

AS DIFERENTES FORMAS DE ALFABETIZAR UTILIZANDO JOGOS

Bernauana da Silva Nieiro Lemos¹
Keilla Vieira Ottoni²
Luciaine Domingos Teixeira³
Oscar Omar Carrasco Delgado⁴

RESUMO

A finalidade deste estudo é contribuir para uma melhor gestão pedagógica, aonde visa uma intervenção psicopedagógica que irá atuar como uma grande base de interação, envolvendo todo o corpo docente da escola, com esta ferramenta, trabalhará com os alunos os jogos, despertando neles o interesse de aprender prazerosamente, ou seja, aprendendo através de jogos e brincadeiras lúdicas. Temos como proposta utilizar os jogos para um diagnóstico de desenvolvimento da criança seja na área sentimental, interacional, sociointeracionista, expressão lúdica e desafia-los a sempre buscar estar dando o melhor de si. Utilização dos jogos dentro do ambiente escolar vai além, de um simples método de avaliação de desempenho do aluno, os jogos, as brincadeiras e os brinquedos, assumem um papel o qual veremos que é de suma importância, onde possibilita ao aluno uma busca do conhecimento, de forma que ele se expresse, socialize, explore sua imaginação, seu sentimento, seu cognitivo, trabalhe na sua escrita, alfabetização e letramento e a matemática nas séries iniciais trabalhando com as quatro principais operações. A base de nosso estudo é deixar explícito a tamanha relevância e importância dos jogos dentro das escolas e proporcionar uma nova visão dos jogos, brinquedo e brincadeiras, entender que cada um tem sua função e saber como utilizar os jogos em favor de um melhor desenvolvimento escolar, pois todos saem ganhando, tanto toda a equipe pedagógica como o aluno.

Palavras-chave: Jogos. Lúdico. Educação. Alfabetização. Cognitivo.

ABSTRACT

The purpose of this study is to contribute to a better pedagogical management, where visa an intervention based on educational psychology that will act as a great base of interaction, involving the entire Faculty of the school, with this tool, will work with students to the games, arousing in them the interest to learn pleurably, learning dare and playful banter. We proposed to use the games to a diagnosis of a child's development is on the sentimental, sociointeracionista, international, playful expression and defies them to always seek to be working the best. Use of the games within the school environment goes beyond a simple method of evaluation of student achievement, the games, the games and toys, take on a role which will see that it is

¹ Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Capixaba da Serra – MULTIVIX Serra.

² Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Capixaba da Serra – MULTIVIX Serra.

³ Graduanda do curso de Pedagogia da Faculdade Capixaba da Serra – MULTIVIX Serra.

⁴ Orientador. Docente do curso da Faculdade Capixaba da Serra – MULTIVIX Serra.

of the utmost importance, which allows the student to a pursuit of knowledge, so that it expresses, socialize, explore your imagination, your feeling, your cognitive, work on your writing, literacy and literacy and mathematics in initial series working with four major operations. The basis of our study is to make explicit such relevance and importance of the games within the schools and provide a new vision of games, toys and games, understand that each has its function and know how to use the games in favor of a better school development, because everybody wins, so all the pedagogical team as the student.

Keywords: Games. Leisure. Education. Literacy. Cognitive.

1. INTRODUÇÃO

Quando falamos de alfabetização, temos em mente o método tradicional de crianças enfileiradas e um professor em frente ao quadro ensinando a ler e escrever sem considerar o conhecimento prévio e as características de cada uma. O artigo realizado teve como finalidade, mostrar uma ferramenta de aprendizagem pouco conhecida e muito desprezada “os jogos”.

O uso do lúdico no aprendizado facilita o aprendizado, tendo uma orientação devida do professor. O brincar deve ser parte integral do período de alfabetização, está é uma ferramenta integral para o desenvolvimento intelectual e emocional da criança. Em nossa atual sociedade, vivemos um momento onde se exige do professor novas posturas e estratégias quanto ao que diz respeito à aprendizagem e o rumo que a educação pode ter no futuro do educando.

