PETRY, A. S. Uma contribuição ao conceito de jogo em hipermídia. Revista Informática na Educação - teoria & prática, v. 8, n. 2. Porto Alegre: UFRGS, 2005, p.81-96.

RIBEIRO, L. O. M. et al. Modificações em jogos digitais e seu uso potencial como tecnologia educacional para o ensino de engenharia. Revista Novas Tecnologias na Educação, v. 4, n. 1. Porto Alegre: UFRGS, 2006.

SAMPAIO, Marisa Narcizo; LEITE, Lígia Silva. Alfabetização Tecnológica do Professor. Petropólis-RJ: Vozes, 2008.

SANTOS, Iracy de Souza. As Novas Tecnologias na Educação e seus Reflexos na Escola e no Mundo do Trabalho. In: II JORNADA INTERNACIONAL DE POLÍTICAS PÚBLICAS.

Anais. São Luís-MA, 23 a 26 de agosto de 2005, p. 1 a 7. Disponível em: . Acesso em 16 jun. 2018.

SANTOS, N. Espaços Virtuais de Ensino Aprendizagem. São Paulo: Infolink, 1998.

VALENTE, José Armando (org.). O Computador na Sociedade do Conhecimento. Campinas – SP: UNICAMP/NIED, 1999.

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO D E ALFABETIZAÇÃO

VANESSA CHINELATO DOS ANJOS

RESUMO

Esta pesquisa procurou, através de pesquisas bibliográficas, verificar a importância dos jogos para o desenvolvimento infantil e, em particular, da alfabetização de crianças seja na Educação Infantil ou no Ensino Fundamental. Para fundamentar corretamente esta pesquisa, a princípio, buscou-se definir os conceitos brincar e alfabetização e como Piaget e Vygotsky entendem que estas duas atividades podem se entrelaçar e que esse processo pode ser feito a qualquer tempo considerando as características de cada um e sempre levando em conta que o ato de brincar é inerente à criança, fazendo parte de seu cotidiano. Assim sendo, verifica-se que a alfabetização como processo pode se beneficiar do brincar como recurso já que é uma atividade levada muito à sério pelas crianças, permitindo que as atividades escolares sejam executadas de forma prazerosa e significativa por elas

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Brincadeiras; Crianças; Educação; Alfabetização

INTRODUÇÃO

Muitos estudiosos têm enfatizado a importância do brincar sob o ponto de vista pedagógico e de desenvolvimento infantil, entre eles: Piaget e Vygotsky.

O objetivo desse estudo é identificar como o jogo pode auxiliar no desenvolvimento social e cultural do aluno, e, particularmente, sua alfabetização. Através do brincar procura-se compreender a criança em seu desenvolvimento, possibilitando-lhe um espaço de expressão de suas fantasias, sonhos, sentimentos e de sua própria experiência infantil.

Para tanto, a princípio esta pesquisa procura mostrar os conceitos de jogo e de alfabetização. Posteriormente, serão mostrados os trabalhos de Piaget e Vygotsky com relação ao jogo e o desenvolvimento da criança e, em seguida, mostrar o jogo como facilitador da alfabetização. Finalmente, procura-se mostrar como alguns autores entendem a prática docente com a utilização de jogos para a alfabetização.

A escola que percebe a possibilidade de usar jogos em sala de aula cria oportunidades para que a criança tenha um crescimento pleno e de forma prazerosa e significativa. Além disso, ao utilizar os jogos no Ensino Fundamental, normalmente quando ocorre a alfabetização, evita- se uma ruptura abrupta na forma da criança perceber a escola e o ensino, facilitando esse processo.

DESENVOLVIMENTO

As palavras jogo, brincadeira e lúdico são conceitos utilizados constantemente no dia a dia, principalmente na prática dos educadores com crianças.

