

FACCAMP

Faculdade Campo Limpo Paulista

Pedagogia

6º A

Janaina Correia Lima

Adriana Batagin

A Utilização de jogos na aprendizagem da leitura e da escrita

Campo limpo Paulista

Novembro de 2010

FACCAMP

Faculdade Campo Limpo Paulista

Pedagogia

6º A

A Utilização de jogos na aprendizagem da leitura e da escrita

Trabalho de conclusão de curso para
requisito de licenciatura em
pedagogia disciplina prática e TCC,
sob orientação da professora MS.
Vivian Sotelo de Siqueira Mesquita.

Autoria:

Janaina Correia Lima

Adriana Batagin

Orientador

Prof.^a Vivian Sotelo

Campo Limpo Paulista

2010

“O mais importante neste mundo não é tanto onde estamos, mas em que
direção nos movemos.”

O. W. Holmes

Dedicatória

Dedico este trabalho a minha mãe Isabel, pois se cheguei até aqui é por que sempre estive ao meu lado sendo o meu porto seguro. Quando eu mais precisei, no momento em que ia desistir por estar devendo muito na faculdade ela vendeu a nossa casa e pagou a dívida para que eu pudesse continuar. Hoje graças a Deus conseguimos conquistar a casa própria pela segunda vez. Dedico também à memória da minha afilhada que está lá no céu torcendo por mim.

Janaina Correia

Dedico as minhas filhas, que em todo o momento me apoiaram, mesmo nas horas em que não pude estar presente, entenderam e estiveram ao meu lado. A toda minha família, em especial a minha mãe Marilda que me incentivou muito e acreditou que chegasse até o fim.

Adriana Batagin

Agradecimentos

Primeiramente a Deus por me dar força e coragem para seguir em frente e por essas pessoas maravilhosas fazerem parte da minha vida.

Ao meu namorado Anderson o meu grande amor que sempre que pode estava me ajudando a me distrair para eu não ficasse louca com tanto trabalho, e me ajudou muito com os trabalhos da faculdade e financeiramente, principalmente por ter compreendido os meus momentos de mau humor mesmo do seu jeito.

A minha tia Sueli que me ajudou muito nas pesquisas bibliográficas e na correção do trabalho toda vez que a professora fazia uma intervenção e nos estágios no decorrer da faculdade.

A minha irmã Gabriela que me ajudou a separar as citações e sempre dando idéias de como melhorar.

Ao meu irmão Jonatas que de vez em quando me ajudava com o dinheiro da condução.

A minha melhor amiga Priscila que está sempre me ajudando quando preciso.

A minha orientadora do TCC Vivian Sotelo por me ajudar a desenvolver um bom trabalho. Espero um dia ser tão inteligente quanto ela, pois é nessas pessoas que me inspiro para ser melhor a cada dia.

A minha dupla do TCC Adriana que não desistiu e esteve sempre junto a mim nesses três anos, me dando a mão sempre que preciso.

Janaina Correia Lima

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus, pela minha vida e pela oportunidade de chegar até aqui.

A minha família, por terem me dado uma base para que me tornasse essa mulher que sou hoje.

Ao meu noivo que sempre me apoiou nos momentos em que por cansaço me desanimei, mesmo que a distância sempre estava do meu lado.

A professora Vivian Sotelo, minha orientadora, que nos deu o seu melhor e nos mostrou todo o seu potencial e sabedoria.

A minha dupla de TCC Janaina Correia, que lutou e venceu junto comigo as dificuldades do dia-a-dia.

Este Tcc é o resultado de seis semestres de trabalho realizado dentro e fora da sala de aula. Estudos que exigiram muita concentração, dedicação, disposição, atenção e muita força de vontade. Muitas vezes em que tinha de ir à algum evento, fosse dentro ou fora da faculdade, estava cansada do dia de trabalho. Tive que abrir mão de estar com minhas filhas em um momento de lazer para me dedicar ao estudo. Confesso que não foi fácil. Trabalhar, estudar, tomar conta das minhas filhas e da casa, ter uma vida social, é muito complicado, mas com muita paciência, cheguei até aqui.

Através de muita força, perseverança e com a ajuda de todos os meus professores que para mim foi essencial nesta caminhada cheguei até o final desse curso. Hoje posso dizer que minha primeira meta já foi alcançada. Mas a caminhada ainda continua...

Adriana Batagin

Resumo

O presente trabalho busca analisar se os professores usam os jogos no processo da aprendizagem da leitura e da escrita e como se dá este trabalho, a pesquisa foi realizada em uma escola pública municipal situada na cidade de Francisco Morato, a metodologia de pesquisa adotada para essa investigação foi à qualitativa porque “envolve a obtenção de dados descritivos, obtidos no contato direto do pesquisador com a situação estudada, dessa forma foi aplicado um questionário cujo objetivo foi saber qual a frequência do uso dos jogos em sala. Através das pesquisas bibliográficas e dos questionários pudemos construir nosso próprio conceito a respeito dos jogos na aprendizagem da leitura e da escrita e estar por dentro das opiniões de diversos pensadores

Palavras chave: leitura, escrita, aprendizagem e jogos

Sumário

Introdução.....	09
1. Metodologia.....	12
2. A importância e a função dos jogos na aprendizagem da leitura e da escrita.....	15
3. O professor enquanto mediador no momento da aprendizagem da leitura e da escrita.....	19
4. A relação da consciência fonológica com a leitura e a escrita.....	25
Conclusão.....	27
Bibliografia.....	29
Anexo.....	30

