O PAPEL DOS JOGOS NO PROCESSO DE CONSTRUÇÃO E DESENVOLVIMENTO DA ESCRITA NA EDUCAÇÃO INFANTIL

MARLENE VIEIRA

RESUMO:

Esta pesquisa pretende analisar a contribuição dos jogos pedagógicos no processo de construção da escrita infantil e o objetivo principal da mesma é saber como os jogos na educação infantil contribuem no desenvolvimento e avanço das hipóteses silábicas da criança. Trata-se de um estudo para compreender como agir diante da dificuldade do aluno facilitando e contribuindo para o processo de ensino- aprendizagem tornando-o mais significativo e prazeroso. Através desta pesquisa observar como a criança poderá aprimorar as suas habilidades e desenvolver estratégias no que diz respeito a forma de pensar sobre a escrita fazendo com que a mesma não se sinta pressionada aprendendo de uma forma mais lúdica. Os autores estudados apontam para situações que comprovam que os jogos podem ser explorados e usados para tornar a aprendizagem mais prazerosa ressaltando assim, a importância das atividades lúdicas como rica fonte de aprendizagem no ambiente educacional.

Palavras-chaves: Jogo, Criança, lúdico e Aprendizagem.

1. INTRODUÇÃO

A alfabetização é algo que deixa tanto as crianças quanto pais e professores ansiosos, pois requer muito trabalho e dependendo da forma que se aprende torna-se em alguns momentos cansativo e até mesmo penoso. Entretanto é uma etapa muito importante na vida acadêmica das crianças e a partir dessa observação surgiu a necessidade de estudar uma forma para que o aprendizado fosse algo mais prazeroso e significativo.

Sabendo que a criança aprende com facilidade e quanto mais significativo o aprendizado é para a mesma surgiu o presente tema de estudo.

Analisando as aprendizagens das crianças no processo de formalização da alfabetização o jogo apresentou-se como um aliado que prende a atenção das mesmas e que é um recurso que gera aprendizado de uma forma tranquila e positiva.

A partir da observação surgiu o seguinte problema: Como os jogos podem contribuir para o avanço da criança nas hipóteses silábicas? A problemática relatada acima foi pensada, pois durante a docência da pesquisadora para a faixa etária de crianças no processo da construção da escrita, que ao ministrar as aulas se deparava com questões como por exemplo qual a melhor forma de intervir, mediar e ajudar a criança a avançar nas hipóteses silábicas ou como o aluno pode ser estimulado a pensar sobre a escrita sem que essa prática seja incomoda, foi observado que o lúdico contribuía para o desenvolvimento do aluno e que a prática efetiva dos jogos em sala de aula ajudava e estimulava o aluno, levando-o a pensar sobre a escrita de forma tranquila e descomprometida.

Esta pesquisa se torna relevante ao considerar a importância das atividades lúdicas como fundamental para a integração de todos dentro do processo educacional, e que deve-se buscar caminhos que possam oferecer condições para que o desenvolvimento dos alunos aconteça, propondo atividades e revendo objetivos que produzam sentido para as crianças, em suas práticas reais.

Diante do problema descrito o objetivo geral da pesquisa foi saber como os jogos na educação infantil contribuem no desenvolvimento e avanço das hipóteses silábicas da criança e os objetivos específicos foram: encontrar uma maneira de inserir os jogos pedagógicos na construção da alfabetização das crianças; investigar a importância dos jogos no processo de ensino-aprendizagem dos alunos no processo de alfabetização; oferecer jogos para que o aluno avance na construção da escrita.

Após ter sido traçados esses objetivos a pesquisa prosseguiu com a incumbência de responder o objetivo geral podendo surgir assim uma forma de inovar e abranger mais ao ensino e a eficácia do processo de avanço e construção da escrita infantil.

A presente pesquisa foi feita a partir de uma revisão bibliográfica sobre o tema " O Papel dos jogos no processo de construção e desenvolvimento da escrita na educação infantil" buscando compreender e refletir acerca dos estudos feitos pelos autores que contribuíram para o enriquecimento da pesquisa, além da observação da prática de professores que inseriram os jogos nas aulas que estimulavam o processo de construção da escrita.