Para Dantas (2010) brincar é anterior a jogar, já que seria uma conduta social, com regras que são estabelecidas de forma livre e individual pela criança. Já lúdico abrangeria os dois: tanto como atividade individual e livre, coletiva e regrada.

O conceito de brincar, segundo Brougère (2002), está ligado a designação de algumas atividades humanas, explicando que o brincar, a princípio, se opunha ao conceito de trabalhar, sendo entendido com aspectos negativos, ou seja, ao contrário das tarefas sérias da vida. Desta forma, dependeria da interpretação da atividade para entendê-la como jogo, já que uma de suas características seria a não existência de um comportamento específico que separasse a atividade lúdica de outros comportamentos.

Do ponto de vista antropológico, a cultura lúdica se diversifica de acordo com o meio em que vive a criança, seu meio social, a cidade onde vive, sua idade e seu sexo. A criança adquire experiência através da participação em jogos com outras crianças, pela observação, pela manipulação de objetos que enriquecerá o jogo. (Brougère, 2002)

Para Bruner (apud Kishimoto, 2010) o jogo é uma forma de quebrar a rigidez dos comportamentos sociais, ocorrendo em situações em que não existe pressão, mas na presença da familiaridade, segurança emocional e ausência de tensão ou mesmo de perigo. Estes fatores resultam em condições para aprendizagem das normas sociais em situações de menor risco, já que em situações normais, jamais seriam tentados pelo medo do erro e punição.

Bruner (apud Kishimoto, 2010), também aponta a potencialidade da brincadeira na descoberta das regras e aquisição da linguagem, e, assim como Vygotsky, relaciona a cultura e o uso das ferramentas ao desenvolvimento da inteligência.

Do ponto de vista histórico, Almeida (2003) explica que na antiguidade, o jogo e a criança se encontravam no mundo do adulto e da sobrevivência.

Ao citar Platão, Almeida (2003) explica que na Grécia Antiga, os jogos educativos deveriam ser praticados pelas crianças mais novas, e a educação propriamente dita deveria começar aos sete anos de idade. Para os egípcios, romanos e maias, os jogos serviam como forma dos mais jovens aprenderem com os mais velhos. A partir da ascensão do cristianismo, os jogos passaram a ser considerados como atos sem significação. Essa ideia começa a ser abandonada a partir do século XVI com os jesuítas que passaram a entender o valor educativo dos jogos.

Outros teóricos como Rabelais, Montaigne e Comênio são citados por Almeida (2003) por entenderem os jogos como forma de educação.

Para ROSSEAU (apud ALMEIDA, 2003, p.22), “Em todos os jogos em que estão persuadidas de que se trata apenas de jogos, as crianças sofrem sem se queixar, rindo mesmo, o que nunca sofreriam de outro modo sem derramar torrentes de lágrimas”.

Para Piaget, segundo Almeida (2003), além de gastar a energia das crianças, enriquecem seu desenvolvimento intelectual, fazendo com que a criança aplique os esquemas que já dispõe para reconstruir o universo com o qual convive. Os jogos passam a ser mais significativos à medida que ela se desenvolve.

Almeida (2003) conclui que os estudos apontados mostram a importância da atividade lúdica na prática educativa. No entanto, salienta o autor, que Freinet é contra o jogo por si só. “O trabalho nem sempre é jogo, e, se é nefasto trabalhar sempre, não é bom jogar sempre”. (FREINET, apud ALMEIDA, 2003, p:28)

Com relação ao termo alfabetização, Marangoni (2010) apresenta algumas definições, iniciando com os dicionários de língua portuguesa, em que esse termo diz respeito ao indivíduo que somente aprendeu a ler e escrever, mas não menciona que ele tenha adquirido a capacidade da leitura e da escrita de maneira satisfatória às demandas das práticas sociais.

Para TFOUNI (1997, apud MARANGONI, 2010, p. 51), a alfabetização é um processo de “aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para a leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem”.

