WAJSKOP, Gisela. Brincar na pré-escola. 5ªed. São Paulo: Cortez, 2001.

WAJSKOP, Gisela. O papel do jogo na educação infantil. Avisa lá. São Paulo, nº. 17, p.9-47, jan. 2004.

ZABALA, Miguel A. Qualidade em educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 1998. 60

A IMPORTÂNCIA DO JOGO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

JANAINA DANTAS MATOS MOTA

RESUMO

O presente estudo versa sobre a utilização de jogos como recurso nos processos de alfabetização, tendo como objetivo ampliar as discussões acerca do tema, bem como verificar os caminhos possíveis para a efetiva aplicação dos jogos como ferramenta nas ações junto ao grupo de educandos. O jogo é utilizado em diversas culturas, sendo que ao longo do tempo estabeleceu-se no universo infantil ao redor do mundo, atualmente além de entreter, é utilizado como ferramenta de grande valia por educadores que compreendem que a criança aprende com mais facilidade quando o processo de alfabetização acontece de forma prazerosa e estimulante. A pesquisa revelou que, o jogo ainda é visto como mero coadjuvante no processo de alfabetização, por meio das entrevistas aplicadas com professores das séries iniciais, verificou-se que a sua utilização ocorre em momentos de transição de atividades, em caráter recreativo, não sendo uma estratégia planejada com objetivos específicos em si. Os dados revelam que os métodos utilizados nos processos de alfabetização são vinculados ao ensino tradicional, prevalecendo nas turmas analisadas as situações de aprendizagem centradas nos métodos fônico e alfabético. Vale ressaltar ainda, a importância de disseminar o uso dos jogos e as suas contribuições no processo de alfabetização, no que tange à sensibilizar não apenas os docentes como também as famílias, para que respeitem a diversidade de métodos utilizados pelo professor, compreendendo que a criança tem seu tempo para atingir as habilidades necessárias para tornar-se um leitor competente dentro de um processo encaminhado, respeitado, estudado, confrontado e refletido pelo educador.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos; Alfabetização; Letramento; Metodologia.

ABSTRACT

The present study deals with the use of games as a resource in literacy processes, aiming to broaden the discussions about the subject, as well as to verify the possible ways to effectively apply the games as a tool in the actions with the group of learners. The game is used in many cultures, and over time has established itself in the world of children around the world, nowadays besides entertaining, it is used as a tool of great value by educators who understand that the child learns more easily when the The process of literacy takes place in a pleasurable and stimulating way. The research revealed that the game is still seen as a mere adjunct in the literacy process, through interviews with teachers of the initial series, it was verified that its use occurs in moments of transition of activities, in a recreational character, not being A planned strategy with specific objectives in it. The data show that the methods used in the literacy processes are linked to traditional teaching, with classes based on phonic and alphabetical methods prevailing in the classes analyzed. It is also worth mentioning the importance of disseminating the

use of games and their contributions in the literacy process, in terms of sensitizing not only teachers but also families, to respect the diversity of methods used by the teacher, understanding that the child Has the time to attain the skills necessary to become a competent reader within a process that is guided, respected, studied, confronted and reflected by the educator.

KEYWORDS: Games; Literacy; Literacy; Methodology.

1. INTRODUÇÃO

Pretende-se por meio desta pesquisa verificar como os professores utilizam os jogos como recurso no processo de alfabetização de alunos nas séries iniciais, tendo em vista a observação de duas turmas sendo estas, primeiro e segundo ano do ensino fundamental I, em uma escola municipal de São Paulo.

O tema apresentado foi levantado diante da minha observação nas salas do ensino fundamental, onde notei que as crianças ao longo do seu processo de escolarização vão perdendo os tempos e os espaços para os jogos, os brinquedos e as brincadeiras.

Como professora de educação infantil, tenho como estratégia organizar a rotina da turma em tempos, dos quais são previstos os momentos para leitura, música, artes, exploração de materiais estruturados e desestruturados, roda de conversa, jogos, brinquedos e brincadeiras entre outros.

Verifiquei nas turmas das séries iniciais uma rotina muito divergente do que ocorre na educação infantil, onde existe uma ruptura quanto aos momentos de vivências lúdicas e de expressão artística.

Os jogos oferecidos no ensino fundamental, não tem destaque como ocorre na educação infantil, onde permite-se que a criança jogue para compreender regras de convivência, de forma a inserir-se em um grupo social respeitando o outro e interagindo com seus pares no desenvolvimento da cidadania.

