

UNIVERSIDADE DE SANTO AMARO
PSICOPEDAGOGIA CLÍNICA E INSTITUCIONAL

Alessandra Moraes Peres Pinheiro

**A importância do lúdico na construção da
linguagem escrita**

São Paulo

2008

Alessandra Moraes Peres Pinheiro

**A importância do lúdico na construção da
linguagem escrita**

Projeto de pesquisa apresentado a disciplina de metodologia científica como parte das exigências para aprovação no curso de psicopedagogia clínica e institucional, sob orientação da Profª Ms. Flávia Lima

São Paulo

2008

Dedicatória

Ao meu esposo **Rogério** mestre em amor.

À minha amada **Isabela** presente precioso de Deus.

À minha querida mãe **Marileide** exemplo de vida.

À minha doce avó **Maria** doutora em carinho.

À minha encantadora sogra **Sonia** realizadora de sonhos.

Ao meu irmão, cunhados, sobrinhos e tios.

Ao meu esposo Rogério fortaleza do meu dia a dia e motivo de tantos sorrisos.

À minha pequena e amada Isabela que breve virá ao mundo e a quem quero passar ricos ensinamentos.

À minha mãe Marileide pelo amor eterno e pela garra com a qual enfrenta a vida.

À minha “velha” e sábia avó Maria pelas palavras de conforto, cuidados e amor com que sempre me regou.

À minha admirável diretora, professora, amiga, chefe, sogra e co-orientadora Sonia por toda atenção e carinho dedicados em toda essa jornada.

À minha querida Professora Mestre Flávia Lima que partilhou comigo suas experiências contribuindo muito na realização deste trabalho.

Aos meus doces alunos que me permitiram viver experiências maravilhosas.

E acima de tudo a Deus, luz que ilumina a minha vida.

Sumário

| | |
|---|----|
| Resumo | 6 |
| Abstract..... | 7 |
| Introdução | 8 |
| 1 – Fundamentação teórica..... | 10 |
| 1.1 – Teorias de ensino aprendizagem | 11 |
| 1.2 Vygotsky – Uma perspectiva Sócio - Histórica de ensino e aprendizagem | 13 |
| 2 - Alfabetização..... | 17 |
| 2.1 - Alfabetização – Idéias de alguns teóricos..... | 18 |
| 2.2 - O papel da intervenção pedagógica | 20 |
| 2.3 - Atividades lúdicas | 23 |
| 2.4 - Os benefícios das atividades lúdicas..... | 25 |
| 2.5 - Psicomotricidade e escrita..... | 27 |
| 3 - O jogo..... | 29 |
| “Jogar é pôr a galopar as palavras, as mãos e os sonhos”. Fernández (1991). | 29 |
| 3.1 - Características do jogo | 29 |
| 3.2 - O jogo segundo alguns autores..... | 30 |
| 3.3 - A importância dos jogos na construção da linguagem escrita : Aspectos cognitivos e afetivos | 31 |
| 3.3.1 - Aspectos cognitivos..... | 31 |
| 3.3.2 - Aspectos afetivos do jogo | 33 |
| Conclusão | 35 |
| Referências bibliográficas..... | 37 |

Resumo

Este trabalho tem por objetivo demonstrar a importância das atividades lúdicas na construção da linguagem escrita tendo em vista que jogos e brincadeiras são, conforme alguns estudiosos, de fundamental importância no desenvolvimento do indivíduo como um todo. Respalhada por referenciais teóricos oriundos de vertente do materialismo histórico dialético, a proposta deste trabalho permite constatar que se os jogos e brincadeiras infantis forem utilizados como recursos pedagógicos, certamente contribuirão, tanto no desenvolvimento psicomotor, como no processo de aquisição de competências desejadas no âmbito escolar. No decorrer do trabalho procuramos mostrar quanto os jogos lúdicos auxiliam o sujeito aprendiz durante a construção de novas estruturas mentais, pois esses recursos permitem que os alunos experimentem vivências nas áreas cognitivas, afetivas e psicomotoras. Sendo assim, a pesquisa nos aponta que os jogos lúdicos são recursos importantes na prática do educador, já que auxiliam na mediação do processo de construção da aprendizagem de uma forma vibrante e dinâmica contemplando os interesses e necessidades dos alunos, permitindo desta forma, que ocorram grandes avanços no processo de ensino-aprendizagem.

Abstract

This paper has the purpose of showing the importance of ludic activities in the construction of writing language due to the fact that games and playing in general are, according to many authors, very important for the whole human development. Supported by the writings of dialect historical materialistic authors, this work intends to present child games and playing as pedagogic resources that will contribute to the psychomotor development and also to the process of getting skills which are expected within school walls. As far as the work goes, we show how much ludic games can help one student to build new mental structures; these resources facilitate one's experience in cognitive, affective and psychomotor areas. In this sense, finally, the research shows that ludic games are important resources to teachers, because they help the mediation process of learning. They allow, this way, that great and real progress occurs in the process of learning development.

Introdução

“O desenhar e o brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças”. (VYGOTSKY, 1987, p.134)

Vygotsky (1987) na afirmação acima nos aponta, que o lúdico desempenha papel importante na vida da criança e a auxilia tanto a aquisição da linguagem escrita como seu desenvolvimento global.

Trouxemos para reflexão as seguintes perguntas:

- Que benefícios às atividades lúdicas trazem para a criança?
- De que forma as atividades lúdicas influenciam na aquisição da leitura e escrita?

Diante de tais questões faz-se necessário promover uma reflexão sobre a importância do lúdico na escola, notadamente no que se refere à construção da escrita e leitura pela criança.

VYGOTSKY também postula que a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, já que as crianças se inter-relacionam com o meio objetual e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

Tomando as idéias desse autor, cabe à escola facilitar a aprendizagem, propiciando um ambiente alfabetizador, repleto de atividades lúdicas, com a finalidade de favorecer o processo de aquisição da linguagem escrita.

Concebe-se assim, que a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade.

“Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer que o que se deve fazer é ensinar as crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras” (VYGOTSKY, 1987, p.134).

Este trabalho terá como base uma pesquisa exploratória com delineamento bibliográfico baseada em livros como: “Brincar na pré-escola”, “O jogo e a educação infantil”, “Atividades lúdicas”, entre outros.

No livro “Brincar na pré-escola”, WAJSKOP (1997), discute-se o espaço que a escola pública tem reservado a brincadeira. O livro também traz reflexões sobre a prática educativa infantil baseada na brincadeira como forma de interação social e como linguagem que promove a criatividade e a imaginação das crianças.

No livro “O jogo e a educação infantil”, KISHIMOTO (1993), aborda o significado da palavra como: “jogo”, “brinquedo” e “brincadeira”. O livro também retrata a importância do jogo na educação infantil, ressaltando teorias sobre o assunto.

No livro “Atividades lúdicas” ROSA e NISIO (1998), nos fornece dados que demonstram a importância das atividades lúdicas na alfabetização, visto que jogos e brincadeiras são, conforme os estudiosos, experiências ativas que se correlacionam ao ambiente e devem ser aplicadas nas crianças em fase escolar.

Tais autores possuem idéias e visões a cerca da importância do lúdico para o desenvolvimento da criança.

Conforme nosso objetivo nesse trabalho, almejamos possibilitar o professor a repensar sua prática, através de atividades lúdicas bem direcionadas, buscando trazer benefícios ao educando, pois o lúdico estimula e incita o desenvolvimento amplo nos campos físico, mental, social e intelectual.

Desta forma, buscamos com essa pesquisa trazer subsídios para que o educador possa ter elementos de trabalho com atividades lúdicas, com os quais perceba de forma consciente e clara, a fundamental importância das mesmas na construção da linguagem escrita do educando.

