

CLÁUDIA DE SOUZA CANESCHI
DANIELA CAMPOS DA SILVA
LEANDRA FERREIRA DE SOUZA
PATRÍCIA ALVES OLIVEIRA

JOGOS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO

Ubá/MG
UNIPAC
2005

CLÁUDIA DE SOUZA CANESCHI
DANIELA CAMPOS DA SILVA
LEANDRA FERREIRA DE SOUZA
PATRÍCIA ALVES OLIVEIRA

JOGOS COMO RECURSOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO

Monografia apresentada à Disciplina Trabalho de Conclusão de Curso, do Curso de Pedagogia da Universidade Presidente Antônio Carlos – UNIPAC, como requisito parcial para a conclusão do curso.

Orientadora: Cíntia de Azevedo Lourenço

Ubá/MG
UNIPAC
2005

Dedicamos este trabalho a todas as pedagogas que buscam a utilização dos jogos como recursos pedagógicos na alfabetização.

AGRADECIMENTO

Acima de tudo a Deus.

Agradecemos aos nossos familiares, pela compreensão, dedicação e participação da nossa formação acadêmica.

Aos nossos professores e aos funcionários da UNIPAC, pela caminhada solidária.

Aos nossos colegas de turma, nossos sinceros agradecimentos.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	6
1.1. Justificativa	7
1.2. Objetivos	8
2. BASE TEÓRICA	9
3. METODOLOGIA	10
4. RESULTADOS E DISCUSSÕES	11
5. CONCLUSÃO	17
REFERÊNCIAS	18

1 INTRODUÇÃO

O jogo pode ser entendido como uma “ação de jogar; folgado, brinco, divertimento. Seguem-se alguns exemplos: jogo de futebol; jogos olímpicos; jogos de damas; jogos de azar; jogo de palavras; jogo de empurra”.
(CARROUSSE citado por BERTOLDO e RUSCHEL, 2000, p. 10)

O jogo pode ser visto como : resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e, um objeto

Na verdade, o jogo é um termo impreciso por assumir múltiplos significados. Haja visto, que para alguns um determinado tipo de jogo poderá funcionar como brinquedo, para outros um recurso que auxilia professores na explicação dos conteúdos facilitando a compreensão e aprendizagem de seus alunos.

O jogo na sala de aula requer do professor uma postura diferente daquela comumente associada ao ensino. Através do jogo na sala de aula os papéis perdem sua identidade e rigidez, pois o professor além de ensinar, aprende, e o aluno ensina, além de aprender. Jogando, alunos e professores são instigados a saber mais, em diferentes áreas e níveis de complexidade devido às exigências do próprio jogo.

No jogo, o jogador enfrenta desafios, testa limites, formula hipóteses e soluciona problemas, além de ter de se haver com regras a serem obedecidas e mesmo estabelecidas, também aprendem a questioná-las e recriá-las.

Enquanto joga, o aluno desenvolve a iniciativa, a imaginação, o raciocínio, a memória, a atenção, a curiosidade e o interesse, concentrando-se por longo tempo em uma atividade. Cultiva o senso de responsabilidade individual e coletiva, em situações que requerem cooperação e coloca-se na perspectiva do outro.

Na perspectiva construtivista, o jogo constitui-se num recurso pedagógico de inestimável valor na construção da escrita e da leitura, além de propiciar o desenvolvimento cognitivo.

O jogo na sala de aula é uma ótima proposta pedagógica, porque propicia também a relação entre parceiros e grupos, oportunizando ao professor observar a diversidade de comportamentos das crianças para construir estratégias para a vitória, como também as relações diante da derrota.

É na interação com o outro que a criança estabelece sua opinião, conflita-se com seu adversário e também reexamina seus conceitos, mudando suas hipóteses ou reformulando-as.

Por meio dos jogos a criança experimenta o mundo, interpreta a realidade, amplia conhecimentos e interagem aprendendo a lidar com regras, frustrações e imprevistos.

1.1 Justificativa

O jogo representa um excelente recurso para a eficácia do processo ensino/aprendizagem e para a compreensão de diferentes conceitos. O jogo satisfaz certas necessidades do educando, pois é um recurso prazeroso desde que aplicado com objetivo.

A prática dos jogos serve como material de apoio ao desenvolvimento intelectual dos alunos, pois facilitam o aprendizado de forma simples e atrativa e ainda representam um importante avanço pedagógico no conhecimento.

O jogo pode ser considerado um fator distinto e fundamental no processo ensino/aprendizagem, pois através dele o aluno pode assimilar a teoria com a prática.

