

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO  
PAULO**

**FERNANDA COSTA LINS PIRES**

**ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL, UM  
PROCESSO DINÂMICO E CRIATIVO: ATIVIDADES  
LÚDICAS**

**SÃO PAULO  
2014**

**PONTIFÍCIA UNIVERSIDADE CATÓLICA DE SÃO  
PAULO**

**FERNANDA COSTA LINS PIRES**

**ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL, UM  
PROCESSO DINÂMICO E CRIATIVO: ATIVIDADES  
LÚDICAS**

Pré-Projeto para o Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), a ser apresentado ao curso de Pedagogia, como exigência parcial para obtenção do diploma de **Pedagogo**, da Faculdade de Educação, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo – PUC/SP.

Orientador: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Anita Viviani Martins

**SÃO PAULO  
2014**

# DEDICATÓRIA

Dedico este trabalho a todos aqueles que acreditam na educação como processo de formação de indivíduos pensantes, críticos e conscientes; e principalmente aos que acreditam e veem a educação como fundamental ferramenta de transformação do mundo.

Para aqueles que têm nem que seja pequena, mas que exista a esperança de que o mundo pode e vai ser melhor.

Para aqueles que não se contentam com a realidade que hoje em dia nos é apresentada, que buscam inovar e que principalmente acreditam que a mudança e a transformação começam em nós mesmos.

Para aqueles que compreendem que não vamos mudar o mundo, mas que podemos mudar todos os dias pequenos mundinhos.

Dedico a todos aqueles que sempre estiveram ao meu lado me dando apoio, ajuda e incentivos para concluir este trabalho.

Aos professores que trabalham ou já trabalharam comigo que me ensinaram muito.

A todos que passaram pela minha vida, principalmente na infância, e comigo brincaram.

E para finalizar, agradeço de todo coração às crianças e aos adultos que passaram pela minha sala de aula e que eu alfabetizei, com certeza com eles aprendi grande parte do que sei hoje e foram eles que me motivaram a realizar este trabalho.

# AGRADECIMENTOS

Agradeço a toda minha família, por estar sempre ao meu lado me dando todo e qualquer tipo de apoio ou incentivo.

Aos meus amigos que também estiveram ao meu lado entendendo as poucas horas que eu tinha para dedicar a eles.

Todos os professores que passaram pela minha formação, e principalmente a minha orientadora Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Maria Anita Viviani Martins, por toda paciência, atenção e compreensão.

E mais uma vez aos meus alunos que me fazem crescer e aprender a cada dia.

## EPÍGRAFE

*"A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, sendo, por isso, indispensável à prática educativa"*

*Jean Piaget*

*"Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem"*

*Carlos Drummond de Andrade*

*"Ao brincar, a criança assume papéis e aceita as regras próprias da brincadeira, executando, imaginariamente, tarefas para as quais ainda não está apta ou não sente como agradáveis na realidade"*

*Vygotsky*

## RESUMO

**PIRES, Fernanda Costa Lins. Alfabetização na educação infantil, um processo dinâmico e criativo: atividades lúdicas** 2014. 64f. Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade de Educação, Curso de Pedagogia, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP 2014.

Esta pesquisa tem como objetivo analisar as contribuições do lúdico (jogos e brincadeiras) no processo de alfabetização. Procurou-se analisar também a importância dos jogos na escola, na tentativa de responder perguntas como “porque usar jogos como materiais didáticos?” “Para que se joga?” “Quem e o que se joga?” Ao longo deste trabalho buscou-se desenvolver uma breve consciência histórica sobre a importância dos jogos no campo pedagógico e na aprendizagem escolar uma vez que pode ser uma ferramenta imprescindível no campo da alfabetização. Autores como Piaget, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Lino de Macedo e Telma Weisz apoiam a sistematização/compreensão do papel dos jogos na constituição da aprendizagem. Os resultados aqui obtidos evidenciam o jogo e a brincadeira como fundamentais no processo de formação e desenvolvimento do ser humano e, sendo assim, não podem ser excluídos do campo educacional e principalmente no período da alfabetização. Destacam-se aqui também alguns jogos e brincadeiras segundo critérios dos resultados que podem ser alcançados para o desenvolvimento de habilidades de pensamento e socialização, como guia para professores, uma vez que educadores também necessitam ter competência para utilizá-los.

**Palavras-chave:** Lúdico. Alfabetização. Jogos. Campo pedagógico.

## **ABSTRACT**

**PIRES, Fernanda Costa Lins. Literacy in early childhood education, a dynamic and creative process: playful activities** 2014. 64f. Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade de Educação, Curso de Pedagogia, da Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC/SP 2014.

The objective of this research is to analyze the contributions of playful (play) in the literacy process. We also sought to analyze the importance of games in the school, trying to answer questions such as “why using games as teaching materials?” “Why is it important to play?” “What and who do we play with?” Throughout this final paper we sought to develop a brief historical about the importance of games in the educational field and in school learning since it can be an indispensable tool in the field of literacy. Authors such as Piaget, Emilia Ferreiro, Ana Teberosky, Lino de Macedo and Telma Weisz support the systematization/understanding of the role of games in the constitution of learning. The results we have shown here are the play as fundamental in the construction and development of human process and therefore, may not be excluded from the educational field especially in the period of literacy. Stand out here also some games according to the criteria of the results that can be achieved for the development of thinking skills and socialization, as a teacher’s guide, once teachers also need to be empowered to use them.

