (ALMEIDA, 1995).

A partir do século XVI, os humanistas começaram a perceber o valor educativo dos jogos e os colégios jesuítas foram os primeiros a colocá-los em prática. Impuseram pouco a pouco, às pessoas de bem e aos amantes da ordem, uma opinião menos radical em relação aos jogos. Assim disciplinados, os jogos, reconhecidos como bons, foram admitidos e recomendados e, a partir de então, considerados como meio de educação tão estimáveis quanto os estudos acadêmicos (ALMEIDA, 1995).

Nesta época, os jesuítas editaram em latim tratados de ginástica que forneciam regras dos jogos recomendados à educação e passaram a aplicar nos colégios a dança, a comédia, os jogos de azar, transformados em práticas educativas para aprendizagem da ortografia e da gramática (ALMEIDA, 1995).

Entre os séculos XVII e XVIII surgiram movimentos culturais que rompiam com o modelo pedagógico, que via a criança como adulto em miniatura, passando a reconhecê-la como sujeito da educação, permitindo a criação e expansão de estabelecimentos para educar a infância, que culmina no século seguinte (ALMEIDA, 1995).

O início do século XIX, segundo Kishimoto (2002), presencia-se o término da Revolução Francesa e o surgimento de inovações pedagógicas. Surge a partir dessa nova visão, o ensino através de jogos, defendidos por Rousseau, Pestalozzi e Froebel além de Dewey e Montessori. Todos ressaltavam a importância da pedagogia dos jogos. Mas é com Froebel que o jogo, entendido como objeto e ação de brincar, caracterizado pela liberdade e espontaneidade, passa a fazer parte da história da educação infantil. Embora Froebel, em sua teoria, enfatize o jogo livre como importante para o desenvolvimento infantil, mesmo assim introduz a idéia de materiais

educativos, como recursos auxiliares necessários à aquisição de conhecimento, como meio de instrução.

Na opinião de Santos (2003) o brinquedo e o jogo somente passaram a ser valorizados em nosso século a partir dos anos 50. Podemos constatar, com base nas propostas de Vygotsky e Piaget, ressaltando a participação ativa do sujeito na aprendizagem. Enquanto Vygotsky confere funções pedagógicas aos jogos, às brincadeiras e ao faz-de-conta, Piaget acredita que através do jogo a criança pode transformar a realidade.

O autor (ALMEIDA, 1995), acrescenta que esse processo de valorização do jogo, chega ao Brasil na década de oitenta, com o advento das brinquedotecas, a criação de associações de brinquedotecas, a multiplicação de congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos.

Contudo é possível constatar que a ludicidade não se configura em modismo da atualidade, mas está amparada por estudos e pesquisas que comprovam sua aplicabilidade e importância no desenvolvimento da aprendizagem.

1.2. Conceituando Jogo, Brinquedo e Brincadeira

Atualmente ao tentar definir o jogo, brinquedo e brincadeira, estudiosos destacam esses termos apresentando conotações de divertimento, prazer e alegria, principalmente se forem atribuídos a eles aspectos lúdicos.

Segundo o dicionário Aurélio (HOLANDA, 1983) a definição dos termos jogo, brinquedo e brincadeira são:

- Jogo: [Do latim: jocu, 'gracejo', 'zombaria', que tardiamente tomou o lugar de ludus.]. Atividade física ou mental organizada por um sistema de regras que definem a perda ou ganho: jogo de damas; jogo de futebol (p.150).
- Brincadeira: Ato ou efeito de brincar; brinco. Divertimento, sobretudo entre crianças; brinquedo, jogo. Passatempo, entretenimento, divertimento: Passaram a noite em alegres brincadeiras. Gracejo, pilhéria. Caçoada, galhofa, zombaria. Coisa que se faz irrefletidamente, ou por ostentação, e que pode

causar prejuízo, aborrecimento, etc. Folgueado, festa, festança (p.72).

- Brinquedo: Objeto que serve para as crianças brincarem: brinquedo mecânico; loja de brinquedos. Jogo de crianças; brincadeira: brinquedo de amarelinha; brinquedo de pegar. Divertimento, passatempo, brincadeira: Os jovens distraíam-se com brinquedos de adivinhação e mímica. Festa, folia, folgueado, brincadeira: Entrou no brinquedo com muita animação (p.87).

Para Piaget (1998) os jogos se caracterizam de acordo com os estágios de desenvolvimento da criança (sensório-motor; pré-operatório; operatório) e presume as ações que o sujeito exerce sobre o ambiente.

O referido autor entende a brincadeira como ação assimiladora, situando-a no conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva. Defende que a brincadeira é espontânea, livre e fonte de prazer, constrói conhecimentos e demonstra os níveis de seus estágios.

Por outro lado, Vygotsky (1988) atribui relevante papel ao brincar. Através das brincadeiras, a criança representa situações do dia-a-dia e as internaliza, construindo seu próprio pensamento. Ressalta que o que define a característica do brinquedo é a situação imaginária que a criança cria, ou seja, a imaginação surge da ação e a criança imagina e ao imaginar brinca.

Kishimoto (1999) compartilha da mesma opinião ao acreditar que “o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização” (p.18).

Brougère (2000) considera o brinquedo “produto de uma sociedade dotada de traços culturais específicos”. Em sua opinião “o brinquedo é um objeto que a criança manipula livremente, sem estar condicionado às regras ou a princípios de utilização de outra natureza” (p.18).

Para Kishimoto (Apud, Maluf, 2003, p.43), o brinquedo é entendido como “objeto, suporte da brincadeira”.

Enquanto Vygotsky (Apud, Maluf, 2003), entende o brinquedo como uma motivação para a ação, Santos (2003) o concebe como suporte material que facilita o ato de brincar.

Na opinião de Maluf (2003) o brinquedo é um objeto destinado a divertir uma criança, meio de demonstrar as suas emoções e as suas criações.

Observa-se uma divergência de opiniões, quando se contrapõe a Kishimoto (1999), que atribui a ausência de regra ao brinquedo. Maluf (2003) acredita que “o brinquedo envolve regras que, embora não sendo definidas, se originam da imaginação, mostrando que o papel que a criança representa e a sua ligação com o objeto será originada sempre das regras” (p.44).

Maluf (2003), mesmo concordando que o brinquedo seja apenas suporte para a brincadeira, o define como não sendo simplesmente objeto de diversão, mas atribui-lhe capacidade para ensinar e tornar as crianças felizes ao mesmo tempo.

Por outro lado, na opinião de Kishimoto (1999), “o vocabulário brinquedo não pode ser reduzido à pluralidade de sentidos do jogo, pois conota criança e tem uma dimensão material e técnica. Enquanto objeto, é sempre suporte de brincadeira. É o estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil” (p.21).

Em relação às brincadeiras também é possível observar algumas divergências de opinião. Kishimoto (1999) entende a brincadeira como “ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica” (p.21). Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Na opinião de Vygotsky, (citado por KISHIMOTO, 1999, p.21), “a brincadeira da criança é a imaginação em ação”.

Vygotsky (Apud, Rocha 2000, p.67), considera a brincadeira, “o brincar”, como *zona de desenvolvimento proximal* por excelência. Maluf (2003, p.81) entende, “toda brincadeira exige regras, mesmo que não estejam explícitas, como é o caso do faz-de-conta”. Enquanto Bettelheim (1988, p.157), acredita que a brincadeira é uma atividade livre de regras. “é o envolvimento solto da fantasia” e pressupõe a “ausência de objetivos fora da atividade em si”.

Segundo Wajskop (1998) “brincar, antes de mais nada é um direito fundamental da criança. Brincar é a linguagem básica dela, o meio pelo qual se expressa, levanta hipóteses, sonha, faz de conta” (p.126).

O jogo aqui entendido como atividade lúdica, também merece destaque na opinião de pesquisadores dedicados ao seu estudo e compreensão.

Bettelheim (1988, p.157), considera que os jogos são “competitivos”, enquanto Antunes (2003), o caracteriza do ponto de vista educativo mais

próximo a sua origem etimológica latina, ou seja, tem “o sentido de gracejo, divertimento, brincadeira, passatempo” (p.9). Acrescenta que os jogos visam “estimular o crescimento e a aprendizagem, representam relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos, realizada dentro de determinada regra” (p.9).

Friedmann (1996) assim define: brincadeira refere-se, basicamente, à ação de brincar, ao comportamento espontâneo que resulta de uma atividade não-estruturada; jogo é compreendido como uma brincadeira que envolve regras; brinquedo é utilizado para designar o sentido de objeto de brincar; atividade lúdica abrange, de forma mais ampla, os conceitos anteriores.

Miranda (2000) afirma que: “(...) Lúdico é uma categoria geral de todas as atividades que tem características de jogo, brinquedo e brincadeira, atividades que sejam prazerosas, feitas para divertimento (...)” (p.30).