INTRODUÇÃO

Atualmente percebemos que nas escolas a preocupação em oferecer leitura e escrita é tão grande que não se valorizam os jogos. Mas com um material como este com certeza ira ajudar a conscientizar os professores de que pode e deve ensinar a leitura e a escrita por meio dos jogos. Deixamos aqui exemplos de jogo que realmente ensinam as crianças a ler e a escrever. Em muitos momentos, parece que a criança está sendo vista como um adulto em miniatura, esquecem de que a criança é um ser pensante e criativo que precisa de espaço e tempo para desenvolver suas habilidades. Durante o nosso estágio, percebemos que a maioria dos professores, das diferentes modalidades, encontra dificuldades para trabalhar com os jogos em sala de aula.

Acreditamos que aulas dinâmicas seriam imprescindíveis ao estímulo das estruturas cognitivas e conseqüentemente para o aprendizado do aluno.

A maioria dos professores, conscientes, que não consegue alcançar resultados satisfatórios junto com seus alunos, procura novos elementos para ensinar determinados conteúdos, esquecendo do uso dos jogos.

Fazendo uma reflexão sobre o problema, percebemos que a prática, de maneira contextualizada, seria indissociável na formação da capacidade intelectual, na estrutura do pensamento, na agilidade do raciocínio dedutivo dos alunos.

Estudos revelam que as dificuldades encontradas por alunos e professores no processo ensino aprendizagem são muitas e conhecidas. Por um lado, o aluno não consegue aprender o que a escola lhe ensina, pois muitas vezes o conhecimento é forçado e monótono, como por exemplo, o português em si, trabalhado de forma tradicional dessa forma o aluno sente dificuldades em utilizar o conhecimento adquirido, não consegue efetivamente ter acesso a esse saber de fundamental importância.

O professor, por outro lado, consciente de que não consegue alcançar resultados satisfatórios junto a seus alunos, passa a repensar seu fazer pedagógico, procura novos elementos, mas muitas vezes meras receitas de

como ensinar determinados conteúdos que acredita poder melhorar este quadro.

Acreditamos que é muito importante desenvolver a autonomia intelectual, proporcionando ao aluno condições de perceber o processo das mudanças contínuas, a fim de que esteja adequada a sua realidade.

Atualmente com a proposta construtivista, valoriza-se a experiência vivenciada pelos alunos dando ao mesmo a oportunidade de participar da construção de seu conhecimento, reelaborando o conhecimento adquirido significativos, raciocinando e compreendendo-os.

Partindo do pressuposto que o jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento intelectual das crianças, queremos verificar de que forma os jogos podem auxiliar no processo ensino aprendizagem da leitura e da escrita.

Lopes (2001) seleciona vinte e dois jogos, e em cada um deles, encontramos o nome do jogo, sua aplicação, a faixa etária destinada, o que pode alcançar o material usado na confecção e estratégias.

Segue os jogos citados pela autora: Quebra-cabeça, jogo da memória, jogo de damas, jogo de xadrez, jogo do mico, mico alfabético, jogo das adivinhações, advinha em estudos sociais e ciências, jogo ortográfico, dominó, encontre a figura, loto, jogo em cubos, baralho, rouba monte, jogo da força, jogos de rimas qual é o numero, poupança e jogo das horas.

Alguns questionamentos fazem-se necessários para direcionarmos nossas reflexões:

1) Quais dificuldades que o professor encontra em trabalhar com os jogos?

2) Trabalhando com os jogos é possível que o aluno desenvolva o gosto pela leitura e pela escrita?

3) A criança realmente aprende a ler e a escrever por meio de jogos?

Por meio desses questionamentos, temos por objetivo discutir e analisar o posicionamento dos professores mediante a utilização ou não de jogos no processo ensino e aprendizagem da leitura e da escrita, verificar a utilização de jogos na aprendizagem da leitura e da escrita, analisar de que forma os jogos mobilizam a aprendizagem, através de diferentes estratégias utilizadas pelo aluno.

Partimos do pressuposto que através do mesmo o aluno terá maior facilidade em desenvolver a leitura e a escrita, bem como, nas habilidades de

atenção, concentração, observação e percepção no processo ensino aprendizagem.

Para isso realizamos uma pesquisa com alguns professores das séries iniciais de uma escola na cidade de Francisco Morato, com objetivos de nos cercarmos de dados reais para constatação de nossas indagações. Dessa forma, dividimos as análises em quatro capítulos: capítulo I que trata da importância dos jogos na aprendizagem da leitura e da escrita, capítulo II que foca uma reflexão sobre o professor enquanto mediador no momento da aprendizagem da leitura e escrita, capítulo III que aborda a importância da consciência fonológica para o desenvolvimento da leitura e da escrita e a metodologia utilizada nesse trabalho.

Metodologia

Iniciamos a pesquisa com um estudo bibliográfico acerca do tema, tendo como base livros, artigos e questionários. Essa pesquisa também foi realizada em uma escola pública na cidade de Francisco Morato.

Escolhemos esta unidade escolar, pois percebemos por meio de estágios realizados, que a mesma trabalha com diferentes projetos pedagógicos, porém notamos que a maioria das crianças não possui brinquedos e jogos em sua residência, sendo muito válida a apresentação deste material na escola.