Como ensinar, utilizando jogos e brincadeiras na sala de aula? O professor deve levar o aluno a sentir prazer no aprender, lógico que não é uma tarefa fácil, porém, nos impulsiona a sermos educadores com um diferencial o de quebrar esse paradigma, de que a criança necessita aprender a ler, escrever e contar, isso quando o método aplicado e desenvolvido na criança é do aluno como objeto sem saber nenhum. Com a modernidade e os grandes avanços tecnológicos temos hoje em nossas mãos grandes ferramentas, a serem utilizadas, que nos permite sermos ousados nas novas propostas e métodos trabalhando com o cognitivo da criança. O jogo, o brinquedo e as brincadeiras exercem uma função de ensinar e aprender, sabendo que tais ferramentas, devem ser estudadas, planejadas e principalmente fazer com que a criança, consiga expressar através do mesmo, sua imaginação, criatividade, sua linguagem, sua interação com o meio e com as demais crianças.

1 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 O QUE SÃO JOGOS?

Jogos é tudo que envolve regras, a ludicidade e envolve um ou mais participantes, o brincar, jogar, faz com que o jogador se envolva em questões afetivas, sociais e educacionais. Jogando se aprende a partilhar, a perder, a ganhar, a competir, a refletir, respeitar regras e os outros jogadores, a criar novas regras e novos jogos. Alguns autores como Wallon, e Vygostky. Ele defende a brincadeira como forma de aprendizagem, que é por meio do jogo que a criança começa a entender os vários signos e objetos que os faz aumentar as possibilidades de adquirir conhecimentos no cotidiano, desenvolvendo sua independência.

2.2 OS JOGOS E SUAS CONTRIBUIÇÕES

Piaget afirma que várias contribuições dos jogos na área do cognitivo da criança, todo o seu processo, desde seu primeiro estágio, outro nome que se destaca é Vygostky o qual aborda a importância dos jogos contribuindo para sua socialização e formação de interação com o meio em que ele se encontra. “Os jogos assumem um papel de método prazeroso de aprendizagem” onde fornecem um incentivo de alegria quanto ao brincar - aprendendo, antes de qualquer implantação pedagógica dos jogos.

O jogo permite com que a criança se desenvolva nas suas perspectivas áreas, como na sua coordenação motora, no que diz respeito ao afeto, ter melhor domínio de seu corpo, ter socialização com todos e principalmente trabalhar o seu cognitivo.

Na visão construtivista de Piaget é o início do saber onde o aluno deixa de ser um objeto e passa a ser o centro, segundo ele o processo de desenvolvimento mental da criança varia, podendo ser lento ou não, pois afirma que cada indivíduo tem seus estágios e tempo e lembrando que para Piaget a criança tem quatro estágios, a sensório-motora, a pré-operatória, a operatória-concreta e operatório-formal. A maior

contribuição de Jean Piaget para a educação foi estudar o raciocínio lógico-matemático, porém isso causou grande polemica, pois depende muito da bagagem de conhecimento já adquirida. Outros grandes nomes podem ser citados que contribuíram para a afirmação de que os jogos contribuem muito para o desenvolvimento da criança, independente se é na área do afeto, político, social ou cognitivo são: Piaget, Vygotsky, Wallon, Decroly, Claparède, Rogers, Winnicott, Huizinga e Cillois.

Segundo Cora coralina, brincar com uma criança não é perde tempo, mas sim ganhar muito com isso, em sua afirmação diz um seguinte:

Brincar com as crianças não é perder tempo, é ganha-lo. Se é triste ver meninos sem escolas, mas triste ainda é vê-los enfileirados em salas sem ar com exercícios estéreis a formação do homem cidadão (CORA CORALINA).

Cora faz esta afirmação não somente no intuito de ser a favor dos jogos, mas sim de despertar os educadores para não se tornarem apenas reprodutores, mas sim de formadores de homens de opinião.

2.3 AS DIFERENTES FORMAS DE ALFABETIZAR COM JOGOS

Ao falarmos de alfabetização, pensamos logo em ensinar a criança a ler e escrever, porém, temos que levar em consideração que toda criança traz consigo referenciais sócios culturais refletidos em seu cotidiano e ações.