Na opinião de Júlia Eugênia Gonçalves, (Apud Maluf, 2003, p.82), o jogo é mais que simples diversão e interação. “O jogo revela uma lógica diferente e racional, uma subjetividade tão necessária para a estrutura da personalidade humana quanto à lógica formal das estruturas cognitivas”.

Embora alguns autores tenham divergido em relação ao jogo, brinquedo e brincadeira, não podemos deixar de ressaltar a importância desses termos, entendidos como atividades lúdicas, no desenvolvimento da aprendizagem da criança e sua utilização na escola como recursos e instrumentos que pressupõem aprendizagens nas áreas cognitivas, afetivas e motoras. O jogo, o brinquedo e as brincadeiras nessa perspectiva, entendem o brincar como uma maneira prazerosa e dinâmica de aprender.

1.3. O Lúdico e as Tendências Pedagógicas

Sociedades reconhecem o brincar como parte da infância. Essa nobre atividade é destacada em várias concepções teóricas por autores como Piaget (1988), Vygotsky (1988), Leontiev (2001), Elkonin (1987), entre outros, aonde cada um, à sua maneira, mostra a importância da brincadeira para o desenvolvimento infantil e aquisição de conhecimentos (Derocy, 2002).

Derocy (2002), faz uma breve análise das Tendências Pedagógicas abordando o papel do lúdico na Pedagogia Tradicional; Pedagogia Tecnicista; Renovada não diretiva; Renovada Progressista; Pedagogia Libertadora e Pedagogia Crítico Social dos Conteúdos, ao longo dos anos.

Na *Pedagogia Tradicional* a aprendizagem tem como objetivo a transmissão de conhecimentos acumulados no decorrer da história. O professor ocupa lugar central da sala de aula, cabendo-lhe através de aulas expositivas transmitir as informações necessárias ao aluno. Este deve procurar ouvir em silêncio, sendo considerado como um pequeno adulto. O lúdico não está presente em qualquer atividade séria ou formal.

Na *Pedagogia Tecnicista* aprender é uma questão de modificação do desempenho. “O ensino é trabalhado por um processo de condicionamento através do uso de reforçamento de respostas que se quer obter” (Derocy 2002, p.21), isto é, o aluno recebe a informação (estímulo), ao qual deverá apresentar uma resposta adequada. A relação professor-aluno é estruturada e objetiva. O professor administra a matéria e o aluno recebe, aprende e fixa as informações. Nesta pedagogia também não havia lugar para o lúdico. A comunicação é estritamente técnica e as relações afetivas e pessoais são desnecessárias.

Na *Renovada Não-Diretiva* a “... educação é centrada no aluno, visando formar sua personalidade através da vivência de experiências significativas (Derocy, 2002 p.21). Nesta concepção aprender é modificar suas próprias percepções e privilegia-se a auto-avaliação. Ainda nesta abordagem não há abordagem, não há referência às brincadeiras no processo educativo. O professor é um especialista em relações humanas e procura garantir um clima de relacionamento pessoal e autêntico. A ausência do professor é a melhor forma de respeito e aceitação plena do aluno. “Toda intervenção é ameaçadora, inibidora de aprendizagem” (Derocy, 2002 p.22).

Na *Renovada Progressivista* as escolas partem sempre de atividades adequadas à natureza do aluno e às etapas de seu desenvolvimento. Valorizam as tentativas experimentais, a pesquisa, a descoberta, o estudo do meio natural e social e o método da solução de problemas. O importante é “aprender a aprender”. Nela não há lugar privilegiado para o professor, seu papel é auxiliar o desenvolvimento livre e espontâneo do aluno; se intervém é

para dar forma ao raciocínio. “Aluno disciplinado é aquele que é solidário, participante, respeitador das regras do grupo” (Derocy, 2002 p.23). Aqui a criança começa a ser percebida como criança. O lúdico tem seu valor reconhecido, mas é apenas o início de sua utilização consciente e enriquecedora no processo de aprendizagem da criança.

Na *Pedagogia Libertadora* aprender é um ato de conhecimento da realidade concreta. “A motivação dá-se a partir da codificação de uma situação-problema, da qual se toma distância para analisá-la criticamente” (Derocy,2002 p.21).

Na *Libertária*, a motivação está no interesse em crescer dentro da vivência grupal, pois supõe-se que o grupo devolva a cada um de seus membros a satisfação de suas aspirações e necessidades.

Na *Pedagogia Crítico Social dos Conteúdos*, aprender é desenvolver a capacidade de processar informações e lidar com os estímulos do ambiente, organizando os dados disponíveis da experiência. “Como passo inicial, verifica-se aquilo que o aluno já sabe...” a aprendizagem se dá “... quando o aluno supera sua visão parcial e confusa e adquire uma visão mais clara e unificadora” (Derocy, 2002 p.21).

Constata-se, portanto, por meio do estudo das tendências pedagógicas que o lúdico está presente na trajetória educacional. Dentro desse contexto, o jogo, como elemento motivador para o processo de alfabetização se faz presente como alternativa de sucesso escolar.

1.4. O Jogo e a Alfabetização

A importância do jogo vem de longa data. Filósofos como Platão, Aristóteles, posteriormente, Quintiliano, Montaigne, Rousseau, destacam o papel do jogo na educação. Entretanto, é com Froebel (Apud, KISHIMOTO, 2002), o criador do jardim-de-infância, que o jogo passa a fazer parte do currículo da educação infantil.

Segundo Froebel (Apud KISHIMOTO 2002), a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividade, auto-expressão e participação social às crianças. Partindo da afirmação de Froebel, de que a verdadeira educação é aquela que cria na criança o melhor comportamento para satisfazer suas múltiplas necessidades orgânicas e intelectuais, a educação não tem outro caminho senão organizar seus conhecimentos, valendo-se das necessidades e interesses da criança.

Para Piaget (1998), a atividade lúdica é berço das atividades intelectuais da criança, sendo indispensável à prática educativa. O lúdico é o caminho mais fácil para que a criança entre para o mundo adulto, pois uma criança que tem uma infância bem estruturada, com liberdade para levantar suas próprias hipóteses (isso acontece quando ela brinca), certamente será um adulto criativo e seguro de si.

Os efeitos do brincar começam a ser investigados pelos pesquisadores que consideram a ação como possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro. Portanto, o brincar implica em uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para construção do conhecimento do aluno, como por exemplo, a inteligência e a personalidade (PIAGET, 1998).

Para Vygotsky (2001), a aprendizagem e desenvolvimento estão estritamente relacionados, pois a criança se interrelaciona com o objeto e o social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção através do lúdico, isto é, o lúdico incentiva a convivência humana, ajuda a interiorizar a vida social e possibilita a socialização.

Desta forma, a escola deve facilitar a aprendizagem utilizando atividades lúdicas que criem um ambiente alfabetizador para favorecer o processo de aquisição de autonomia de aprendizagem. Para tanto, o saber escolar deve ser um processo criativo e dinâmico, através de jogos, brincadeiras e musicalidade onde a criança se sentirá totalmente motivada a aprender (VYGOTSKY, 2002).

Além de jogos, existem ao nosso alcance outras formas de atividades lúdicas que fazem parte do mundo da criança e que podem ser aproveitadas para a alfabetização, como a televisão, a pintura, a modelagem, o teatro, enfim

tudo o que estiver ligado ao lazer, a espontaneidade, a diversão, ao desenvolvimento e por consequência à aprendizagem (ANTUNES,2003).

O brincar permite lidar com emoções. Pelo brincar, a criança equilibra as tensões provenientes de seu mundo cultural, construindo sua individualidade, sua marca pessoal e sua personalidade. As atividades lúdicas têm o poder sobre a criança de facilitar o progresso de cada uma (ANTUNES, 2003, p. 27).

A criança mora num mundo todo seu e poucos são os adultos que compreendem realmente. As crianças na fase de alfabetização, entre quatro e sete anos aproximadamente, estão na fase intuitiva, conforme explicam Piaget e Vygotsky, citados por Oliveira (2003). É a fase do por que; os jogos dos quais as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento, é a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismos, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”; a criança se reúne com outras para brincar, mas ainda age sem observar regras, atividades como ordenar cores, classificar, dar laços, empilhar cubos, montar, desmontar, seriar e traçar são tarefas e jogos que por meio deles a criança aprende a concentrar-se, dominar sua instabilidade natural, a se esforçar e construir uma série de informações cognitivas que vão lhe garantir uma maturação para a aquisição de novos conhecimentos.

Piaget (1998) nos esclarece que o lúdico implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas e formas diferenciadas de brincar e que os jogos não são apenas uma forma de liberdade ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. A atividade lúdica se torna significativa à medida que a criança se desenvolve. Com a livre manipulação de materiais diversos, ela passa a reconstituir e reinventar as coisas, passando das atividades lúdicas (jogos) à construção da escrita (abstrato).