Portanto, afirma Marangoni (2010), al-

fabetizar é capacitar uma pessoa a ler e escrever, reconhecendo o alfabeto e a organização de palavras, frases e textos. O sujeito passa a ser capaz de decodificar símbolos (letras) e reconhecê-los.

Muitos estudiosos apontam a importância dos jogos para o desenvolvimento das crianças, entre eles Piaget e Vygotsky.

Para PIAGET (1985, apud ALMEIDA, 2003, p.45) as brincadeiras servem como estímulos ao desenvolvimento intelectual.

Jogando, elas chegam a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permaneceriam exteriores à inteligência infantil. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos da criança se transformam pouco a pouco, em construção adaptada, exigindo sempre mais do trabalho efetivo, a ponto de, nas classes de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrerem entre o jogo e o trabalho.

Desta forma por mais simples ou sem significado que pareça, ao estimular a criança a desenvolver atividades lúdicas que envolvam motricidade e expressividade, deve-se considerar sua importância em seu desenvolvimento como indivíduo.

Para Piaget (1970) o desenvolvimento resulta de combinações entre aquilo que o organismo traz e as circunstâncias oferecidas pelo meio, porque todo conhecimento é resultado de uma construção efetiva e contínua, derivada da interação entre sujeito e objeto.

Essa interação se dá através de dois processos simultâneos: a organização interna e a adaptação ao meio, funções exercidas pelo organismo, ao longo de toda a vida.

A adaptação:

é um equilíbrio – equilíbrio cuja conquista dura toda infância e adolescência e define a estruturação própria destes períodos da existência – entre dois mecanismos indissociáveis: a assimilação e a acomodação. A adaptação biológica é, portanto, um equilíbrio entre a assimilação do meio ao organismo e a acomodação deste àquele (PIAGET, 1970, p.154).

Nesse sentido, os esquemas de assimilação vão se transformando, gradualmente, caracterizando os estádios de desenvolvimento. Piaget pontua três principais estágios do desenvolvimento: sensório-motor, operatório-concreto e estágio das operações formais.

No período sensório motor, estariam os primeiros esquemas que surgem dos 0 aos 24 meses. São ações espontâneas que surgem em presença de certos estímulos.

A criança nessa idade é aquela que não para, mexe em tudo, explora, pesquisa e é curiosa. Seus gestos vão tendo progressos a cada dia. Começa a tomar consciência corporal, reconhecendo a imagem de seu corpo. A criança aprende a reconhecer as características físicas que interagem a sua pessoa, sendo fundamental para a construção de sua identidade.

O período pré-operatório vai dos 2 aos 7 anos e tem início com o aparecimento da atividade de representação. A criança passa a fantasiar e imitar o que vê.

De acordo com Piaget (1978), as primeiras reconstituições linguísticas de ações surgem junto à reprodução de situações ausentes, através da brincadeira simbólica e da imitação. A criança começa a verbalizar o que só realizava motoramente.

Este é o período da fantasia, do faz de conta e do uso de símbolos como significantes. A criança adora ouvir histórias pelo prazer de poder fantasiar e imaginar o contexto e as personagens. Ela integra como conteúdo o que já foi aprendido, o enriquece com informações novas, o complementa com elementos próprios.

Ao invés do jogo de exercício, que não supõe o pensamento nem qualquer estrutura representativa especificamente lúdica, o símbolo implica a representação de um objeto ausente, visto ser comparação entre um elemento dado e um elemento imaginado, e uma representação fictícia, porquanto essa comparação consiste numa assimilação deformante (PIAGET, 1971, p.146).

O período operatório concreto vai dos 7 aos 12 anos. Nessa fase a criança demonstra a necessidade de ter um espaço agradável para brincar e encontrar amigos. As brin-

cadeiras simbólicas vão sendo substituídas por jogos construtivos, de regras e jogos de competição. Aumenta o interesse por coleções e esportes.