A revisão bibliográfica contribuiu com inúmeras referências teóricas que se encontrou e também contrastou as ideias entre autores que abordavam um mesmo assunto com visões diferentes. Cada autor contribuiu abundantemente com a pesquisa, pois dentro de um mesmo assunto foi percebido olhares e percepções diferentes dentro de um mesmo tema e que pode ser percebido dentro das práticas docentes analisadas durante a monografia.

No primeiro momento da pesquisa foi feito um minucioso estudo acerca da educação infantil e como ela era vista relatando as mudanças dessa visão ao longo dos anos.

Com a mudança do pensamento e a inserção da criança na escola não só para brincar ou passar o tempo enquanto os pais trabalhavam, mas para fazer o que realmente é o papel da escola que é ensinar, o caminho foi se abrindo para se pensar em uma forma mais eficaz de ensinar.

No segundo foi apresentado alguns estudiosos que contribuíram na inserção dos jogos e do lúdico na educação infantil, mostrando que o jogo é um facilitador no processo de ensino-aprendizagem da criança enfatizando assim a importância do lúdico na aprendizagem das crianças. O capítulo aborda também como o lúdico é importante na construção do conhecimento e como ele contribui no avanço das hipóteses silábicas.

O terceiro toca em uma questão muito importante para que os estudos mencionados nos capítulos anteriores alcançassem êxito, que aborda a importância do professor como o mediador do processo de ensino-aprendizagem e não o dono do saber abordando também como a escola é importante para que todos os processos funcionem bem.

Por fim, nas considerações finais, as perguntas foram sanadas e os objetivos foram concretizados para o sucesso do trabalho.

2. EDUCAÇÃO INFANTIL E SUAS CONCEPÇÕES

Durante muitos anos educação infantil foi vista e entendida por muitas pessoas como um espaço em que a criança ficava para passar o tempo e brincar enquanto os pais trabalham.

Por este motivo o trabalho da educação infantil foi considerado por muitos como sem objetivos importantes, portanto solto e a professora da sala também não necessitava ser muito qualificada somente saber brincar e ter carinho com as crianças.

Hoje em dia, talvez pela exigência que as pessoas recebem para entrar no mercado de trabalho, ou exercer cargos de chefia cada vez mais cedo, esse pensamento vem mudando um pouco.

ENDERLE (1987) teve uma visão entendida e coerente a respeito quando afirma:

A escola a que nos referimos consiste, agora, nas atividades intelectuais e recreativas sistematicamente organizadas, com regras, deveres e exigências de hábitos que, não eram, ou não deveriam ser propriamente os objetivos da pré-escola. (ENDERLE,1987, p.89)

A sociedade e os pais vêm exigindo cada vez mais da escola e do aluno um rendimento maior para que os mesmos sejam capazes de entrar em boas faculdades e cursos que tenha um bom retorno financeiro.

Talvez infelizmente a educação infantil tenha começado a ser um pouco respeitada por esta necessidade, já que quanto antes o estudante se formar e adquirir uma boa posição no mercado de trabalho melhor.

As pessoas começaram a entender que a mudança deveria acontecer gradativamente, ou seja, do indivíduo desde criança bem pequena até a fase adulta não desprezando o aprendizado de uma criança como acontecia na cultura humana anteriormente.

Toda mudança tem um lado positivo e outro negativo, já que foi muito bom esse reconhecimento da importância da educação infantil na vida da criança, mas por outro lado os pequenos têm recebido de suas famílias muita pressão para aprender a ler e a escrever esquecendo-se um pouco de que a criança precisa brincar e viver a sua infância.

2.1. Mudanças ao longo dos anos na Educação Infantil

Há alguns séculos a educação das crianças cabia somente à família e com ela aprendia as normas e as regras necessárias para o crescimento e desenvolvimento cultural. Essa educação era ministrada principalmente pela mãe que ficava em casa por conta da criação de seus filhos.

Com o passar dos anos a mulher foi conquistando seu lugar no mercado de trabalho e para que a mesma conseguisse ser mulher, mãe e trabalhar fora, foi necessário que houvesse um lugar específico para as mulheres que não tinham condição de pagar uma babá para seu filho e os mesmos não ficassem sozinhos em casa sem os cuidados de um adulto.