Dos profissionais que trabalham na unidade escolar, a grande maioria possui habilidade em realizar trabalho de leitura e escrita com os jogos, enquanto a minoria, que são novos, no quadro de professores desta unidade escolar, estão procurando se adaptar sendo orientados pelo suporte pedagógico e nas trocas de experiências com seus colegas de trabalho.

Todos os professores dessa escola possuem formação em nível superior pedagogia, entre outras, porém possuem ainda algumas dificuldades no que diz respeito ao desenvolvimento do trabalho com jogos no processo da leitura e da escrita.

A maioria dos professores já está nessa unidade escolar desde a inauguração em 2003, a minoria são recém chegados e recém formados..

Grande parte dos professores participa de cursos de capacitação frequentemente. Essa pode ser uma informação que auxilia diretamente na utilização de jogos na aprendizagem dos alunos seja de forma satisfatória.

Realizamos uma pesquisa mista (quantitativa e qualitativa), seguido por meio de entrevista com questionário fechado para serem respondidos pelos professores observados, e esse com perguntas de múltipla escolha. Os questionários respondidos pelos professores da escola observada são: Semifechado com uma série de perguntas objetiva direcionada a 12 professores, no total de 10 questões.

Este questionário foi aplicado com o objetivo de verificar como é desenvolvido o trabalho em sala de aula, se os professores utilizam jogos no processo ensino aprendizagem, e quais as dificuldades que encontram para

utilizar os jogos em sala de aula, e direcionar esse recurso ao ensino da leitura e da escrita. Utilizamos pesquisa, visando confirmar ou não a hipótese anteriormente levantada pela dupla.

De acordo com a pesquisa realizada na escola de Francisco Morato, podemos perceber que a maioria dos professores entrevistados considera o jogo eficiente como estratégia na aprendizagem, confirmando nossa hipótese de que o jogo contribui em diversos aspectos na aprendizagem, principalmente no da leitura e da escrita.

A maior parte dos entrevistados auxilia e faz intervenções durante as atividades que envolvem jogos.

Evidenciamos que enquanto os alunos estiverem utilizando os jogos cabe ao professor registrar e observar as estratégias que cada um utiliza para resolver os problemas que o mesmo proporciona.

A maior dificuldade que nos foi relatada é a falta do jogo na escola por questões financeira e pela pouca valorização que a escola atribui ao mesmo. E alguns dizem que a indisciplina em sala de aula.

A maioria dos entrevistados afirma que o jogo proporciona um desenvolvimento melhor para soluções de problemas ligados ao cotidiano. A maioria relata que a importância dos jogos está na discussão, resolução de problemas e nos desafios que o jogo estabelece. Eles ressaltam que para a maioria dos conteúdos trabalhados, principalmente nas séries iniciais, atividades concretas são fundamentais para o processo ensino e aprendizagem.

Foi excelente oportunidade para que pudéssemos vivenciar situações significativas e fundamentais para desenvolvermos nosso trabalho de conclusão de curso.

Dos pontos positivos, destacamos a estrutura da escola que é maravilhosa e visa o desenvolvimento físico, cognitivo e social dos alunos.

O acolhimento dado por todos da escola, também foi relevante e fundamental para que pudéssemos desenvolver nossa proposta de uma forma autônoma e democrática.

Percebemos que os jogos são instrumentos que favorecem e possibilita a criança a elaborar soluções para os problemas colocados e estimula novas perguntas. Os alunos participaram ativamente do processo de confecção dos jogos, onde elaboraram os jogos de dominó e de bingo. Durante as estratégias

utilizadas em sala de aula, percebemos que as crianças ficaram atentas e concentradas, pois os mesmos despertaram grande interesse nas crianças. A partir disso, entendemos que os jogos são fundamentais para o desenvolvimento de alguns conceitos na vida da criança.

Portanto, esse estudo nos possibilitou não apenas comprovar, como verificar que os jogos despertam grande interesse na criança como também são meios de desenvolvimento e habilidades que envolvem atenção, raciocínio, percepção e criação.

CAPÍTULO I

A importância e a função do jogo na aprendizagem da leitura e da escrita.

O dicionário Aurélio define o jogo como atividade física ou mental fundada em sistema de regras que define a perda ou ganho.

A partir da afirmação acima podemos perceber que, o jogo engloba também uma atividade mental, ou seja, no momento em que joga, a criança aprende a criar estratégias para ganhar. Sendo assim a mesma poderá utilizar essa habilidade no processo de aprendizagem da leitura e escrita resolvendo problemas.

Podemos perceber que os jogos atendem as necessidades das crianças, pois no momento de jogar as mesmas necessitam de material concreto para seu desenvolvimento, através disso acreditamos que se deve partir sempre do concreto para o abstrato, para poder satisfazê-los.

Através do jogo a criança amplia sua percepção real e permite comportamento espontâneo e improvisado.

Friedmann (1996) relata a experiência de deixar as crianças brincarem e a repercussão que o jogo tem na vida da criança por estar lhe colocando em comunicação com o mundo e destaca itens importantes ao pensar em atividade lúdica como, por exemplo, o tempo, relação, parceria, objeto e ação, o autor fala da falta de oportunidade e contato com a criança com o jogo e que o adulto deve fazer este tempo com a criança, dando lhe e oferecendo espaço para a realização do jogo.