O período operatório formal começaria a partir dos 12 anos, quando o interesse da criança começaria a se confundir com o dos adultos. O interesse nessa fase se concentra em jogos eletrônicos, vídeo game, jogos de competição, tabuleiros e brincadeiras de aventuras, além de esportes coletivos e individuais, ginásticas e danças.

Para Piaget (1971), o jogo é fator de grande importância no desenvolvimento cognitivo. O conhecimento não deriva da representação de fenômenos externos, mas sim, da interação da criança com o meio ambiente. No brincar, a assimilação predomina e a criança incorpora o mundo à sua maneira sem nenhum compromisso com a realidade. Neste sentido, brincar é parte ativa, agradável e interativa do desenvolvimento intelectual.

OLIVEIRA (1994, p.43) descreve o desenvolvimento da criança segundo Vygotsky, que aponta como ponto central de sua teoria, o fato de que as "funções psicológicas superiores são de origem sociocultural e emergem de processos psicológicos elementares, de origem biológica, através da interação da criança com membros mais experientes da cultura".

Para Vygotsky, de acordo com Oliveira (1994), existe uma "zona de desenvolvimento proximal", conceito utilizado para determinar a distância entre o nível de desenvolvimento atual, ou seja, aquilo que a criança pode solucionar sozinha, e o nível potencial de desenvolvimento medido através da solução de problemas com a orientação de alguém mais experiente.

Vygotsky (1991) afirma que a brincadeira infantil é como uma situação imaginária criada pela criança onde ela pode satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade. Antes dos três anos, essa situação é tão significativa que a criança não consegue separar o real do imaginário. Além disso, ele aponta que todas as formas de brincar trazem situações imaginárias e regras, apesar do faz de conta ser mais característico entre crianças pré-escolares e o jogo de regras entre as crianças mais velhas.

Vygotsky ressalta que:

o que na vida real passa despercebido pela criança torna-se uma regra de comportamento no brinquedo" (p. 108) "O mais simples jogo com regras transforma- se imediatamente numa situação imaginária, no sentido de que, assim que o jogo é regulamentado por certas regras, várias possibilidades de ação são eliminadas (VYGOTSKY, 1991, p. 109).

O fator social, para Vygotsky (1991) é como uma 'mola propulsora' para o desenvolvimento. Ele não nega a sua origem biológica e maturacional, porém, este autor não separa o desenvolvimento por estágios pré-estabelecidos, assim como Piaget.

Para Vygotsky (1991), há dois aspectos importantes no brincar: a situação imaginária e as regras. A situação imaginária criada pela criança preenche necessidades que mudam de acordo com a idade. Um brinquedo que interessa a um bebê não interessa a uma criança mais velha. As regras presentes no brincar não são regras explícitas, mas que a própria criança cria.

[...] na brincadeira, os objetos perdem sua força determinadora sobre o comportamento da criança, que começa a poder agir independentemente daquilo que ela vê, pois a ação, numa situação imaginária, ensina a criança a dirigir seu comportamento não somente pela percepção imediata dos objetos ou pela situação que a afeta de imediato, mas também pelo significado dessa situação (VYGOTSKY, 1984 apud OLIVEIRA, 1994, p. 44).

De acordo com RAU (2006, p.57),

a alfabetização é um processo gradativo, assim como o falar e o andar. A criança constrói sua base alfabética à medida que é estimulada e colocada em contato com o objeto do conhecimento representado, no caso da leitura e escrita, pelas letras, palavras e textos. A alfabetização tem por objetivo propiciar aos alunos interação com a leitura e a escrita, favorecendo-lhes a construção de sua base alfabética e ortográfica, por meio da compreensão e da evolução desses conhecimentos de forma prazerosa e lúdica, respeitando seu ritmo e interesses, sem des-

cuidar dos conflitos cognitivos que provocam o surgimento de novos esquemas de interpretação.

