

O Jogo No Processo De Alfabetização

Autora: Daniela Petry (FCSGN) *

Coautor: Juliano Ciebre dos Santos (FSA) *

Resumo: O presente artigo tem como finalidade a conclusão da Especialização em Educação Infantil, ele objetiva compreender a importância do jogo no processo de alfabetização, evidenciando as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma de atividade particularmente poderosa para estimular a vida social e atividade construtiva da criança. Contribuiu com uma possível alternativa pedagógica capaz de inter-relacionar o movimento humano enquanto fonte de prazer, alegria e conhecimento dentro do ambiente escolar. O jogo infantil é uma atividade física e mental que favorece tanto o desenvolvimento pessoal como a sociabilidade, de forma integral e harmoniosa. O caráter de ficção é um dos elementos dos jogos e, é um modo de expressão de grande importância, pois também pode ter personalidade e sua tentativa de interagir com o mundo adulto. A metodologia aplicada foi através de uma pesquisa de campo, com questionários distribuídos aos professores das séries iniciais da Escola Municipal Ebenezer.

Palavras-chave: Jogo; Alfabetização; Desenvolvimento.

1. INTRODUÇÃO

Repensar a prática pedagógica a partir do movimento como instrumento lúdico no processo de alfabetização, buscando a valorização da criança e sua cidadania. O jogo tem uma papel muito importante nas áreas de estimulação da Alfabetização é uma forma mais naturais da criança entrar em contato com a realidade, tendo ele como um papel especial, fornecer oportunidades para explorarem aspectos da vida.

O jogo é a melhor maneira da criança comunicar-se com outras crianças. Através destas atividades a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior, ultrapassando seus próprios limites adquirindo autonomia na aprendizagem. O jogo pedagógico contribuiu na reflexão, no papel construtivo que o brinquedo tem no desenvolvimento do educando.

* Daniela Petry, Licenciada em Pedagogia pela Faculdade de Ciências Sociais de Guarantã do Norte – FCSGN (Guarantã-MT, 2007). Atualmente docente do Ensino Fundamental da Escola Estadual Bairro União, Rua 10 S/nº, Bairro União. Matupá – MT Cep: 78525-000.

* Juliano Ciebre dos Santos, Licenciado em Informática pela Fundação Santo André (FSA, Santo André-SP, 2004), Especialista em Informática aplicada à Educação e Mestre em Educação Desenvolvimento e Tecnologias pela Universidade do Vale do Rio dos Sinos (UNISINOS, São Leopoldo-RS, 2008). Atualmente docente do ensino superior na Faculdade de Ciências Sociais de Guarantã do Norte-MT, Rua Jequitibá, nº 40, Jardim Aeroporto. Cep. 78520-000. E-mail: jciebres@gmail.com. Novembro de 2013.

Esse papel é, sem dúvida fundamental para a aprendizagem da leitura e da escrita, permitindo o desenvolvimento da iniciativa, da imaginação e do interesse. Tendo a necessidade de atualização dos professores alfabetizadores a fim de proporcionar uma ação interdisciplinar, facilitadora de vivências lúdicas-pedagógicas, contemplando, assim, o caráter lúdico do movimento humano como fonte de prazer e alegria, no ambiente escolar e, em especial, no processo de desenvolvimento da alfabetização.

Pretende-se, desta forma, realizar um levantamento de dados a cerca do ato de alfabetizar através dos jogos, abordando sua viabilidade e problemática frente a um ensino praticado nas escolas.

Neste contexto, a escolha do tema justifica-se pela necessidade pertinente à ação pedagógica, na medida em que apresenta ferramentas alternativas capazes de tentar suprir a necessidade evidente no cotidiano escolar. Justifica-se ainda pela realidade prática, pois apresenta alternativas para auxiliar o processo de alfabetização. A pesquisa vem atender exatamente às expectativas diárias em sala de aula, podendo ser importante referencial para a aplicação de atividades enriquecidas pela referida pesquisa.