Levanta-se assim esta como uma situação problema, a ausência de utilização do jogo nos processos de alfabetização e letramento nas salas observadas para a elaboração deste material.

É comum nos depararmos com professores e gestores preocupados em atingir metas e índices voltados à alfabetização, dedicando-se a organizar seus planejamentos pautados em procedimentos tradicionais, dos quais sentem-se mais seguros por serem efetivos a tantos e tantos anos. Estes ignoram a importância da diversidade de métodos e estratégias de ensino por valerem-se apenas dos mecanismos enraizados culturalmente e transmitidos de geração em geração.

O jogo como estratégia de ensino deve ser contemplado nas ações educativas por ser uma maneira rica e estimulante de promover o contato e a reflexão sobre a escrita, sendo o jogo parte integrante de diversas culturas ao redor do mundo.

Utilizado como recurso didático permite à criança integrar-se ao grupo, e desenvolver habilidades necessárias para que possa analisar, comparar, questionar, deduzir, criar, compor, nomear, classificar e conceituar, de forma lúdica e prazerosa, sendo que os conteúdos implícitos são visitados pelos alunos ao longo das atividades na continuidade e na diversidade de suas manipulações e produções.

O jogo assim como as brincadeiras em sala de aula, não deve ser ignorado pelo professor, pois são próprios da cultura de infân-

cia, ao educador atento cabe observar como a criança reage durante os jogos e brincadeiras, pois ali está a sua essência, neste período de atividade espontânea da criança, é possível verificar pistas da maneira como ela vê e percebe o mundo, sendo um importante meio para que o professor possa intervir com estratégias adequadas no atendimento individual ao aluno.

O segundo capítulo do presente estudo monográfico apresenta a análise teórica e os pressupostos legais no bojo da análise do jogo nas estratégias de alfabetização e letramento, o terceiro capítulo revela a realidade das práticas durante a observação dos grupos de alunos e no período de entrevista das professoras das turmas de alfabetização. Ao final são apresentados os resultados da pesquisa tendo em vista apontar os caminhos possíveis para as ações com os alunos por meio desta estratégia de ensino.

2. O JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NA ALFABETIZAÇÃO: ANÁLISE TEÓRICA E PRESSUPOSTOS LEGAIS

Inúmeros são os autores que defendem a tese de que a criança aprende pelas experiências, de tal modo podemos avançar nas discussões sob este prisma, tendo em vista que, Montessori, Pestalozzi, Froebel, Dewey, Decroly, são alguns dos renomados teóricos que estabeleceram seus estudos acerca dos processos de aquisição do conhecimento considerando que a criança é um ser histórico-social, que aprende ao relacionar-se com o outro e com o meio.

Considerando a experimentação e as vivências da criança, podemos afirmar que o jogo é um meio para facilitarmos a aquisição de determinados conhecimentos, partindo do entendimento que a criança expressa-se e compreende o mundo por meio das brincadeiras, assim os jogos devem ser estabelecidos por meio de um planejamento coerente e concreto que privilegia a experiência lúdica na relação coletiva dos alunos.

Para Piaget (1978) na evolução do brincar são constituídos três tipos de estruturas mentais que permitem os seguintes jogos:

a) Jogos de exercício: ações direcionadas para a repetição dos movimentos para o estímulo de atos como andar, correr, pular, ou seja, ações funcionais. Tais jogos são indicados para a primeira infância desde o período sensório motor, momento em que a criança descobre o mundo pelas sensações de seu corpo no espaço.

b) Jogos simbólicos: são os jogos que estimulam a criatividade, a interação entre os indivíduos, o conhecimento acerca da organização social e temporal por meio do faz-de-conta, são fundamentais para que a criança se estabilize afim de adquirir habilidades como a da abstração.

c) Jogos de regras: São os jogos que como o próprio nome sugere permitem às crianças interagirem em situações onde devem seguir regras, exigindo inclusive a compreensão de que cada um tem a sua vez, e das noções de ganhar e perder, tão necessárias para o exercício da cidadania na formação do sujeito.

Para Vigotsky (2007), mais importante do que ensinar as letras é ensinar a pensar sobre a escrita, para a representação de significados.

O desenhar e o brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente

objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras. (Vygotsky, 2007, p.134).