Desta maneira, Rau (2006) explica que a utilização do jogo como recurso pedagógico para a aprendizagem da alfabetização tem se destacado entre professores, além de ser um dos temas que tem chamado a atenção de teóricos e pesquisadores, entre eles: Friedman (1996) que analisa o jogo como forma de estimular o desenvolvimento de determinadas áreas ou aprendizagens específicas, e Almeida (2003) que analisa o lúdico como recurso para aprendizagem de áreas específicas, e ressalta a preocupação de muitos educadores há vários anos com os métodos de ensino, muitas vezes ineficazes, e não na forma que a criança aprende Rau (2006) cita Vygotsky (1984) quando explica que o melhor método de alfabetização

é fazer com que as crianças descubram essas habilidades em situações de brinquedo, fazendo que as letras passem a se tornar uma necessidade em suas vidas.

Para Piaget (1973 apud Almeida, 2003), o jogo é um aliado muito poderoso para a aprendizagem das crianças. Assim sendo, quando as atividades de leitura ou de escrita são transformadas em jogo , observa-se que as crianças as encaram com prazer.

Para Marangoni (2010) a alfabetização não tem, na verdade, idade certa para acontecer, podendo ser desenvolvida até mesmo na Educação Infantil, desde que o educador dê condições e promova situações de acordo com as necessidades de seus alunos, sempre respeitando o desenvolvimento da criança. No entanto, explica que, mesmo que se considere a alfabetização um processo que pode ser iniciado na Educação Infantil através de jogos, brincadeiras e contação de histórias, ao ingressarem no Ensino Fundamental todas essas atividades são colocadas de lado por outras que impossibilitam o brincar e o movimentar-se. As salas mantêm o rigor do espaço físico das carteiras em sala de aula e as atividades impedem a liberdade que as crianças possuíam na Educação Infantil causando uma ruptura abrupta nos processos de ensino e aprendizagem.

Para Kramer (2006, apud Marangoni, 2010), um dos maiores desafios no processo de ampliação da escolarização obrigatória é instituir políticas e práticas que superem a descontinuidade da infância, do currículo e da formação do professor, explicando que, embora Educação Infantil e Ensino Fundamental sejam separados, para as crianças essa separação não existe.

Marangoni (2010) explica a necessidade de haver uma integração entre o corpo e a mente da criança com o processo de alfabetização, não ocorrendo, portanto, uma divisão entre as atividades motoras e cognitivas. E salienta, citando Soares (1992 apud Marangoni, 2010, p.106) “que o movimento humano é mais do que um simples deslocamento do corpo no espaço; constitui-se uma linguagem que permite às crianças agir sobre o meio físico e sobre o ambiente humano, comunicando-se pelo seu teor expressivo”.

De acordo com suas observações, Marangoni (2010) considera que alunos que frequentam a Educação Infantil onde as brincadeiras são enfatizadas nos planejamentos e práticas, estarão mais preparados para o processo de alfabetização pois aprenderam de forma concreta e significativa o que, posteriormente, representarão no papel.

Fonseca (1995, apud Marangoni, 2010) vai mais além com relação à preocupação excessiva com a alfabetização e a limitação do corpo das crianças:

[...] antes de aprender a matemática, o português, os ensinamentos formais, o corpo tem que estar organizado, com todos os elementos psicomotores estruturados. Uma criança que não consegue organizar seu corpo no tempo e no espaço, não conseguirá sentar-se adequadamente numa cadeira, concentrar-se, segurar num lápis com firmeza e reproduzir num papel o que elaborou em pensamento (FONSECA, 1995, apud MARANGONI, 2010, p. 107).

Segundo Ferreiro (1993), a sala de aula, entendida como ambiente alfabetizador, deve permitir que cada espaço ofereça aos alunos materiais que favoreçam aquisição de novos conhecimentos, criando-se espaços lúdicos que amenizariam algumas dificuldades que a criança encontra na aprendizagem da leitura e escrita. São os conhecidos “cantinhos”, entre eles o “Cantinho de Leitura”, onde se organiza uma variedade de materiais

indispensável ao processo de alfabetização, permitindo que o aluno tenha a oportunidade de estar em contato com certos materiais que ele não teria em outra ocasião, despertando um maior interesse em aprender.