Ao brincar, a criança o faz de maneira bastante comprometida, se distancia da vida cotidiana e entra no mundo imaginário.

Segundo Teixeira (1995, p.49), o jogo é um fator didático altamente importante: mais do que um passatempo, ele é elemento indispensável para o processo de ensino-aprendizagem. Educação pelo jogo deve, portanto, ser a preocupação básica de todos os professores que tem intenção de motivar seus alunos ao aprendizado.

Com esta pesquisa estamos abordando a importância dos jogos na educação. A inserção do lúdico na aprendizagem é um desafio no processo educacional, pois a falta de educadores preparados para usá-la no contexto escolar cria a resistência para inseri-la na prática da sala de aula; pois ele ajuda na aquisição da escrita e oralidade fazendo do ambiente escolar mais descontraído e atrativo, fazendo com que os alunos se sintam mais a vontade, motivado e interessado em aprender.

Com este trabalho, pretende-se conscientizar os educadores da importância dos jogos no processo ensino-aprendizagem. Este tema foi escolhido porque atualmente os educandos estão “desmotivados” com o ensino devido a monotonia das aulas.

1.2 Objetivos

1.2.1 Objetivo Geral

Identificar as vantagens do uso do lúdico na educação infantil como ferramenta metodológica para a formação e preparação do aluno nos conhecimentos e conceitos necessários ao prosseguimento de sua formação acadêmica.

1.2.2 Objetivo Específico

- Estudar os principais teóricos sobre as vantagens dos jogos e brincadeiras na educação.
- Conhecer as opções de jogos e brincadeiras para a educação do ensino fundamental.
- Identificar os diferentes jogos e brincadeiras em relação a sua aplicação nos conteúdos de educação do ensino fundamental.

2 BASE TEÓRICA

Segundo Ribeiro e Pinto (s.d., p.5) *“o desenvolvimento da criança se dá através do lúdico, ela precisa do jogo como forma de equilíbrio com o mundo”*.

Nesse sentido, Ribeiro e Pinto (s.d., p.6) afirma que os jogos são recursos didáticos de grande aplicação e valor no processo ensino-aprendizagem.

A criança aprende melhor brincando, assim a atividade escolar deverá ser uma forma de lazer e de trabalho.

Para Piaget citado por Ribeiro e Pinto (s.d., p.06) os *“jogos não são apenas uma forma de entretenimento para gastar energia das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”*.

O jogo representa uma situação-problema a ser resolvido pela criança e a solução deve ser construída por ela mesma, de forma criadora e inteligente.

A melhor forma de conduzir a criança à atividade, à auto-expressão, ao conhecimento e à socialização é através dos jogos. A aprendizagem acontece de forma interessante e prazerosa.

A alfabetização é um processo natural e gradativo, que a criança vai construindo à medida que é estimulada e colocada em contato com o objeto de conhecimento como a leitura e escrita.

De acordo com Antunes (2003) o desenvolvimento da criança está relacionado ao meio em que ela vive e a situação sócio-econômica, portanto o professor tem um papel fundamental na aplicação dos jogos, por isso ele deve estar sempre aprimorando seus conhecimentos, buscando novos meios que levem o aluno a interagir através do lúdico. Como cada criança tem o seu desenvolvimento, um mesmo jogo poderá ser aplicado à crianças de diferente faixa etária, mas seu efeito sobre a inteligência será sempre pessoal e difícil de ser generalizado.

3 METODOLOGIA

A pesquisa de campo será realizada com alunos e professores da rede de ensino das séries iniciais de alfabetização e uma metodologia qualitativa de literatura das obras sobre o assunto.

Com os professores será realizada a entrevista com todos os docentes envolvidos na alfabetização dos alunos nas séries iniciais.

Os alunos serão entrevistados por amostragem. Esse grupo de amostragem será formado através de sorteio simples de 10% dos alunos em cada turma. Feita as entrevistas os dados coletados serão analisados, separados em grupos e discutidos.

O estudo literário destas obras sobre jogos e brincadeiras na educação infantil nos dá embasamento para perceber a importância da atividade lúdica no aprendizado das crianças.

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Por meio da pesquisa de campo observa-se que os educadores sabem da importância dos jogos na vida escolar do educando, mas há uma certa resistência por parte dos mesmos em colocá-los em prática no dia-a-dia escolar, pois temem que os jogos na sala de aula provocam baderna, confusão ao invés de aprendizagem. Sendo assim, preferem administrar suas aulas através de métodos tradicionais.