Acredito que ao responder a seguinte questão: Como as atividades lúdicas podem proporcionar condições ao educando de alfabetizar-se? Iremos perceber que as atividades lúdicas são recursos valiosos, por serem ferramentas motivadoras que quando bem direcionadas auxiliam o educando em seu aprendizado e merecem um espaço ao lado de todas as atividades que já fazem parte da prática do alfabetizador.

1 – Fundamentação teórica

Quando ouvimos falar em crescimento, rapidamente nos vem a mente aumento de estatura, peso e outras mudanças tanto estruturais como orgânicas que ocorrem na constituição física.

No entanto o termo desenvolvimento é muito mais amplo e complexo.

Para Vygotsky (1987), a aprendizagem e o desenvolvimento estão estritamente relacionados, sendo que as crianças se inter-relacionam com o meio objetual e social, internalizando o conhecimento advindo de um processo de construção.

Desta forma, ele nos pontua que a aprendizagem acontece a partir do contato do indivíduo com a realidade, o meio ambiente e outras pessoas. É através desse processo que o indivíduo adquire, informações, habilidades, atitudes, valores e vai se constituindo como ser.

Vygotsky (1988), acredita que a aprendizagem cria a zona de desenvolvimento proximal, ou seja, ela ativa processos de desenvolvimento que se tornam funcionais na medida em que a criança interage com pessoas em seu ambiente, internalizando valores, significados, regras, enfim, o conhecimento disponível em seu contexto social. Assim sendo, explica Vygotsky:

“... o aprendizado orientado para os níveis de desenvolvimento que já foram atingidos é ineficaz do ponto de vista do desenvolvimento global da criança. Ele não se dirige para um novo estágio do processo de desenvolvimento, mas, em vez disso, vai a reboque desse processo. Assim, a noção de zona de desenvolvimento proximal capacita-nos a propor uma nova fórmula, a de que o ‘bom aprendizado’ é somente aquele que se adianta ao desenvolvimento” (1988, p.100).

Em seus estudos Vygotsky (1932/2002) ressalta que, muito embora a aprendizagem bem organizada gere desenvolvimento, esses dois processos não

são sinônimos. E mesmo estando a aprendizagem diretamente relacionada ao curso do desenvolvimento da criança, os dois fenômenos nunca acontecem em igual medida. O processo de desenvolvimento avança sempre de forma mais lenta, indo atrás do processo de aprendizagem.

Em sua teoria Vygotsky (1932/2002) permite que se estabeleça a unidade, mas não a identidade entre aprendizagem e desenvolvimento. Ele pressupõe que um processo seja convertido no outro. Daí a importância de se entender como a criança internaliza o conhecimento e, conseqüentemente, desenvolvem suas funções intelectuais superiores.

Como professora e pesquisadora apóio-me fundamentalmente nos escritos de Vygotsky (1932/2002) e procuro ressaltar o conceito de mediação. Para tanto, faço neste primeiro capítulo uma breve apresentação das teorias de ensino – aprendizagem para melhor contextualizar a teoria de Vygotsky (1932/2002), suporte teórico desta pesquisa.

1.1 – Teorias de ensino aprendizagem

Considerações Iniciais

Partindo das concepções de ensino e aprendizagem de Vygotsky (1932/2002) justifico que o conceito de mediação será o pano de fundo deste trabalho.

Williams & Burden (1997) afirma que o processo de ensino e aprendizagem é uma das mais complexas e importantes trajetórias dos seres humanos.

Esses autores nos mostram algumas tentativas de se nortear às práticas pedagógicas que surgiram. Uma delas o behaviorismo que emergiu dos estudos da psicologia. Fonte de verdades inquestionável o behaviorismo limita as práticas de ensino reforçando o tema: o professor ensina e o aluno aprende. Contudo o professor era o detentor do saber, aquele a quem jamais se deve questionar. E o aluno era aquele que deve receber a informação e aprender. Segundo Freire (1987 p. 58), a famosa educação bancária.¹

¹ “Na visão “bancária” da educação, o “saber” é uma doação dos que se julgam sábios aos que julgam nada saber... O educador, que aliena a ignorância, se mantém em posições fixas, invariáveis.”Uma das definições de Freire, sobre a Educação Bancária, 1987: 58.

Em contraposição ao behaviorismo, surgem as idéias de Jean Piaget, que segundo Williams & Burden (1997), mostram uma ótica inusitada, uma outra possibilidade de compreensão do processo de aprendizagem da mente humana. A teoria piagetiana, denominada cognitivista, buscou estudar o processo mental que envolve o aprendizado. Para Piaget (1974), a aprendizagem era vista como um processo em construção pelo sujeito e não apenas como um acúmulo de fatos e desenvolvimentos de habilidades.

“... por um lado, afetiva enquanto manifestação das tendências de uma certa forma que facilitarão em diversos graus a aprendizagem, mais cognitiva, por outro lado igualmente, enquanto dispondo de alguns modos de estruturação dos dados. Que esses modos de estruturação resultem eles mesmos de aprendizagens anteriores não impedem que, em todos os níveis, os interesse e as necessidades que intervieram nessas aprendizagens fossem eles mesmos solidários das estruturas já construídas ou em vias de construção, e isso até as estruturas hereditárias de partida” (PIAGET 1974, p.45)

Em seus estudos Piaget ressaltava que o aluno era sujeito ativo do processo de ensino aprendizagem. Para ele o fator biológico era de certa forma determinante, ou seja, a aprendizagem ocorreria de acordo com a faixa etária do indivíduo. O papel do professor era de facilitador desse processo; aquele que propunha as atividades segundo o estágio de desenvolvimento cognitivo do aluno, com o intuito de desafiá-lo a exercitar suas habilidades através de tarefas significativas. O trabalho em grupo era muito valorizado e o desenvolvimento, nessa visão, deveria preceder o aprendizado.

Na década de 70, partindo das idéias piagetianas, surge uma pedagogia que foi denominada construtivismo. O construtivismo passou a ser modismo nas escolas da cidade de São Paulo. Sendo assim, os professores deveriam se dizer construtivistas ou então, seriam chamados de retrógrados. Pinheiro, 2004.

Uma corrente bem próxima ao construtivismo foi o humanismo. Rogers (1969) foi um dos seus representantes. Ele acreditava que o ser humano tem um potencial natural para aprender. Ele dizia que o aprendizado acontecia quando a aprendizagem fosse significativa, quando envolvia a participação ativa do indivíduo. A abordagem humanista dava preferência aos aspectos afetivos da aprendizagem,

considerando o aprendiz como um todo que deve ser envolvido no processo de aprendizagem. Desta forma eram criados ambientes favoráveis ao aprendizado procurando diminuir a ansiedade do aluno aumentando sua segurança.

Nos anos 80 e 90 surgiram outras luzes no cenário do ensino: Amparando-se na linguagem como veículo de desenvolvimento do pensamento, Vygotsky (1932/2002) discute o ensino-aprendizagem com foco na concepção social e histórico-cultural do conhecimento.

Escolhi Vygotsky dentre os vários teóricos estudados, devido sua concepção ser a que mais se aproxima da minha idéia de aprendizado, já que em seus escritos, ele ressalta a importância da instituição escolar como um espaço fundamental para o desenvolvimento do indivíduo. Ele enfatiza em seus estudos o social como fator primordial, mostrando que a criança aprende através de trocas com pares mais experientes. Nesta visão, vejo que as atividades lúdicas são ferramentas que impulsionam a aprendizagem, visto que através do brincar a criança interage com pessoas e objetos.

Desta forma, seguindo as idéias de Vygotsky busco subsídios para que os educadores reflitam sobre as concepções desse teórico de forma que enriqueçam sua prática, trazendo as atividades lúdicas, cada vez mais para a sala de aula.