Lopes (2001:35) seleciona vinte e dois jogos, de leitura e escrita, por exemplo, jogo da memória, jogo do mico, quebra cabeça, mico alfabético, jogo das adivinhações, jogo ortográfico entre outros, e em cada um deles, encontramos o nome do jogo, sua aplicação, a faixa etária destinada, o que pode alcançar e o objetivo de cada um deles o material usado na confecção e estratégias.

O autor afirma ainda que “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta. A criança aprende brincando, é o exercício que a faz desenvolver suas potencialidades”. Observamos então que os jogos além

de serem ótimos aliados para a aprendizagem é também um momento de exercício e de preparação para a vida adulta.

Segundo Friedmann (1996:86) “o mais fascinante do jogo é aquilo que podemos descobrir nos bastidores”, ou seja, o jogo não é apenas uma brincadeira, por traz dela há muito mais para descobrir. Através do jogo, a criança pode estimular a agilidade de pensamento, bem como exercitar o cérebro para a partir daí estar preparada para solucionar qualquer problema dentro de seu ritmo de alfabetização.

Friedmann (1996) apresenta os jogos e as áreas desenvolvidas, explica quais são essas, que não são as mesmas para todos os jogos, são área afetiva, interação social e áreas de linguagem.

Friedmann (1996:28) retoma ainda aspectos principais da teoria piagetiana sobre jogos os quais são:

1 “*Jogos de exercício*” caracterizam a fase que vai desde o nascimento até o aparecimento da linguagem com a finalidade do próprio prazer de funcionamento, caracterizando a fase de desenvolvimento pré-verbal.

2 “*Jogos simbólicos*” caracterizam a fase que vai do desenvolvimento da linguagem até aproximadamente os 6 ou 7 anos, tem a função de levar a compreensão, realizações de desejos, liquidação de conflitos.

Kishimoto (1997) relata a importância de entender o real significado do jogo e saber diferenciá-los. Apesar da maioria dos jogos receberem a mesma denominação tem suas individualidades, por exemplo, em algumas brincadeiras a criança sente prazer de jogar, em outras sente a satisfação mental.

Os jogos educativos ou didáticos estão orientados para estimular o desenvolvimento cognitivo e são importantes para o desenvolvimento do conhecimento escolar mais elaborado-calcular, ler e escrever, são jogos fundamentais para a criança [...] (KISHIMOTO, 1997:100)

Podemos observar que o jogo auxilia no desenvolvimento da aprendizagem da criança e é uma ótima estratégia para ajudar a desenvolver a aprendizagem da leitura e da escrita, pois existem variedades de jogos em que ao mesmo tempo a criança joga se diverte constrói a sua escrita e aos poucos desenvolve a leitura, como por exemplo, o jogo da força.

Kishimoto (1997) afirma que os jogos estimulam a capacidades da criança que podem levá-la ao melhor desenvolvimento no processo de

aprendizagem. Se a criança desenvolveu a imaginação, sua criatividade, atenção e concentração, terá facilidade em desenvolver outras habilidades.

Para Piaget (apud Miranda, 2001:50) o jogo infantil até o estágio da maturidade intelectual, (que ocorre por volta dos quinze anos), proporciona o exercício do intelecto por lidar com a observação, atenção, a memorização, a imaginação, o vocabulário e outras dimensões da natureza humana”.

Podemos observar que os jogos em sala de aula dão possibilidades de exercício do potencial criativo dos envolvidos. O ato de jogar requer toques de criatividade. O mesmo não só estimula a criatividade como também o gosto pela aprendizagem, ou seja, uma criança que participa com maior envolvimento do jogo tem sempre algo diferente ou a mais para colocar do que outras.

É muito mais fácil e eficiente aprender por meio de jogos, e isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse de aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar (LOPES, 2001:23)

Através da citação acima podemos perceber que o jogo para a aprendizagem é uma estratégia eficaz, e quando uma criança está desenvolvendo uma atividade na qual tem interesse a mesma se torna muito mais eficiente e significativa.

Segundo Miranda (2001:92) “a seleção dos jogos a serem realizados na prática educativa deve levar em conta a valorização da afeição, motivação e criatividade oferecendo às crianças a liberdade de construir e reconstruir o conhecimento”.

Sendo assim, acreditamos que na prática pedagógica, o lúdico possibilita a aprendizagem de uma forma cativante, tanto para o professor quanto para o aluno. Pois é uma prática muito prazerosa e enriquecedora para o processo ensino e aprendizagem da leitura e da escrita, uma maneira divertida de aprender. Quando o jogo passa a ser uma rotina em sala de aula, traz maior participação da turma por ser “mais interessante” para o aluno.

Conforme Miranda (2001:59) “bem aventurada às crianças que tem espaço para o jogo em sala de aula, porque delas é a alegria de ir à escola, estudar e aprender”.

Nessa fala Miranda deixa clara a importância do lúdico na construção do conhecimento significativo, ou seja, as crianças por meio das aulas em que o

lúdico é valorizado terão melhor desempenho, pois serão despertadas pelo interesse e o gosto de aprender. Para isso é necessário que o professor esteja naturalmente convencido do abundante valor pedagógico compreendido no jogo e no espírito lúdico desenvolvido em sala de aula.