Para Maria Montessori (1965), os princípios fundamentais para o ensino das crianças dizem respeito à: atividade, individualidade e a liberdade, com ênfase aos aspectos biológicos considerando a vida como um processo de desenvolvimento, cabendo ao professor favorecer este desenvolvimento por meio de estímulos externos previamente determinados. Para Montessori, a sala de aula era um espaço para a criança agir sobre os objetos, estes eram conjuntos de jogos e outros materiais que ela mesma desenvolveu afim de atingir determinados objetivos com os grupos de crianças. Um dos materiais criados por Montessori é o material dourado muito utilizado até os dias atuais.

Em consonância ao pensamento dos autores, ressalto a importância de garantirmos a utilização dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização da criança, pois é notório que a criança não aprende somente quando realiza cópias ou exercícios de memorização e repetição, ela aprende na sua interação com o outro e com o meio, nas suas vivências diárias, e principalmente enquanto brinca e diverte-se, pois explora o mundo com sensibilidade e coragem para transpor grandes desafios.

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas, o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p.13)

Tendo em vista o universo infantil, é contraditório pensarmos que a criança em seus primeiros anos de escolarização seja exposta aos conteúdos das diferentes disciplinas, sem que sejam garantidas experiências concretas para a sua efetiva compreensão, quando compreendemos que o seu conhecimento dar-se-à pela diversidade e pela continuidade em um processo gradativo, todas as experiências lúdicas devem ser contempladas no processo metodológico nas diferentes disciplinas, do contrário negamos o respeito à identidade do sujeito.

Ao professor cabe refletir acerca de sua prática docente afim de contemplar em seu planejamento o jogo como forma eficaz de vincular os conteúdos a uma transposição didática, ou seja de forma que o conhecimento adquirido seja de fato internalizado pelo aluno de forma significativa.

Dada a importância dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento da criança, estes são garantidos por meio de leis e referenciais tais como:

a) A Declaração Universal dos Direitos da Criança: aprovada por meio da Assembleia Geral das Nações Unidas em 20 de novembro de 1959 que em seu princípio 7 declara que: toda criança tem direito de receber educação primária gratuita e de qualidade, para que possa ter igualdade de oportunidades para desenvolver suas habilidades. Deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício deste direito.

b) A Constituição Federal do Brasil de 1988: em seu artigo 227 destaca os direitos fundamentais da criança sendo, direito à dignidade, à educação, à saúde, ao lazer, à alimentação, à profissionalização, à cultura, ao respeito a vida, a liberdade e a convivên-

cia familiar e comunitária.

c) O Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA): em seu artigo 16 estabelece que o direito à liberdade das crianças e adolescentes compreende os aspectos do: brincar, praticar esportes e divertir-se.

d) O Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil: cita que, nas brincadeiras as crianças transformam os conhecimentos que já possuíam anteriormente em conceitos gerais com os quais brincam. É no ato de brincar que a criança estabelece os diferentes vínculos entre as características do papel assumido tomando consciência e generalizando para outras situações.

O documento estabelece ainda que, brincar é uma das atividades fundamentais para o desenvolvimento da identidade e da autonomia da criança, desde muito cedo, pode se comunicar por meio de gestos, sons e mais tarde, ter determinado papel na brincadeira, faz com que ela desenvolva a sua imaginação. A fantasia e a imaginação são elementos fundamentais para que a criança aprenda mais sobre a relação entre as pessoas.

Neste caso o Referencial curricular (1998, p. 28) apresenta o quanto há importância no uso do brincar em sala de aula.

O brincar apresenta-se por meio de várias categorias de experiências que são diferenciadas pelo uso do material ou dos recursos predominantemente implicados. Essas categorias incluem: o movimento e as mudanças de percepção resultantes essencialmente da mobilidade física das crianças; a relação com os objetos e suas propriedades físicas assim como a combinação e associação entre eles; a linguagem oral e gestual que oferecem vários níveis de organização a serem utilizados para brincar; os conteúdos sociais, como papéis, situações, valores e atitudes que se referem à forma como o universo social se constrói; e, finalmente, os limites definidos pelas regras, constituindo-se em um recurso fundamental para brincar. Estas categorias de experiências podem ser agrupadas em três modalidades básicas, quais sejam, brincar de faz-de-conta ou com papéis, considerada como atividade fundamental da qual se originam todas as outras; brincar com materiais de construção e brincar com regras.

3. A APLICAÇÃO DOS JOGOS NAS VIVÊNCIAS COM EDUCANDOS DAS SÉRIES INICIAIS

Durante o período desta pesquisa, acompanhei os alunos de duas turmas de segundo ano do ensino fundamental, inicialmente observei as práticas da professora

Célia do Carmo com o seu grupo formado por trinta alunos, a docente ministra aulas desde 1990, e atua predominantemente no ensino fundamental I.