**Keywords:** Playfulness. Literacy. Games. Pedagogical field.

# SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>10</b>
<b>CAPÍTULO 1: UM BREVE OLHAR REFLEXIVO SOBRE ALFABETIZAÇÃO NO BRASIL.....</b>	<b>12</b>
<b>CAPÍTULO 2: JEAN PIAGET E EMILIA FERREIRO: PENSAMENTOS, TEORIAS, ESTUDOS E CONTRIBUIÇÕES.....</b>	<b>21</b>
<b>2.1 JEAN PIAGET E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA.....</b>	<b>23</b>
<b>2.2 JEAN PIAGET, EDUCAÇÃO E CONTRIBUIÇÕES NA ESCOLA ATUAL.....</b>	<b>26</b>
<b>2.3 EMILIA FERREIRO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA.....</b>	<b>28</b>
<b>2.4 EMÍLIA FERREIRO, EDUCAÇÃO E CONTRIBUIÇÕES NA ESCOLA ATUAL.....</b>	<b>30</b>
<b>2.5 PIAGET E EMILIA FERREIRO, LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM.....</b>	<b>32</b>
<b>CAPÍTULO 3: RELEMBRANDO A HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO.....</b>	<b>34</b>
<b>3.1 O JOGO, A BRINCADEIRA, O LÚDICO.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2 APRENDER: UM PROCESSO DINÂMICO E CRIATIVO.....</b>	<b>40</b>

<b>3.3 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: UM PROCESSO DINÂMICO E CRIATIVO.....</b>	<b>44</b>
<b>CAPÍTULO 4: UM GUIA DIDÁTICO.....</b>	<b>47</b>
<b>4.1 ALGUNS EXEMPLOS DE BRINCADEIRAS.....</b>	<b>48</b>
<b>4.2 ALGUNS EXEMPLOS DE BRINCADEIRAS MUSICAIS.....</b>	<b>52</b>
<b>4.3 ALGUNS EXEMPLOS DE JOGOS ALFABETIZADORES.....</b>	<b>55</b>
<b>4.4 O PORQUÊ DE TUDO ISSO.....</b>	<b>61</b>
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>63</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>64</b>

## INTRODUÇÃO

Com grande vontade de demonstrar a importância de trabalhar com o lúdico na escola e, principalmente, na sala de aula nosso objetivo é buscar maneiras de tornar o processo de leitura e escrita (alfabetização) significativa, interessante e prazerosa para as crianças nos anos iniciais.

Muitos são os questionamentos entre os professores alfabetizadores: Como realizar uma alfabetização que atenda as necessidades dos alunos? Como realizar uma alfabetização que desperte nas crianças o ler e a compreensão leitora?

Baseada nos estudos de Ferreiro (2010) em que a alfabetização é um processo amplo, complexo, que envolve e transcende a mera aquisição do código gráfico, esse processo de aquisição da leitura e escrita (alfabetização) ocorre de maneira muito mais agradável e significativa à medida que o jogo e a brincadeira entram como materiais didáticos facilitadores de tal processo, cabe ao professor o papel fundamental de escolher, adaptar, organizar e auxiliar as crianças durante a aplicação e desenvolvimento de todo e qualquer tipo de jogo ou brincadeira, pois sem esse olhar direcionado e cuidadoso do professor a brincadeira pode se tornar apenas mera brincadeira perdendo o objetivo principal de ferramenta didática.

O brincar é uma das oportunidades de familiarização com a escrita e a leitura, além de promover o desenvolvimento e a aprendizagem. Brincando a criança experimenta, descobre, inventa, exercita, estimula o processo de aprendizagem, a curiosidades e a autoconfiança.

Piaget atribui importante papel ao ato de brincar na constituição do pensamento e desenvolvimento infantil. Segundo o autor, é através da brincadeira e do jogo que o educando reproduz o discurso externo e o internaliza, construindo seu pensamento.

Queiros e Martins (2002) informam:

A brincadeira e a aprendizagem não podem ser consideradas como ações com objetivos distintos. O jogo e a brincadeira são

por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem a criança comportamento além dos habituais. Nos jogos e brincadeiras a criança age como se fosse maior que a realidade, é isto inegavelmente contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento. (VYGOSTSKY apud QUEIROS e MARTINS. 2002, p.6.)

O lúdico com toda certeza não representa uma fórmula mágica que irá sanar os problemas de aprendizagem, mas representa um meio de auxiliar a aprendizagem. E não podemos deixar de levar em consideração que as crianças de hoje desejam uma educação prazerosa e significativa.

## **CAPÍTULO 1: UM BREVE OLHAR REFLEXIVO SOBRE ALFABETIZAÇÃO NO BRASIL**

O processo de alfabetização passou e ainda passa por muitas mudanças ao longo do tempo, hoje em dia esse processo tem sido cada vez mais pensado e discutido por pedagogos, educadores, psicólogos e psicopedagogos, novos métodos e uma nova didática têm sido pensados, sendo ela a de uso de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas no processo de alfabetizar.

Para compreender de forma simples o processo de alfabetização no Brasil e suas principais mudanças vale fazermos um recorte em três etapas marcantes desse processo; por volta dos anos 50 o Behaviorismo e a abordagem tradicional de ensino tomam conta da alfabetização com o intenso uso de cartilhas e os métodos de alfabetização. A partir dos anos 70 Piaget vem estudar as etapas de desenvolvimento da criança e quebra com o pensamento tradicional de concepção de infância, fazendo educadores pensarem melhor sobre esse processo e a sua forma de ensino, para finalizar nos anos 80 Emilia Ferreiro nos traz a Psicogênese da Língua Escrita e mais uma vez uma nova concepção de alfabetização e novas formas de ensino e aprendizagem.

O ensino da leitura e escrita na fase inicial de escolarização nasceu após a revolução francesa, em meados de 1789, mas esse processo só passou a ser chamada alfabetização a partir do início do século XX.