Os jogos e as atividades lúdicas são responsáveis pelo desenvolvimento do raciocínio lógico, socializam, estimulam a imaginação, a resolução dos problemas cotidianos. Assim, sua aplicação torna-se de fundamental importância, pois são estes os objetivos buscados pela educação, desde as séries iniciais. A desvalorização do movimento natural e espontâneo em prol do conhecimento formalizado, expulsa o brinquedo e o jogo do espaço da liberdade e exigências, ignorando-se as dimensões educativas da brincadeira e do jogo como forma de atividade particularmente prazerosa para estimular vida social e a atividade construtiva da criança.

O propósito geral seria combater o jogo no processo de construção do conhecimento da criança, além de contribuir com uma possível alternativa pedagógica que inter-relacione corpo, movimento e ludicidade no processo da alfabetização. O jogo é um elo integrador os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais.

Com o objetivo de enfatizar a importância do jogo no processo de alfabetização, verificar se no planejamento, o professor utiliza os jogos pedagógico para alfabetizar, estabelecer quais são as formas de avaliação para procurar identificar e resolver as dificuldades de aprendizagem dos alunos, diagnosticar se os professores utilizam métodos de avaliação simulando situação do dia

a dia e verificar se os professores recebem orientação depois de diplomados para lidar com o jogo pedagógico em sala de aula.

Contribuíram para a confecção deste artigo o pensamento e a análise de autores como: Kischimoto (1998), Micotti (1987), Roja (1991) e Vygotsky (1979).

2. O JOGO COMO INSTRUMENTO DE APRENDIZAGEM

O uso dos jogos e de brincadeiras tem se apresentado com instrumento facilitador da aprendizagem pois permite que o processo vá além dos limites do ensino-aprendizagem permite entrar na esfera da afetividade da criança, facilitando a convivência e a realização pessoal do mesmo. As formas com que são aplicadas as práticas de ensino tendo os jogos como instrumento pedagógico tem se mostrado eficaz no trato do ensinar. Segundo Rojas:

A ludicidade tem conquistado em espaço no panorama da educação infantil. O brinquedo e a essência da infância e seu uso permite um trabalho pedagógico que possibilita a produção do conhecimento e também a estimulação da afetividade na criança. (1991. p. 20).

Portanto é necessário ver o jogo como um instrumento auxiliar mais com um propósito bastante sérios nas práticas educativas. A criança estabelece com o brinquedo uma relação natural e consegue extravasar suas angústias e paixões, suas alegrias e tristezas, suas agressividades e passividades.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto do jogo facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultura, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização comunicação e construção do conhecimento.

Os alunos se sentem mais motivados quando os jogos são utilizados como estratégias no processo ensino aprendizagem. “Os jogos não são apenas uma forma de entretenimento, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. (Piaget, 1979. p. 40).

Os jogos educativos constituem-se num recurso pedagógico de reconhecimento valor na construção da escrita e da leitura, além de propiciar o desenvolvimento intelectual e social dos educandos.

Os jogos educativos são excelentes para desenvolver conceitos e conteúdos de forma lúdica, ao mesmo tempo em que valorizam a cultura local, possibilita a junção de três importantes fatores para uma atividade educativa: a motivação, pois através desses jogos os educandos se sentem mais motivados a assistirem as aulas e a irem a escola; o conteúdo, pois são trabalhados interdisciplinarmente retratando a realidade local dos educando; e os aspectos de atitudes, pois trabalhando com jogos de educandos expressão diversos tipos de atitudes.

Para a criança, a vida é mais frágil e complexa que para um adulto, assim sendo, os esforço adaptativo se resume a uma necessidade vital que a criança tem, e lhe é solicitada pela sociedade, que consiste em aprender para poder sobreviver, durante esse processo, a criança utiliza jogos e brincadeiras.

A construção de um saber pode ser considerado produto ou seja de um espaço e um tempo para pensar. Por isso a importância do jogo para o seu desenvolvimento. A primeira estrutura o jogo de exercício é construída nos dois primeiros anos de vida, mais também se manifesta na fase adulta, as aprendizagens, que são sempre meios para se chegar a um objetivo, no caso de jogo de exercício, constitui-se em um fim, nessa perspectiva do jogo de exercício, a criança herda o prazer funcional, o que significa poder considerar o trabalho não como sacrifício, mas como algo que também produz satisfação.