O alfabeto ilustrado, a confecção de painéis como dos aniversariantes do mês, calendário, ajudantes do dia são recursos que devem ser utilizados como parte integrante na construção de um ambiente que acolha o aluno e o auxilie em seu processo de alfabetização.

No entanto, para que o objetivo da alfabetização seja alcançado, não basta uma variedade de materiais, é necessário que o professor atue como mediador e facilitador deste processo provocando em sala de aula situações que proporcionem a seus alunos a interação com o material exposto.

Segundo Piaget (1979 apud Furth, Wachs, 1979), entre estas atividades estão jogos de pensamento para o corpo e os sentidos, atividades sociais para o pensamento como teatros, jogos de faz de conta, artes, música e educação física. Para Piaget, o verdadeiro brinquedo da criança são seus pensamentos. O pensamento em sala de aula é o que dá continuidade e sentido ao seu desenvolvimento como ser social, “no qual o brinquedo, com seu envolvimento espontâneo, tem um papel biologicamente importante”.

De acordo com Decroly (1929 apud Feil, Iselda, 1985), o ensino deve ser feito através de temas que interessem a criança, que façam parte de seu cotidiano, e não como no método tradicional em que o professor determina o que é ou não importante durante o processo. Para ele, a capacidade da criança está em captar as formas globalmente o que explica em seu método o princípio da aprendizagem por frases no lugar de letras.

O método de Decroly (1985 apud Feil, Iselda, 1985) procura despertar a espontaneidade da criança de acordo com sua faixa etária, que durante a alfabetização tem como característica a inquietude e o movimento sendo seus interesses dominantes, o brinquedo e o jogo.

Rizzo (1999), explica a alfabetização através do método natural e aponta muitos recursos que podem ser usados para auxiliar a criança no processo de aquisição da leitura e da escrita, sendo que muitos deles são construídos pelos próprios alunos, como forma de estarem atuando em sua própria aprendizagem sempre mediada pela professora. Entre esses recursos ela cita vários jogos e atividades lúdicas como: cartões com figuras e palavras, jogos da memória, a criação de livrinhos de leitura. Um dos recursos muito utilizado nesse método é o varal das palavras que, posteriormente se transforma em varal das frases: a cada palavra dominada pelo aluno ela vai para a formação de uma frase que é sempre completada com o desenho da palavra ainda não conhecida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através desta pesquisa foi possível verificar a importância da utilização de jogos e brincadeiras, ou seja, de forma mais geral, atividades lúdicas para facilitar a alfabetização das crianças. Além disso, verifica-se que para as crianças o brincar é bem mais sério do que se imagina e que, portanto, devem ser respeitados e garantidos, o direito de brincar e de vivenciar sua infância oferecendo a oportunidade para que isso ocorra no contexto escolar.

As atividades lúdicas, de acordo com os estudos apresentados neste trabalho, permitem que as crianças participem ativamente do processo de aprendizagem. No entanto, essa participação não ocorre de forma forçada, obrigando-as a ficarem sentadas, fazendo exercícios repetitivos e cansativos. Elas ocorrem de forma prazerosa e descontraída, já que são atividades inerentes a faixa etária. Nesse caso, o professor atua apenas como mediador, integrando as atividades lúdicas ao aprendizado da leitura e escrita.

Neste contexto, os jogos e brinquedos, utilizados como recursos pedagógicos, não são elementos que trazem um saber pronto e acabado, ao contrário, este saber precisa ser ativado pelo aluno. Assim, o jogo como recurso pedagógico é um objeto dinâmico e que se modifica a partir das interações dos alunos.

No mundo atual, a escola deve se apropriar das estratégias inovadoras que