Estudiosos afirmam que a alfabetização é um processo que se inicia quando a criança nasce e torna-se mais presente quando ela lida com a leitura

diariamente através de jornais, “outdoor”, marcas e logotipos. Isto faz com que ela desenvolva uma leitura informal, sem compromisso.

A principal condição necessária para que uma criança seja capaz de compreender a língua escrita é um instrumento de signos que não tem significado em si. Os signos representam outra realidade, a sua realidade, isto é, o que se escreve, tem uma função instrumental, funcionando como suporte para a memória e transmissão de idéias e conceitos. Então nada melhor que descobrir tudo isso através de jogos, brincadeiras, ou seja, de maneira lúdica (ANTUNES, 2003).

É importante mencionar a língua escrita como a aquisição de um sistema simbólico de representação da realidade. Também contribui para esse processo o desenvolvimento de gestos, do desenho e do brinquedo simbólico, pois estas são também atividades de caráter representativo, isto é, utilizam-se de signos para representar significados.

A escola deve aproveitar todas as manifestações de alegria da criança e canaliza-las emocionalmente através de atividades lúdicas educativas. Essas atividades quando bem direcionadas trazem grandes benefícios (ANTUNES, 2002):

- *Benefício físico:* o lúdico satisfaz a necessidade de crescimento e de competitividade da criança. Os jogos devem ser a base fundamental dos exercícios físicos trabalhados na criança pelo menos no período escolar.
- *Benefício intelectual:* o brinquedo contribui para a desenvoltura, produzindo uma excitação mental altamente fortificante. Os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais. Diariamente a criança só se mostra realmente inteira através de brincadeiras.
- *Benefício social:* a criança, através do lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através de jogos simbólicos se explica o real e o eu. Por exemplo, brincar de boneca representa uma situação que ainda vai viver desenvolvendo um instinto natural.
- *Benefício didático:* as brincadeiras transformam
- Conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico. Outra questão importante é a disciplinar: quando há interesse pelo que está sendo apresentado, faz com que aconteça automaticamente a disciplina (p. 85).

Os benefícios pedagógicos da utilização do lúdico são procedimentos didáticos altamente importantes; mais que um passatempo, é um meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do aluno e sugerir comportamentos básicos, necessários à formação de sua personalidade.

O lúdico promove um maior estímulo e interesse à participação da aula, envolvendo alegria e entusiasmo. Ele é atraente porque não combina com marasmo. O conhecimento pode ser muito saboreado se originado por meio de jogos motivadores no contexto da aula (ANTUNES, 2002).

A facilidade com que a criança aprenderá a usar a linguagem escrita dependerá da linguagem oral e da semelhança entre a linguagem da criança e a do professor. A leitura é um processo de reconhecimento e compreensão de palavras e frases que se apóiam mutuamente, levando a criança a se interessar por materiais impressos, brincando, recreando e descobrindo significados, melhorando dessa forma sua linguagem e sua comunicação com as outras pessoas (ANTUNES, 2002).

Tem-se grande trabalho em procurar os melhores métodos para ensinar a ler e escrever. O mais seguro de todos eles, de que sempre se esquece, é o desejo de aprender. Dê a ele esse desejo e abandone dados, e tudo mais, e qualquer método será bom (ANTUNES, 2002).

Negrine (1994, p.09) recomenda: "(...) dar-lhes oportunidade para que, brincando, liberem suas capacidades de criar e de reinventar o mundo, de liberar sua afetividade e de ter suas fantasias aceitas e favorecidas para que através do mundo do "faz-de-conta" possam explorar seus próprios limites e partir para a aventura que poderá levá-las ao encontro de si mesmo (...)".

Capítulo II

2. O Jogo e o Desenvolvimento da Criança

2.1. O Jogo Infantil Segundo Piaget, Wallon e Vygotsky

O jogo implica para a criança muito mais que o ato de brincar. Através do jogo, ela está se comunicando com o mundo e também se expressando. Para o adulto o jogo constitui um “espelho”, uma fonte de dados para compreender melhor como se dá o desenvolvimento infantil. Daí sua importância. (FRIEDMANN, 1996)

O nascimento do jogo se dá nas fases iniciais do desenvolvimento, quando “quase todos os comportamentos (...) são suscetíveis de se converter em jogo, uma vez que se repitam por assimilação pura, isto é, por simples prazer funcional” (PIAGET apud, FRIEDMANN, 1996 p. 27).

Segundo Friedmann (1996) assimilação Piagetiana é o processo pelo qual a criança incorpora elementos do mundo externo ao seu próprio esquema: à medida que o sujeito repete suas condutas (sugar, agarrar etc.), ele assemelha as ações “do sugar”, “do segurar”.

Para Piaget (1998) os jogos se caracterizam de acordo com os estágios de desenvolvimento da criança (sensório-motor; pré-operatório; operatório) e presume as ações que o sujeito exerce sobre o ambiente. Em sua concepção se classificam em:

Jogos de exercício - Compreende o período sensório-motor que vai desde o nascimento até o aparecimento da linguagem, de 0 a 2 anos de idade, nesse período as ações das crianças estão voltadas para a satisfação de suas necessidades, ocorre pela repetição de estruturas já aprendidas. As atividades desse período não pressupõem aprendizagens, mas estão relacionadas aos esquemas de ações dos indivíduos e embora sejam predominantes do período sensório-motor, estarão presentes em outras fases do desenvolvimento.

Jogos simbólicos - Compreende o período pré-operatório, caracterizando a fase que vai desde o aparecimento da linguagem, 2 anos, até aproximadamente os 6/7 anos. Nesse período a criança atribui significados às

suas ações, as atividades desenvolvidas têm importância fundamental para a produção do conhecimento. Através do jogo simbólico a criança experimenta papéis, representa, dramatiza. Tais atividades serão fundamentais para a sua atuação na vida futura. Nesse período o que predomina são as situações imaginárias, embora as regras também estejam presentes implicitamente.

Jogos de regra - Caracterizam a fase que vai dos 6/7 anos em diante, contém características dos dois jogos anteriores, possui caráter coletivo e competitivo. No jogo de regras a criança vai experimentar limites e restrições. Nesse período a “imaginação está mais latente”.

Piaget (1998) entende a brincadeira como ação assimiladora, situando-a no conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva. Para ele, a brincadeira é espontânea, livre e fonte de prazer. Pela brincadeira a criança constrói conhecimentos e demonstra os níveis de seus estágios. Ressalta-se na concepção Piagetiana, a aprendizagem a partir da ação do sujeito com seu objeto de estudo e sua subordinação aos estágios do desenvolvimento. Assim, o que irá proporcionar o desenvolvimento e a aprendizagem não é o jogo, mas a ação de jogar e a compreensão de suas regras.

Com certa semelhança a Piaget, Wallon (1995) classifica os jogos em 4 tipos: *funcionais*, de *ficção*, de *aquisição* e de *construção*. As atividades lúdicas *funcionais* representam os movimentos simples como encolher os braços e pernas, agitar os dedos, balançar objetos, etc. As atividades lúdicas de *ficção* são as brincadeiras de faz-de-conta com bonecas. Nas atividades de *aquisição*, a criança aprende vendo e ouvindo. Faz esforços para compreender coisas, seres, cenas, imagens e, nos jogos entre si, modificam e criam objetos. Para Wallon, a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. Esse autor se aproxima de Vygotsky quando analisa o psiquismo infantil como resultado de processos sociais. Na origem da conduta infantil o social está presente no processo interativo da criança com o adulto que desencadeia a emoção responsável pelo aparecimento do ato de exploração do mundo (KISHIMOTO,1999).

Para os seguidores de Vygotsky (1988), o ato de brincar propriamente dito se inicia aos 3 anos com o jogo de papéis, diferindo de Piaget que propõe o de exercício no nível sensório-motor. Vygotsky valoriza o fator social,

mostrando que no jogo de papéis a criança cria uma situação imaginária incorporando elementos do contexto cultural adquiridos por meio da interação e comunicação. A noção central é que se desenvolve uma “zona de desenvolvimento proximal” em que se diferenciam o nível atual que a criança alcança, com a solução de problemas independentes e o nível de desenvolvimento potencial marcado pela colaboração do adulto e pares mais capazes. E o jogo é o elemento que irá impulsionar o desenvolvimento dentro da zona de desenvolvimento proximal. (KISHIMOTO,1999 p. 42).

Vygotsky (1988) deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento proximal. Ao criar uma situação imaginária por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza regras sociais.

O jogo é muito importante no desenvolvimento da criança porque a liberta de situações difíceis acrescenta Friedmann (1996). No que aparentam ser e, em situações imaginárias, a criança começa a agir independentemente do que ela vê havendo assim de acordo com as fases em que se encontra um crescimento da penetração da criança na realidade que a cerca.