Quando a criança tem contato com o jogo ela poderá por meio de situações concretas agir, pensar, experimentar e descobrir situações que propiciará a ela uma construção graduada do conhecimento da leitura e da escrita.

Em contrapartida quando oferecido exercícios de leitura e de escrita os alunos ficam assustados e já pensam que chato, pois muitas vezes é oferecido para o aluno de maneira monótona. Com o uso do jogo introduzido nessas atividades as crianças passam a desenvolver mais interesse porque se divertem, e ao mesmo tempo aprendem através da construção do conhecimento.

À medida que os jogos começam a fazer parte do universo educacional às crianças se divertem e aprendem, isso possibilitando um aprendizado natural, que faz parte de situações problemas que serão melhores solucionadas pelo educando quando estimulado pelo lúdico.

CAPÍTULO II

O professor enquanto mediador no momento da aprendizagem da leitura e da escrita.

Apresentamos a seguir algumas idéias, que remetem a importância do professor no momento da aprendizagem e qual seu papel enquanto mediador.

É necessário que o professor antes de começar a ensinar, tenha conhecimento do que o aluno já sabe, porém dentro da concepção construtivista de aprendizagem cada aluno demonstra um ritmo diferente e conhecimento diferente.

Se o professor desenvolve sua prática tendo por referência teórica a idéia de que o conhecimento é construído pelo aluno em situações de interação, ele deve proporcionar ao aluno momentos de aprendizagem que facilite a compreensão do mesmo, acreditamos que o jogo pode ser um dos recursos utilizado pelo professor por favorecer a aprendizagem. Para tanto é necessária a intervenção do professor.

A importância do jogo em sala de aula fica clara na medida em que desenvolve na criança habilidades como integração grupal (no ato de jogar), confiança mútua, espírito de liderança, cooperação, decisão iniciativa, autoconfiança, etc. O papel do professor em um momento de jogo está em observar e auxiliar os alunos nas regras determinadas pelo jogo e nas descobertas de soluções, observando sempre as habilidades adquiridas pela criança no momento do jogo, e qual importância a mesma terá na aprendizagem da leitura e escrita.

A seleção dos jogos a serem realizados na prática educativa deve levar em conta a valorização da afeição, motivação e criatividade oferecendo às crianças a liberdade de construir e reconstruir o conhecimento. (MIRANDA, 2001:92):

Sendo assim, acreditamos que na prática pedagógica, o lúdico possibilita muito mais a aprendizagem de uma forma cativante, tanto para o professor quanto para o aluno, pois é uma prática muito prazerosa e enriquecedora para o processo de ensino e aprendizagem, uma maneira

divertida de aprender. Quando o jogo passa a ser uma rotina em sala de aula, traz maior participação da turma por ser “mais interessante” para o aluno.

Conforme Miranda (2001:59) “bem aventurada às crianças que tem espaço para o jogo em sala de aula, porque delas é a alegria de ir à escola, estudar e aprender”.

Miranda deixa clara a importância do lúdico na construção do conhecimento significativo, ou seja, as crianças por meio das aulas em que o lúdico é valorizado terão melhor desempenho, pois serão despertadas pelo interesse e o gosto de aprender. Para isso é necessário que o professor esteja naturalmente convencido do abundante valor pedagógico compreendido no jogo e no espírito lúdico desenvolvido em sala de aula.

Segundo Antunes (1995), Vigotsky afirma que, “a criança por meio do lúdico aprende a agir em uma esfera cognitiva, sendo livre para determinar suas ações”.

Ao participar de uma atividade lúdica a criança terá oportunidade de rever seus conhecimentos e reelaborá-los, formulando novas hipóteses.

Vigotsky (apud ATUNES, 1995) afirma também, que o brinquedo (jogo) estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando a linguagem do pensamento, da concentração e da atenção. Acrescenta ainda que a ludicidade proporcione à criança o desenvolvimento das estruturas cognitivas e construção da personalidade, o intercâmbio do cognitivo e do afetivo, o avanço nas relações interpessoais, o conhecimento lógico matemático, a representação do mundo e seu desenvolvimento, pois quando brincam, as crianças operam com significados e significantes.

Ao permitir à manifestação do imaginário infantil a função pedagógica subsidia o desenvolvimento integral a criança. Nesse sentido qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do grupo, apresenta caráter educativo e pode receber também a denominação geral do jogo educativo. Kishimoto (1994:22).

A criança ao usar o imaginário estará colocando em ação seu sentimento e suas emoções, valorizando o ato de aprender por meio do lúdico, construindo seu conhecimento prazerosamente.

No trabalho de leitura e escrita a maioria dos exercícios que se supõe que ajude as crianças a ler se tornam úteis – e fáceis – somente depois que a

habilidade de leitura for desenvolvida. Os melhores leitores são sempre mais eficientes no conhecimento do alfabeto, recitando os sons das letras e misturando os sons para construir palavras, porque essas tarefas se tornam simples com a experiência na leitura. Mas elas são difíceis, se não impossíveis, antes das crianças entenderem o que é leitura.

Exercícios com o uso do alfabeto em uma atividade em que o alfabeto móvel, é misturado para que o aluno forme palavras é sim muito eficaz quando o objetivo é fazer com que o aluno avance em sua hipótese de escrita, pois nesse tipo de atividade o aluno entra em confronto com as letras. Essa atividade tem o objetivo de alfabetizar, mas será essencial a intervenção do professor.