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto de atividade, o que resulta, mas a própria ação, o momento vivido. Possibilita a quem a vivência, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção, momentos de um auto conhecimento de outro, de cuidar de si e olhar para o outro, momento de vida.

Uma aula com características lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos. O que traz ludicidade para a sala de aula é muito mais uma atitude lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não uma mudança afetiva, a ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos embora sejam muito importante.

Uma fundamentação teórica consiste dá o suporte necessário ao professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de ir pouco mais longe ou, talvez melhor dizendo um pouco mais fundo, trata-se de forma novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos.

A escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos não comporta um modelo lúdico, por isso é tão frequente ouvirmos falas que apoiam a importância do lúdico estar presente na

sala de aula, e queixas dos futuros educadores, como também daqueles que já se encontram exercendo o magistério, de que fala da importância da ludicidade, se discutem conceitos de ludicidades, mas não se vivencia atividades lúdicas.

Fala-se mas não faz, de fato não é tão simples uma transformação mais radical pelas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica. As atividades lúdicas permitem que o indivíduo vivencie sua inteireza e sua autonomia em um tempo-espço próprio, particular.

Esse momento de inteireza e encontro consigo gera possibilidades de auto conhecimento e de maior consciência de si. São lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui-agora, integrando a ação o pensamento e o sentimento, tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza um dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma ciranda, movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades.

Mais importante, porém, do que o tipo de atividades é a forma como é orientada e como é experienciada, e o porquê de estar sendo realizada. Segundo Rojas enquanto educadores dando ênfase as metodologias que se alicerçam no brincar, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira e do encantamento, permite que o outro construa por meio de alegria e do prazer. (1991. p. 60).

O jogo e a brincadeira estão presente em todas as fases da vida dos seres humanos, tornando especial a sua existência, de alguma forma o lúdico se faz presente e acrescenta um ingrediente indispensável no relacionamento entre pessoas, possibilitando que a criatividade aflore.

Por meio da brincadeira a criança envolve-se no jogo e sente a necessidade de partilhar com o outro, ainda que em postura de adversário, parceria é um estabelecimento de relação. Esta relação expõem as potencialidades dos participantes, afeta as emoções e põe a prova as aptidões testando limites.

Brincando e jogando a criança terá oportunidade de desenvolver capacidades indispensáveis a sua futura atuação profissional, tais como atenção, afetividade, o habito de permanecer concentrado e outras habilidades perceptuais psicomotoras. Brincando a criança torna-se operativa.

Observa-se quando existe representação de uma determinada situação a imaginação é desafiada pela busca de solução para problemas criados pela vivência dos papéis assumido, as situações imaginárias estimulam a inteligência e desenvolvem a criatividade.

O ato de criar permite um pedagogia do afeto na escola, permite um ato de amor de afetividade cujo território é o dos sentimentos, das paixões, das emoções, por onde transitam medos, sofrimentos, interesses e alegrias. Uma relação educativa que pressupõem o conhecimento de sentimentos próprios e alheios que requerem do educador a disponibilidade corporal e o envolvimento afetivo, como também, cognitivo de todo o processo de criatividade que envolvem o sujeito-ser-criança.

A afetividade é estimulada por meio da vivência a qual o educador estabelece um vínculo de afeto com o educando, a criança necessita de estabilidade emocional para se envolver com a aprendizagem. O afeto pode ser uma maneira eficaz de se chegar perto do sujeito e a ludicidade, em parceria, um caminho estimulador e enriquecedor para se atingir uma totalidade no processo do aprender.

O ressaltar do jogo como não sendo qualquer tipo de interação, mas sim, uma atividade que tem como traço fundamental os papéis sociais e as ações destas derivadas em estreita ligação funcional com as motivações e o aspecto propriamente técnico operativa da atividade, desta forma destaca o papel fundamental das relações humanas que envolvem os jogos infantis.

O jogo simbólico que se instala a partir de um ou dois anos de idade, acontece no início da representação, ou seja da possibilidade de substituir o real pelo que a criança descobre ou inventa, do jogo simbólico, a criança pode herdar, numa perspectiva cognitiva, a possibilidade de experimentar papéis, representar, dramatizar, o que futuramente poderá ser útil em seu trabalho.