1.2 Vygotsky – Uma perspectiva Sócio - Histórica de ensino e aprendizagem

Lev Semenovich Vygotsky passou por momentos tormentosos, que representavam toda a angústia e a esperança da sociedade Russa pela reconstrução pátria pós a revolução de 1914. Teve uma vida curta e sumamente produtiva (1896 a 1934). Escreveu em meio ao turbilhão da Rússia das primeiras décadas do século XX.

Seus escritos são permeados pelo pensamento marxista e por pressupostos filosóficos e epistemológicos dialético-materialistas.

Por assim dizer, as concepções de Marx (1992) sobre o trabalho, sobre a sociedade, sobre o uso de instrumentos e sobre a interação dialética entre o homem

e a natureza, serviram como fundamento principal às teses vygostyanas sobre o desenvolvimento humano profundamente enraizado na sociedade e na cultura.

Algumas idéias de Marx tiveram forte influência na obra de Vygotsky como:

- O modo de produção da vida material condicionada a vida política, social e espiritual do homem;
- A sociedade humana é uma totalidade em constante transformação.
- O homem é um ser histórico constituído através de suas relações com o mundo natural e social.

De acordo com Marx (1992), a capacidade de criar ferramentas é exclusiva da espécie humana e o desenvolvimento de habilidades e funções especiais do homem, assim como a origem da sociedade humana são resultados do surgimento do trabalho. Segundo esse estudioso é através do trabalho que o homem transforma a natureza e se transforma. Ele também nos aponta que as relações entre o homem e a natureza são mediadas pelo trabalho. (Apud. PINHEIRO,2004).

Acreditando nas idéias trazidas por Marx, Vygotsky (1932/2002) se dedicou aos estudos das funções psicológicas superiores, que consistem no modo de funcionamento psicológico humano como a capacidade de imaginação, memória voluntária e pensamento. Esses processos se referem a mecanismos intencionais, ou seja, reguladas conscientemente mesmo que automatizadas, que fornecem ao indivíduo a possibilidade de independência em relação às características do momento e do espaço.

Vygotsky (1932/2002) enfatizou em seus estudos a importância da linguagem, nas interações entre os homens. Para ele é a necessidade de comunicação que impulsiona, inicialmente, o desenvolvimento da linguagem. Desta forma, para que seja possível a comunicação com outros indivíduos não basta que a pessoa manifeste, como o bebê, estados gerais como desconforto ou prazer. É necessário que seja utilizados signos, que traduzam idéias, sentimentos, vontades e pensamentos, de forma bastante precisa.

“... os complexos que correspondem ao significado das palavras não são desenvolvidos espontaneamente pela criança: as linhas ao longo das quais um complexo se desenvolve são predeterminadas pelo significado que uma determinada palavra já possui na linguagem dos alunos”. (VYGOTSKY, 2003 p.84)

Os signos, também, chamados por Vygotsky (1997) de “instrumentos psicológicos”, são definidos como elementos que representam ou expressam outros objetos, eventos, situações. São ferramentas que auxiliam nos processos psicológicos e não nas ações concretas, como os instrumentos. Contudo signo é uma marca externa que ajuda o homem nas tarefas que exigem memória ou atenção. OLIVEIRA, 1997.

Vygotsky (1997) e seus colaboradores realizaram diversos experimentos para estudar o papel dos signos na atividade psicológica. Em um dos seus experimentos ele tinha como objetivo verificar a relação entre a percepção e a ação motora em crianças de quatro e cinco anos, com e sem intervenção de signos mediadores. Desta forma ele utilizou-se de um conjunto de figuras e a cada figura correspondia a tecla de um teclado. Ao mostrar a figura para a criança, essa deveria apertar a tecla correspondente. Foi notado com esse experimento que as crianças tinham dificuldade de decidir rapidamente que tecla apertar, vacilando em seus movimentos. No entanto quando foram introduzidas marcas identificadoras nas teclas, que auxiliavam sua correspondência com figuras (por exemplo, a figura de uma faca para lembrar pão), em resposta contrária à primeira foi possível perceber que, rapidamente, as crianças identificavam a tecla e apertavam obtendo grande êxito. Foi percebido, então, que as crianças passaram a focalizar sua atenção nas marcas, e a selecionar a tecla apropriada a partir da relação estabelecida entre a figura mostrada e o signo que a representava.

Com esse experimento foi concluído que o processo de mediação possibilitou um comportamento diferente, ou seja, mais controlado, uma ação motora dominada por uma escolha prévia. Uma ação psicológica menos impulsiva.

Vygotsky (1997) e seus colaboradores com esse experimento e outros que aqui não foram citados, nos fazem compreender como o processo de mediação por meio de instrumentos e signos, são fundamentais para o desenvolvimento das funções psicológicas superiores, distinguindo o homem dos outros animais.

Percebe-se nos escritos de Vygotsky (1988), que ele ressalta a importância da instituição escolar como um espaço fundamental para o desenvolvimento intelectual do indivíduo. Para Vygotsky (1988) o processo de aprendizagem é um processo de internalização que permite ao sujeito a transferência de um aprendizado para novas situações, o que requer uma capacidade de generalização e de abstração.

Desta forma, a escola com sua função sistematizadora, tem a tarefa essencial de contribuir para a formação de conceitos científicos na mente do educando. De acordo com Vygotsky (1934/2002), os processos de aprendizado e o desenvolvimento das funções psicológicas correspondentes não ocorrem na linearidade prevista na organização curricular. Por essa ótica, compete à escola organizar suas atividades para que possa estimular o desenvolvimento intelectual, despertando e dirigindo o sistema de processos psíquicos.

Partindo da idéia que o aprendizado deve preceder o desenvolvimento, Vygotsky (1932/2002) elaborou o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal. Ele define a Zona de Desenvolvimento Proximal como a distância na interação entre pares, na qual o par mais experiente colabora na construção do conhecimento do par menos experiente.

Segundo a perspectiva Vygotskyana o desenvolvimento é visto como um processo de construção, que depende de aprendizagem nas interações sociais. Por assim dizer, se o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, cabe ao professor conhecer o nível de desenvolvimento dos educandos e assim dirigir o ensino não para etapas que já foram alcançadas, mas sim para estágios de desenvolvimento que ainda não foram construídos pelos educandos, abrindo novos horizontes para as novas conquistas psicológicas.

“A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de “brotos” ou “flores” do desenvolvimento, ao invés de frutos do desenvolvimento”. (VYGOTSKY, p.97).

Desta forma, o professor tem um papel fundamental em sua prática, ou seja, interferir na ZDP dos educandos, com o intuito de provocar um avanço que não ocorreria espontaneamente.

2 - Alfabetização

“Saber ler e escrever é condição necessária à participação na sociedade letrada em que vivemos. É pré-requisito para a cidadania”.

Cócco M. F e Hailer M. A 1996

Buscamos neste capítulo, explicar, baseados em Piaget, Vygotsky e Ferreiro, como se dá o processo de aprendizagem no ser humano.

Na afirmação acima Cócco e Hailer nos mostram a importância da alfabetização para que o homem se torne um ser global, social, simbólico, ou seja, um cidadão inserido na civilização moderna.

Mas, afinal de contas, o que é se alfabetizar? Quem é o alfabetizador?

Estudos recentes feitos por Cócco e Hailer (1996), apontam que normalmente alguns alfabetizadores desenvolvem o seu trabalho sem saber com clareza o que vem a ser o processo de aquisição de linguagem escrita, e o consideram concluído quando percebem que o aluno decodifica frases e palavras. Geralmente são estes mesmos educadores que representam o processo pedagógico no qual ler é apenas sinônimo de decodificar de escrever, de copiar. Nesta visão, o educando encontra-se alfabetizado quando é capaz de decifrar mecanicamente a correspondência entre grafemas e fonemas e executa cópias.