Enquanto para as famílias mais abastadas pagavam uma babá, as pobres se viam na contingência de deixar os filhos sozinhos ou colocá-los numa instituição que deles cuidasse. Para os filhos das mulheres trabalhadoras, a creche tinha que ser de tempo integral; para os filhos de operárias de baixa renda, tinha que ser gratuita ou cobrar muito pouco; ou para cuidar da criança enquanto a mãe estava trabalhando fora de casa, tinha que zelar pela saúde, ensinar hábitos de higiene e alimentar a criança. A educação permanecia assunto de família. Essa origem determinou a associação creche, criança pobre e o caráter assistencial da creche. (DIDONET, 2001, p. 13).

A partir disso que a educação infantil foi ganhando força mesmo que inicialmente tenha sido tratada como um ambiente em que as mães deixavam seus filhos na creche para trabalhar.

Com o passar do tempo viu-se a necessidade de a criança ser atendida e assistida fora do ambiente familiar.

Muitos anos se passaram e a mentali-

dade da sociedade acerca da Educação Infantil ainda está em constante mudança. Após a criação das creches e a constatação que a criança precisava aprender além do círculo familiar iniciou-se uma preocupação com o caráter pedagógico.

2.2. Mudanças na visão da Educação Infantil

Muitas conquistas aconteceram ao longo dos anos na educação infantil que antes era tratada como um espaço para cuidar de crianças.

Na época do Brasil imperial não havia preocupação com a educação das crianças de 0 a 6 anos. Somente após o ano de 1930, com o autoritarismo é que foram aparecendo algumas instituições que atendiam crianças dessa faixa etária para que as mães fossem trabalhar.

Somente entre a década de 60 e 70 é que a educação começou a se preocupar com o desenvolvimento da linguagem e dar valor ao estudo do pensamento infantil.

O estudioso Jean Piaget atentou para essa importância e estudou o desenvolvimento do ser humano dividindo por fases os indivíduos de 0 a 12 anos em diante.

Diante dos estudos e a observação dos desenvolvimentos do ser humano, Piaget concluiu que é através dos jogos e brincadeiras que proporcionamos a aquisição de novos conhecimentos, desenvolvendo na criança habilidades de forma natural, prazerosa e agradável. Os jogos e brincadeiras são necessidades básicas da criança, essenciais para o desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo.

O jogo é considerado um dos elementos fundamentais para que o processo de ensino-aprendizagem possa superar os indesejáveis métodos da descoberta, que tornam a educação maçante, sem vida, entusiasmo e alegria. Por ajudar na relação social, a participação em jogos contribui para a formação de respeito, ajuda, cumprimento às regras e senso de responsabilidade. Ele deve ser utilizado no cotidiano da sala de aula sempre com objetivo que deve ser proposto de forma que a criança possa usar estratégias, tomar decisões, refletir e construir algo do seu modo.

No contexto educacional, iniciativas voltadas para as crianças de 0 a 6 anos demoraram para acontecer e hoje aos poucos vem sendo vista como uma etapa de grande aprendizado.

Para que o objetivo atual na educação infantil atual seja cumprido, o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998a) sugere atividades que possibilitem a aprendizado das crianças por meio de brincadeiras e atividades pedagógicas orientadas. E sobre essa interação o referencial relata que:

> Educar significa, portanto, propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros, em uma atitude de aceitação, respeito e confiança, e o acesso pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural (BRASIL, 1998a, p. 23).

Diante dessas mudanças é necessário que haja uma interação entre as atividades orientadas e os jogos e brincadeiras para que aconteça o aprendizado e a socialização.

2.3. O papel dos jogos na Educação Infantil

Para uma melhor compreensão da contribuição dos jogos na educação, faz-se necessário indicar os estudos dos pesquisadores da área. A seguir, serão apresentados os trabalhos que se constituem como base para compreensão dos estudos acerca da construção e avanço no processo de alfabetização utilizando recursos lúdicos, por aplicarem a teoria específica e fornecerem ferramentas favoráveis a este tipo de investigação.

Brincar é um direito e uma necessidade das crianças, portanto é necessário que a mesma encontre no jogo em sala de aula meios para que ela aprenda brincando, pois, a aprendizagem precisa atrair atenção e ser significativa. O jogo se bem empregado e direcionado pelo professor em sala cumprirá bem o objetivo.