2.2. Os Jogos e as Áreas Desenvolvidas

É fundamental tomar consciência de que a atividade lúdica infantil fornece informações elementares não só sobre o desenvolvimento da criança, mas como também sobre suas emoções, a forma como interage com seus colegas, seu desempenho físico-motor, sua importância para uma melhor compreensão e aproveitamento dessas atividades. (FRIEDMANN, 1996)

2.2.1. Os Jogos e a Formação Social da Criança

Para Vygotsky (1988), a vivência em sociedade é essencial para a transformação do homem de ser biológico em ser humano. É pela aprendizagem nas relações com os outros que construímos os conhecimentos

que permitem o nosso desenvolvimento. E na criança essa vivência em sociedade acontece muitas vezes através dos jogos e brincadeiras, pois ela entra em contato com outras crianças e até objetos, o que lhe proporciona possibilidades de interagir diretamente com o meio.

Segundo o Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal (2002), a brincadeira e/ou jogo proporciona benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança. Por seu intermédio, ela explora o meio, as pessoas e os objetos que a rodeiam, aprende a coordenar variáveis para conseguir um objetivo. Por isso, é importante que a criança possa interagir diretamente com outras crianças, ou até com os objetos a seu redor, onde lhe seja possível experimentar, criar, fantasiar, explorar, proporcionando-lhe a socialização com o meio em que vive.

O referido documento menciona que a formação de valores e atitudes referentes às atividades lúdicas e rítmicas, aos jogos, aos esportes e às lutas, compreendendo-os como agentes que contribuem para o crescimento integral do indivíduo, torna-se cada vez mais necessária, para o desenvolvimento de uma consciência crítico-social da sociedade em que se vive. Os jogos sociais favorecem e incrementam novos repertórios, novas aprendizagens. Assim a criança passa pela infância, chega à vida adulta, dando e imprimindo sua própria marca e seu próprio significado à vida.

É de suma importância para o desenvolvimento da criança a convivência em grupo, pois em contato com outras pessoas a criança aprende a respeitar seus limites e dos outros, e passa a ter maior segurança para uma vida em sociedade. Segundo Almeida (1995), o jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas.

Nos jogos, ao interagirem com os adversários, os alunos podem desenvolver o respeito mútuo, buscando participar de forma leal e não violenta. Confrontar-se com o resultado de um jogo e com a presença de um árbitro permitem a vivência e o desenvolvimento da capacidade de julgamento de justiça (e de injustiça), Principalmente nos jogos, em que é fundamental que se trabalhe em equipe, a solidariedade pode ser exercida e valorizada. Em relação

à postura diante do adversário podem-se desenvolver atitudes de solidariedade e dignidade, nos momentos em que, por exemplo, quem ganha é capaz de não provocar e não humilhar, e quem perde pode reconhecer a vitória dos outros sem se sentir humilhado. O jogo constitui um momento de interação social bastante significativo, as questões de sociabilidade constituem motivação suficiente para que o interesse pela atividade seja mantido (Distrito Federal, 2002). A criança em seu processo de desenvolvimento necessita estar em contato com outras pessoas, pois é a partir daí que ela aprenderá a viver em sociedade. Durante os jogos e brincadeiras, ela está muitas vezes diante de regras, o que a faz com que tenha atitudes de respeito consigo e com os colegas em seu processo de socialização.

2.2.2. Os Jogos e o Desenvolvimento Cognitivo da Criança

A criança é antes de tudo, um ser feito para brincar. O jogo, eis aí um artifício que natureza encontrou para levar a criança a empregar uma atividade útil ao seu desenvolvimento físico e mental. Usemos um pouco mais este artifício. Coloquemos o ensino mais ao nível da criança, fazendo de seus instintos naturais, aliados e não inimigos (CLAPÁREDE, apud RÊGO, 2000).

Estudiosos já comprovaram (RÊGO, 2000) que o jogo é essencial como recurso pedagógico, pois é no brincar que o aluno relaciona teoria e prática, formula hipóteses e as experiências, tornando porém a aprendizagem interessante, haja vista, o jogo não tenha tido em toda sua trajetória uma função explícita na promoção de processos de desenvolvimento da criança. Portanto, o uso dos jogos proporciona ambientes desafiadores e capazes de proporcionar a estimulação do raciocínio. Mesmo sem intenção de aprender quem brinca aprende.

Tanto Piaget, como Wallon, Vygotsky e outros, atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques diferentes. Dois aspectos sobressaem no estudo dos jogos: Sua estrutura e seu conteúdo. Quanto à estrutura, nem

toda atividade da criança pode ser considerada jogo, pois para que ela se configure como tal, deve pressupor uma representação simbólica. E essa representação pressupõe o estabelecimento de regras que a criança se impõe para representar os personagens que ela incorpora. Quanto ao conteúdo, está relacionado a motivação intrínseca da criança, seja para resolver conflitos, como pensam muitos psicanalistas, seja para construir um conhecimento que é absorvido pela ação de representar (apud SANTOS, 2000, p.18).

Nos aspectos cognitivos estão incluídos conceitos e habilidades que podem ser citados, como: Identificar, nomear, descrever, ordenar, construir, criticar, redigir, etc... e que estão relacionados ao domínio cognitivo da aprendizagem. Sendo assim, é muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, pois ele possui componentes do cotidiano despertando, porém o interesse do aprendiz. É muito importante que o educador sempre com o objetivo de desenvolver cada vez mais a capacidade de raciocínio lógico da criança. Alguns jogos se propõem a desenvolver esta habilidade, tão importante para a realização de muitas tarefas na vida. É raciocinando, criando hipóteses, aplicando e verificando os resultados que a criança entra em contato com a realidade e se prepara para as situações e problemas que irá vivenciar. Pois todos os jogos que exijam planejamento e estratégias estimulam a criança ou o aprendiz a raciocinar (Santos, 2000).

Para alguns autores, as crianças que tem mais contato com o lúdico e com atividades físicas, que são alegres, se sobressaem em tarefas, como: Citação de nomes de brinquedos, comidas, animais, títulos para histórias, etc.

Segundo RÊGO (2000), os estudos psicológicos sobre o desenvolvimento infantil, realizado após as várias formulações teóricas e até mesmo especulativas, em função do brinquedo, têm mostrado que a privação do uso dos sentidos pode prejudicar a aprendizagem, pois através do jogo as crianças têm oportunidade de usá-los na totalidade.

Danoff, Breitbar e Barr (apud RÊGO, 2000) Assimilam que no jogo, elas aprendem quem são, aprendem quais são os papéis das pessoas que as cercam e tornam-se familiarizadas com a cultura e os costumes da sociedade. “Elas começam a raciocinar, a desenvolver o pensamento lógico, a expandir

seus vocabulários e a descobrir relações matemáticas e fatos científicos” (p.88).

Dependendo de como é apresentado, o jogo ativa e desenvolve os esquemas de conhecimento, podendo assim, colaborar para a aquisição de uma nova aprendizagem. Logo, o ato de brincar é inerente ao desenvolvimento humano. E quanto mais a criança brinca, mais ela constrói conhecimentos. É brincando também que ela revela seu mundo interior. Pois é por meio do lúdico que a criança realiza aprendizagem significativa (Rêgo, 2000).

Portanto, o resultado que o jogo possa oferecer para as atividades pedagógicas, vai depender da visão que se tem do jogo, da criança, da aprendizagem e do próprio desenvolvimento.

2.2.3. Jogos e a Formação Psicológica da Criança

A aprendizagem através da compreensão é um processo pessoal e único. Acontece no interior de cada indivíduo, embora esteja relacionada a elementos externos. As ligações do indivíduo com o mundo possibilitam-lhe relacionar fatos, estruturar idéias e organizar informações interiorizando-os. Através de experiências realizadas com material concreto, a criança desenvolve o gosto pelo prazer da descoberta, para enfrentar desafios e de vencê-los, desenvolvendo hábitos e costumes que o conduzirão mais tarde a ser um indivíduo autônomo e capacitado a agir (REGO, 2002).

O autor acrescenta que a aplicação de metodologias que priorizam o aluno como sujeito da aprendizagem, respeitando o seu contexto e levando em consideração os aspectos lúdicos e recreativos das motivações próprias de sua idade, sua curiosidade e desejo de realizar atividades em grupo desenvolve sua autonomia intelectual, a capacidade de reflexão crítica, a criatividade para enfrentar e se adaptar a novas situações e a capacidade de aplicar os conhecimentos adquiridos na resolução de problemas. Condições estas que são necessárias ao indivíduo para a participação em uma sociedade em constantes mudanças.

Para Jean-Jacques Rousseau “é conveniente dar a criança a oportunidade de um ensino livre e espontâneo, pois o interesse gera alegria e descontração.” (Apud ALMEIDA, 1985, p.18).