Diante dessa situação, vejo em algumas instituições escolares crianças que são encaminhadas para a série seguinte por serem capazes de apresentar algum progresso no entendimento da língua escrita sem que, no entanto, estejam realmente aptas a prosseguir uma etapa que exige uma compreensão e interpretação da palavra escrita inexistente. Geralmente, é esse mesmo aluno que demonstra muita dificuldade e chega a fracassar no processo escolar. Sendo, assim, acaba rotulado como aquele que não aprende, que precisa de uma ajuda “profissional”.

Na minha prática profissional, trabalho em uma escola que utiliza um sistema de avaliação no qual o aluno que não apresentou desenvolvimento em alfabetização compatível com o que seria esperado para prosseguimento nos estudos, das séries subsequentes não pode se matricular na série seguinte.

No entanto, essa escola é procurada por alunos que vêm de outras unidades escolares com a condição de aprovados. O que se esperaria desses alunos seria um nível de desenvolvimento que demonstrasse progressos no caminho da alfabetização. Boa parte desse alunado está em estágios muito aquém do esperado e enfrentam o ano letivo caminhando para inevitável fracasso.

Essa dificuldade de entender o processo de ensino - aprendizagem faz com que o educador fracasse em seu trabalho, pois acaba deixando de intervir e propor soluções para atingir de forma consciente a reconstrução do código linguístico.

“Há um hiato entre a teoria e a prática pedagógica. A prática pedagógica fica sempre defasada em relação à teoria. A conseqüência é que há uma enorme imprecisão no campo pedagógico quanto à forma de atuar do professor”. (Mrech 1999,p.3)

A citação acima nos aponta que a razão desse hiato deve-se às concepções filosóficas sobre as quais estiveram assentadas as teorias da educação.

2.1 - Alfabetização – Idéias de alguns teóricos

Muitos estudiosos e pesquisadores têm se preocupado em entender como funciona o pensamento da criança quando está aprendendo a ler e a escrever.

Dentre tantos estudiosos e pesquisadores, destaco a idéia central de três deles: Piaget, Vygotsky e Emilia Ferreiro.

Para Piaget o conhecimento é construído na interação do sujeito com o objeto de aprendizagem. Desta forma, a criança só se apropriará de um conhecimento se “agir” sobre ele, pois segundo esse estudioso aprender é: descobrir, inventar e modificar.

Conforme descreve Chiarottino (1984), a compreensão do conceito de esquema na teoria piagetiana implica em se considerar os aspectos endógenos e exógenos envolvidos na constituição deste mecanismo. A troca permanente que o organismo estabelece com o meio possibilita tanto as transformações observáveis, que ocorrem no nível exógeno (as quais identificam a formação dos sistemas de

esquemas), como as transformações internas ou endógenas (por meio das quais se consistem em estruturas mentais).

É somente na troca do organismo com o meio que se dá a construção orgânica das referidas estruturas.

“O esquema é a condição primeira da ação, ou seja, da troca do organismo com o meio. Ele é engendrado pelo funcionamento geral de toda organização viva, a adaptação. O organismo com sua bagagem hereditária, em contato com o meio, perturba-se, desequilibra-se e, para superar esse desequilíbrio, ou seja, para adaptar-se, constrói os esquemas.”
(Chiarottino, 1984, p.34)

Nessa visão é percebido que a ação da criança sobre o meio produz conhecimento funcional cada vez mais complexo, por criar, incessantemente, novas combinações ou novos esquemas.

Emilia Ferreiro discípula de Piaget, vem desenvolvendo teses sobre as hipóteses de pensamento que a criança pode apresentar a respeito da linguagem escrita. Suas pesquisas deixam claro que o que leva o aluno à reconstrução do código lingüístico não é o conhecimento das letras e das sílabas, mas uma compreensão do funcionamento do código. As pesquisas feitas por essa estudiosa abriram novos caminhos na educação, contribuindo para que educadores repensassem sua prática referente ao funcionamento da linguagem escrita. Visto que era difícil para os professores entenderem o que realmente acontecia com a criança nesse processo.

Vygotsky (1988) e seus seguidores estudaram o desenvolvimento das capacidades intelectuais superiores do homem, acreditando que a linguagem atuaria como principal fator para que esse desenvolvimento ocorresse. Conclui-se, a partir daí, que o fator de maior peso é a linguagem, ou seja, a comunicação entre os homens.

As idéias de Vygotsky (1988) sobre a escrita têm muitos pontos em comum com a teoria de Emilia Ferreiro. O aspecto que destaco como o mais importante dessa semelhança é a consideração da escrita como um sistema de representação da realidade e não como uma habilidade mecânica de correspondência entre letra e som.

Vygotsky (1988) considera, então, que para compreender o desenvolvimento da escrita na criança é necessário estudar o que ele chama de “a pré-história da linguagem escrita”, ou seja, estudar o que se passa com a criança antes de ser submetida ao processo de alfabetização, visto que a escrita é uma função culturalmente mediada.

Essas pesquisas trazidas por estudiosos ajudam o educador a perceber claramente como se dá o processo de apropriação de conhecimento pelo aluno especificamente no que diz respeito à reconstrução do código lingüístico, ou seja, o processo de alfabetização.

Desta forma, o educador tem condições de mediar a construção desse conhecimento sempre que o aluno precise de uma intervenção pedagógica.

2.2 - O papel da intervenção pedagógica

Sabemos que nas sociedades letradas a escola tem um papel fundamental no desenvolvimento das crianças.

A concepção de Vygotsky sobre as relações entre desenvolvimento e aprendizado, estabelece forte ligação entre o processo de desenvolvimento e a relação do indivíduo com seu ambiente sócio-cultural e com sua situação de organismo que não se desenvolve plenamente sem o suporte de outros indivíduos de sua espécie. (Oliveira 1997)

Tendo em mente que o aprendizado impulsiona o desenvolvimento, vejo que a escola tem um papel essencial na construção do ser psicológico dos indivíduos que vivem em sociedades escolarizadas, já que o desempenho desse papel só se dará de forma adequada quando o educador, conhecer o nível de desenvolvimento dos alunos. Desta forma, o processo de ensino-aprendizado deve ser construído, tomando como ponto de partida o nível de desenvolvimento real da criança, ou seja, as etapas já alcançadas por ela. No entanto, Vygotsky (1998) chama atenção para o fato de que para compreender o desenvolvimento devemos considerar não apenas o nível de desenvolvimento real do aluno, mas também seu nível de desenvolvimento potencial, isto é, observar a capacidade do aluno de desempenhar tarefas com a ajuda de adultos ou colegas mais capazes.

Através da postulação desses dois níveis de desenvolvimento – real e potencial - Vygotsky define a zona de desenvolvimento proximal como “a distância entre o nível de desenvolvimento real, e o nível de desenvolvimento potencial. Ele afirma que é na zona de desenvolvimento proximal que a interferência de outros indivíduos é mais transformadora.

“A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processos de maturação, funções que amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário.”
(VYGOTSKY,p. 97 2)

Vygotsky na citação acima nos aponta que a zona de desenvolvimento proximal é um domínio psicológico em constante transformação, ou seja, aquilo que um aluno é capaz de fazer com a ajuda de alguém hoje, ele conseguirá fazer sozinho amanhã. Contudo o professor tem o papel explícito de interferir na zona de desenvolvimento proximal dos alunos, produzindo avanços que não ocorreriam por si só. A intervenção de outras pessoas, no caso dentro da instituição escolar professor e demais alunos é de fundamental importância para a promoção do desenvolvimento do indivíduo. Assim como o professor, o aluno também pode funcionar como mediador de outra criança no processo de ensino-aprendizagem.