A utilização dos jogos na Educação Infantil é de extrema importância, pois a criança aprende e a respeita regras, aprende a espera a sua vez para jogar e constrói estratégias desenvolvendo assim o seu raciocínio.

A ludicidade e a aprendizagem devem estar interligadas nesta faixa etária, pois o

jogo por si só é uma situação de aprendizagem. Sendo assim os jogos devem recrear e ensinar ao mesmo tempo.

2.4. O jogo como um facilitador na aprendizagem das crianças

Os jogos, sem dúvida são meios facilitadores de aprendizagem, pois através dos mesmos o aluno pode brincar naturalmente, testar hipóteses, e explorar a sua criatividade. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo a criança precisa brincar, criar e inventar. A criança devota ao jogo a maior parte do seu tempo. Com jogos e brincadeiras, a criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu

conhecimento de forma descontraída e espontânea: no brincar, ela constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo já que o jogo simbólico está muito evidente na criança. Gilda Rizzo (2001) diz:

"Os jogos, pelas suas qualidades intrínsecas de desafio à ação voluntária e consciente, devem estar, obrigatoriamente, incluídos entre as inúmeras opções de trabalho escolar. "

O objetivo central do jogo deve ser o de transmitir a criança que joga um conhecimento de forma lúdica, criativa e gratificante não perdendo o caráter significativo deixando assim de lado o sistema tradicional e formal de ensino.

Os jogos atividades práticas e estratégias metodológicas que auxiliam uma aprendizagem concreta é muito bem exemplificado pelos Parâmetros curriculares nacionais:

No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem- se o autoconhecimento – até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros – o que se pode esperar e em que circunstâncias. (...) Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia (jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas (BRASIL, 1997, p. 90).

As atividades lúdicas que acontecem por meios de jogos são essenciais, pois por meio dessas experiências a criança reflete e produz conhecimento.

É importante o uso da prática de jogos na escola como recurso pedagógico, pois através dela a criança será capaz de construir significados já que ainda não consegue realizar uma situação de aprendizagem formal.

A instituição educacional é um dos ambientes em que se desenvolve a ação pedagógica no processo de ensino aprendizagem e o professor quando atua como mediador desse processo irá contribuir e auxiliar no desenvolvimento da zona de desenvolvimento proximal da criança.

2.5. A importância do lúdico na construção do conhecimento

A palavra lúdico vem do latim ludus e significa brincar. Neste significado estão incluídos brinquedos, brincadeiras e jogos que por sua vez está relacionado com aquele que se diverte, brinca e joga.

Trataremos aqui mais especificamente sobre os jogos que além de serem lúdicos exercem uma função educativa na vida e no aprendizado das crianças.

Dentre vários estudiosos podemos destacar o que afirma Piaget sobre o jogo lúdico citado por (Wadsworth, 1984, p. 44),

O jogo lúdico é formado por um conjunto linguístico que funciona dentro de um contexto social; possui um sistema de regras e se constitui de um objeto simbólico que designa também um fenômeno. Portanto, permite ao educando a identificação de um sistema de regras que permite uma estrutura sequencial que especifica a sua moralidade.

O jogo e o brincar despertam a curiosidade e o interesse da criança, o que contribui no processo de ensino aprendizagem e também age como um facilitador no projeto de estudo.

O brincar ganhou mais importância nos aspectos cognitivos, pois uma atividade lúdica passou a dar contribuições importantes na área de construção do conhecimento, auxiliando no processo de aprendizagem e deixando de ser uma prática somente para diversão, mas gerando aprendizado de uma forma em que fosse significativo para a criança. Essa estratégia deve ser usada no processo de construção do conhecimento da criança, já que no momento em que a criança tem contato com o lúdico ela encontra-se concentrada, participativa e envolvida.

O lúdico é um meio facilitador da alfabetização onde se torna possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz e envolvente, deve ser usado como um estímulo na construção do conhecimento sendo uma importante ferramenta no progresso pessoal e institucional.

O lúdico como recurso na aprendizagem é de extrema importância na prática pedagógica docente, pois traz benefícios em todo o processo. O docente precisa de cumprir um conteúdo, em alguns momentos maçante para a criança, quando ele insere o lúdico em suas atividades o mesmo percebe que o envolvimento é maior já que o brincar faz parte da infância do individuo.