Brincar é um componente crucial do desenvolvimento, pois através do jogo a criança é capaz de tornar manejáveis e compreensíveis os aspectos esmagadores e desorientados do mundo, na verdade, o jogo é um parceiro insubstituível no desenvolvimento, seu principal motor.

2.1 A Alfabetização e o Jogo

Na atividade lúdica, o que importa não é apenas o produto da atividade, o que dela resulta mas à própria ação, o movimento vivido, possibilita a quem vivencia, momento de encontros com si e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de ressignificação e percepção,

momentos de auto conhecimento e conhecimento do outro, de cuidar de si e de olhar para o outro, momentos de vida.

A ideia de um ensino despertado pelo interesse do aluno acabou transformando o sentido do que se entende por material pedagógico e cada estudante, independente da idade, passou a ser um desafio a competência do professor. Seu interesse passou a ser a força que comanda o processo de aprendizagem, suas experiências e suas descobertas, o motor de seu progresso e o professor gerador de situações estimuladoras e eficazes.

É neste contexto que o jogo ganha espaço como a ferramenta ideal de aprendizagem, na medida que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como toda pequena criança adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social.

O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Associar o lúdico a aprendizagem, aparentemente é bastante fácil, o que é mais difícil é poder ser capaz de associar metodologicamente o jogo no processo de alfabetização, para isso é necessário que se tenha em mente as estratégias a serem usadas para facilitar a criança no processo de domínio da alfabetização.

Em seu brincar, a criança pode experimentar comportamentos, ações e percepções sem medo de represálias ou fracasso, tornando-se assim para mais bem preparada para quando seu comportamento cantar. Conforme a educadora especialista em Piaget, Micotti a aprendizagem da leitura é uma das mais árduas tarefas da educação fundamental e caracteriza um dos mais importantes alicerces da educação brasileira.

Em sentido estrito, isto é, em termos de alfabetização, deve ocorrer no início do Ensino Fundamental. Aparentemente simples essa tarefa constitui, no entanto, um dos problemas educacionais da atualidade que mais reclamam atenção, é por isso objeto de estudos, merecendo considerações teóricas suscitando também a adoção de medidas práticas, como tentativa de solução. (MICOTTI, 1987. p. 01).

Sabendo-se que alfabetização é a base sobre qual edifica-se o indivíduo capaz de decifrar os signos da escrita e interpretar as informações do mundo e preciso buscar maneiras e métodos

capazes no sentido de facilitar a alfabetização. E nesse contexto que o lúdico aparece como alternativos prazeres e de grande eficácia.

Utilizar o jogo, ou jogos no processo de aprendizagem carece de certo domínio na manipulação de tal ferramenta. Para alguns pressupostos são necessários.

Os jogos tem caráter de descontração, a alfabetização tem caráter de observação, atividade, reflexão e principalmente atenção, então, como conciliar dois elementos aparentemente insociáveis em uma realidade de uma escola que continua dominada por uma concepção pedagógica tradicional, na qual se ensina uma quantidade de informações para uma suposta avaliação, apresenta-se esta problemática bem mais complexa do aparentemente se concebe, e neste contexto que o jogo aparece como alternativa.

O jogo permite uma assimilação e apropriação da realidade humana pelas crianças já que estes não surge de uma fantasia artística arbitrariamente construída no mundo imaginário da brincadeira infantil, a própria fantasia da criança é engendrada pelo jogo. Surgiu do processamento neste caminho pela qual a criança penetra na realidade.

O equilíbrio entre as duas funções é o objeto do jogo educativo. Entre tanto, o desequilíbrio provoca duas situações, mão há mais ensino, há apenas jogo, quando a função lúdica predomina ou, o contrário, quando a função educativa elimina todo hedonismo, resta apenas o ensino. (KISHIMOTO, 1998, p. 18)

Não basta somente o professor ter em mente os objetivos e traçar sua estratégia é necessário que haja condições que possibilitem a aprendizagem dos requisitos de alfabetização. O professor deve estar atento as necessidades dos alunos e prestaras esclarecimentos para que as duvidas não atrapalhem o andamento do projeto.