[...] Esse método tradicional foi constituído após a Revolução Industrial, contrariamente, portanto, ao argumento que os escolanovistas comumente levantam de que a Revolução Industrial transformou a sociedade, determinou uma sociedade não mais estática, em mudança continua, que essa Revolução Industrial, que tem seu fundamento na ciência, não teve contrapartida na educação, que continuou sendo pré-científica, seguindo emas medievais. (SAVIANI, Dermeval, 2008, p.35)

O processo de alfabetização, numa abordagem tradicional considerava-se dividida em métodos básicos, foram eleitos quatro momentos cruciais em torno dos métodos de alfabetização, sendo eles:

- **Primeiro Momento:** “Método João de Deus” para ensino da leitura, sendo este baseado na palavração e nos tradicionais métodos sintéticos (soletração e silabação), de acordo com esses métodos são lançadas as primeiras cartilhas por brasileiros.

**Método Sintético:** Tem como ponto de partida os fonemas, para depois escrever silabadas, palavras e por fim sentenças; sendo assim esse método segue do micro para o macro (da “parte” para o “todo”). Alguns outros métodos podem se encaixar dentro do método sintético, os quais tiveram grande importância nas cartilhas e nesse período tradicional da educação, são eles:

**Método Alfabético:** É o método que tem como ponto de partida o ensino das letras do alfabeto, para em seguida formar sílabas e com essas formar palavras.

**Método de Silabação:** É um método o qual se parte do uso das palavras divididas em sílabas e a partir dessas sílabas novas palavras vão sendo criadas.

**Método Fônico:** O qual se propunha que se partisse do oral, dando maior ênfase ao som das letras, sendo assim partia-se do fonema e associava-o a sua representação gráfica.

- **Segundo Momento:** começa então uma disputa entre os defensores do método antigo (sintético) e os produtores de cartilhas nele baseadas contra os defensores do método novo e revolucionário que surge, o método analítico. Essa disputa vai se travando em relação ao modo de concepção do método analítico, a palavração, a sentencição e ou historieta, de acordo com a biopsicologia da criança, fundando assim uma nova tradição.

**Método Analítico:** Tem como ponto de partida textos, frases e é através de elementos significativos que se chega a elementos menores; sendo assim esse método segue do macro para o micro (do “todo” para a “parte”).

- **Terceiro Momento:** A partir de meados da década de 1920, um disputa se da entre defensores do método misto (analítico-sintético) e defensores do método analítico e o crescente movimento de apoio à utilização de métodos.

- **Quarto Momento:** No final da década de 1970, esse momento se destaca por uma disputa entre partidários da revolução conceitual (proposta por Emilia Ferreiro, abandonando assim o uso dos métodos, o chamado construtivismo) e

entre os defensores dos métodos tradicionais, principalmente o método misto, das tradicionais cartilhas. Esse novo paradigma será defendido apenas pelos educadores progressistas.

Essa abordagem tradicional que nos acompanhou a fundo e sem mudanças, durante a década de 50, tem uma visão de ensino voltado apenas para o professor, sendo esse mestre e dono de verdades absolutas, o homem é apenas um ser passivo que deve aprender sem questionar o que o professor ensina. É um ensino caracterizado pela verbalização do professor e pela memorização do aluno. Nessa abordagem o uso de avaliações e provas como forma de saber se o ensino foi bem compreendido é indispensável, essa avaliação é realizada visando à exatidão de informações que o aluno consegue reproduzir, quando o aluno não adquire o aprendizado estabelecido para aquela faixa etária, ele é reprovado, não importando o pouco que ele aprendeu, ou aprende tudo ou reprova. O modelo de escola, espaço físico, dessa abordagem deve ser um ambiente austero para que o aluno não se distraia.

Para Paulo Freire (1975), este tipo de sociedade mantém um sistema de ensino baseado na educação bancária (tipologia mais aproximada do que se entende por ensino nessa abordagem), ou seja, uma educação que se caracteriza por “depositar”, no aluno, conhecimentos, informações, dados, fatos, etc. (Mizukami, Maria da Graça Nicoletti, Ensino: Abordagens do Processo, 1986, p.10)

No Brasil, por volta da década de 50, optou-se por trabalhar um **Método Misto**, no qual ambos os métodos analítico e sintético eram trabalhados mutuamente e a abordagem tradicional era e ainda é em muitas escolas reproduzida.

Nos anos 70, uma indagação toma conta de educadores e os levam a uma nova reflexão do processo e dos métodos utilizados, começa-se então a pensar em como as crianças veem, percebem e pensam esse processo de leitura e escrita; esse movimento de considerar a criança como principal sujeito do processo de ensino aprendizagem desencadeou intensas mudanças, e a partir desses questionamentos foi necessário rever as concepções as quais se apoiava a alfabetização; foi então, a partir disso que os métodos passam a ser cada vez mais criticados, pois os mesmos, não consideravam o educando como um todo, tendo assim objetivos claros e determinados os quais deveriam

ser ensinadas e concebidos sem interação e até mesmo interesse do aluno, com utilização dos métodos o educando não era “obrigado” a pensar numa totalidade, usando todos os seus sentidos e todas as suas capacidades cognitivas, sendo assim um ensino fragmentado.