Visto que, atualmente a educação tem sido um assunto polêmico e preocupante da camada social, é de suma importância que os educadores busquem novos métodos de ensino que melhor satisfaçam e atendam a realidade de seus alunos, despertando o interesse e a participação dos mesmos nos estudos.

Observa-se ainda que, a maioria dos alunos que apresentam problemas como: indisciplina, dificuldades nos estudos, falta de interesse, sobressaem nas práticas esportivas e adoram participar de jogos e campeonatos e citam estas atividades como um recurso que poderia ser adotado ao professor para realização dos conteúdos administrados em sala de aula, os quais contribuiriam para tornar as aulas mais atrativas e significativas. Outro fator apontado pelos educandos é de que a maioria dos assuntos ou atividades propostas não condizem com a realidade, não sabem o porquê de estudar determinado assunto.

De acordo com Santos (2001, p.89)

“Os jogos, por envolverem extrema dedicação e entusiasmo, são fundamentais para o desenvolvimento de diferentes condutas e também para a aprendizagem de diversos tipos de conhecimentos. Podemos, então, definir o espaço do jogo como um espaço de experiência e liberdade de criação no qual as crianças expressam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros”.

As crianças possuem uma natureza única, que as caracteriza como seres que sentem e pensam o mundo do seu próprio jeito.

É preciso que o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa.

Nessa perspectiva não se deve confundir situações nas quais se objetiva determinadas aprendizagens relativas a conceitos, procedimentos ou atitudes explícitas com aquelas nas quais os conhecimentos são experimentados de uma maneira espontânea e destituída de objetivos imediatos pelas crianças.

Pode-se, entretanto, utilizar os jogos, especialmente aqueles que possuem regras, como atividades didáticas. É preciso, porém, que o professor tenha consciência que as crianças não estarão brincando livremente nestas situações, pois há objetivos didáticos em questão.

Meek (1985, p.41), afirma que: *“A criatividade e a imaginação estão enraizados no brincar de todas as crianças pequenas e, portanto, são parte do repertório de todas as crianças. Elas experimentam e simbolizam o mundo real, físico, por meio do seu brincar”*.

Com base nas teorias pesquisadas verificamos que, ao brincar : afeto, motricidade, linguagem, percepção, representação, memória e outras funções cognitivas estão profundamente interligadas. A brincadeira favorece o equilíbrio afetivo da criança e contribui para o processo de apropriação dos signos sociais.

Através do jogo abre-se um espaço de experiência e liberdade de criação no qual as crianças exerçam suas emoções, sensações e pensamentos sobre o mundo e também um espaço de interação consigo mesmo e com os outros.

Com os jogos o professor conseguirá tornar suas aulas mais interessantes, conseguindo assim, modificar a forma de ensinar fazendo com que seus alunos sejam mais receptivos aos conteúdos oferecidos, facilitando assim a aprendizagem.

Pois, conforme Vygotsky (1998) *“As maiores aquisições de uma criança são conseguidas no brincar, aquisições que no futuro tornar-se-ão seu nível básico de ação real e moralidade”*.

Assim, o jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo, pois na brincadeira a criança pode comportar-se num nível que ultrapassa o que está habituada a fazer, funcionando como se fosse melhor do que é .

Para Vygotsky (1998):

“É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva ao invés de um esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não os incentivos fornecidos por objetivos externos”.

Dessa forma, no processo da educação infantil o papel do professor é de suma importância, pois é ele quem cria os espaços, disponibiliza materiais, participa das brincadeiras, ou seja, faz a mediação da construção do conhecimento. Portanto, o jogo, compreendido sob a ótica do brinquedo e da criatividade, deverá encontrar maior espaço para ser entendido como educação, na medida em que os professores compreenderem melhor toda a sua capacidade potencial de contribuir para o desenvolvimento da criança.

Antunes (2003, p.40) afirma que:

“Os jogos devem ser utilizados quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação. De uma certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos e, na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica, é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes desses objetivos. Assim, o jogo somente tem validade se usado na hora certa e essa hora é determinada pelo seu caráter desafiador, pelo interesse do aluno e pelo objetivo proposto. Jamais deve ser introduzido antes que o aluno revele maturidade para superar seu desafio e nunca quando o aluno revelar cansaço pela atividade ou tédio por seus resultados”.

Por muitas vezes os educadores se perdem não conseguindo atrair a atenção dos alunos porque sua metodologia não condiz com a realidade do educando. Para a criança é importante participar, questionar, atuar o que possibilitará que as aulas se tornem mais

atraentes e significativa para o aprendiz.