Ao chegar á escola a criança encontra uma realidade diferente da sua, a qual anula aquilo que representa sua forma de viver, compreender e apropriar-se de seu contexto sociocultural. Através do jogo, podemos desenvolver á criança a liberdade de brincar, de ser criativa, mas isso supõe olhar de um modo, apegar de outra maneira, isso é, fugir dos atributos de eficácia, do formal e arriscar-nos na escolha de outros caminhos, nos quais o medo de errar seja substituído pelo prazer e alegria de criar.

Ainda, conforme Kishimoto essas são características básicas na associação lúdico-aprendizagem.

O suporte material deve incluir locais apropriados, dotados de estantes para comportar diferentes tipos de brinquedos acessível às crianças e espaço para o uso. A verbalização do professor deve incidir sobre a valorização de características e possibilidades dos brinquedos e possíveis estratégias de exploração. Enfim o professor deve oferecer informações sobre diferentes formas de utilização dos brinquedos, contribuindo para a ampliação do referencial infantil. (KISHIMOTO, 1998, p. 19).

A formação lúdica possibilita ao educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades, desbloquear resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança do jovem e do adulto. A afetividade como sustentáculo significativo é fundamental de uma pedagogia que alicerça na arte-magia interdisciplinar do ensinar-aprender.

O jogo tem uma relação estreita com a construção da inteligência e possui uma afetiva influência como instrumento incentivados e motivador no processo de ensino e aprendizagem. Portanto fica claro que existe uma inter relação entre a aprendizagem, o lúdico, o professor e o espaço físico.

A visão utilizada do ensino priva a criança do seu mundo, a metodologia da maioria das escolas é na disciplina rígida e nas normas num ambiente onde prevalece o poder do adulto, porque a fantasia, a alegria, a curiosidade e a espontaneidade são trocadas por um amontoado de ordens e exercícios rotineiros e atividades desinteressantes.

A rotina da escola é repetitiva, monótona e muitas vezes estressantes, para que as aulas se tornem mais atraentes, precisamos mudar a nossa postura em relação às crianças cada criança é um ser único com sua bagagem e vivência, porem com a socialização ocorria ao ingressar na escola adquirir mais confiança, adaptabilidade e rendimento intelectual.

Por isso, o desenvolvimento da linguagem, a exploração da memória, do raciocínio lógico, o vocabulário, as trocas de experiências e, principalmente, a alfabetização deve ser algo prazeroso.

Através dos jogos incluídos no cotidiano escolar, a criança revive suas alegrias, seus medos, seus conflitos, resolvendo-os a sua maneira e transformando sua realidade na quilo que quer, internalizando regras condutas, desenvolvendo valores que orientarão seu comportamento e influenciarão na sua aprendizagem.

O jogo é a melhor maneira de se comunicar, sendo um valiosos instrumento de aprendizagem e de convivência com outras crianças, brincando aprende sobre o mundo que a cerca,

interagindo com as mais diversas situações e tendo um desenvolvimento integral. Sendo um forma de trabalhar de maneira mais prazerosa, tendo em vista que a criança aprende mais fácil se for lhe oportunizado atividades que vão ao encontro de suas necessidades e expectativas.

Uma aula com característica lúdicas não precisa ter jogos ou brinquedos, o que traz a ludicidade para a sala de aula é muito mais uma atitude lúdica do educador e dos educandos. Assumir essa postura implica sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva.

A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consiste dá o suporte necessário para o professor para o entendimento dos porquês de seu trabalho. Trata-se de ir um pouco mais longe ou, talvez melhor dizendo, um pouco mais fundo. Trata-se de formar novas atitudes, daí a necessidade de que os professores estejam envolvidos com o processo de formação de seus educandos. Isso não é tão fácil, pois, implica romper com um modelo, com padrão já internalizado.

A escola tradicional, centrada na transmissão de conteúdos, não comporta um modelo lúdico, por isso é tão frequente ouvirmos falas que apoiam e enaltecem a importância da ludicidade, se discutem conceitos de ludicidade, mas não se vivência atividades lúdicas próprias experiências que o professor tem ao longo de sua formação acadêmica.