Todo método, geralmente de modo explícito, mas como um grau de operacionalidade que pode ser variável, delimita as metas e os objetivos que os procedimentos preconizados permitem atingir. Por um lado, esses objetivos e metas podem ser muito específicos, característicos de determinado método; por outro, podem ser eventualmente compartilhado com os demais, em especial no caso do respeito aos programas escolares. (BRU, Marc. 2008. p.92)

Estudos feitos por Piaget passaram a ser considerados, estudos sobre as fases de desenvolvimento das crianças e o que cada criança está apta a desenvolver em cada faixa etária, passa a ser uma alfabetização subordinada à maturidade da criança a quem se ensina, as questões de ordem didática encontram-se subordinadas às ordens psicológicas, cabem-nos lembrar de que maturidade segundo a teoria de Piaget, nunca é alcançada plenamente, pois o ser humano está sempre em transformação passando por diversas experiências, assimilando-as e acomodando-as; a maturação é o desenvolvimento do ser em função do tempo referente a transformação neurofisiológica e bioquímicas, sendo assim, quando dizemos que a alfabetização está subordinada a maturidade da criança a quem se ensina, estamos dizendo que a alfabetização se dará a partir do momento que a criança estiver apta a aprender, assimilar e acomodar o processo de alfabetização de forma produtiva e prazerosa; deverá ser iniciado o processo de alfabetização quando a criança se mostrar disposta a aprender.

Baseados nos estudos de Piaget, educadores passam a compreender melhor o fato de que as crianças não raciocinam como os adultos e gradualmente se inserem nas regras, valores e símbolos da maturidade psicológica muitas vezes impostos pela sociedade. Essa inserção se dá mediante os mecanismos de: assimilação e acomodação assim denominadas por Piaget. E, é nesse contexto que começa se estabelecer a abordagem sociocultural, na qual o sujeito é elaborador e criador do conhecimento, o aluno deve ser instigado e desafiado a todo o momento sendo ele o responsável pela

sua aprendizagem e sendo assim o professor apenas mediador do processo, buscando sempre junto com os educando situações instigantes de ensino aprendizagem e a relação professor-aluno não é de forma alguma imposta. O processo avaliativo nessa abordagem é feita durante todo o processo, e as provas, notas e sistemas classificatórios não apresentam valor significativo.

“A grande contribuição de Piaget foi estudar o raciocínio lógico-matemático, que é fundamental na escola, mas não pode ser ensinado, dependendo de uma estrutura de conhecimento da criança”, diz Lino de Macedo, professor do Instituto de Psicologia da Universidade de São Paulo.

E é a partir dos anos 80 que essas novas mudanças passam a ser sistematicamente questionadas, e é introduzido no Brasil o pensamento construtivista de alfabetização, resultante de pesquisas e estudos baseados na Psicogênese da língua escrita desenvolvidos pela argentina Emilia Ferreiro e outros estudiosos, lembrando que Piaget era construtivista e Emilia Ferreiro baseou-se nos estudos dele para desenvolver sua teoria. Esses por sua vez deslocam todo o ensino baseado em métodos para um ensino voltado para aprendizagem da criança, dando assim uma ênfase muito menor a abordagem prática e teorias tradicionais, como as cartilhas e instrumentos de ensino prontos. Nessa nova etapa/teoria de alfabetização é valorizada a forma como a criança desenvolve a aprendizagem em relação à escrita, vale lembrar que o construtivismo não é um modelo pedagógico e sim uma teoria do conhecimento, que pode auxiliar na pedagogia escolar.

Deslocando o eixo das discussões dos métodos de ensino para o processo de aprendizagem da criança (sujeito cognoscente), o construtivismo se apresenta, não como um método novo, mas como uma revolução “conceitual”, demandando, dentre outros aspectos, abandonarem-se as teorias e práticas tradicionais, desmetodizar-se o processo de alfabetização e se questionar a necessidade das cartilhas. (MORTATTI 2006, p. 10).

Essa teoria inovadora parte do princípio que se deve ensinar a partir de conhecimentos prévios das crianças. Isto posto, lembramos aqui de Paulo Freire e sua famosa teoria sobre a palavra mundo, na qual ele explica que a criança mesmo antes de entrar na escola já conhece e entende o sentido da

palavra e da linguagem, pois o mesmo já tem relação com essa linguagem no mundo que o cerca o que lhe falta é apenas a fundamentação teórica dada pela escola.

Os estudos de Emilia Ferreiro partiram do pressuposto que crianças desde muito pequenas já carregam com si conhecimentos, indagações e já são capazes de colocar problemas, criar hipóteses, testá-las e construir sistemas interpretativos na busca de compreensão do mundo que as cerca; isso que dizer que desde muito pequenas as crianças já têm uma inteligência disponível, mesmo que muito pequena e limitada já possuem uma visão de mundo. É nessa perspectiva que entra a importância do lúdico, da brincadeira e dos jogos no ensino e principalmente na alfabetização, uma vez que a brincadeira é fundamental no desenvolvimento da criança, sendo que por meio dela a criança é capaz de se apropriar e conhecer o mundo sempre tão desconhecido.

E é a partir dessa teoria, e baseada nesses estudos que vamos nos aprofundar e entender melhor como o lúdico, brincadeiras e jogos podem estar tão bem relacionados com o processo de alfabetização e tornar este muito mais eficaz e prazeroso para as crianças.

Antes	Agora
Ao receber nossos alunos, pensávamos naquele “aluno imaginário” que gostaríamos de ter.	Ao receber nossos alunos, devemos pensar no “aluno real”, aquele que temos.
Nosso ponto de partida era a resposta à pergunta: Como devemos ensinar os alunos a ler e escrever?	A questão que nos colocamos é: Como cada aluno aprende a ler e escrever? Como intervir pedagogicamente com base nas hipóteses de cada aluno?
A aprendizagem da leitura e da escrita era um processo que começava com a escolarização.	A aprendizagem da leitura e da escrita é um processo que começa muito antes da escolarização.
Esperávamos que a criança pudesse ler antes de saber escrever sozinha, sem copiar.	Ao incentivar a escrita individual, estamos introduzindo, em conjunto, as práticas da leitura e da escrita.
Considerávamos a escrita em relação aos aspectos gráficos.	Consideramos a escrita em relação aos aspectos construtivos.
O aluno escrevia muito e quase não se expressava oralmente.	O aluno é incentivado tanto à comunicação oral quanto à escrita.
A escrita era considerada a transcrição da fala.	Consideramos a escrita como a representação de aspectos da fala.
Nosso planejamento era “diário” ou “semanário”, com atividades criadas e definidas somente pelo professor.	Planejamos os objetivos que queremos atingir, criamos e definimos atividades e intervenções de acordo com o interesse e a necessidade dos alunos, organizando rotinas, e registramos os resultados do que deu certo ou não, para orientar futuros planejamentos e rotinas.