Diante desse estudo é notado que a alfabetização ocorre quando o aluno começa a elaborar um processo mental em que consegue compreender a complexidade da leitura e da escrita. Durante a alfabetização o aluno constrói estratégias mentais inconscientes de leitura que o levam a atribuir significado do que lê, retomando o seu conhecimento prévio, ou seja, a leitura de mundo.

Com o passar do tempo através de elementos mediadores, o educando começa a compreender o processo de alfabetização que o leva ao amplo domínio da leitura e da escrita, passando a entender a função social da mesma.

Consciente do seu papel no processo de alfabetização, o educador tem condições de realizar um trabalho de ação pedagógica enfocando o desenvolvimento e construção da linguagem, cuja sua prática se apresente em formas de propostas de jogos e atividades que façam o aluno pensar e dialogar sobre a linguagem.

O texto de Carvalho (1994), citado na próxima página, traz de forma criativa um resumo do que foi citado nesse capítulo em relação à intervenção pedagógica. Podemos perceber que a autora enfatiza a importância da aprendizagem significativa, mediação e valorização ao conhecimento prévio da criança, fatores esses, fundamentais para que a alfabetização ocorra de forma prazerosa e com grande êxito.

Alfabetização sem receita

Pegue uma criança de seis anos ou mais, no estado em que estiver, suja ou limpa, e coloque-a numa sala de aula onde existam muitas coisas escritas para olhar, manusear e examinar.

Sirva jornais velhos, revistas, embalagens, anúncios publicitários, latas de óleo vazias, caixas de sabão, sacola de supermercado, enfim tudo que estiver entulhando os armários de sua casa ou escola e que tenha coisas escritas.

Convide a criança para brincar e ler, adivinhando o que está escrito. Você vai descobrir que ela sabe muita coisa!

Converse com a criança, troque idéias sobre quem são vocês e as coisas de que gostam ou não. Depois escreva no quadro algumas coisas que foram ditas e leia para ela.

Peça a criança que olhe as coisas escritas que existem por aí, nas ruas, nas lojas, na televisão. Escreva algumas dessas coisas no quadro.

Deixe a criança cortar letras, palavras e frases dos jornais velhos. Não esqueça de pedir para que ela limpe a sala depois, explicando que assim a escola fica limpa.

Todos os dias leia em voz alta alguma coisa interessante: historinhas, poesia, notícia de jornal, anedota, letra de música, adivinhação, convite, mostre numa nota fiscal algo que você comprou, procure um nome na lista telefônica. Mostre também algumas coisas escritas que talvez a criança não conheça: dicionário, telegrama, carta, livro de receitas.

Desafie a criança a pensar sobre a escrita e pense você também. Quando a criança estiver tentando escrever, deixe-a perguntar ou ajudar o colega. Aceite a escrita da criança. Não se apavore se a criança estiver (comendo) letras. Até hoje não houve caso de (indigestão alfabética).

Invente sua própria cartilha, selecione palavras, frases e textos interessantes e que tenham a ver com a realidade da criança. Use sua capacidade de observação, sua experiência e sua imaginação para ensinar a ler. Leia e estude sempre e muito.

(Adaptado de: Carvalho, Marlene. Alfabetização sem receita e receita de alfabetização. In: Carpe diem. Belo Horizonte, Centro de Aperfeiçoamento de Profissionais da Educação. Ano IV, jan./fev. 1994.)

2.3 - Atividades lúdicas

“O lúdico é eminentemente educativo no sentido em que constitui a força impulsora de nossa curiosidade e respeito do mundo e da vida, o princípio de toda descoberta e toda criação”. (Santo Agostinho)

Epistemologia

No dicionário da língua portuguesa de FERREIRA (1993), a palavra lúdico está definida como algo relativo a jogo, brinquedos e divertimentos.

Portanto, é possível concluir que o emprego da atividade lúdica é toda e qualquer tipo de atividade alegre e descontraída, que desperta o interesse tanto na criança como no adulto e possibilita a expressão do agir e interagir.

Grandes teóricos como: Froebel, Wallon, Dewey, Piaget e Vygotsky confirmam a importância do lúdico para a educação da criança.

Segundo Froebel (1989) a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, auto-expressão e participação social às crianças. Esse teórico afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulo, as suas faculdades próprias para criação produtiva. Desta forma, o educador deve fazer do lúdico um instrumento para promover e facilitar o aprendizado do educando. Contudo a melhor forma de conduzir o aluno à atividade, à auto- expressão e à socialização seria através do método lúdico.

Para Wallon (1979), a atividade lúdica é uma forma de exploração, de infração da situação presente. Ele nos aponta que nas atividades de aquisição, a criança aprende vendo e ouvindo e desta forma faz esforços para compreender coisas, seres, cenas e imagens.

Dewey (1952), afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança. Em suas palavras ele coloca que: somente no ambiente natural da criança é que ela poderá ter um desenvolvimento seguro.

Já Piaget (1973), considera que os jogos e as atividades lúdicas tornam-se mais significativas conforme a criança se desenvolve. Ele nos mostra que com a livre manipulação de materiais variados, o aluno passa a reconstituir, reinventar as coisas, o que já exige de si uma adaptação mais completa. Porém, essa adaptação só é possível a partir do momento em que ele próprio evolui internamente, transformando as atividades lúdicas, que é algo concreto da vida dele, em linguagem escrita que é abstrato.

Para Vygotsky (1997) os jogos são condutas que imitam ações reais e não apenas ações sobre os objetos ou uso de objetos substitutos. Desta forma não há atividade propriamente simbólica se os objetos não ficam no plano imaginário e são evocados mais por palavras que por gestos.

Vygotsky nos aponta em seus estudos que os jogos criam uma zona de desenvolvimento proximal, já que eles proporcionam desafios estimulando, assim, o aluno às conquistas mais avançadas do que na vida real, aprendendo a separar objetos e significados.

Tendo em vista as idéias de Vygotsky, percebemos que o jogo é um elemento que irá impulsionar o desenvolvimento dentro da (ZDP), fazendo com que o educando demonstre grandes avanços no processo de aprendizagem.

Visto que o lúdico é algo discutido por diversos pensadores, penso que a escola deveria refletir, também, sobre a importância do lúdico (jogos e brinquedos) para a criança na instituição escolar. Seria interessante que fossem discutidos os benefícios que essas atividades oferecem e de que forma o processo lúdico pode auxiliar o educando na construção da linguagem escrita e do conhecimento como um todo. Diante tais apontamentos trago para reflexão no próximo sub item os benefícios das atividades lúdicas.

2.4 - Os benefícios das atividades lúdicas

“Uma criança que não sabe brincar, uma miniatura de velho, será um adulto que não saberá pensar” (CHATEAU, 1987,p.14).

Na citação acima podemos concluir que a brincadeira desempenha uma função vital para a criança. Sendo assim, não é uma atividade sem valor, leviana e prazenteira que alguns adultos julgam ser.

Digo isso, por quê quando questiono alguns professores sobre como trabalhar com o lúdico na educação infantil percebo várias controvérsias.

Muitos educadores de Educação Infantil recém-formados que estão lecionando pela primeira vez acreditam que o lúdico na construção do conhecimento refere-se apenas em levar as crianças ao parque ou a uma brinquedoteca e deixá-las brincar livremente. Tudo deve ser dosado. Segundo Rosa e Di Nissio (1998) é necessário, antes de mais nada, que os educadores saibam que as atividades lúdicas, quando bem direcionadas, trazem grandes benefícios ao educando na área física, mental, social e intelectual.

- Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento e de competitividade da criança.
- Como benefício intelectual, o brinquedo contribui para a desinibição, produzindo uma excitação mental e altamente fortificante.
- Como benefício social, a criança, através do lúdico representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não pode alcançar; através dos jogos simbólicos se explica o real e o eu.
- Como benefício didático, as brincadeiras transformam conteúdos maçantes em atividades interessantes, revelando certas facilidades através da aplicação do lúdico.

Vimos que as atividades lúdicas são altamente importantes; mais do que passa tempo, como pensam alguns educadores; é um meio indispensável para promover a aprendizagem, disciplinar o trabalho do educando e inspirar comportamentos básicos, necessários à formação da sua personalidade.

Para confirmar o que foi dito acima trago a citação de Chateau para ilustrar:

“Estudar na infância somente o crescimento, o desenvolvimento das funções, sem considerar o brincar, seria negligenciar esse impulso irresistível pelo qual a criança modela sua própria estátua”. Chateau (1987,p.14)

Através do jogo a criança tem oportunidade de desenvolver possibilidades que emergem de sua estrutura particular e concretiza as potencialidades virtuais que afloram sucessivamente à superfície de seu ser, assimila-as e as desenvolve, une-as e as combina, coordena seu ser e dá vigor.

Rizzi & Haydt (2004,p.5) assevera que jogar é um atividade natural do ser humano. Ao brincar e jogar, a criança fica tão envolvida com o que está fazendo, que coloca na ação seu sentimento e emoção. O jogo, assim como a atividade artística, é um elo integrador entre os aspectos motores, cognitivos, afetivos e sociais. Parte-se do pressuposto de que é brincando e jogando que a criança ordena o mundo à sua volta, assimilando experiências e informações e, sobretudo, incorporando atividades e valores. Portanto é através do jogo, do brincar que ela reproduz e recria o meio circundante.

Baseada nos estudos desses teóricos, concluímos que os jogos e as brincadeiras trazem benefícios para saúde física e mental, sendo assim, incluir as atividades lúdicas no cotidiano escolar, certamente favorecerá tanto os educadores como os educandos. Visto que os educadores encontrarão mais um recurso, e os educandos se sentirão mais motivados com essa prática e se desenvolverão de forma prazerosa.

Como professora de Educação Infantil, a 13 anos acredito que todos os professores precisam ter uma visão da importância do lúdico no desenvolvimento e educação do aluno, fornecendo para eles subsídios e planejando a execução de atividades diárias na sala de aula. Devemos tornar nossas aulas tão interessantes e divertidas quanto possíveis, pois os nossos queridos alunos necessitam de movimentos não somente porque têm períodos de concentração muito curtos, mas porque aprendem com o uso do corpo inteiro.

É importante ressaltar que o professor deve ser antes de tudo, um facilitador da aprendizagem.

2.5 - Psicomotricidade e escrita

“Brincando descobre-se à riqueza da linguagem; aprendendo, vamos apropriando-nos dela. Brincando inventamos novas histórias; o aprendizado permite historiar-nos, ser nossos próprios biógrafos”. Fernández (1991)

De acordo com Negrine (1980), uma das aprendizagens escolares básicas devem ser os exercícios psicomotores e sua evolução é determinante para a aprendizagem da escrita e da leitura. Outros estudos como o de Petry (1988) reafirma a importância do desenvolvimento dos conceitos psicomotores, ressaltando que as dificuldades de aprendizagem em crianças de inteligência média pode se manifestar quanto à caracterização de letras simétricas pela inversão do “sentido direita e esquerda”, como por exemplo, b,p,q por inversão do “sentido em cima em baixo” , d,p,n,u, ou , ainda, por inversão das letras oar, ora, aro. Esse conjunto de estudos mostra a importância de estimular o desenvolvimento psicomotor da criança pelo motivo deste ser fundamental para a facilitação das aprendizagens escolares, pois é através da consciência dos movimentos corporais, e da expressão de suas emoções que o aluno poderá desenvolver os aspectos motor, intelectual e socioemocional.

De acordo com Oliveira (1996,p.182), a psicomotricidade contribui para o processo de alfabetização à medida que procura proporcionar ao aluno as condições necessárias para um bom desempenho escolar, permitindo ao homem que se assuma como realidade corporal e possibilitando-lhe a livre expressão. A psicomotricidade caracteriza-se como uma educação que se utiliza do movimento para promover aquisições intelectuais. Para a autora, a inteligência pode ser considerada uma adaptação ao meio ambiente e para que está aconteça é necessário que a criança apresente uma manipulação adequada dos objetos existentes ao seu redor.

Segundo VYGOTSKY (1987), a escrita é muito mais difícil do que parece, embora sua aprendizagem interaja com a da leitura.

Ao incluir-se a escrita junto com a leitura, percebe que aprender a ler é uma tarefa difícil para uma criança de 6 anos. Nesse momento as habilidades psicomotoras incluem destreza manual e digital, coordenação mãos e olhos, resistência à fadiga e equilíbrio físico.

Se para a criança a escrita é uma atividade complexa, o jogo ao contrário, é um comportamento ativo e manipulativo, cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Desta forma para alguns pensadores, o trabalho com atividades lúdicas permitem que as crianças se desenvolvam, alcançando objetivos como linguagem, motricidade, atenção e inteligência.

Sendo assim, para o aluno fazer a transposição entre a língua oral e a escrita, é de fundamental importância trabalhar primeiramente com o concreto, pois desta forma a alfabetização, através do lúdico, torna-se mais fácil para o educando.

3 - O jogo

“Jogar é pôr a galopar as palavras, as mãos e os sonhos”. Fernández (1991).

Faremos uma apresentação baseada em teorias pedagógicas e psicopedagógicas de Kishimoto (1994), Weiss (2006), Macedo (2005), entre outros, que estreitam laços da relação dos jogos com a aprendizagem.

3.1 - Características do jogo

Vários profissionais da educação, preocupados e comprometidos com sua prática pedagógica, reconhecem a importância do jogo como um veículo que contribui para o desenvolvimento do indivíduo como um todo.

Como já foi citado anteriormente o jogo não é simplesmente um “passatempo” para distrair os alunos, muito pelo contrário, corresponde a uma profunda exigência do organismo e ocupa um lugar muito importante na educação escolar. O jogo estimula o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação muscular, as faculdades intelectuais, a iniciativa individual, favorecendo o progresso da palavra. Através do jogo o indivíduo manifesta sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral.

Existem vários tipos de jogos, entre eles, jogos motores, cognitivos, jogos intelectuais, jogos competitivos e jogos de cooperação.

Entre os autores que discutem as características do jogo temos Kishimoto (1994), para essa estudiosa, o jogo pode ser visto como resultado de um sistema lingüístico que funciona dentro de um contexto social – o sentido do jogo depende da linguagem de cada contexto social; um sistema de regras – onde as regras permitem identificar em qualquer jogo uma estrutura sequencial e como um objeto – quando refere-se ao jogo enquanto objeto. Essa autora em sua obra diferencia brinquedo brincadeira e jogo ao considerar brinquedo como objeto, suporte de brincadeira, brincadeira como a descrição de uma conduta estruturada, com regras e jogo para designar tanto o objeto e as regras (brinquedo e brincadeira). Desta forma

é necessário, considerar o jogo dentro do contexto em que é utilizado, a atitude daquele que joga e o significado dado ao jogo pelo observador (psicopedagogo, professor, psicólogo, etc...)

3.2 - O jogo segundo alguns autores

Para Vygotsky (1982 apud Kishimoto,1994, p.43) há dois elementos importantes nos jogos infantis, a situação imaginária e as regras:

Vygotsky deixa claro que, nos primeiros anos de vida, a brincadeira é a atividade predominante e constitui fonte de desenvolvimento ao criar zonas de desenvolvimento proximal. Ao prover uma situação imaginativa por meio da atividade livre, a criança desenvolve a iniciativa, expressa seus desejos e internaliza as regras sociais.