De acordo com Antunes (2003, p.43) em:

“A orientação proposta nos PNCS está situada nos princípios construtivistas e apoia-se em um modelo de aprendizagem que reconhece a participação construtiva do aluno, a intervenção do professor nesse processo e a escola como um espaço de formação e informação em que a aprendizagem de conteúdos e o desenvolvimento de habilidades operatórias favoreça a inserção do aluno na sociedade que o cerca e progressivamente, em um universo cultural mais amplo. Para que essa orientação se transforme em uma realidade concreta é essencial a interação do sujeito objeto a ser conhecido e assim, à multiplicidade na proposta de jogos também se postam a multidisciplinaridade e, dessa forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais”.

Os momentos de jogos e brincadeiras devem se constituir em atividades permanentes nas quais as crianças poderão estar em contato também com temas relacionados ao mundo social e natural. O professor poderá ensinar às crianças jogos e brincadeiras propondo pesquisas junto aos familiares e outras pessoas da comunidade e em livros e revistas.

Portanto conforme Tretin (2004, p.6):

“Cabe aos professores, por meio de ações institucionais e planejadas, criar no seu ambiente de trabalho um contexto favorável para exploração significativa das diversas situações cotidianas. O brincar deve ser posto constantemente em questão e em prática em nossas instituições. Pois, no brincar, não se aprende apenas conteúdos, mas se aprende para a vida”.

Dessa forma, é necessário que o educador insira o brincar em um projeto educativo, o que supõe intencionalidade, ou seja, ter objetivos e consciência da importância de sua ação em relação ao desenvolvimento e à aprendizagem do educando.

Para Medeiros (2004, p.76),

“O jogo só alcançará seu objetivo quando utilizado no momento certo e de forma adequada. Ele nunca deverá ser usado como um “tapa buraco “. Para

isso a utilização de jogos e brincadeiras na escola tem que estar dentro do projeto pedagógico da mesma, para não se tornar uma prática isolada”.

A escola que tem um projeto pedagógico, valoriza os jogos e as brincadeiras, percebe que a criança constrói seu conhecimento do mundo de modo lúdico, transformando o real com o recursos da fantasia e da imaginação, vai vislumbrar a possibilidade de tornar a aprendizagem mais significativa.

Alguns jogos proporcionam a oportunidade do exercício motor, desenvolvendo assim a habilidade tão importante para a alfabetização; a coordenação motora fina.

Na alfabetização a visão das partes de um todo e a integração delas no conjunto é uma habilidade que precisa ser desenvolvida, pois a criança primeiro supera as partes da palavra em letras ou sílabas, para depois uni-las, pois isso é tão importante que a criança tenha contato com os jogos, trabalhando assim a relação entre figura e escrita; a memorização do alfabeto e também a socialização.

Com os jogos na alfabetização, facilita-se também a atenção e concentração, a discriminação visual, isto é, a criança tem que rapidamente discriminar objetos semelhantes, porém com alguma diferença. E a discriminação auditiva que consiste em discriminar palavras surdas e sonoras, quando ditadas.

Outra maneira de se utilizar os jogos na alfabetização é através do computador, pois este possibilita a realização de atividades virtuais muito além das suas possibilidades reais. Mas este deve ser utilizado com equilíbrio, porque seu uso indiscriminado pode ser prejudicial a educação infantil, deixando o alfabetizando preguiçoso para pensar e para realizar tarefas importante no seu desenvolvimento.

Existem muitos jogos que auxiliam o aprendizado na alfabetização, como : jogo dos sete erros, caça-palavras, cruzadinhas, adivinhações, baralhinho lógico, jogo do mico, dominó de cartas, dominó cruzado, entre outras tem importância significativa para construção alfabética e ortográfica. Cabe ao professor fazer o elo do mundo das brincadeiras e jogos junto às crianças. Através da dramatização do conto e leitura de histórias, irá despertar o gosto e a

vontade de ler, além disso quando a criança conta ou reconta, ela está construindo suas próprias idéias, vivendo experiências e enriquecendo o seu conhecimento. Esta atividade permite explorar a linguagem oral e escrita da criança.

A escola, além de ser sistematizadora dos conteúdos da cultura infantil, deve ocupar o tempo dos alunos dividindo o brincar como estratégia para o ensino trazendo o aluno para uma prática efetiva dentro da escola sem reduzir o brincar a um mero momento de descanso para o professor.

Segundo Machado (2001, p.37),

“Brincar é também um grande canal para o aprendizado, senão o único canal para verdadeiros processos cognitivos. Ao brincar, a criança pensa, reflete e organiza-se internamente para aprender aquilo que ela quer, precisa, necessita; está no seu momento de aprender”.