Por este motivo existe uma relação muito próxima entre a educação e o jogo lúdico, já que além de contribuir na internalização dos conteúdos o mesmo ajuda na identificação de habilidade das crianças e na cooperação com o outro.

(Friedman, 1996, p.41) considera que:

Os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo.

Em suma o lúdico favorece além da funcionalidade cognitiva situações que estimulam reações sociais, afetivas, culturais e morais.

2.6. Os jogos na construção do conhecimento

O jogo pedagógico pode ser entendido de várias maneiras diferentes como uma atividade em que participam uma ou mais pessoas, como uma estrutura em que os participantes precisam respeitar as regras e a vez de jogar e como o próprio material, ou seja, o jogo propriamente dito. Jull (2003) afirma que:

O jogo é um sistema formal baseado em regras com resultados variáveis ou quantificáveis onde diferentes resultados recebem diferentes valores, o jogador exerce um esforço para influenciar o resultado e ele sente-se ligado ao resultado e as consequências da atividade são opcionais e negociáveis (JULL, 2003:75)

Por ser uma atividade lúdica que desperta o interesse das crianças, o jogo pode ser um forte aliado para a aprendizagem dela, pois é algo que ela sente prazer em fazer. Durante o jogo, vários aspectos são trabalhados com a criança como, por exemplo, a necessidade de criar estratégia onde a mesma precisa "pensar" para avançar ou sair daquele estágio ou lugar. Segundo Alves (2003:31) "Os brinquedos dão prazer, os brinquedos fazem pensar. " Quando as crianças compreendem as regras de um jogo ficam envolvidas e entusiasmadas fazendo com que ela aprenda brincando, pois se ela não entender a regra não terá como jogar.

O jogo permite que a criança crie formas de expressão, elabore hipóteses a respeito da vida e socialize com os demais.Segundo Vygotski (1994),

"Para compreender a passagem de um estágio de desenvolvimento da criança para outro, somente é possível através das brincadeiras que ela realiza, uma vez que o brincar emerge de uma necessidade infantil. O lúdico é de extrema importância para o desenvolvimento do aluno, por ser uma necessidade da criança se utilizar das brincadeiras para vivenciar situações como, por exemplo, de socialização, apropriação de valores e costumes, portanto, situações não somente de prazer, mas também conflituosas. "

Além do entendimento das regras a criança precisa respeitá-las para que o objetivo seja cumprido, mas isso não é uma tarefa fácil, pois algumas crianças não esperam a vez de jogar e não aceitam perder quando o jogo precisa de um ganhador.

Com os jogos lúdicos a criança precisa enfrentar situações-problemas e a partir isso criar estratégias para resolver aquele problema. Em determinadas situações no cotidiano escolar a criança pode não se interessar em determinado conteúdo, neste momento cabe ao educador oferecer essas atividades lúdicas para que o educando desenvolva o desejo de pensar e assim compreender o conteúdo que o docente precisa ministrar.

É importante que as escolas atentem para a importância dos jogos na constrição do conhecimento da criança entendendo que elas devem aprender sim, mas de uma forma que seja significativa e que esteja de acordo com a sua linguagem. É no ambiente escolar que a criança passa aproximadamente um terço do seu dia e certamente os seus objetivos de aprendizagens devem ser cumpridos e as atividades lúdicas são importantes ferramentas para um aprendizado leve e feliz.

2.7. O jogo e a construção da escrita

A criança passa por alguns estágios durante o seu processo de construção da escrita. Emília Ferreiro define e exemplifica cada estágio a partir da observação das próprias crianças compreendido basicamente entre o pré-silábico, silábico, silábicoalfabético e alfabético.

Na fase pré-silábica a criança escreve letras aleatoriamente ou utiliza as letras do seu próprio nome e em alguns casos usa alguns números e somente ela sabe que palavra escreveu. Dentro dessa fase podemos perceber algumas diferenças já que o aluno é um indivíduo único e como falado acima ele pode usar várias estratégias para escrever uma palavra como as letras do nome, pois são as que o mesmo possui mais contato ou também pode haver crianças que se arriscam um pouco mais e que utilizam várias letras do alfabeto não usando números, pois já percebem a diferença entre a letra e o número.