Antes	Agora
O centro da prática alfabetizadora baseava-se nos métodos utilizados.	O centro da prática alfabetizadora está nas práticas interacionistas utilizadas, orientadas por uma perspectiva construtivista que toma por base o conhecimento do aluno e da psicogênese da língua escrita.
Iniciávamos nosso trabalho como se todos os alunos chegassem à sala de aula no nível alfabético.	Devemos iniciar nosso trabalho considerando, como ponto de partida, a diversidade de conhecimento e os diferentes níveis de escrita e leitura em que se encontram os alunos, inclusive o nível pré-silábico.
As garatujas iniciais dos alfabetizandos eram consideradas tentativas de escrita ou simplesmente rabiscos.	As garatujas iniciais dos alfabetizandos são consideradas escritas reais.
O “fácil” e o “difícil” eram definidos da perspectiva do adulto, dentro do contexto do professor.	O “fácil” e o “difícil” devem ser definidos do ponto de vista de quem aprende, dentro do contexto do aluno.
Procurávamos “facilitar” as atividades por considerar que o “erro” era negativo e, portanto, deveria ser evitado. Assim, por não errar, o aluno fixaria o “certo”.	O “erro” é considerado construtivo e constitui um ponto de partida para futuras reelaborações.
O trabalho em classe era individual.	Estimula-se o trabalho em grupo, com organizações diferenciadas, de acordo com o objetivo da atividade.
Nem professor nem aluno eram sujeitos. O professor “transmitia” e o aluno “recebia”. A aprendizagem era mecânica: estímulo → resposta.	Hoje, em uma relação construtivista-interacionista, todos são sujeitos. O professor constrói sua dinâmica e o aluno, ao receber, constrói a sua. A aprendizagem é sistemática: estímulo → transformação da ideia → resposta.

Antes	Agora
A criança escrevia pouco e deveria escrever corretamente.	A criança irá escrever sempre mais, de acordo com suas hipóteses, aproximando-se das convenções da língua.
As avaliações só constataavam respostas, e simplesmente registrávamos os resultados, transformando-os em conceitos e classificando o aluno em um trabalho apenas de “verificação”. O objetivo da avaliação era “aprovar” ou “reprovar”.	Avaliamos continuamente o aluno, como indivíduo, considerando a qualidade das competências construídas e das habilidades desenvolvidas dentro do processo, em um trabalho dinâmico de construção, reformulando nossa prática e gerando conhecimento com o objetivo de “ensinar” e “aprender”.
O principal referencial orientador do professor sempre foi o ditado.	Os principais referenciais orientadores do professor são a sondagem, a produção de texto individual e a leitura que o aluno faz desses textos.
Existia ensino apenas quando alguém ensinava.	Existe ensino apenas quando alguém aprende.
Os professores de 2º ano delimitavam os requisitos mínimos para os alunos de 1º ano serem aprovados.	Os professores de 1º ano informam aos de 2º ano em que nível a criança se encontra ao terminar o 1º ano, para ser dada continuidade ao processo.
O aluno era retido por não ter “dominado” os conteúdos predeterminados durante o ano letivo.	Esse tipo de retenção não é mais recomendável, uma vez que não existe retorno dentro de um nível já superado no processo de aprendizagem. Cada ano letivo deve ser iniciado com base no que o aluno já conseguiu elaborar. A retenção só deve existir quando, em situações normais, o aluno não manifestou progresso em seu nível, sendo o ano seguinte extremamente inadequado para motivar seu avanço.

**Fonte:** RUSSO, Maria de Fatima. **Alfabetização: Um processo em construção.** 5 ed. São Paulo: Saraiva, 2010. 272p

## **CAPÍTULO 2: JEAN PIAGET E EMILIA FERREIRO: PENSAMENTOS, TEORIAS, ESTUDOS E CONTRIBUIÇÕES**

Emilia Ferreiro grande teórica analisou a fundo os estudos de Jean Piaget, e baseada nesses desenvolveu a Psicogênese da Língua Escrita, novas formas de aquisição de conhecimento pelas crianças, novas maneiras de ensinar e aprender, considerando uma nova conjuntura de escola, de educador e de indivíduo aprendiz, considerando sempre a criança com um papel ativo na aquisição de conhecimentos.

Segundo a Teoria de Piaget, que será melhor explicada no próximo subtítulo, só há aprendizagem significativa, entendendo como aprendizagem significativa o aumento de conhecimento a partir do conhecimento prévio, aprendizagem que parte do interesse do educando, que passa a ser significativa a partir do momento que o educando percebe o porque de aprender tal coisa e se sente proprietário de tal aprendizagem, quando o sistema de assimilação sofre acomodação, portanto, é necessário propor atividades desafiadoras para provocar desequilíbrios e reequilíbrios, assim promovendo a descoberta e aquisição de novos conhecimentos. É importante ressaltar que a teoria de Piaget não enfatiza o conceito de aprendizagem, sua teoria é baseada no desenvolvimento cognitivo e não na aprendizagem propriamente dita, considerando que se dá a partir do momento que o esquema de assimilação sofre acomodação, passando antes por um desequilíbrio e que também para que a aprendizagem significativa ocorra além dos conhecimentos prévios, deve se considerar disposição do aluno para associar o conhecimento e sua estrutura cognitiva.