Posteriormente fui apresentada à professora Tatiane Domingues, docente responsável por trinta alunos da turma do segundo ano da mesma escola, a professora leciona desde 2010, sempre com as séries iniciais do ensino fundamental I.

A professora Célia do Carmo apresenta-se com uma metodologia baseada no procedimento formal de alfabetização, partindo do método silábico onde são apresentadas as sílabas para a formação de palavras, dentro deste contexto a aprendizagem ocorre pela leitura mecânica e pela decifração das palavras, após esta memorização ocorre a leitura visando a compreensão.

Nota-se que a educadora não privilegia em suas aulas uma diversidade de recursos metodológicos, sua didática é pautada em um ensino formal visando à alfabetização

do grupo de alunos, não foram contemplados em meu período de observação das aulas, o uso de diferentes suportes ou gêneros textuais, bem como não houve a utilização de jogos ou quaisquer outro recurso diferenciado.

Ao ser questionada acerca dos procedimentos de ensino e a utilização de jogos, a educadora relatou que utiliza jogos de construção e da memória como recurso na transição entre as disciplinas, bem como aponta como tarefa do professor de educação física a utilização de jogos em suas aulas.

No acompanhamento das ações da professora Tatiane Domingues verifiquei que suas estratégias metodológicas são baseadas também no método silábico, porém existe uma maior diversidade e flexibilidade em seu planejamento, durante a minha permanência com o grupo, foram utilizados, jogos como o bingo de letras, sílabas, nomes e palavras, forca, trinca, jogos de percurso e tabuleiro e jogo da memória.

Houve também uma maior atenção à diversidade de gêneros textuais , bem como na participação dos alunos nas atividades, sendo estas executadas individualmente, em duplas e em grupos.

Nota-se assim que a professora Tatiane diversifica seus procedimentos metodológicos, porém não domina ou não sente-se segura para desafios maiores como um planejamento coerente e efetivo que permita à criança aprender por meio das experiências com as múltiplas linguagens.

A educadora Tatiane relatou que tanto a gestão da escola como os pais cobram um ensino seguro e linear que seja estável, e ao ser indagada acerca dos caminhos possíveis para a inserção de diferentes estratégias que complementem o seu fazer, a professora informou-me que encontra lacunas em sua formação inicial que a impedem de criar desafios maiores aos alunos no processo de alfabetização e letramento, bem como sente-se insegura , pois sabe que ao término do processo será cobrada pelos resultados apresentados pelo grupo de alunos.

Verifica-se assim que os jogos são pouco utilizados nas turmas analisadas, sendo que a segunda turma em relação à primeira interage com este suporte, porém não há um planejamento bem definido afim de utilizá-lo com seus objetivos específicos.

4. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O brincar é algo inerente a criança, pois desde a primeira infância o bebê já se diverte enquanto brinca com os seus pés e mãos, o que gera um momento de prazer e alegria.

Ao longo da vida vamos substituindo os momentos felizes como estes em atividades mecânicas e estressantes da vida contemporânea, quando do contrário realizamos tarefas que são significativas e prazerosas alcançamos equilíbrios intelectuais e corporais, nos remetendo assim as experiências do brincar tão importantes para a constituição do homem, pois além de ser natural é no ato do brincar que nos relacionamos socialmente com o outro.

Brincar contribui para o desenvolvimento psicológico favorecendo a constituição da personalidade do indivíduo, pois as habilidades adquiridas nas brincadeiras bem como nos jogos irão permitir que a criança estabeleça uma relação com o mundo que a cerca compreendendo-se como parte dele.

Dentro do contexto da escola analisada e da minha experiência como educadora, aponto que a base para uma educação de qualidade, tão comentada e discutida pelos pares, dar-se-à quando houver uma continui-

dade no processo de ensino- aprendizagem e na transição da educação infantil para o ensino fundamental, sendo que devemos considerar que o aluno das séries inicias ainda é uma criança e como tal deve ser-lhe assegurado o direito ao brincar, aos diversos espaços pensados e estruturados afim de que ele venha experenciar, pesquisar, comentar, discutir, criar, enfim, espaços que privilegiem as suas diversas formas de ser e estar no mundo.