“John Dewey propõe uma aprendizagem por meio de atividades pessoais de cada aluno, em que o jogo é o elemento desencadeador desse ambiente, fértil ao aprendizado”, e afirma que: “o trabalho com jogos impulsiona naturalmente as crianças, que vão a escola com alegria, além de manter a disciplina, facilitando o aprendizado” (Apud ALVES, 2001).

Para Brenelli (1993) “na interação com jogos o sujeito tem a oportunidade de lidar com seus erros e construir novas alternativas para superá-los” (p.98).

Ao trabalhar com jogos em sala de aula, são várias as atitudes desencadeadas: alegria, tristeza, descontração, tensão, ganhar, perder, competir, participar, discutir, brigas, trapaças. Ao lidar com essas atitudes a criança desenvolve a autonomia, minimizando seus medos e traumas, tornando-se capaz de fazer suas escolhas (ALVES, 2001).

O indivíduo necessita aumentar a descoberta do mundo através da ação. Por meio dos jogos as crianças expressam seus pensamentos, sentimentos e emoções, primordiais para a estruturação de sua personalidade. O jogo proporciona o contato com o outro, a criança deixa de olhar para dentro de si e passa a perceber o mundo ao redor, não só perceber, mas participar deste mundo. As interações afetivas da criança evoluem, passando de uma relação de dependência dos pais para relação de independência com seus colegas (ALVES, 2001).

Alves (2001) entende que as brincadeiras são fundamentais na vida da criança, são nestas atividades que ela constrói, e vive a realidade de existir em seu próprio corpo, cria seu mundo, desperta a vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros.

Para Piaget (1990), o desenvolvimento vai-se processando à medida que a criança sai do seu “eu” e entra em contato com o “outro”.

Froebel (1990), afirma que as atividades corporais podem e devem, por meio do jogo, exercitar a criatividade, a liberdade, a alegria e o bem-estar. Esse

exercício ajuda a criança a tratar de fatos às vezes complexos para ela. Além disso, provoca o raciocínio, sendo uma maneira de traduzir informações, adquirir conhecimentos, resolver situações difíceis de dar vazão aos sentimentos. Neste sentido, o jogo permite à criança o acesso a uma liberdade autônoma que implementa uma auto-educação.

É interessante registrar que os resultados do trabalho com jogos extrapolam o limite da escola. Ao proporcionar um ambiente lúdico, gera-se possibilidades de futuros adolescentes e adultos autônomos que tenham condições morais e intelectuais de interferir de forma transformadora na sociedade (ALVES, 2001).

Capítulo III

3. O Jogo como Meio Educacional

Os jogos sempre fizeram parte das atividades do ser humano, tornou-se inerente ao homem. Segundo Almeida (1995 p.19):

Entre os primitivos, por exemplo, as atividades de dança, caça, pesca, lutas eram tidas como de sobrevivência, ultrapassando muitas vezes o caráter restrito de divertimento e prazer natural. As crianças nos jogos, participam de empreendimentos técnicos e mágicos.

O jogo por ser uma categoria, com propriedades amplas que assumem vários significados distintos, foi estudado por historiadores, filósofos, lingüistas, antropólogos, psicólogos e educadores, a fim de analisar as diversas perspectivas do jogo.

Muitos psicólogos têm dado grande atenção ao papel do jogo na constituição das representações mentais e seus efeitos no desenvolvimento da criança. Almeida (1995 p.10) menciona que: “na área da educação, teóricos como Chateau (1979), Vial (1981) e Alain (1986) assinalam a importância do jogo infantil como recurso para educar e desenvolver a criança, desde que respeitadas as características da atividade lúdica”.

O jogo por ser livre de pressões e avaliações, cria clima adequado para a investigação e a busca de soluções. A vantagem do jogo está na procura de respostas, sem causar constrangimento ao errar.

Alain (apud KISHIMOTO, 2002 p.21) diz que: “defende o emprego do jogo na escola. Sua justificativa é a de que o jogo favorece o aprendizado pelo erro e estimula a exploração e a solução de problemas”.

Para Makarenko (apud Almeida, 1995, p.32): “o jogo é tão importante na vida da criança como é o trabalho para o adulto, daí o fato e a educação do futuro cidadão se desenvolver antes de tudo no jogo”. É importante lembrar que todos os jogos que as crianças participam, que inventam ou pelos quais se interessam constituem verdadeiros estímulos que enriquecem seu

desenvolvimento. Quando a criança brinca, ela está adquirindo conhecimentos indispensáveis à sua formação. As brincadeiras mais simples de que participa correspondem a uma gama de recursos para o seu desenvolvimento intelectual.

O autor acrescenta que os jogos são significativos para o desenvolvimento infantil, não restam dúvidas, muitos teóricos deixam isso bem claro, mas é necessário que a escola também participe e contribua fazendo da aprendizagem uma gostosa brincadeira onde se aprende sem imposição:

Desde Claparide e Dewey, Wallon e Piaget, está bastante claro que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso indispensável à prática educativa (Almeida, 1995, p.20).

3.1. O Lúdico na escola e na formação do Educador

Por muito tempo confundiu-se ensinar com transmitir. O aluno era um agente passivo da aprendizagem e o professor um mero transmissor de conhecimentos. Acreditava-se que toda aprendizagem ocorria pela repetição e que os alunos que não aprendiam eram os únicos responsáveis por esta deficiência e Antunes (2003, p.37) se contrapõe a esta visão ao afirmar que:

Não existe ensino sem que ocorra aprendizagem e esta não ocorre se não for pela transformação do educando pela ação facilitadora do professor, no processo de busca e construção do conhecimento que deve ser despertado no aluno. É nesse contexto que o lúdico ganha

O lúdico pode ser utilizado como ferramenta ideal para a aprendizagem na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis de sua experiência pessoal e social, ajuda a construir suas novas descobertas e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (Antunes, 2003).

O lúdico inclui algumas atividades e está ligado à diversão conforme Santos (2003, p.57) “a palavra lúdico significa brincar. Neste brincar estão incluídos os jogos, os brinquedos e as brincadeiras, e é relativo à conduta daquele que joga, brinca e se diverte”.

O brincar propicia a vivência de situações importantes à criança pois é uma de suas necessidades básicas e Maluf (2003, p.09) afirma que:

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

Relacionando o brincar à aprendizagem, Maluf (2003) acrescenta ainda que a busca do saber torna-se importante e prazerosa quando as crianças aprendem brincando. É possível através do brincar formar indivíduos com autonomia motivados para muitos interesses e capazes de aprender rapidamente.

Contrim (1984) relata que Froebel notava a atração da criança pelas atividades lúdicas e a partir de observações introduziu no seu “jardim de infância” uma série de jogos e brincadeiras, colocando-os a serviço da educação que nessa fase da vida infantil o brinquedo se constitui a mais autêntica, a mais espiritual ação do indivíduo. Confere liberdade, contentamento, prazer, repouso interno e externo, paz com a humanidade.

O brincar, o lúdico vem conquistando cada vez mais espaço na sociedade, hoje existe uma vasta bibliografia sobre esse assunto, entretanto estes estudos pouco têm influenciado na prática escolar.

Quando se presencia atividades lúdicas na escola, percebe-se que alguns professores confundem essas atividades e limitam-se a observar os alunos em atividades que chamam de recreação ou passatempo. Mas Almeida (1995) afirma que:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. Ela é uma ação inerente na criança, no adolescente, no jovem e no adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações como pensamento coletivo (p.13).

A partir do momento em que a criança participa do jogo, pensa, aprende e se desenvolve. Segundo Froebel (apud RIZZI, 1998). “a criança, para se desenvolver, não devia apenas olhar e escutar, mas agir e produzir” (p.108). A criança é parte de um universo único, onde a relação social faz parte da interação com o meio.

Percebe-se que há pouco espaço na prática pedagógica para o desenvolvimento dos alunos através do lúdico. Essa situação, apesar de apontar na direção do professor, não pode atribuir-lhe total culpa. Ao contrário, trata-se de evidenciar o tipo de formação profissional que ele tem, que não traz informações a respeito da maneira lúdica de ensinar. Como nos diz Santos (2003, p.10) “estudamos currículos de diferentes universidades brasileiras que formam o educador e não encontramos disciplinas que tratem especificamente, do lúdico”. Como esperar que estes educadores desenvolvam a ludicidade na criança?

O brincar não faz parte do currículo desenvolvido nos cursos de magistério e nem nas universidades, com isso o professor que recebeu uma formação dirigida para o conhecimento repassado, quando encontra-se na sala de aula apresenta dificuldade em estar conciliando o lúdico com o saber sistematizado (Santos, 2003).

Santos (2003, p.13) afirma que: “os cursos de licenciatura, têm-se preocupado somente com a formação teórica e com a formação pedagógica”, esse tipo de formação contribui para que muitos professores atribuam a educação ao simples fato de repassar conhecimentos.