O professor deve se atentar que as crianças aprendem encontrando sentido nas palavras que são significativas para elas no contexto; aprendem através da compreensão. Não nos tornamos leitores fluentes aprendendo como reconhecer 50 mil palavras escritas, ou mais, aprendemos a reconhecer todas essas palavras durante o processo de tornarmos-nos leitores fluentes, durante o ato de realizar uma leitura significativa.

A probabilidade das crianças aprenderem a ler e reconhecer palavras serão muito mais positivos se a leitura oferecida for significativa para ela, pois as mesmas aprendem através da compreensão e estímulo.

Para ler de maneira eficiente - e também para aprender a ler – é necessário fazer o máximo de uso daquilo que já sabemos. Geralmente não importa se os leitores não conseguem ler uma ou duas palavras de maneira exata – sempre que estejam procurando sentidos – porque o contexto deixará claro se for cometido um erro que faça diferença.

Para aprender a ler e ler de maneira eficaz é fundamental que o aluno faça total uso dos seus conhecimentos prévios, pois é através do que o aluno já sabe que o professor poderá fazer o seu papel de mediador ajudando o e identificando o seu avanço.

Em contrapartida uma maneira certa de produzir crianças ansiosa, hesitante e, portanto, leitor ineficiente é chamar a atenção para os erros no momento em que eles ocorrem. Esse hábito desestimulante é, às vezes, justificado como o fornecimento de um feedback imediato, mas, na verdade, pode não ser relevante para aquilo que a criança está tentando fazer e pode, a longo prazo, desestimular as crianças a confiarem no seu próprio julgamento

de autocorreção quando cometem algum erro. Chamar a atenção da criança no momento que ocorre o erro pode trazer para ela grandes problemas futuros.

Todos nós podemos ler palavras que não podemos escrever, e ser capazes de escrever uma palavra com a ortografia correta ajudam pouco na leitura. Não estou dizendo que a ortografia e outras habilidades da linguagem não sejam importantes, mas sim que elas podem complicar uma tarefa de leitura.

Se o objetivo em um determinado momento é ajudar a criança a se tornar um leitor fluente, esperar que a criança se preocupe também em responder perguntas, escrever respostas e evitar erros de ortografia e de gramática é simplesmente sobrecarregar a tarefa de leitura e tornar mais difícil a sua aprendizagem cada problema deve ser resolvido em seu tempo um por vês, do contrario ao invés de ajuda o aluno a solucionar suas dificuldades, o mediador ira dificultar e dessa forma o aluno terá muito mais dificuldade em seu processo de aprendizagem.

A única maneira que as crianças têm de se tornarem familiarizadas com, a linguagem escrita, antes que possam ampliar o seu conhecimento lendo sozinhas, é através da leitura que outra pessoa faça para elas e até mesmo lendo junto com um adulto mesmo que no inicio a criança não reconheça as palavras que viu no livro, pois é através do confronto com as palavras desconhecidas que elas encontram a motivação e a oportunidade de começar a distinguir e a reconhecer determinadas palavras, essas leituras não precisam ser somente por meio de livros ou historinhas mais pode adaptar a atividade a um jogo de alfabetização como exemplo o mico alfabético, tornando a atividade lúdica e aprendizagem mais prazerosa.

É importante propor aos alunos momentos em que eles possam trabalhar em grupo, dessa forma poderão confrontar suas idéias e até mesmo intervir na escrita um do outro, uma das formas de colocar os alunos para trabalhar em equipe é em um jogo. O jogo pode ser introduzido normalmente em muitas atividades e ao aluno com certeza trará muito gosto pela aprendizagem, quando demos uma responsabilidade para a criança ela se sente importante e é interessante, que essa responsabilidade seja prazerosa, pois essa é uma forma de permitir que o aluno possa ser seu próprio mediador sabendo sempre justificar seus erros.

O professor precisa compreender o caminho de aprendizagem que o aluno está percorrendo naquele momento e, em função disso, identificar as informações e as criatividade que permitam a ele avançar do patamar de conhecimento que já conquistou para outro mais evoluído. Ou seja, não é o processo de aprendizagem que deve se adaptar ao de ensino, mas o processo de ensino é que tem de se adaptar ao de aprendizagem. Ou melhor: o processo de ensino deve dialogar com o de aprendizagem. (WEISZ, 1999: 65).

A partir da citação acima percebemos que é o professor que deve se adaptar ao aluno é não o aluno ao professor, então cabe ao professor organizar situações de aprendizagem para que o aluno avance seu patamar de conhecimento para outro mais elevado.

De uma perspectiva construtivista, o conhecimento só avança quando o aprendiz tem bons problemas sobre os quais pensarem. É isso que justifica uma boa proposta de ensino baseada na idéia de que se aprende resolvendo problemas. (WEISZ, 1999: 66).

A partir da citação acima percebemos que o aluno só avança se lhe for proposto bons problemas para resolver, assim terá decisões a tomar em função do que lhe é proposto a produzir.

Construir situações que se oriente por esses pressupostos exige do professor competência para estabelecer os desafios adequados para seus alunos, que são os que ficam na interseção entre o difícil e o possível. O desafio não se instaura para o aprendiz, pois o que está posto é um problema insolúvel no momento. Se a proposta é possível mais fácil demais, não há se quer desafio colocado. Portanto, o desafio do professor é armar boas situações de aprendizagem para os alunos: atividades que representem possibilidades difíceis e dificuldades possíveis. (WEISZ, 1999: 67).