Em uma breve análise da visão dos autores citados neste documento, nota-se a preocupação e o respeito à criança como um sujeito competente desde o nascimento, capaz de compreender o mundo que o cerca por meio de suas experiências com os objetos, os espaços e principalmente nas relações e interações com o outro.

Em uma sociedade contemporânea, tão versátil e tecnológica, rica em estímulos e experiências, causa-me certo descontentamento ao pensar que a criança de hoje principalmente aquela inserida em um ambiente escolar mais desfavorecido, por falta de recursos humanos, materiais ou financeiros, seja impedida de participar de situações didáticas que vão estimular e favorecer sua forma de compreender o mundo por meio de um ensino que contemple os seus direitos, visto que a criança é um sujeito de direitos.

Por meio desta pesquisa e partindo da análise das turmas mencionadas foi possível identificar que o jogo não é utilizado como um recurso didático com objetivos específicos e finalidade em si, ele é visto mais como uma forma de distração para os alunos em momentos de transições de atividades.

Nota-se que isso se deve a alguns fatores, de tal forma, destaco aqui a falta de embasamento teórico acerca do tema por parte da docente, o enraizamento em procedimentos metodológicos tradicionais para garantir que se cumpra o processo de alfabetização no período previsto e a falta de articulação com o currículo prescrito dentro das diferentes linguagens.

Por meio dos jogos podemos transformar temas e conteúdos desinteressantes aos alunos em formas prazerosas de aprendizagem significativa, não se trata assim de abandonarmos os métodos utilizados pelos professores, e sim aceitarmos novos procedimentos que venham de encontro com a contemporaneidade sob a luz de novas teorias.

Apresento aqui como proposta de intervenção algumas sugestões de jogos que estimulam a criança no processo de alfabetização são eles: Bingo de letras, sílabas, palavras e nomes; Boliche alfabético; Jogo da memória; Jogo de soletração; Jogo da forca/ Adivinhe a palavra, Jogo da palavra dentro da palavra e Trilha.

Tendo em vista os procedimentos de ensino, ressalto também a importância de trabalharmos com sequências didáticas e projetos de ensino, garantindo assim a diversidade e a continuidade no processo de ensino e aprendizagem, de maneira que, não sejam pensados de maneira fragmentada, pois a inserção de jogos e de brincadeiras em pról da alfabetização devem ser realizados afim de alcançar objetivos específicos para a sua utilização.

Em se tratando de alfabetização e letramento, cabe ao professor planejar as suas aulas tendo em vista o trabalho com os gêneros textuais, neste caso destaco a utilização de um recurso lúdico como a sociodramatização e a organização do espaço da sala em áreas de expressão como a área do mercadinho, onde podemos trabalhar com a lista de compras, explorar o cupom fiscal, trabalhar com grandezas e medidas e a relação de compra e venda por meio dos valores. De tal forma são explorados diversos conteúdos

por meio de um jogo simbólico muito comum ao universo infantil.

A alfabetização matemática também deve ser compreendida, cito como exemplo o desenvolvimento do raciocínio geométrico por meio do jogo Tangram, jogos de quebra – cabeça, dominó, bingo e batalha naval.

Nas atividades de expressão pelo movimento também podemos articular atividades de forma interdisciplinar afim de desenvolver mecanismos facilitadores para o processo de alfabetização e letramento, por meio da elaboração de jogos cooperativos e de competição que sejam reelaborados para esta finalidade, cito como exemplo caça ao tesouro com a criação de fichas com pistas e mapas incentivando assim a leitura feita pelos alunos, jogos de adivinhações, de mímicas, rodas musicais desenvolvendo assim a ampliação do repertório dos alunos, entre outros.

O professor deve prever em seu planejamento as ações realizadas de forma interdisciplinar articuladas aos conteúdos de arte, sendo opções as atividades de leitura de imagens, de interpretação de obras, os sarais, as ações voltadas a leitura de poesias de literatura de cordel e outros tantos gêneros e obras, prevalecendo sempre a atividade lúdica.

As aulas passeio são ótimas opções para a ampliação do repertório dos alunos, possibilitando a pesquisa e o estudo do meio, sendo que este trabalho pode ser articulado também ao ensino de ciências e de geografia.

As visitas educativas podem privilegiar o processo de alfabetização e letramento, ressaltando sempre a importância de serem expostos os objetivos e finalidades para que não se perca a intencionalidade e para que a aprendizagem ocorra dentro de conteúdos contextualizados.