Ferreiro, apoiou-se nos estudos de Piaget para certificar-se que só a capacidade da criança de conhecer e reconhecer sons, sinais e até mesmo palavras simples não é suficiente para modificar os sistemas de assimilação promovendo assim acomodação e conseqüentemente aquisição de novos conhecimentos; é necessário que a criança esteja mobilizada e sinta necessidade de aprender, que compreenda o sentido do que se está querendo ensinar e que principalmente, ela construa e experimente o conhecimento.

Motivada pelo interesse em descobrir o processo de construção da escrita, a pesquisadora, logo no início de seus estudos, realizou pesquisas de campo com crianças de diferentes idades e classes sociais em diversos países, essas pesquisas, permitiam que as crianças colocassem em evidência a escrita, a leitura e os problemas como ela vê e os entende.

Os princípios que nortearam dessas pesquisas foram:

Não identificar leitura com decifrado, entendendo que não equivale a decodificar as grafias em sons, não identificar escritas como cópia de um modelo, entendendo que escrever é uma tarefa de ordem conceitual, não sendo cópia passiva e sim interpretação ativa do mundo adulto; não identificar progressos na conceitualização com avanços no decifrado ou na exatidão da cópia, aqui se entende que os progressos na conceitualização podem coincidir ou não com os avanços escolares. (FERREIRO, TEBEROSKY, 1999)

Vale lembrar que nem Emilia Ferreiro e muito menos Piaget propõem novos métodos de alfabetização, ambos procuram demonstrar as etapas de desenvolvimento de aprendizado das crianças e a forma como essas adquirem tal processo de conhecimento.

Ambos consideram essencial a criança estar preparada cognitivamente para ingressar no mundo da alfabetização, leitura e escrita, pois estando ela preparada e sentindo tal necessidade esta se dará de forma rápida, tranquila e acima de tudo prazerosa. Consideram também o ambiente escolar como essencial para o conforto da criança, o professor como mediador, a criança com seu papel ativo na busca de conhecimentos que procura aprender por meio de pesquisas, experimentações, soluções de problemas e questionamentos e que a aprendizagem se dá conforme acontecem desequilíbrios cognitivos e assim o sujeito busca formas de se reequilibrar e partir da equilibração, estabelece novas estruturas cognitivas e aprende.

## **2.1 JEAN PIAGET E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA**

Jean Piaget (1896 – 1980), nunca atuou como pedagogo, é conhecido como psicólogo, mas é um dos nomes mais influentes no campo da educação; seus estudos basearam em descrever o desenvolvimento da inteligência, as condições e operações necessárias para desenvolver o pensamento e a inteligência, sendo assim, sua teoria das grandes etapas de desenvolvimento cognitivo são consequências de suas pesquisas e observações em situações empíricas desse estudo primordial do desenvolvimento da inteligência, com o objetivo de fornecer uma explicação para as formas de conhecimento.

Nunca se interessou muito pela pedagogia e nem elaborou uma teoria de ensino, seu pensamento educativo baseava-se numa educação moral, interessou-se pelo papel da escola na formação moral e intelectual da pessoa. Segundo o livro “A Pedagogia”, 2010, sob direção de Gauthier e Tardif, para Piaget, pedagogia depende da psicologia considerando essencial que todo educador conheça os mecanismos subjacentes às operações da inteligência. Mostrando-se contra a educação e à escola tradicionais, aos métodos de transmissão oral de conhecimento e a submissão do educando a autoridade do professor, justamente pelo fato de considerar as condições individuais na aprendizagem, considerando que cada criança tem o seu ritmo e seu desenvolvimento. Criou um campo de investigação que denominou epistemologia genética, uma teoria que estuda o desenvolvimento da criança. Segundo ele, o pensamento infantil passa por quatro fases de desenvolvimento, desde o nascimento até a adolescência, quando se atinge a capacidade de raciocínio lógico-matemática, na qual a criança já é capaz de raciocinar de forma mental e de compreender logicas sem precisar do concreto.

Ele se preocupou principalmente em entender os processos de aquisição de conhecimento na criança e os movimentos que tal conhecimento passa para alcançar um nível de complexidade plena. Sendo o conhecimento um processo de adaptação em constante mudança, ele o aborda sob o ângulo do seu desenvolvimento.

Piaget procura entender como a criança adquire e constrói conhecimento a partir da interação com seu ambiente; considerando a inteligência como um processo em constante mudança e crescimento e sendo este ambiente não apenas físico e de aprendizagem, mas também social.

Segundo o livro *A Pedagogia*, 2010, sob direção de Gauthier e Tardif, quatro grandes períodos marcaram a trajetória de Jean Piaget. O primeiro período caracteriza-se por trabalhos realizados baseado no pensamento infantil, evidenciando na criança o caráter egocêntrico do pensamento e uma socialização progressiva que leva a um pensamento lógico objetivo. O segundo período evidenciou as etapas de desenvolvimento da inteligência, concentrando seus trabalhos na psicologia e na epistemologia genética, começando assim a elaborar a sua epistemologia construtivista. No terceiro período o centro das pesquisas de Jean Piaget era a epistemologia genética e é no quarto período que Piaget cria definitivamente o seu modelo construtivista.

Os estudos de Piaget tiveram grande impacto sobre a pedagogia, pois revolucionou o modo de encarar a educação, mostrando que as crianças não pensam como adultos e que constroem o seu próprio aprendizado; demonstrando assim que a transmissão de conhecimentos é uma possibilidade limitada, pois não podemos desejar que uma criança aprenda aquilo que ela não tem condições de absorver e por mais que ela já tenha condições de aprender ela não se sentirá confortável em aprender nada que não lhe faça cognitivamente falta; para aprender e absorver a criança precisa sentir a necessidade de aprender, como diz o próprio cientista suíço Jean Piaget, o conhecimento se dá pelas próprias descobertas que a criança faz. Educar para Piaget é estimular a procura de conhecimento, cabendo ao professor o papel de desafiador, pensando sempre não no que a criança é, mas no que ela pode se transformar, cabendo então ao educador, levar o aluno a formar e descobrir por si mesmo novos conhecimentos, sem lhes impor um pensamento adulto já formado, estudar o erro dos educandos, tentando compreender o porquê de tal erro considerando o pensamento do aluno.