Macedo, Petty & Passos considera o jogo um dos sucedâneos mais importantes do brincar. Para esses estudiosos o jogar é o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido. Ele acrescenta que a discussão desencadeada a partir de uma situação de jogo mediada por um profissional, vai além da experiência e “possibilita a transposição das aquisições para outros contextos”. Esse autor considera que “as atitudes adquiridas no contexto do jogo tendem a tornar-se propriedade do aluno, podendo ser generalizada para outros âmbitos, em especial para a sala de aula”.

Na visão de Winnicott (1975 apud Weiss,2004, p.72) “É no brincar, e somente no brincar, que o indivíduo, criança ou adulto, pode ser criativo e utilizar sua personalidade integral: e é somente sendo criativo que o indivíduo descobre o eu (self).” Weiss complementa afirmando que no brincar, a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e o externo. E afirma que é nesse espaço transicional: criança - outro, indivíduo – meio, dá-se à aprendizagem.

Já Kishimoto (1994), considera a imitação como a origem de toda representação mental e base para o aparecimento do jogo infantil, segundo as teorias de Piaget, Wallon e Vygotsky. Porém, a autora destaca em Bruner (1976 apud Kishimoto,1994,p.45) uma diferente interpretação do desenvolvimento da atividade simbólica: “Bruner insiste nas trocas interativas entre a criança e a mãe como fonte de desenvolvimento cognitivo e meio para atribuir significado aos objetos

ou aos fenômenos.” Suas pesquisas demonstram que a brincadeira do bebê em parceria com a mãe ajuda na aquisição da linguagem, a compreensão de regras e colabora com o seu desenvolvimento cognitivo.

Esses são alguns dos principais autores que mostram a importância do jogo para o desenvolvimento infantil ao propiciar a aquisição de regras, a expressão do imaginário e a apropriação do conhecimento.

3.3 - A importância dos jogos na construção da linguagem escrita : Aspectos cognitivos e afetivos

“Toda a aprendizagem, para que realmente aconteça, precisa ser significativa para o aprendiz isto é, precisa envolvê-lo como pessoa, como um todo (idéias, sentimentos, cultura, sociedade)”. Abreu (1990).

Na citação acima Abreu (1990), nos aponta que só pode haver aprendizagem quando está torna-se significativa para o ser humano. Desta forma, podemos constatar a importância do lúdico na construção da linguagem escrita já que este consiste em proporcionar uma aprendizagem prazerosa e significativa.

Existem no uso dos jogos dois aspectos primordiais, um referente a afetividade expresso durante a ação do jogo e o outro referente aos aspectos cognitivos, no qual o jogo proporciona avanços nos processos de aprendizagem e desenvolvimento.

3.3.1 - Aspectos cognitivos

Ao incorporarmos o jogo à educação, a prática pedagógica ou psicopedagógica cria a figura do jogo educativo. Segundo Kishimoto (1994), esse aparece então com dois sentidos:

1. *sentido amplo*: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança e

2. *sentido restrito*: como material ou situação que exige ações orientadas como vistas a aquisição ou treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais.

Embora a distinção entre os dois tipos de jogos esteja presente na prática docente pode-se dizer que todo jogo é educativo em sua essência. Em qualquer tipo de jogo a criança se educa.

Segundo campos (2005) o uso de jogos no contexto educacional só pode ser situado corretamente a partir da compreensão dos fatores que colaboram para uma aprendizagem ativa, ou seja, mais do que o jogo em si, o que vai promover uma boa aprendizagem é o clima de discussão e troca, com o professor permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros, promovendo novas análises.

Reforçando o que diz Campos (2005), trago a concepção de Vygotsky (1998) sobre as relações entre desenvolvimento e aprendizado, particularmente no que diz respeito à zona de desenvolvimento proximal, no qual ele afirma que a interferência de outros indivíduos é mais transformadora. Desta forma, o uso dos jogos proporcionam segundo Rego (2000), ambientes desafiadores, capazes de “estimular o intelecto” proporcionando a conquista de estágios mais elevados do raciocínio. “Isto quer dizer que o pensamento conceitual é uma conquista que depende não somente do esforço individual, mas principalmente do contexto em que o indivíduo se insere, que define, aliás, seu ponto de chegada”.

É interessante destacar que assim como o adulto, uma criança também pode funcionar como mediadora entre outras crianças contribuindo para o desenvolvimento das mesmas.

Essa posição de Vygotsky sobre a importância da intervenção do professor e das próprias crianças no desenvolvimento de cada indivíduo envolvido na situação escolar, sugere uma re colocação da questão de quais são as modalidades de interação que podem ser consideradas legítimas promotoras de aprendizado na escola.

Comparada com a situação escolar, a situação do jogo parece pouco estruturada e sem uma função explícita na promoção de processos de desenvolvimento, mas sabemos que o jogo é essencial como recurso pedagógico, pois no brincar a criança articula teoria e prática, formula hipóteses e as experiências, tornando a aprendizagem atrativa e interessante.

Podemos dizer que o jogo atua na zona de desenvolvimento proximal realizando um intercâmbio entre a zona de desenvolvimento real, a qual abrange as aprendizagens que já foram consolidadas, à zona de desenvolvimento potencial, que representam as atividades que ainda irão se consolidar.

Nesta visão, o jogo é fundamental para que os processos de desenvolvimento se efetivem, resultando grandes avanços no processo de aprendizagem e desenvolvimento, pois um está relacionado com o outro.

Analisaremos no próximo momento o aspecto afetivo dos jogos enfatizando sua importância para aprendizagem.

3.3.2 - Aspectos afetivos do jogo

Quando desenvolvemos em sala de aula um trabalho com jogos estamos não só desenvolvendo os aspectos cognitivos dos alunos, mas passando também a enfatizar os aspectos afetivos que são resgatados durante um momento lúdico (jogos e brincadeiras).

Conforme Rego (2000):

É interessante observar que, para Vygotsky (1998) o ensino sistemático não é o único fator responsável por alargar horizontes na zona de desenvolvimento proximal. Ele considera o brinquedo uma importante fonte de promoção de desenvolvimento. E afirma que apesar do brinquedo não ser o aspecto predominante da infância, ele exerce uma enorme influência no desenvolvimento infantil.

Para trabalhar com jogos tanto nas dimensões cognitivas como afetivas, temos que traçar e definir os objetivos que se quer alcançar, para não ficar um momento solto e sem significado em sala de aula. Desta forma, poderemos buscar através de atividades significativas o sucesso escolar.

De acordo com Weiss (2006, p 22) os “aspectos emocionais estariam ligados ao desenvolvimento afetivo e sua relação com a construção do conhecimento e a expressão deste através da produção escolar. Remete aos aspectos inconscientes envolvidos no ato de aprender”.

Quando o educador ensina com carinho respeitando às individualidades e potencialidades de cada aluno, está mais próximo de prevenir os fracassos

escolares, pois, desta forma, está dirigindo um olhar e uma escuta diferenciada com o intuito de dar um sentido significativo para aquele aluno que quer aprender.

Acredito que ao investigar, pesquisar, mediar e propor situações de jogos em sala de aula os educadores estão ocasionando momentos de afetividade entre o aluno e o aprender, tornando a aprendizagem formal mais significativa e prazerosa.

O trabalho com a dimensão lúdica é muito mais do que brincar com as crianças é proporcionar espaços onde seus desejos e sentimentos, estejam presentes. O que proporcionaria ao aluno uma aprendizagem significativa ainda maior.

Quando o aluno recusa-se a aprender ou rejeita a aprendizagem, ele está negando o seu processo de desenvolvimento. Assim, dificultará cada vez mais as assimilações no processo educativo.