De tal maneira podemos assim concluir a diferença entre o jogo e o brincar, pois à criança deve-se também ser oferecido o brinquedo afim de que a mesma o explore, e brinque sozinha ou em grupo, sendo vital para o seu desenvolvimento cognitivo, afetivo e social, para que compreenda o mundo que a cerca, através de experiências significativas, sendo que no brincar não são exigidas regras como nos jogos e sim acordos ou combinados criados pelos protagonistas da brincadeira, sendo este um campo rico e fértil para diversas aprendizagens.

Para a implementação de estratégias de ensino tendo como suporte o jogo, indico como ferramenta inicial o diagnóstico da criança e do seu contexto familiar e social, devemos ampliar os nossos canais de comunicação com as famílias, podendo assim agregar ao nosso plano de aula, jogos e brincadeiras que fazem parte do repertório da criança e de seu grupo familiar, sendo este um recurso motivador.

Outra maneira muito significativa de ampliar o repertório de palavras dos alunos de forma significativa diz respeito às ações com a lista de nomes dos alunos da turma, assim sendo, ao educador cabe preparar jogos utilizando-se do nome das crianças, inserindo também os crachás dos alunos, o nome como identidade possibilitará ao educador um leque de alternativas para elaboração de atividades ricas em experiências alfabetizadoras.

O espaço da sala de aula também deve ser organizado, prevendo assim um ambiente facilitador, onde a criança tenha possibilidade de interagir com diversos portadores de informação, gêneros textuais, bem como com espaços para brincar, jogar, criar, estar em grupo, enfim, diferentes espaços para diferentes finalidades.

Tendo em vista a realidade das crianças na atualidade faz-se necessário também uma pausa reflexiva no que tange ao uso das tecnologias, antigamente tínhamos um grande vilão que “roubava” a infância de nossos alunos, o videogame, hoje são inúmeros os suportes que afastam nossos alunos das brincadeiras e jogos tradicionais, tabletes, celulares, computadores, redes sociais, criam barreiras invisíveis que separam famílias ao redor do mundo.

Cabe a nos professores resgatarmos a cultura de infância, apresentar aos nossos alunos os jogos de tabuleiro, os jogos de desafios os cooperativos e tantos outros que permearam nossa vida no momento em que descobríamos o mundo junto aos nossos pares, nos divertindo entre quintais, ruas, calçadas, pátios e etc.

O processo de ensino e aprendizagem mediante a abordagem que privilegia o uso de jogos e brincadeiras como procedimento de ensino para a alfabetização e letramento, demanda ao professor dedicação e estudos, não sendo esta uma tarefa fácil no que tange ao planejamento das aulas, tendo em vista que preparar atividades impressas dentro de um determinado conteúdo torna-se muito mais prático ao professor.

Este tipo de abordagem requer do educador um esforço para organizar de maneira efetiva uma rotina coerente com seus objetivos, com recursos diferenciados e atividades motivadoras de aprendizagem.

A elaboração deste artigo levou-me a refletir acerca do meu fazer enquanto docente, da responsabilidade que tenho junto aos meus alunos de garantir os seus direitos educacionais, e que permitir que eles tenham acesso a uma educação de qualidade com respeito as suas especificidades, ao atendimento individual, a escuta de suas sugestões, indagações e argumentações, ao preparo das atividades com estudo, reflexão e dedicação, não sendo uma opção para o professor e sim um dever como é previsto em lei.

Talvez pudéssemos evitar tantos problemas em sala de aula como a indisciplina ou a falta de interesse por parte do aluno se voltássemos o nosso olhar para o papel do professor, pois talvez o problema não esteja na aprendizagem e sim na forma de ensinar.

As instituições professor devem garantir aos educadores subsídios para que os mesmos possam fomentar práticas educativas pautadas em abordagem lúdicas com ênfase nos procedimentos metodológicos discutidos neste material monográfico.

É necessário também que os docentes sejam capacitados para essa e demais condutas tendo em vista que devemos sempre nos atualizar frente as mais recentes teorias, oferecendo aos nossos alunos diversidade e qualidade no atendimento às suas necessidades educativas.

Este documento monográfico não pretende trazer um manual operativo para a utilização de jogos como recursos didáticos no processo de alfabetização, e sim fomentar as discussões acerca do tema para que os diversos atores possam pensar estratégias para garantir aos educandos o acesso a esta riquíssima fonte de conhecimento.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Constituição Federal, de 05.10.1988, Diário Oficial da União, Brasília, 1988.

. Estatuto da Criança e do Adolescente. Diário Oficial da União 1990.

. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a