Em uma sala de aula ludicamente inspirada, convive-se com a aleatoriedade, com o imponderável, o professor renuncia a centralização, á consciência e ao controle onipotente e reconhecer a importância de que o aluno tenha uma postura ativa nas situações de ensino, sendo sujeito de aprendizagem, a espontaneidade e a criatividade são constantemente estimuladas.

Através de jogos podemos compreender como a criança vê e constrói o mundo o que ela gostaria que fosse, pela brincadeira, ela expressa o que teria dificuldade colocar em palavras, nenhuma criança joga pra passar o tempo, sua escolha é motivada por processos íntimos, desejos, problemas e ansiedade.

Podemos observar que essas atitudes, de um modo geral, não são, de fato, estimuladas na escola, as atividades lúdicas permitem que o indivíduo vivencia sua inteireza e sua autonomia em um tempo espaço próprio, particular. Esse momento de inteireza e encontro consigo gera possibilidades de auto conhecimento e de maior consciência de si. São lúdicas as atividades que propiciem a vivência plena do aqui-agora, integrando a ação o pensamento e o sentimento.

Tais atividades podem ser uma brincadeira, um jogo ou qualquer outra atividade que possibilite instaurar um estado de inteireza uma dinâmica de integração grupal ou de sensibilização, um trabalho de recorte e colagem, uma das muitas expressões dos jogos dramáticos, exercícios de relaxamento e respiração, uma ciranda, um movimentos expressivos, atividades rítmicas, entre outras tantas possibilidades. Mais importante, porém do que o tipo de atividade é a forma como é orientada e como é experimentada, e o porquê de estar sendo realizada. Segundo Rojas:

Enquanto educadores damos ênfase às metodologias que se alicerçam no brincar, no facilitar as coisas do aprender através do jogo, da brincadeira, da fantasia do encantamento. A arte magia do ensinar-aprender, permite que outro construa por meio de alegria e do prazer de querer fazer. (1998. p. 45).

Entender o papel do jogo nessa relação afetiva-emocional é também de aprendizagem, requer que percebemos estudos de caráter psicológico, como mecanismos mais complexos, típicos dos seres humanos como a memória, a linguagem, a atenção, a percepção e aprendizagem.

A zona de desenvolvimento proximal é o encontro do individual com o social, sendo a concepção desenvolvimento abordada não como processo interno da criança, mais como resultante da sua inserção em atividades socialmente compartilhadas com outros.

Atividades interdisciplinares que permite a troca e a parceria. Ser parceiro é sê-lo por inteiro, nesse sentido o conhecimento é construído pelas relações interpessoais e as trocas recíprocas que se estabelece durante toda a vida formativa do indivíduo.

A interação social implica transformação e contatos com instrumentos físicos ou simbólicos mediadores do processo de ação, esta concepção reconhece o papel do jogo para a formação do sujeito, atribuindo-lhe um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

2.2 A Alfabetização Como Produto Dos Jogos Pedagógicos

Através dos jogos pedagógicos o professor pode melhorar sua atuação como alfabetizador, é necessário porém, que este saiba dominar os jogos e ter claramente os objetivos. Não pode usar o jogo como uma escora, mais utiliza-los para facilitar a aprendizagem de seus alunos.

A utilização dos jogos é algo muito discutido enquanto para alguns educadores a utilização do jogo é apenas para descontrair as crianças, Fazendo com que as mesmas cheguem calmas em

sala de aula para receber conteúdos, para outras, o jogo leva atitudes de disciplina, há ainda aqueles que acreditam no jogo como um meio que a educação deve buscar para desenvolver a criatividade e o raciocínio crítico de forma prazerosa nos educandos.

Por intermédio de tais jogos é possível que as crianças aprenda o valor tônico e gráfico das letras, aprendam a junta-las no sentido de formar palavras e ver seu sentidos.

Os jogos abrem uma infinidade de alternativas, que devem ser cuidadosamente dosadas para que auxílio não se torne um entravanço, muito importante é o professor construir os brinquedos junto com seus alunos, assim eles desde muito sendo se familiarizariam com ele, os brinquedos e os jogos transportam a criança para o imaginário.