Segundo Santos (2003) ao entender a educação como processo historicamente produzido e o papel do educador como agente desse processo que não se limita a informar, mas a ajudar as pessoas a encontrarem sua própria identidade, de forma a contribuir positivamente na sociedade, é que a ludicidade tem sido enfocada como uma alternativa para a formação do ser humano. E os cursos de formação deveriam adaptar-se a essa realidade. Uma das formas de repensar os cursos de formação de professores é a introdução na base de sua estrutura curricular um novo pilar, “a formação lúdica”, onde o professor poderá vivenciar a ludicidade para trabalhar com seus alunos.

Nesse sentido a formação do professor ganharia em qualidade e sustentação. O adulto que volta a brincar não se torna criança novamente, apenas convive, revive e resgata com prazer a alegria do brincar.

É importante que o professor descubra e trabalhe a dimensão lúdica de forma que venha aperfeiçoar sua prática pedagógica e criar oportunidades para que o brincar aconteça dentro da escola de maneira educativa, como afirma Santos (2003, p.14)

A formação lúdica pode possibilitar ao professor conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto.

3.2. O Lúdico no Processo Ensino-Aprendizagem

Toda criança sente o real prazer quando o estudo se desenvolve através de jogos. Isto ocorre naturalmente, porque ela se encontra em plena fase lúdica, na qual jogos, brinquedos, brincadeiras, ocupam lugar de destaque em sua vida, não podendo ser esquecidos pelo ensino escolar (Santos, 2003).

A maioria das atividades em situação de jogo, requer do aluno, observação, atenção, memória, imaginação, rapidez, vocabulário, permitem o desenvolvimento do trabalho em grupo, da linguagem oral e escrita, de diferentes habilidades de pensamento, como: comparar, analisar, sintetizar e fazer conjecturas.

Os jogos têm variadas utilizações: jogo social, político, esportivo, educativo, competitivo e outros, os quais podemos adequar aos nossos objetivos, interesses e necessidades dos alunos, faixa etária, espaço físico, número de participantes e outras características que o professor julgar necessário.

Segundo FRIEDMANN (1996, p.74), o educador pode, considerando seus objetivos lúdicos:

- Propor regras, em vez de impô-las; assim, a criança terá possibilidade de elaborá-las, o que envolve tomar decisões, que é uma **atividade**

- **Política.** A criança se desenvolve social e politicamente, envolvendo-se numa legislação.
- Dar oportunidade às crianças de participar na elaboração das leis. Assim, elas têm possibilidade de questionar valores **morais**.
- Possibilitar a troca de idéias para chegar a um acordo sobre as regras, com o intuito de que as crianças descentrem e coordenem pontos de vista (processo **cognitivo** que contribui para o desenvolvimento do pensamento lógico).
- Dar responsabilidade para fazer cumprir as regras e motivar o desenvolvimento da **iniciativa, agilidade e confiança** em dizer honestamente o que se pensa.
- Permitir **judgar** qual regra deverá ser aplicada a cada situação; esta é uma forma de promover o desenvolvimento da inteligência.
- Fomentar o desenvolvimento da autonomia, em conflitos que envolvem regras, “contribui também ao desenvolvimento de um forte senso de si mesmo na criança”. O aspecto **emocional** também faz parte da autonomia.
- Possibilitar **ações físicas** que motivem as crianças a serem mentalmente ativas.

Nessa perspectiva, o professor é mais do que um orientador: ele deve ser um desafiador, colocando dificuldades progressivas no jogo, como uma forma de promover o desenvolvimento ou para fixar aprendizagens. Esse é o grande papel do professor enquanto educador lúdico e criativo (FRIENDMAN, 1996).

(...) O jogo não é um fim visado, mas o eixo que traduz a um conteúdo didático determinado. Ele resulta de um empréstimo da ação lúdica para servir à aquisição de informações (KISHIMOTO, 2002, p.113).

Enfim vale lembrar o que Maranhão (2003, p.89) afirma: “a criança precisa descobrir o prazer de aprender e nós precisamos descobrir o prazer de ensinar”.

Capítulo IV

4. Metodologia

A pesquisa qualitativa surgiu no seio da Antropologia e da Sociologia, e nos últimos anos ganhou espaço em áreas como Psicologia, Educação e Administração de Empresas.

Para Giavanazzo (1991) a pesquisa qualitativa costuma ser direcionada e não busca enumerar ou medir eventos e, geralmente não emprega instrumental estatístico para análise de dados; seu foco de interesse é amplo e dela faz parte a obtenção de descritiva mediante contato direto e interativo do pesquisador com a situação de objeto de estudo. Nas pesquisas qualitativas, é freqüente que o pesquisador procure entender os fenômenos, segundo a perspectiva dos participantes da situação estudada e, a partir daí situe sua interpretação dos fenômenos estudados.

Segundo Bogdan e Biblen (apud, LÜDKE, 1986) a pesquisa qualitativa tem o ambiente natural como sua fonte direta de dados e o pesquisador como seu principal instrumento. A pesquisa qualitativa supõe o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo investigada, via de regras através do trabalho intensivo de campo.

A pesquisa qualitativa detecta a presença ou não de algum fenômeno, não se importando, porém, da sua grandeza ou intensidade. É chamada de qualitativa em contraposição à pesquisa quantitativa em função da forma como os dados serão tratados e da forma de apreensão de uma realidade (Giavanazzo, 1991).

O interesse do pesquisador ao estudar um determinado problema é verificar como ele se manifesta nas atividades, nos procedimentos e nas interações cotidianas. Não se preocupam em buscar evidências que comprovem as hipóteses definidas antes do início dos estudos. As abstrações se formam basicamente a partir da análise dos dados coletados. (BOGDAN e BIBLEN, apud LÜDKE 1986).

Na concepção de Sampson, (Apud GIAVANAZZO, 1991) a pesquisa qualitativa é mais utilizada quando se possui pouca informação, em situações

em que o fenômeno deve ser observado ou em que se deseja conhecer um processo, sem muitos dados de partida.

Em sua visão, alguns problemas de pesquisa requerem uma abordagem mais flexível, e nestas circunstâncias a aplicação de técnicas qualitativas é mais recomendada. A pesquisa qualitativa possui caráter mais exploratório, descritivo, indutivo e envolve técnicas como análise de dados secundários, estudos de caso, entrevistas individuais.

Nessa perspectiva os participantes da presente pesquisa compreenderam professores de alfabetização de escolas da rede pública de ensino do Distrito Federal, perfazendo um total de 15 respondentes. Os dados foram coletados durante o horário de coordenação dos professores.

Para a coleta de dados nos levantamentos são utilizadas as técnicas de interrogação, entre elas, o questionário a entrevista e o formulário.

Qualquer que seja o instrumento utilizado, dentre as técnicas de interrogação, a coleta de dados sempre é obtida a partir do ponto de vista dos interrogados. Convém lembrar que entre essas técnicas, é sabido que o questionário constitui o canal mais rápido e mais barato na obtenção das informações desejadas; não exigindo, porém um treinamento específico de pessoal e garantindo também o anonimato dos entrevistados.

Para que os dados de uma pesquisa sejam livres de erros introduzidos pelos pesquisadores, ou por outras pessoas, é preciso supervisionar com rigor a equipe de coleta de dados por ser necessário que se tenha confiança por parte dos coletadores (Gil, 2002).

É aconselhável tomar alguns sujeitos da pesquisa como informantes, no sentido de testar junto a eles certas percepções ou certas conjeturas do pesquisador. Segundo Gil (2002), muitos pesquisadores descuidam desta tarefa, mas somente a partir daí é que aqueles instrumentos estarão válidos para o levantamento.

Qualquer que seja o instrumento de pesquisa é necessário que os entrevistadores responsáveis pelo pré-teste sejam pessoas experientes e tenham conhecimento do assunto, para tirar qualquer dúvida em relação aos objetivos e a forma da entrevista. São aspectos considerados importantes no pré-teste: clareza e precisão dos termos, quantidade de perguntas; forma das perguntas; ordem das perguntas (Gil, 2002).

Analisar os dados qualitativos significa trabalhar todo o material obtido durante a pesquisa. A tarefa de análise implica em organizar o material, dividindo-o em partes, relacionando estas partes e procurando identificar nele tendências e padrões relevantes. É conveniente que no processo de delimitação progressiva do foco principal da investigação sejam formuladas algumas questões em torno das quais a atividade de coleta possa ser sistematizada. Além de favorecer a análise, essas questões possibilitam a articulação entre os pressupostos teóricos do estudo e os dados da realidade (LÜDKE, 1986).

A fase mais formal da análise tem lugar quando a coleta de dados esta praticamente encerrada. O primeiro passo é a construção de um conjunto de categorias descritivas. O referencial teórico do estudo oferece feralmente a base inicial de conceitos a partir dos quais é feita a primeira classificação dos dados .Para formular estas categorias iniciais é necessário ler e reler o material até se impregnar dele (MICHELAT, apud LÜDKE, 1986).