Como já dito anteriormente, segundo os estudos de Piaget, ficou claro que a criança não pensa como um adulto e que aos poucos vai se inserindo na sociedade, nos valores, nas regras, vai atingindo uma maturidade psicológica e

essa inserção se dá a partir de dois mecanismos denominados: assimilação e acomodação. O primeiro está ligado ao fato de incorporar objetos do mundo exterior a esquemas mentais preexistentes. Para chegar à acomodação, modificações no sistema de assimilação, ocorrem algumas transformações no sistema cognitivo por influencia do mundo externo, assim sendo, para se alcançar a acomodação, modificações graduais realmente ocorreram no sistema cognitivo do aprendiz, permitindo aumentar o poder de adaptação do sujeito no mundo, nesse momento, diz Piaget no livro A Pedagogia, 2010, sob direção de Gauthier e Tardif, que o sujeito está em equilíbrio (plena acomodação), sendo que, para o sujeito estar em completo equilíbrio ele passa pelo processo de equilibração, este se inicia quando o sujeito adquire um novo conhecimento até o momento de sua acomodação (total compreensão do novo conhecimento), esse consiste essencialmente na passagem de um estado de equilíbrio para outro, sendo o último mais avançado que o primeiro; há reequilibração quando o sujeito efetua mudanças ativas, modificando seus esquemas anteriores.

Piaget divide em quatro estágios básicos o desenvolvimento cognitivo das crianças, sendo eles:

- **Estágio Sensório-motor (0 à 2 anos):** as crianças adquirem capacidade de lidar com reflexos básicos, desenvolvendo percepção de si mesmo e de objetos a sua volta.

- **Estágio Pré-Operatório (2 à 7 anos):** começa a surgir a capacidade de dominação da linguagem e a representação do mundo por meio de símbolos; porém a criança continua com o seu egocentrismo e a incapacidade de se colocar no lugar da outra.

- **Estágio Operatório-Concreto (7 à 12 anos):** nesse estágio a criança já domina conceitos de tempo e espaço, surge a lógica nos processos mentais e habilidade de discriminar os objetos por semelhanças e diferenças, porém o que marca esse estágio é a aquisição da noção de reversibilidade das ações.

- **Estágio Operatório-Formal (12 anos):** é o estágio que antecipa a entrada na fase adulta, em termos cognitivos, pois a criança passa a ter domínio de pensamentos lógico e dedutivo, isso implica em relacionar conceitos abstratos e raciocinar sobre hipóteses.

Essas estruturas não são pré-formadas no sujeito, elas são gradualmente construídas a partir das ações do sujeito, considerando como ações, a interação do sujeito com o ambiente, sociedade e desafios que o cercam.

## **2.2 JEAN PIAGET, EDUCAÇÃO E CONTRIBUIÇÕES NA ESCOLA ATUAL**

Piaget nunca foi pedagogo e nunca pretendeu interferir nessa área, porém é impossível não relacionar os seus estudos com a educação, pois as relações entre pedagogia, psicologia e métodos educacionais são estreitas. Piaget afirma que a pedagogia depende da psicologia considerando necessário que todo educador conheça os mecanismos subjacentes às operações da inteligência; mostrando-se muito crítico ao modelo de escola tradicional e aos métodos de transmissão oral de conhecimento e principalmente na submissão do aluno à autoridade do professor.

A educação escolar é um dos fatores fundamentais na formação intelectual e moral da pessoa, a criança não pode adquirir suas estruturas mentais sem o suporte do meio social e da escola, sendo assim, considera-se também a escola como ambígua, pois pode construir estruturas mentais muito boas, como pode também construir muito ruins. Sendo elas benéficas quando permite ao indivíduo afastar-se do seu ponto de vista próprio e abrir-se para objetividade e experimentação, libertando o ser humano do seu egocentrismo. Essa formação não será benéfica se for formada com o indivíduo submetido obedecer a ordens e aceitar verdades já prontas.

Priorizando uma educação humanista, Piaget no livro *A Pedagogia*, 2010, sob direção de Gauthier e Tardif, privilegia a liberdade de julgamento e de consciência, promovendo uma sociedade igualitária, justa e solidária, que forme pessoas livres, autônomas e responsáveis; cabe-nos lembrar, que Piaget foi herdeiro de Descartes e de Kant, então quando utilizado o termo humanista, devemos ter claro que se trata de um humanismo kantiano, sendo assim, Piaget adota uma posição intermediária entre apriorismo e empirismo, e entre racionalismo e realismo, sendo assim o conhecimento são resultantes de uma

ação construtiva; isso implica ao mesmo tempo numa ação do sujeito sobre o real, e a ação do real sobre o sujeito; não considerando as estruturas do conhecimento como estáticas e acabadas, mas sim como dinâmicas e evolutivas. Surgindo assim a ideia de que o sujeito constrói seus conhecimentos a todo instante ativamente.

De acordo com sua teoria, o principal papel da educação é permitir o desenvolvimento pleno da personalidade em seus aspectos intelectual, moral, social e afetivo; formando uma inteligência ativa, apta ao discernimento crítico e à pesquisa construtiva.