Nessa visão, o jogo seria a articulação entre o desejo, a afetividade, a inteligência e os processos de apropriação do conhecimento.

Conforme aponta Fernandez (1990):

Encaramos a aprendizagem como um processo e uma função, que vai além da aprendizagem escolar e que não se circunscreve exclusivamente à criança.

Fazendo uma simplificação, uma abstração do processo de aprendizagem, encontramos-nos ante uma cena em que há dois lugares: um onde está o sujeito que aprende o outro onde colocamos o personagem que ensina. Um pólo onde está o portador de conhecimento e outro que é o lugar onde alguém vai tornar-se um sujeito. Quer dizer que não é sujeito antes da aprendizagem, mas que vai chegar a ser sujeito porque aprende.

Quem ensina e quem aprende possuem as mesmas características, como:

Organismo, inteligência, desejo e corpo, ambos se relacionando entre si e com a aprendizagem que se dá na interação dos corpos com a aprendizagem. A interação e os processos de construção dos conhecimentos adquiridos são fundamentais para alcançarmos o significado da educação escolar para as crianças, levando ao prazer pelo aprender quando se deparam ao domínio do estudado. E o uso dos jogos pode auxiliar todo esse processo, tanto no aspecto cognitivo quanto no afetivo.

Diante o que foi citado logo acima, podemos concluir que a sala de aula deve ser um espaço de confiança, de liberdade, de conteúdos interdisciplinares, de inclusão dos diferentes, de aceitação do novo e acima de tudo de afetividade. É nesse espaço de interação que a aprendizagem ocorre.

Conclusão

Esta pesquisa teve por objetivo principal estudar os benefícios que as atividades lúdicas trazem para o educando tanto no processo de construção da linguagem escrita como no seu desenvolvimento como um todo.

Baseada no referencial teórico de Vygotsky foi possível constatar o que relato abaixo.

O lúdico é educativo quando desperta curiosidade na criança. Sendo assim, precisamos aproveitar o lúdico em sala de aula como facilitador da aprendizagem.

As atividades lúdicas, em especial o jogo, proporcionam no educando a zona de desenvolvimento proximal. Esta impulsiona desafios e estimula a criança às conquistas mais avançadas do que na vida real, aprendendo também a separar objetos e significados.

Pude constatar também que a mediação é que faz a diferença, pois ela é o processo que irá interferir na relação de aprendizagem da criança. O lúdico é um mediador. Através desses mediadores – instrumentos e signos – que a relação entre homem X mundo real são organizadas pelas funções psicológicas superiores.

Conclui também que a “Escola” tem obrigação de construir um ser psicológico adulto, já que o aprendizado leva ao conhecimento. Assim, creio que a escola precisa se atentar ao fato de que o ensino e a aprendizagem devem ser construídos partindo do princípio de que o educando tem um nível de desenvolvimento real e que em um determinado momento através de contato com conteúdos esse percurso acontece de acordo com a faixa etária, com o nível de conhecimento que ela tem, isto é acontece de acordo com seu nível de desenvolvimento potencial ou proximal. O lúdico nesse contexto, é um facilitador.

Percebi também que a interação entre as crianças na escola interfere no desenvolvimento das mesmas, e que uma criança que possui um certo conhecimento em um determinado assunto pode contribuir para o desenvolvimento de outras. O professor também como mediador, auxilia na construção do conhecimento da criança e constrói também outros conhecimentos próprios no processo.

Através dessa pesquisa foi possível constatar que o jogo age na zona de desenvolvimento proximal gerando uma interação entre a zona de desenvolvimento

real e zona de desenvolvimento potencial. Desta forma, é possível afirmar que o jogo é um dos instrumentos e efetivação do desenvolvimento, mostrando saltos no processo de aprendizagem e desenvolvimento já que um está ligado ao outro. Sendo assim, dentro de um contexto educacional que visa propiciar letramento e autonomia aos educandos a utilização de jogos facilita o domínio e uso do código da escrita e leitura, bem como suas práticas e funções, provocando no aluno grandes avanços.

Não podemos esquecer que a vontade de aprender leva o aluno ao sucesso ou ao fracasso escolar. Contudo o jogo pode ajudar e muito no resgate desse desejo de aprender já que as crianças vão buscar na escola uma aprendizagem prazerosa.

O aspecto afetivo que apresenta o jogo deve ser aproveitado em prol da aprendizagem, já que foi constatado nessa pesquisa que o jogo desenvolve durante os momentos lúdicos, aspectos cognitivos no aluno.

Com esse estudo penso ter colaborado, com os leitores no quanto o trabalho com jogos em sala de aula proporcionam momentos ricos em interação e aprendizagem, auxilia educandos e educadores no processo de ensino e aprendizagem e traça diversas estratégias para a busca de soluções.

Vale a pena ressaltar que as atividades lúdicas (jogos e brincadeiras), resgatam o desejo pela busca de conhecimento e tornam a aprendizagem prazerosa. Sendo assim, a criança passa a gostar cada vez mais de aprender obtendo êxito em sua vida escolar. Conclui-se então, que o papel do professor é de fundamental importância para a difusão e aplicação de recursos lúdicos em sala de aula, tendo em vista que esses enriquecerão sua prática e favorecerão seus alunos no processo escolar.

Percebo também, que com este estudo abro portas, para outras pesquisas do assunto na área e para minha experiência de pesquisadora. As lacunas que podem existir nesse estudo tendem a ser preenchidas em trabalho de mestrado já no plano das idéias.

Referências bibliográficas

- CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança**. 2.ed. São Paulo: Summus, 1987.
- CÓCCO, Maria Fernandes; HAILER, Marco Antonio. **Didática de alfabetização: decifrar o mundo: alfabetização e socioconstrutivismo**. 1. ed. São Paulo: FTD, 1996.
- FERNÂNDES, Alicia. **A inteligência aprisionada**. 1. ed. Porto Alegre: ArtMed, 1991.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 33.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- KISHIMOTO, Tisuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 1.ed. São Paulo: Thomson Learning,2003.
- MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícóli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. 1. ed. Porto Alegre: ArtMed, 2005.
- PALANGANA, Isilda Campaner. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância do social**. 3. ed. São Paulo: Summus, 2001.
- PINHEIRO, Sonia Potenza G. Pinheiro. **Discurso regulatório e instrucional: A construção da não violência no contexto educacional sob a perspectiva da teoria da atividade**. São Paulo, 2005. Dissertação (Mestrado em lingüística aplicada e estudos da linguagem). Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo, 2005.
- RAMOZZI-CHIAROTINO, Zelia. **Em busca do sentido da obra de Jean Piaget**. 2. ed. São Paulo: Ática, 1994.
- REGO, Teresa Cristina. **Uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 13. ed. Petrópolis: Vozes, 1995.
- ROSA, Adriana P.; NISIO, Josiane Di. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização**. 1.ed. Curitiba: Juruá, 1998.
- TEBEROSKY, Ana. **Psicopedagogia da linguagem escrita**. 9.ed. Petrópolis: Vozes, 2001.
- TEBEROSKY, Ana; FERREIRO, Emilia. **Psicogênese da linguagem escrita**. 1.ed. Porto Alegre: ArtMed, 1999.
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **A formação social da mente**. 6.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. 4.ed. São Paulo: Scipione, 1997.

VYGOTSKY, Lev Semenovitch. **Pensamento e linguagem**. 2.ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

WAJSKOP, Gisela. **Brincar na pré-escola**. 2.ed. São Paulo: Cortez, 1997.

WALLON, Henri. **Psicologia e educação da criança**. 1. ed. Lisboa: Vega, 1979.

WEISS, Maria Lúcia L. **Psicopedagogia clínica: uma visão diagnóstica dos problemas de aprendizagem escolar**. 11.ed. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.