Passada esta primeira etapa a criança entra na fase em que chamamos de silábica. Nessa fase a criança usa uma letra para cada sílaba fazendo ou não a correspondência com o som. Mas a mesma entende que é necessário utilizar uma letra para casa sílaba que vai escrever.

Em seguida a criança avança para a fase silábico-alfabética, nesse momento a criança supera a hipótese silábica e já percebe que ela necessita em alguns momentos de mais de uma letra para formas sílabas conseguindo combinar vogais e consoantes numa mesma palavra na tentativa de combinar os sons.

E por fim a criança entra na fase alfabética é nesse estágio que ela tem uma maior compreensão sobre a escrita e percebe que a mesma possui uma função social escrevendo as palavras corretamente, mas nesse momento a criança não percebe a importância ortográfica, pois sua escrita é construída através do som que ela tem.

Para que as crianças avancem nesses estágios e avancem nas hipóteses os jogos tem um papel muito importante, pois ele funciona como um ajudador nesse processo existindo uma correlação muito importante entre eles, já que se a criança não for estimu-

lada a avançar nessas hipóteses o processo de alfabetização pode ser mais demorado. A inserção dos jogos nesse processo é de suma importância, pois ele tem a função de promover situações em que o aluno perceba que não é daquela forma que se escreve uma palavra ou que ela iniciou um pensamento correto, mas que ainda falta algo para ela completar naquele jogo proposto pelo professor.

2.8. A contribuição dos jogos no avanço das hipóteses silábicas

Vamos tratar agora sobre como os jogos pedagógicos ajudam no avanço das hipóteses silábicas. Como falado no tópico acima, as crianças passam por várias fases até compreender o processo de escrita. Contudo a criança só avançará para outras etapas em um tempo mais curto se elas forem estimuladas.

Santos (2000, p. 37), o jogo na escola ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a descobrir novas descobertas, desenvolve e enriquece. Sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Os jogos relacionados à escrita promovem situações em que a criança precisará criar estratégias e pensar como solucionará aquela situação. Um exemplo disso são os jogos de escrita com letras móveis, nesse jogo a criança precisará escrever utilizando-se das letras, uma palavra referente a figura. Nesse momento a criança deverá analisar, pois naquele jogo há uma quantidade de palavras para formar o nome daquela figura e independente do estágio que ela tiver esse jogo irá promover uma situação-problema e a levará a uma reflexão fazendo com que a criança pense e reconheça que falta algo para ela terminar aquele jogo.

Os educadores devem apresentar jogos para as crianças de uma forma que elas compreendam e internalizem o que está sendo ensinado. Como o jogo causa interesse nas crianças as mesmas construirão conhecimentos que não serão esquecidos, já que aquela atividade foi significativa e interessante.

2.8. A atuação do professor como mediador da aprendizagem

Hoje em dia com as mudanças que vem acontecendo na área da educação, o papel do professor também tem sido repensado.

Antes o professor era visto como um ser supremo que possuía todo o conhecimento e que somente ele tinha a autorização e o poder de transmiti-lo ao seu aluno sendo interpretado apenas como um mero transmissor de conhecimento. Esse pensamento acerca do papel do professor em determinados momentos podia podar o crescimento do aluno em algumas situações, pois poderia de alguma forma paralisar o desenvolvimento do mesmo impedindo-o de expressar seu entendimento ou dúvida sobre o assunto estudado. Mas também poderia limitar a atuação do professor ou até mesmo inibir o crescimento de ambos já que não havia interação e entendimento mutuo das duas partes.

Atualmente, com o entendimento que a criança é um ser pensante capaz de gradativamente construir o seu conhecimento, o educador assumi um lugar diferente nesse processo e hoje entendemos que o professor atua como um mediador nesse caminho rumo a aprendizagem. Nesse sentido, precisamos, segundo Moraes (2006, p. 18),

(...) de uma educação voltada para a humanização, a instrumentalização e a transcendência. Uma proposta educacional centrada na pessoa, que compreenda a importância do pensar crítico e criativo, que seja capaz de integrar as colaborações das inteligências humanas e da inteligência da máquina, no entanto, o homem e/ou a mulher é capaz de transcender e criar.