Através da citação acima percebemos que o professor deve saber propor aos alunos desafios adequados para desenvolver sua aprendizagem, porem a proposta não pode ser difícil de mais se não será impossível o aluno resolver, é preciso ser difícil porem possível de resolver, a proposta também não pode ser fácil de mais se não o aluno não estará colocando a sua mente no processo de raciocínio. Um problema adequado seria por meio de possibilidades difíceis e dificuldades possíveis.

Para aprender a ler e escrever é preciso pensar sobre a escrita, pensar sobre o que a escrita representa e como ela representa graficamente a linguagem, por tanto é importante que o professor estimule o aluno a pensar e

a desenvolver problemas que o faça compreender que a escrita representa a fala.

O uso da ludicidade como subsidio a tarefas docente, tem levado os educadores a utilizarem múltiplas experiências para tornar o ensino da leitura e da escrita mais interessante e motivador, além de promover desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

O professor ao elaborar as atividades, deve considerar alguns aspectos: objetivo cognitivo, elementos culturais, e o pensamento da criança em ação. Isso significa que o importante é ter uma atividade orientadora de aprendizagem. O professor é, por isso, importante como sujeito que organiza a ação pedagógica, contribuindo e intervindo no desenvolvimento do educando. Essa atividade é orientada no sentido de criar possibilidades de intervenção, pois permite elevar o conhecimento do aluno. Sendo assim todo e qualquer material utilizado é ferramenta para ampliar a ação pedagógica.

O mediador deve respeitar o interesse do aluno e trabalhar a partir de sua atividade espontânea, ouvindo suas duvidas, formulando desafios a capacidade de adaptação infantil e acompanhando seu processo de construção de conhecimento. Com esta filosofia pode-se organizar um programa de conhecimento que utilize recursos como jogos [...]. Kishimoto(1997:95)

Sendo assim, o professor mediador deve observar a criança, estimulando-a para que possa desenvolver seu conhecimento.

É necessário ouvir o aluno, como o mesmo chegou à determinada conclusão (considerando também, a ludicidade como fonte de conhecimento).

A partir do momento em que se propõe o jogo o aluno passa a assimilar e criar novas regras, tornado mais fácil o desenvolvimento da aprendizagem.

CAPITULO III

A relação da consciência fonológica com a leitura e a escrita.

A consciência fonológica é como um conjunto de habilidades que a criança possui, as quais lhe permitem focalizar a atenção sobre a linguagem e refletir sobre sua natureza, suas estruturas e funções, ou seja, a habilidade de ver a linguagem como um objeto.

A consciência metalingüística pode envolver vários níveis: Lingüísticos, tais como fonemas, morfemas, palavras, sentenças, gramáticas, sintaxe, pragmática e semântica.

O desenvolvimento da consciência fonológica e da palavra relaciona-se com o desenvolvimento dos sons e da linguagem sendo de forma muito importante para o bom desempenho em leitura e escrita, estando diretamente relacionado com o bom desempenho na escolaridade formal (ROAZZI e CARVALHO apud SANTOS, 1991).

Os estudiosos da área têm um interesse muito grande sobre o assunto de que para a criança aprender a ler e a escrever é necessário que a mesma possua capacidade de realizar correspondência entre os fonemas (sons da linguagem). Fizeram pesquisas no intuito de verificar a relevância das habilidades metalingüísticas de crianças, em diferentes etapas do desenvolvimento.

Alguns estudiosos consideram que a consciência fonológica pode ser um poderoso instrumento de predição para aquisição de leitura posterior.

Juel(apud SANTOS,1988) declara que maus leitores, que iniciaram a 1ª série sem ter uma consciência fonológica desenvolvida, tendem a permanecer como mau leitor até a 4ª série, visto que a falta de consciência fonológica irá contribuir para uma vagarosa aquisição da habilidade de reconhecimento das palavras.

Yopp(apud SANTOS,1992) tem afirmado que a consciência fonêmica está fortemente relacionada com o sucesso no início da leitura e pode ser desenvolvida na fase pré-escolar, mediante uma variedade de atividades de linguagem. O autor propõe que essas atividades sejam oferecidas como um

suplemento, que proporcione à criança um engajamento em atividades orais enfatizando o som da linguagem como estimulação.

Após vários estudos, pesquisas e experiências feitas por autores, podem dizer que de uma maneira geral, as variações nos níveis de consciência fonológica correlacionam-se com variações nos níveis de desempenho em leitura e escrita.

Com base nas leituras que fizemos sobre consciência fonológica e aprendizagem de leitura e escrita, podemos perceber que é indiscutível a importância da função que a consciência fonológica exerce sobre a aprendizagem da leitura e da escrita, assim como vários estudos de diferentes autores anteriormente citados nos mostra.

Para chegarem ao resultado de que a consciência fonológica é de extrema importância para a aprendizagem da leitura e da escrita, foram feitas varias atividades com vários alunos, como por exemplo, atividades com jogos. Abaixo citaremos apenas dois:

1)“Jogo de dominó”: foram usados dois tipos de jogo de dominó, de som inicial e de som final. O sujeito forma dividido em pequeno grupo e o jogo constituiu no emparelhamento de figuras cujos nomes tivessem o mesmo som inicial ou mesmo som final, dependendo do tipo de jogo.