Existem inúmeros jogos que são de fundamental importância ao professor e que devem ser usados na alfabetização.

O desenvolvimento da criança acontece através do lúdico e na atividade escolar deverá ser uma forma de lazer e de trabalho para as crianças em fase de alfabetização. O jogo representa sempre uma situação problema a ser resolvida pela criança de forma criativa e inteligente.

Através da entrevista, observa-se que os educadores reconhecem os benefícios do lúdico para os alunos. Porém, se o lúdico tivesse seu espaço na sala de aula, teríamos uma possibilidade de não ter tantos problemas de indisciplina e evasão escolar. O que se propõe é que o mesmo prazer que a criança tem ao sair para o recreio, ao ir às aulas de Educação Física ou na hora da saída, esse mesmo prazer esteja na sala de aula como um espaço de construção e dialogia.

5 CONCLUSÃO

Com base em estudos teóricos pesquisados e entrevistas a alunos e professores nas séries iniciais, este trabalho teve como proposta verificar a importância dos jogos como recurso pedagógico na alfabetização.

Esta pesquisa nos possibilitou verificar a distância que existe entre o discurso e a prática concreta em sala de aula.

Vale ressaltar que, a pesquisa possibilitou aos educadores analisar sua prática e mudar de atitude procurando adotar em suas aulas a aplicabilidade dos jogos.

A escola deve rever o seu projeto político pedagógico, valorizando e apropriando-se do mundo do jogo e do lúdico por intermédio da ação pedagógica dos professores, pois o jogo e as brincadeiras lúdicas têm a função de socializar, educar, divertir, desenvolver o raciocínio lógico, despertar a vontade de ler e criar novas aprendizagens.

Visto que, o ensinar e aprender podem estar de mãos dadas com o prazer e a satisfação intelectual, nosso objetivo maior é o de conscientizar os professores para a importância da difusão e aplicação dos jogos como recurso pedagógico, adequando-os e utilizando-os de acordo com suas necessidades.

O professor, em seus trabalhos, para que haja sucesso, estará sempre em busca de ações educativas eficazes para que o aprendizado ocorra de forma agradável. Portanto o pedagogo, não poderá ter medo de vencer desafios e de sonhar com uma educação de qualidade.

Entendemos, a partir dos princípios aqui expostos, que o professor deverá contemplar a brincadeira como princípio norteador das atividades didático-pedagógicas. Além disso, é preciso que os profissionais repensem sua prática, para que possam, mais do que implantar currículos ou aplicar propostas a realidade, participar da sua concepção, construção e consolidação.

REFERÊNCIAS

AMAE Educando, n.325, p. 6-10, ago. 2004.

AMAE Educando, n.327, p.6-8, out. 2004.

ANTUNES, Celso. **Jogos para estimulação das Múltiplas Inteligências**. 12.ed. Petrópolis (RJ): Vozes, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7.ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MACHADO, Marina Marcondes. **O brinquedo** - sucata e a criança: a importância do brincar, atividade e materiais. 4.ed. São Paulo: Loyola, 2001.

MEC. **Referencial curricular nacional para Educação Infantil: formação pessoal**. Brasília: MEC/SEF,1998. v.1.

MEDEIROS, Marilúcia Cristina Souza. Jogos de Brincadeiras na Educação Infantil. **Cadernos do Professor**, Juiz de Fora, v.12, n. 13, p.73-76, mar. 2004.

MEEK. *O Brincar e a Criatividade*. p.41-83. cap. 5,1985.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de (org). **Educação Infantil: muitos olhares**. 4.ed. São Paulo: Cortez, 2000.

Revista do Professor, Porto Alegre, n.19, p.15-19, Jul./Set. 2003.

RIBEIRO, Lourdes E.; PINTO, Gerusa R. **O Real Construtivismo**: os jogos na construção da base alfabética. 6.ed. Belo Horizonte(MG): FAPI, s.d. v.3

ROBERTO NETO, Lisandra Olinda. **O lúdico nas Interfaces das Relações Educativas**. Disponível em: <<http://www.centrorefeducacional.com.br/ludico-int.htm>> Acesso em: 21

nov.2005.

SANTOS, Vera Lúcia Bertoni dos. Promovendo o Desenvolvimento do Faz de Conta na Educação Infantil. In: CRAIDY, Carmem ; KAERCHER, Gládis E. (org.) **Educação Infantil - Pra que te quero?** RS: Artmed, 2001.

TRENTIN, Janete Stolarski. A Importância do Brincar na Educação Infantil. **Mundo Jovem: Jornal de Idéias**, Porto Alegre, v. 42, n.348, p. 6, julho de 2004.