Mediar significa estar no auxílio daquele aluno, ou seja, intermediando a criança e o conhecimento que a mesma está adquirindo com a finalidade de ajudá-lo a absorver e internalizar o objeto de estudo auxiliando-o a construir um significado.

Cabe ao professor criar as situações no cotidiano escolar para que o aluno construa o seu conhecimento tendo sempre o cuidado e o olhar de estar promovendo situações desafiadoras para que o seu aluno avance em seu conhecimento dentro do esperado pela faixa etária que o professor leciona.

O papel principal do professor que atua como mediador no processo de ensino-aprendizagem é estimular o seu aluno para que ele desenvolva suas competências e habilidades.

2.9. O papel da escola no aprendizado do aluno

Juntamente com a mudança do professor na evolução da sua prática pedagógica, a escola passou por mudanças ao longo do tempo. Antigamente a escola era um ambiente, em que o aluno ia somente para aprender o conteúdo, sendo meramente uma instituição de cunho conteudista, passando hoje a ser vista como um lugar em que seus alunos devem se sentir bem e feliz para que o aprendizado aconteça.

O papel da escola é formar cidadãos, transmitir aos alunos conhecimentos que eles precisam para estudar e trabalhar neste mundo que está em constante evolução, en-

tendendo que os mesmos são seres pensantes em constante evolução.

Se as mudanças nos alunos, professores e na sociedade forem respeitados na escola, certamente a instituição estará formando e respeitando os alunos e as mudanças que ocorrerão no decorrer dos anos.

Cabe a escola, proporcionar o ambiente e os meios para que o professor possa aprimorar e realizar a sua prática de forma que o objetivo de entender que o aluno é um ser pensante aconteça de forma efetiva na instituição.

3. CONCLUSÃO

Ao final dessa pesquisa é evidente que os jogos atuam como um facilitador no processo da construção da escrita infantil e que dessa forma as crianças aprendem e forma prazerosa e leve.

No contexto dos jogos a criança se torna capaz de elaborar suas hipóteses silábicas de forma lúdica e inocente, ou seja, sem a obrigação de realizar uma tarefa e mostrá-la ao professor. No lúdico a criança tem a oportunidade de expressar o seu pensamento da forma que ela mais aprecia e domina, isto é, brincando.

Para que a criança possa se expressar dessa maneira é necessário que o

professor oportunize ao aluno um ambiente propício para a prática do lúdico. Em seguida criteriosamente elaborar jogos que aguce o interesse de seus alunos não esquecendo que os jogos devem cumprir o papel esperado que no caso dessa pesquisa é o de ajuda-los na construção da escrita e consequentemente no avanço das hipóteses silábicas.

A escola também deve estar preparada para propiciar o ambiente lúdico e os jogos, já que o pensamento do docente deve estar alinhado ao da instituição para que a prática se torne significativa.

Com todos em um mesmo pensamento que é o de dar a oportunidade que a criança se desenvolva na área da construção da escrita e uma forma que traga prazer a ela, certamente os objetivos serão alcançados de forma eficiente.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais. Secretaria de Educação Fundamental. - Brasília: MEC/SEF, 1997.

DIDONET, Vital. Creche: a que veio, para onde vai. In: Educação Infantil: a creche, um bom começo. Em Aberto/Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais. v 18, n. 73. Brasília, 2001. p.11-28.

ENDERLE, Carmen. Psicologia do Desenvolvimento. Porto Alegre, Artes Médicas, 1897.

FRIEDMANN, Adriana. Brincar, crescer e aprender: o resgate do jogo infantil. São Paulo: Moderna, 1996. JUUL, J. (2003). The Game, the Player, the World: Looking for a Heart of Gameness. Em Level Up: Digital Games Research Conference Proceedings

MORAES, Maria Cândida. O paradigma educacional emergente. 12 ed. São Paulo: Papirus. 2006.

RIZZO, Gilda. Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural. Rio de Janeiro: 2001

SANTOS, Santa Marli Pires dos (org). Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico. Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

VYGOTSKY, Liev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5 ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WADSWORTH, Barry. Jean Piaget para o professor da pré-escola e 1º grau. São Paulo, Pioneira, 1984.