Alguns teóricos positivistas como: August Conte, Emily Durkheim, entre outros acreditavam que a criança era um tábua em branco, que nascia sem nenhum conhecimento e este era adquirido com o passar do tempo.

Entretanto, estudos comprovaram que as crianças têm a capacidade de responder a todos os estímulos existentes ao ambiente, tais como, brincadeiras, jogos, músicas, imagens (cor) e principalmente conversas. Essa ação de aprendizagem é chamada de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), criado pelo teórico sociointeracionista Lev Vygotsky, que formulando ideias centrais do programa a respeito do desenvolvimento infantil com a tese: Processos Psicológicos Superiores (PPS) dizendo que o processo de alfabetização tem uma origem histórica e social, tendo

como instrumentos de mediação (ferramentas e signos), por exemplo: linguagem; brincadeiras; e o jogo como principais instrumentos de desenvolvimento cultural, histórico, e, facilitador no processo ensino-aprendizagem.

2.4 COMO TRABALHAR OS JOGOS EM SALA DE AULA?

O autor Simão de Miranda mestre em Educação e doutor em Psicologia, vem defendendo a seguinte tese: “ora, somos movidos, ontológica e filogeneticamente, pelo prazer! Seja o prazer de ser, seja o prazer do fazer, seja o prazer que seja! Prazer e regozijo não se dissociam jamais, e o brincar é fonte que jorra inesgotavelmente desses dois elementos” (p.16) .Ao fazer essa afirmação o autor Simão de Miranda quer fazer a seguinte reflexão, desde de que o mundo é mundo o jogos e brincadeiras sempre estiveram fazendo parte de sua vida as mais comuns são: religiosas,filosóficas,sociais,esportivas,educacionais,culturais etc. O autor demonstra em seu livro Oficina de Ludicidade na Escola, que ao longo do tempo a escola já superou muitas razões históricas para ser melancólica.

Sua afirmação é a seguinte: “ao mesmo tempo, reconhecemos que as salas de aulas do passado e as do presente diferenciam-se muito pouco no quesito” alegria” (p. 16).

De acordo com o que cita o autor o índice de avanço dentro do âmbito escolar quanto ao seu progresso de visão metodológica desenvolvida e aplicada sobre nossos alunos, esse paradigma deve ser quebrado, com utilização de ferramentas como “os jogos”. Em meio a tantos obstáculos encontramos também grandes ferramentas as quais nos possibilita avançar na área da educação com a base jogos e brincadeiras, então surge a questão, como trabalhar com os jogos em salas de aula? Seja qual for o jogo ou brincadeira ele deve ser bem planejada, orientada, coletiva e com objetivos claros.

É necessário ter sempre uma intervenção para ver o desempenho e interesse de cada um, precisa ocorrer também um momento de verbalização, mantendo sempre a postura de professor mesmo quanto você é um integrante do jogo ativo, ser sempre dinâmico e comunicativo, pois é necessário promover entusiasmo nos alunos, trabalhar sempre com tamanha cautela e melindrosidade a questão de eliminação.

Em um certo, momento do livro “Ludicidade na Escola” o autor nos propõe a refletir sobre a citação de Jean Chateau, onde ele afirma que criança e jogo não se separa.

(...) suponhamos que, de repente, nossas crianças parem de brincar, que os pátios de nossas escolas fiquem silenciosos, que não tivéssemos mais perto de nós este mundo infantil que faz a nossa alegria e o nosso tormento, mas um mundo triste de pigmeus desajeitados e silenciosos, sem inteligência e sem alma. Pigmeus que poderiam crescer, mas que conservariam por toda sua existência a mentalidade de pigmeus, de seres primitivos. Pois é pelo jogo, pelo brinquedo, que crescem a alma e a inteligência tranquilidade, pelo silêncio-pelos quais os pais às vezes se alegam erroneamente-que anunciam frequentemente no bebê as graves deficiências mentais. Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar (CHATEAU 1987, p.14).