A criança começa com uma situação imaginária, que é uma reprodução da situação real, sendo a brincadeira muito mais a lembrança de alguma coisa que realmente aconteceu, do que uma situação realmente nova, isso marcara a criança e dá-se assim a aprendizagem. (VYGOTSKY, 1998, p. 118)

Desta maneira o lúdico colabora com a aprendizagem e aquilo que para a criança é uma brincadeira para o professor é um instrumento.

A constatação de que os jogos e brincadeiras são desenvolvidos nas instituições de educação infantil, ainda de maneira desvinculada das questões referentes a formação e o desenvolvimento da criança, sua evolução e suas implicações no processo de desenvolvimento infantil no que se refere a formação das qualidades psíquicas superiores, entre outras, a imaginação, a atenção, a memória, o pensamento, a linguagem e o domínio da vontade além da motricidade.

Busca por tanto compreender os fatores que impulsionem o desenvolvimento da criança, já que tal domínio contribuiu na organização de um sistema educacional e de uma atuação pedagógica capaz de intervir positivamente na sucessão de diferentes períodos do desenvolvimento da criança.

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança, é no brinquedo que o desenvolvimento de uma criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos internos. (VYGOTSKY, 1998. p. 109)

Os jogos e brincadeiras como as atividades que exerce maior influencia no desenvolvimento das funções psicológicas superiores e da motricidade da criança pré escolar e por isso são denominadas como atividade principal, entende-se por atividade principal aquela que exerce maior influencia no desenvolvimento infantil frente as demais atividades existentes no seu cotidiano e representa a principal forma de relacionamento da criança com a realidade.

Através destas atividades principais, formam-se os conhecimentos, hábitos e qualidades psíquicas necessários para a realização das diversas atividades humanas: domínio da linguagem, uso dos objetos, orientação do espaço e do tempo, desenvolvimento das formas humanas de percepção, pensamento e imaginação.

Por ser jogo a situação lúdica preferida pela criança é necessário que o educador possa aproveitá-lo ao máximo. Durante o jogo, o educador pode observar como a criança se expressa, a sua forma de pensar e utilizar todo seu potencial para tentar resolver os desafios.

Através desta situação o professor pode descobrir quais os seus recursos de pensamentos, caminhos percorridos, reconhecimento de erros e tentativas para sua superação, levantamento de hipótese, estratégias de ataques e defesa, entre outros.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que os jogos educativos constitui-se no recurso pedagógico no reconhecimento do valor na construção da escrita e da leitura, além de propiciar o desenvolvimento intelectual e social dos educandos, o jogo em sala de aula é uma proposta pedagógica que propicia também a relação entre parceiros ou grupos, e facilita o processo de alfabetização com palavras-geradoras.

Os jogos representam situações-problema a ser resolvidos pelos educandos, e a solução deve ser construída por eles mesmos, de forma criadora e inteligente. O educador também tem uma papel muito importante neste processo quando procura relacionar jogos com as necessidades dos educandos e com os objetivos e conteúdos didáticos pedagógicos que pretende alcançar.

Como recurso pedagógico o jogo é valioso para qualquer área de ensino, para que os professores criem e recriem situações nas quais os alunos possam com auxílio dos jogos educativos se desenvolver como indivíduos pensantes, críticos e participantes das mudanças sociais, na busca de uma vida mais solidária e feliz.

O jogo é um elemento mediador da aprendizagem e desenvolvimento humano e a educação pelo movimento é parte fundante desse processo e, especialmente neste caso, da alfabetização.

REFERÊNCIAS

KISCHIMOTO, Tizuco Mochida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo, Pioneira, 1998.

MICOTTI, Maria Cecília. *Piaget e o processo de alfabetização*. 1987.

ROJA, Juciara. *O Lúdico na construção interdisciplinar da aprendizagem, uma pedagogia do afeto e da criatividade na escola*. 1991.

SANTOS, Juliano Ciebre dos. *Diretrizes para elaboração de Artigos Científicos da Faculdade de Ciências Sociais de Guarantã do Norte-MT*. FCSGN: Guarantã do Norte-MT, 2013.

VYGOTSKY, L. S. *Pensamento e linguagem*. São Paulo, Fontes, 1979.