2) “Jogo de bingo”: foram usados três tipos de jogos de bingo, de som inicial, de som final e de som intermediário, cada sujeito recebeu uma cartela que continha seis figuras e cada sujeito tiveram que encontrar e assinalar com uma ficha a palavra que tivesse o mesmo som inicial, final ou intermediário da palavra sorteada.

No trabalho com os jogos citados acima, o aluno encontrará caminhos para se apropriar do domínio da leitura e escrita no processo de alfabetização.

CONCLUSÃO

De acordo com as entrevistas realizadas na EMEF Isabel Lupinhaes, sobre a utilização dos jogos na aprendizagem da leitura e da escrita observamos que alguns professores entrevistados consideram os jogos eficientes como estratégia na aprendizagem da leitura e da escrita, mas precisam se aprimorar, outros não fazem uso dos jogos em sala por acharem que gera indisciplina e às vezes nem tentam. Na nossa opinião existem dois motivos que decorrem na dificuldade do professor para utilizar o jogo no processo da aprendizagem da leitura e da escrita: a falta de criatividade e a falta de conhecimento sobre o mundo de jogos para a criança, ou seja, como se constitui o jogo para elas.

Todos reclamam, pois a escola não tem material o suficiente e não oferece curso de capacitação.

Acreditamos que se os professores se apoiassem em estudos, pesquisas e teorias teriam maiores subsídios para melhorar suas práticas pedagógica, pois os mesmos nos fazem compreender a importância do jogo no desenvolvimento da criança.

Os teóricos atuais nos permitem compreender como se dá o processo de interação, pois o jogo desenvolve regras, troca de experiências, iniciativa, liderança, comprometimento e autoconfiança, minimizando problemas de indisciplina, muito pelo contrário do que alguns professores pesquisados pensam.

Concluimos que os professores não estão interessados em fazer de sua sala de aula um ambiente prazeroso de conhecimento, que conseqüentemente requer mais trabalho, capacitação e estudo constante.

Os alunos devem ser estimulados a aprender, e o uso dos jogos no ensino da leitura e da escrita é o melhor meio para ensinar, pois dessa forma podemos fazer com que o aluno crie gosto pelo conhecimento de maneira lúdica e prazerosa.

No que diz respeito à capacitação, percebemos que alguns professores não trabalham freqüentemente os jogos em sala porque não tem cursos de capacitação que os orientes, apenas tem a orientação da coordenadora pedagógica nos momentos de reuniões de HTPC e através de troca de

experiências com outros professores, e mesmo quando aplicam jogos, nem sempre é para ensinar a leitura e a escrita ou outro assunto, é simplesmente pelo ato de jogar, pois dizem ser muito necessário o curso de capacitação que os ensinem a utilizarem os jogos dentro do seu planejamento.

Esse estudo nos possibilitou não apenas comprovar nossas hipóteses de que por meio do jogo o educando constrói o conhecimento da leitura e da escrita, bem como terá melhor desenvolvimento nas habilidades de atenção, raciocínio, percepção, etc, mas também que o professor necessita, acima de tudo, de grande comprometimento na aquisição de práticas, métodos e teorias, e só conseguirá alcançá-lo buscando aperfeiçoamento. Portanto, as unidades escolares devem buscar cursos de capacitação para seus professores e as faculdades melhores métodos de ensino para seus futuros licenciados, pois o ensino superior não está dando conta de promover uma maior reflexão com relação à prática pedagógica e por isso estão sempre procurando cursos de capacitação.

BIBLIOGRAFIA

ANTUNES, Celso. Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências 1995.

DICIONÁRIO Aurélio, 1988

FRIEDMANN, Adriana. Crescer e aprender: o resgate do jogo infantil 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: pioneira edc, 1994.

_____. Jogos, brincadeiras e a educação. São Paulo: Cortez, 2º edc, 1997.

LOPES, Maria da Glória. Jogos na Educação. Criar, fazer, jogar. Ed. Cortez, 4º edc- São Paulo 2001.

MIRANDA, Simões. Do fascínio do jogo a alegria do aprender nas seres iniciais
= Campinas, SP: Papirus, 2001 (coleção Papirus Educação).

SANTOS, Acácia A. A. dos. A influência da consciência fonológica na aquisição da leitura e da escrita. In SISTO, Fermino Fernandes. Atuação psicopedagógica e aprendizagem escolar. [Et. Al.]. RJ: Vozes, 1996.

WEISZ, Telma. O diálogo entre o ensino e a aprendizagem, São Paulo, Atica, 1999.

ANEXO1

Questionário aplicado para professores do ensino fundamental.

- 1- Formação acadêmica dos professores:
- 2- Atua a quanto tempo como professor?
- 3- Faz curso de capacitação atualmente?
- 4- Em que série leciona atualmente?
- 5- Quais são os tipos de jogos que você costuma utilizar em suas salas?
- 6- Quando os alunos estão envolvidos em atividades de jogos, o que você faz?
- 7- Quais são as principais dificuldades que você encontra para trabalhar jogos em sala de aula?
- 8- A importância do jogo está:
- 9- Que tipo de jogo você acha que a escola deveria adquirir?
- 10- Qual a importância do trabalho com jogos na leitura e na escrita?