O autor leva pensar sobre as problemáticas que uma criança poder ter em seu desenvolvimento, caso não haja a brincadeira na sua rotina, o que o silêncio pode acarretar e esconder por muito tempo, uma criança que interage com o meio se desenvolve amplamente, seus gestos e atitudes podem demonstrar seus avanços e dificuldades. Vemos quão importante é o barulho que as crianças fazem, o poder que seus gritos e gargalhadas tem sobre os seus desenvolvimentos cognitivos. Uma criança que tem a liberdade de brincar e jogar e que esse interagir faça parte integral de seus anos escolares se torna um adulto preparado para lidar com as dificuldades e diversidades que a vida adulta oferece.

Ao se trabalhar jogos e outras brincadeiras dentro da escola deve se elaborar um plano de ação, onde possa ser feita a intervenção necessária no alfabetizar, a pesquisa foi realizada em uma escola municipal com um grupo de trinta crianças, as quais estavam em níveis diferentes de alfabetização, e apresentavam dificuldades em matemática e língua portuguesa. A proposta foi apresentar um jogo no caso a “amarelinha” conhecida por quase todos os alunos e apresentar de forma clara a história do jogo, como surgiu, onde e o porquê. Nesse caso a amarelinha surgiu no Império Romano antes da era cristã, era um campo dividido com mais de 200 quadrados riscados no chão para o treinamento dos soldados romanos, copiado pelas crianças e passado por gerações até chegar a que hoje conhecemos, a amarelinha que em alguns locais e conhecida como “maré” foi o instrumento utilizado para auxiliar na alfabetização das trintas crianças citadas acima.

Feita a implementação do jogo e as pesquisas realizadas com os alunos, viu-se um desenvolvimento na alfabetização e letramento dos mesmos, não só na leitura como também na matemática, o desempenho foi tamanho que somente dois dos alunos pesquisados foram retidos, estes por sua vez, não tiveram um bom desempenho na leitura nem em cálculos matemáticos com total excelência, porém, para alunos que não sabiam somar, subtrair, multiplicar tão menos dividir, apresentaram um grande interesse em aprender, e se empenharam para que o mesmo ocorresse. Um dos alunos retidos tem dificuldades de aprendizagem e mesmo assim conseguiu através do trabalho feito fazer a diferenciação entre soma e subtração, e multiplicação e divisão, o que outrora era um grande desafio para esse educando e pode não parecer nada para o mesmo é um grande passo para o caminho a ser trilhado.

O local escolhido para realização a pesquisa, é um bairro com alto índice de violência e baixo índice de desenvolvimento educacional, a escola fica as margens de descriminalização social, pois o bairro, é considerado por todo o município como uma área de risco social e degeneração humana, como também é um dos mais violentos do país.

2 O PROFESSOR E O BRINCAR

O ato de ensinar requer habilidades e disposição do professor, pois ensinar é muito mais do que alfabetizar, é fazer nascer na criança o costume de buscar novas experiências e a vontade de aprender sempre mais. Professor é nesse contexto a figura que leva o aluno a desenvolver certas habilidades, mediando esse processo de conhecimento sempre que necessário, pois “a educação não transforma o mundo. A educação muda pessoas. Pessoas transformam o mundo” (FREIRE).

A alfabetização e letramento são a base para o conhecimento na fase inicial de ensino aprendizagem, pois, se feito de maneira inócua propiciará ao aprendente grandes dúvidas no futuro e deixará uma lacuna em relação ao processo de aprendizagem. Esse período é o mais promissor e complexo da educação, tem de ser medrado para que os avanços (séries/anos) sejam realizados com êxito, no caso, para que os alunos sejam aprovados sem nenhum tipo de dificuldade.

O professor deve oferecer uma gama de possibilidades de desenvolvimento, utilizando diversos materiais como suporte na sua metodologia de ensino, dentre esses suportes o brinquedo entra como ajuda, trabalhando a criança em todas as suas dificuldades sejam elas motora, psíquica, linguística ou social.

O uso de jogos e brincadeiras pelo docente em sala de aula trabalha vários aspectos nos alunos, entre eles estão: o convívio social, desenvolvimento motor, o senso crítico, leitura, escrita, conhecimento de números, soma, subtração entre tantas outras, Vygotsky uma vez disse: “o pensamento não apenas se expressa em palavras, ele adquire existência através delas”.