Uma das conseqüências da pesquisa qualitativa é a subjetividade do pesquisador. Os problemas com a subjetividade são importantes porque eles afetam diretamente a validade do estudo. O importante é manter uma atitude flexível e aberta, admitindo que outras interpretações podem ser sugeridas, discutidas e igualmente aceitas (LÜDKE, 1986).

Capítulo V

5. Organização, Análise e Discussão dos Resultados

Neste capítulo serão discutidos o conceito de jogos segundo a perspectiva do professor alfabetizador, a utilização de jogos em turmas de alfabetização, a importância de trabalhar com jogos na alfabetização e, os resultados obtidos com a utilização dos jogos na alfabetização. Essas discussões estão embasadas nos resultados da pesquisa que teve como objetivo investigar como o jogo auxilia no processo de alfabetização.

5.1. O Conceito de Jogos Segundo a Perspectiva do Professor Alfabetizador

A partir da análise dos questionamentos relativos aos 15 (quinze) professores alfabetizadores das escolas públicas de Ensino Fundamental do Distrito Federal, pôde-se detectar que a concepção de jogo apresentada em suas práticas encontram-se fundamentadas em grandes autores da nossa literatura como: Piaget (1998), Vygotsky (2001) e Wallon (apud KISHIMOTO, 2002).

A Professora 3 menciona que: “Os jogos são atividades que quando realizadas no âmbito escolar oportunizam o desenvolvimento do educando de maneira ampla, oportunizando com isso seu desenvolvimento integral e social, nos reportando a Vygotsky (2001) e a Wallon (Apud KISHIMOTO, 2002), que conferem funções pedagógicas ao jogo. Para os autores, a aprendizagem e o desenvolvimento estão relacionados, pois a criança ao brincar se relaciona com o objeto e o grupo social ao qual está inserida a convivência humana, interiorizando os conhecimentos advindos do processo de construção e possibilitando a sua socialização de maneira ampla.

Por outro lado a professora 10 faz menções não só a Vygotsky (2001) como também a Piaget (1998) quando relata que “o jogo é uma forma de

interagir com o meio de maneira prazerosa, lúdica, em que conhecimentos podem ser construídos e reconstruídos”.

Piaget (1998) afirma que o jogo, a brincadeira é espontânea, livre e fonte de prazer, onde a criança constrói seus conhecimentos e demonstra os níveis de seus estágios de desenvolvimento presumindo as ações que exerce sobre o ambiente.

Enquanto Vygotsky (2001) ressalta que através da brincadeira a criança recria a realidade e as internaliza construindo seu próprio pensamento, usando sistemas simbólicos.

A Professora 8 ressalta as idéias de Piaget (1998) e Vygotsky (2001) no processo de alfabetização quando afirma que: “o jogo consiste na realização de atividades psicomotoras moderadas ou ativas, com ou sem regras, envolvendo o lado simbólico e o concreto”. Na fase de alfabetização as crianças, segundo Piaget (1998) e Vygotsky (2001), estão na fase intuitiva, do por que, estando elas em constante movimento, onde sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismos a criança transforma o real em função de suas necessidades. A atividade lúdica à medida que a criança se desenvolve se torna mais significativa. Esse desenvolvimento obedece a uma evolução natural, as crianças iniciam a livre manipulação de objetos, passam a reconstruir e reinventar as coisas, para mais tarde, através das atividades lúdicas concretas, cheguem à construção do absoluto.

5.2. A Utilização de Jogos em Turmas de Alfabetização

Em questões levantadas a professores alfabetizadores sobre a utilização de jogos em sala, citaram a sua importância na construção do conhecimento.

Em pergunta como: você utiliza jogos em sala? A professora 4 relatou “sim. Utilizo jogos pedagógicos como os de encaixe, memória, quebra-cabeças, roletas, blocos de construção, etc. Também utilizo jogos recreativos que auxiliam no desenvolvimento cognitivo, psicomotor, lateralidade, orientação espacial e raciocínio lógico-matemático”.

De acordo com Piaget (1998), a atividade lúdica é berço das atividades intelectuais da criança, sendo indispensável à prática educativa. Da mesma forma, o brincar implica em uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento do aluno, como por exemplo, a inteligência e a personalidade.

O referido autor entende a brincadeira como ação assimiladora, situando-a no conteúdo da inteligência e não na estrutura cognitiva. Defende que a brincadeira é espontânea, livre e fonte de prazer, constrói conhecimentos e demonstra os níveis de seus estágios.

Esclarece também, que o lúdico implica uma dimensão evolutiva com as crianças de diferentes idades, apresentando características específicas e formas diferenciadas de brincar e que os jogos não são apenas uma forma de liberdade ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Da mesma forma o professor 8 relatou: “acredito que seja fundamental a utilização de jogos em sala, tanto para introduzir um conteúdo, descontrair ou realizar movimentos que despertem e estabeleçam relações com o corpo. Utilizo a ginástica, corrida, atividades com bola, bastões e o jogo simbólico.”

Na visão de Vygotsky (apud, OLIVEIRA, 2003), as crianças na fase de alfabetização, entre quatro e sete anos aproximadamente, estão na fase intuitiva, e esta é a fase do por que, todavia os jogos dos quais as crianças mais gostam são aqueles em que seu corpo está em movimento, é a fase em que, sob a forma de exercícios psicomotores e simbolismos, a criança transforma o real em função das múltiplas necessidades do “eu”. É por meio dos jogos que a criança aprende a concentrar-se, dominar sua instabilidade natural, a se esforçar e construir uma série de informações cognitivas que vão lhe garantir uma maturação para a aquisição de novos conhecimentos.

Para ele ainda, o saber escolar deve ser um processo criativo e dinâmico, através de jogos, brincadeiras e musicalidade onde a criança se sentirá totalmente motivada a aprender. O brincar se torna a zona de desenvolvimento proximal por excelência (VYGOTSKY, apud ROCHA, 2000).

Segundo o Currículo da Educação Básicas das Escolas Públicas do Distrito Federal (2002), a brincadeira e/ou jogo proporciona benefícios indiscutíveis no desenvolvimento e no crescimento da criança. Por seu

intermédio, ela explora o meio, as pessoas e os objetos que a rodeiam, aprende a coordenar variáveis para conseguir um objetivo. Por isso, é importante que a criança possa interagir diretamente com outras crianças, ou até com os objetos a seu redor, onde lhe seja possível experimentar, criar, fantasiar, explorar, proporcionando-lhe a socialização com o meio em que vive.

5.3. A Importância de Trabalhar com Jogos na Alfabetização

Ao relatar a respeito da necessidade de trabalhar com jogos em sala de aula, os professores citam pontos relevantes no desenvolvimento das crianças como a socialização, contato com sua realidade, atenção, aprendizagem, entre outros.

Para a professora 12, “os jogos alegam o cotidiano do aluno, do professor, e favorecem muito a uma boa aprendizagem”, concordando com Vygotsky (2001) que atribui relevante papel ao brincar. Para ele é através das brincadeiras que as crianças representam situações do dia-a-dia e as internaliza, construindo seu próprio pensamento.

Segundo Vygotsky (2001), a aprendizagem e desenvolvimento estão estritamente relacionados, pois a criança se interrelaciona com o objeto e o social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção através do lúdico, isto é, o lúdico incentiva a convivência humana, ajuda a interiorizar a vida social e possibilita a socialização. Dessa forma a professora 6 relata que começou a utilizar os jogos em sala de aula ao perceber a dificuldade de socialização de seus alunos. Para Vygotsky (1988) a vivência em sociedade é essencial para a transformação do homem de ser biológico em ser humano.

O lúdico promove um maior estímulo e interesse à participação da aula, envolvendo alegria e entusiasmo. Ele é atraente porque não combina com marasmo. O conhecimento pode ser muito saboreado se originado por meio de jogos motivadores no contexto da aula (ANTUNES, 2002), para a professora 15 “os jogos despertam a atenção, a alegria em aprender e a concentração”.

Segundo Dewey (1936) o trabalho com jogos impulsiona naturalmente as crianças, que vão a escola com alegria, além de manter a disciplina, facilitando o aprendizado.

Para Rego (2000) o uso dos jogos proporciona ambientes desafiadores e capazes de proporcionar a estimulação do raciocínio. Mesmo sem intenção de aprender quem brinca aprende. A professora 4 relata: “sempre senti a importância dos jogos para o ensino-aprendizagem, tanto para incentivar determinado conteúdo, quanto para fixação”.

Segundo Ângela (apud SANTOS, 2000, p.18) tanto Piaget (1998), como Wallon (Apud KISHIMOTO, 2002), Vygotsky (2001) e outros, atribuíram ao brincar da criança um papel decisivo na evolução dos processos de desenvolvimento humano, como maturação e aprendizagem, embora com enfoques diferentes. As professoras dão ênfase na importância dos jogos na aprendizagem das crianças em fase de alfabetização, como a professora 13 que busca com os jogos uma aprendizagem mais significativa, pois acredita que aliando o prazer ao aprendizado os resultados sejam mais aparentes.

5.4. Resultados Obtidos com a Utilização dos Jogos na Alfabetização

Ao serem questionadas com relação aos resultados obtidos na utilização de jogos e se os mesmos facilitam o processo de alfabetização, a professora 4 reafirma as idéias de Piaget (1998) quando ele diz que os jogos se caracterizam de acordo com os estágios de desenvolvimento da criança, a professora relata: “no jogo é possível detectar habilidades, maturidade, egocentrismo, aquisição de noções ou falta delas...”.

Concordando com Piaget (1998), Antunes (2002) salienta: o lúdico promove um maior estímulo e interesse a participação da aula, envolvendo alegria e entusiasmo. O conhecimento pode ser muito saboreado se originado por meio de jogos motivadores no contexto da aula. Esta mesma idéia aparece nas respostas da referida professora quando diz: “acredito que o lúdico é fundamental para o processo de alfabetização, tornando-o um momento

agradável, inovador, cheio de aventuras e fantasias que as crianças tanto apreciam”.

Vygotsky (2001) afirma que é pela aprendizagem nas relações com os outros que construímos os conhecimentos que permitem o nosso desenvolvimento e na criança esta relação acontece através do jogo que lhe proporciona a oportunidade de interagir com o meio. As professoras 6 e 7 relatam ter alcançado estes resultados quando mencionam que com o jogo a socialização da turma melhorou.

Dewey (Apud ALVES, 2001, p. 135) afirma que o trabalho com jogos impulsiona naturalmente as crianças, que vão a escola com alegria, além de manter a disciplina, facilitando o aprendizado. A professora 8 relata a melhora da socialização e do interesse da turma quando trabalha com jogos. Relato que valida a afirmação do referido autor. A mesma professora, quando questionada sobre os resultados obtidos com a aplicação de jogos menciona “o conhecimento das potencialidades do próprio corpo , a socialização, a percepção da necessidade do outro são obtidas na ludicidade, importantíssima nesta fase”, concordando com a idéia de Alves (2001) que ressalta que as brincadeiras são fundamentais na vida da criança, são nestas atividades que ela constrói seu pensamento, cria seu mundo, desperta a vontade, adquire consciência e sai em busca do outro pela necessidade que tem de companheiros.

Com base nos relatos das professoras, constata-se que, aliado ao compromisso profissional de cada uma analisando as práticas pedagógicas, os jogos aparecem como auxiliar no processo de alfabetização tornando-o mais fácil e prazeroso para a criança.

Considerações Finais

Com a ampliação e a aquisição de novos conhecimentos acerca da utilização do lúdico na alfabetização, adquiridos no decorrer desta pesquisa, bem como os resultados positivos de experiências vivenciadas em sala de aula, pudemos perceber o lúdico como meio facilitador do conhecimento e como fonte de prazer para as crianças.

Diante dos resultados da pesquisa de campo, constatamos com satisfação que os professores de alfabetização apesar de não apresentar uma formação teórica adequada, vêm lançando mão dos recursos lúdicos em suas aulas, tornando-as mais alegres, divertidas e interessantes para o processo de aprendizagem.

Trabalhar com o lúdico com certeza é uma postura inovadora de ensinar e aprender, é fazer da sala de aula um espaço apaixonante e a construção do conhecimento mágico.

A importância da inserção e utilização dos brinquedos, jogos e brincadeiras na prática pedagógica é uma realidade que se impõe aos educadores que trabalham com alfabetização. É preciso que as escolas abram um espaço para que os alunos vivenciem a ludicidade. Ela é um excelente recurso. Através dela as crianças desenvolvem, dentre muitos aspectos, a atenção, o raciocínio, a criatividade e a aprendizagem se torna mais significativa aos alunos que vão brincando.

Pudemos compreender, entretanto, que a utilização do lúdico na educação não consiste apenas em tornar a aprendizagem divertida, mas um recurso para enriquecer a aprendizagem do aluno, como afirma Chateau (1987, p.137) “o escolar deve ser mais do que uma criança e menos do que um adulto. O trabalho escolar deve ser mais do que um jogo e menos do que o trabalho”.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALMEIDA, Antonio Luiz Mendes. **Rumos e Desvios da Educação**. Rio de Janeiro: Quorum, 2002.

ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 8. ed. São Paulo: Loyola, 1995.

ALVES, Eva Maria Siqueira. **A ludicidade e o ensino da matemática**. Rio de Janeiro: Sprint, 2001.

ANTUNES, Celso. **Vygotsky, quem diria?! Em minha sala de aula**. Rio de Janeiro: Vozes, 2002.

_____. **O jogo e a educação infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

BETTELHEIM, Bruno. **Uma vida para o seu filho: Pais bons o bastante**. Campus Ltda., 1988.

BRENELLI, Rosely Palermo. **O Jogo Como Espaço Para Pensar**. Campinas: Papyrus, 1993.

Brincadeira In: Aurélio Buarque Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 1. ed. 7. reimpressão. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1983. p.,87.

Brinquedo. In: Aurélio Buarque Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 1. ed. 7. reimpressão. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1983. p,72.

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2000.

CHOMSKY, Noam, PIAGET. Jean. **Teorias da Linguagem, Teorias da Aprendizagem**. Lisboa: Edições 1987.

COTRIM, Gilberto Vieira. **Fundamentos da educação: História e filosofia da educação**. 9.ed. São Paulo: Saraiva, 1984.

DEROCY. **Apostila de Didática Geral**, Professor nível 1. Curso Souza Lima. Brasília, 2002

DISTRITO FEDERAL (Brasil). Secretaria de Estado de Educação. **Currículo da Educação Básica das Escolas Públicas do Distrito Federal: Educação Infantil 4 a 6 anos**. 2.ed: 2002.

ELKONIN, Daniil B. **Psicologia do Jogo**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender. O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

GIAVANAZO, Renata A. **Em Pesquisa Qualitativa – Fundamentos e Reflexos**, Atualizado em 23 agosto 2005. Acesso em 12 set. 2005. Disponível em < [http:// www.paulofreire.org/lusofona/focus_group_renata.htm](http://www.paulofreire.org/lusofona/focus_group_renata.htm).

GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 3 ed. São Paulo: Atlas, 1994.

Jogo. In: Aurélio Buarque Holanda. **Novo Dicionário da Língua Portuguesa**. 1. ed. 7. reimpressão. Rio de Janeiro: Ed. Nova Fronteira, 1983. p.150.

KISHIMOTO, Tizuko M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1999.

_____. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002.

KUDE, Vera Maria Moreira. **Como se faz um projeto de pesquisa qualitativa em psicologia**. Porto Alegre: Psico, 1997.

LÜDKE, Menga Marli E. D. A. André. **Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MALUF, Ângela Cristina M. **Brincar prazer e aprendizado**. Rio de Janeiro: Vozes, 2003.

MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO. **Parâmetros Curriculares Nacionais: Meio Ambiente e Saúde**. Secretaria da Educação Fundamental. 3.ed. Brasília: A Secretaria, 2001.

MIRANDA, Simão de. **Do fascínio do jogo à alegria de aprender nas séries iniciais**. São Paulo: Papirus, 2000.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem & desenvolvimento infantil: simbolismo e jogo**. Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, Colandi Carvalho de. "Psicologia da criança e do desenvolvimento" In: TEIXEIRA, Fátima Emília da Conceição (Org). **Aprendendo a Aprender**. Brasília: UniCEUB, 2003.

PIAGET, J. **A Psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____. **Epistemologia Genética**. São Paulo: Cortez, 2000.

RÊGO, Rogéria Gaudêncio do. **Matemática**. Campinas: Papirus, 2000.

REGO, Tereza Cristina. Vygotsky – **Uma perspectiva histórico cultural da educação**. Vozes, 2002.

RIZZI, Leonor., HAYDT, Regina Célia. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 7.ed. São Paulo: Ática, 1998.

ROCHA, Maria Sílvia Pinto de Moura L. da. **Não brinco mais: a (des) construção do brincar no cotidiano educacional**. Rio Grande do Sul: Unijuí, 2000.

SANTOS, Santa Maria Pires dos. **Brinquedos: Sucata vira brinquedo**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2003.

_____. **Brinquedoteca: a criança, o Adulto e o Lúdico**. 2 ed. Rio de Janeiro: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2. ed. 1988.

_____. **A Construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WAJSKOP, Gisela. O que é brincadeira – **Revista Criança**, MEC Secretaria de Educação Fundamental, novembro, 1998. p 3-9.

WALLON, Henri. **As Origens do Caráter da Criança**. São Paulo: Nova Alexandria, 1995.