Piaget considera a atuação do professor como indispensável no processo de aquisição do conhecimento de seus alunos, ajudando a organizar e construir as ideias dos mesmos, ele divide o desenvolvimento em quatro etapas: sensório-motor, pré-operatório, operatório-concreto e operatório-formal. Em todas essas etapas de desenvolvimento a criança necessita de mediação seja do professor ou outro adulto que tenha influência sobre ele.

Platão ainda na Grécia Antiga falava sobre a importância de professores trabalharem com seus alunos de maneira lúdica, no qual não utilizasse de severidade e sim diverti-los proporcionando uma forma diferente de aprender os estingando a buscar cada vez mais o conhecimento.

As crianças não devem aprender pela força e severidade, cabe ao professor encaminhá-los para que mestre seja capaz de descobrir com precisão a tendência peculiar do gênio que existe dentro de cada um (Platão).

A criança necessita de carinho e compreensão nessa fase de aprendizado, ser alfabetizado nem sempre é um processo fácil para o aprendente, e o ato de alfabetizar pode se dificultoso para o professor e fazer dessa prática algo prazeroso é o objetivo a ser alcançado. O principal motivo da educação é criar pessoas capazes de fazer coisas novas e não simplesmente repetir o que outras gerações fizeram (Jean Piaget).

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Considerando todos os aspectos que envolvem a alfabetização e a figura do professor como pessoa que retém conhecimentos e preparação para exercer a condição de alfabetizador, encontramos profissionais que se mostram despreparados para exercer a profissão de professor. É o despreparo teórico, o emocional e o principal a falta de interesse no processo de ensino aprendido, lembrando que o agente principal da alfabetização é a criança, não basta só apresentar conteúdo sem lembrar-se da influência que exercera sobre essa vida em construção. A alfabetização é um momento mágico para a criança, mas também é desconhecida, não há preparo o suficiente que ensine a criança a passar por essa fase de desenvolvimento de sua vida escolar, é hora de descobertas e assimilações, é no ato de brincar que ela se refugia.

Entretanto alguns pesquisadores identificaram que brincar desenvolve o senso crítico do aprendente, faz ele se tornar ágil em problemas do cotidiano e em situações que exijam de si raciocínio lógico e dedutivo. Essa pesquisa foi desenvolvida com o objetivo de intervenção no processo de alfabetização, utilizando jogos não como diversão ou passatempo e sim como veículo de aprendizado, dando suporte ao professor alfabetizador.

A brincadeira é o momento de interagir e agir de acordo com as situações apresentadas e propostas pelo professor, deve sempre ter um objetivo a ser almejado pela criança e alcançado pelo mediador no caso o professor regente.

4 REFERÊNCIAS

BAQUERO, Ricardo. **Vygotsky e a aprendizagem escolar**. Trad. Ernani F. da Fonseca Rosa. Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. São Paulo: Summus, 1987.

MACEDO, Lino; PETTY, Ana L. S.; PASSOS, Norimar C. **Aprender com jogos e situações-problema**. Porto Alegre: Artes Médicas Editora, 2000.

CONCEPÇÕES de jogo conforme Vygotsky, Piaget, Wallon. 2013. Disponível em: <<http://pedagogiaaopedaletra.com/concepcoes-de-jogo-conforme-vygotski-piaget-wallon/>>. Acesso em: 28 nov. 2014.

MOYLES, Janet R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil.** Porto Alegre. Artmed, 2002.

MIRANDA, Simão de. **Oficina de ludicidade na escola.** Campinas: Papyrus, 2013.

NEGRINE, Airton. **Aprendizagem e desenvolvimento infantil.** Conteúdo, v. 1. Simbolismo e jogo. Porto Alegre: Prodil, 1994.

TIZUCO M. Kishimoto, **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 2. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

VYGOTSKY, L.S; LURIA, A.R.; LEONTIEV, A.N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** São Paulo: Ícone; Universidade de São Paulo, 1998.