Não somente uma aprendizagem não parte jamais do zero, quer dizer que a formação de um novo hábito consiste sempre numa diferenciação a partir de esquemas anteriores; mas ainda, se essa diferenciação é função de todo o passado desses esquemas, isso significa que o conhecimento adquirido por aprendizagem não é jamais nem puro registro, nem cópia, mas o resultado de uma organização na qual intervém em graus diversos o sistema total dos esquemas de que o sujeito dispõe. (PIAGET, 1974 p.69)

A escola tem como objetivo básico, não transmitir conhecimentos, mas garantir a criança o desenvolvimento completo de suas funções mentais e a aquisição dos conhecimentos e dos valores morais. Cabe à escola propor um ambiente adequado para aquisição desses conhecimentos, um espaço que favoreça o exercício da linguagem oral e escrita, permitindo atividades diversificadas, pois a criança desenvolve a sua inteligência nas múltiplas interações com o meio, sendo este não apenas físico, mas também social.

Hoje se faz necessária uma escola na qual seu trabalho seja voltado para o educando como principal sujeito na construção de seu próprio conhecimento e educadores que valorizem os conhecimentos prévios dos educandos possibilitando atividades e criando desafios para promover e possibilitar a atividade do próprio aluno, sendo assim profissionais mediadores do conhecimento.

## 2.3 EMILIA FERREIRO E SUAS CONTRIBUIÇÕES NA PSICOGÊNESE DA LÍNGUA ESCRITA

Emilia Ferreiro, conhecida como a estudiosa que revolucionou a alfabetização, seus livros e divulgação de suas ideias causaram um grande impacto sobre a concepção que se tinha do processo de alfabetizar. Segundo Thelma Weisz, “A história da alfabetização pode ser dividida em antes e depois de Emilia Ferreiro”.

O nome de Emilia Ferreiro passou a ser relacionado com o construtivismo, sendo essa a corrente de origem de Jean Piaget, e hoje é referência para o ensino brasileiro.

Os estudos de Emilia Ferreiro concentram-se nos mecanismos cognitivos relacionados à aprendizagem da leitura e escrita.

Segundo Emilia Ferreiro a construção do conhecimento da leitura e da escrita, segue um lógica individual; nesse processo a criança passa por níveis conforme seus avanços. Considerando o construtivismo, é essencial que se respeite a evolução de cada criança e compreenda que um avanço mais demorado, não significa que a criança é menos inteligente. Outro aspecto importante que não pode ser desconsiderado é o papel do professor que deve sempre tem em mente que o aprendizado não é provocado pela escola, e sim pela própria criança e sua vontade de aprender, e que elas já chegam à escola, desde muito pequenas com uma bagagem significativa de conhecimentos.

Segundo a teoria de Emilia Ferreiro, exposta no livro Psicogênese da Língua escrita, toda criança passa por quatro hipóteses até que esteja completamente alfabetizada; sendo elas:

**- Pré-silábica:** a criança pode ou não já conhecer as letras e seus sons, porém ainda não consegue relacionar o som da língua falada com a letra.

O educando mostra interesse e intenção de escrita, porém supõe que a escrita é outra forma de desenhar ou representar as coisas, usando assim desenhos ou rabiscos para tentar escrever.

É também nessa fase que a criança acredita que a linguagem escrita está relacionada com os objetos, escrevendo com muitas e grandes letras coisas que são grandes e com poucas e pequenas letras coisas que são pequenas.

Usa letras do próprio nome, pois já são letras conhecidas, para escrever qualquer coisa; caracteriza uma palavra apenas pela letra inicial, e faz uma leitura global, individual e instável do que escreve (só a própria criança sabe o que quis escrever); nessa fase supõe que uma palavra para ter algum sentido precisa ter de dois a quatro sinais gráficos.

**- Silábica:** atribui o valor de sílaba a cada letra.

O educando já tem consciência de que existe relação entre a fala e a escrita, desvinculando a ideia de que a escrita é uma forma de desenho e que a escrita não está relacionado com a imagem da figura. Faz a leitura das palavras atribuindo um valor sonoro para cada uma das letras que compõe a escrita, pois ainda não matem a relação letra-som.

Nessa fase a criança combina vogais e consoantes, fazendo a mesma grafia para palavras diferentes.

**- Silábico-Alfabética:** já começa a identificar algumas sílabas.

Já compreende que a escrita representa o som da fala, já começa a combinar melhor vogais e consoantes na tentativa de combinar sons, mas sem ainda na tentativa de tornar sua escrita socializável.

Passa a fazer uma leitura termo a termo com tentativas de aproximação à leitura alfabética, principalmente na sílaba inicial da palavra.

**- Alfabética:** domina o valor de letras e sílabas.

Consciente de que sua escrita tem uma razão social, conhecendo o valor sonoro de todas as letras, pode não separar todas as palavras em uma frase ou omitir alguns letras, mas já produz escritas alfabéticas.

Assim como Piaget, considera o aluno como sujeito mais importante da sendo ele ativo e inteligente, que pensa e elabora hipóteses esforçando-se sempre para resolução dos problemas e assim compreender para que serve e como se constitui tal objeto, no caso a leitura e a escrita.

Pensar e considerar a alfabetização como construção de conhecimento e não acumulo de informações, alfabetizar não pode ser transmissão de conhecimento, não é algo se pode apenas ser dito e depositado para as

crianças é algo que necessita de interesse, de compreensão e de busca de tal aprendizado, no qual até mesmo o ambiente tem grande influencia, devendo proporcionar inúmeras interações com a língua escrita que devem ser mediados por leitores natos.

## **2.4 EMILIA FERREIRO, EDUCAÇÃO E CONTRIBUIÇÕES NA ESCOLA ATUAL**

É importante começar ressaltando que é a partir dos estudos de Emilia Ferreiro e após a divulgação do mesmo e do resultado de suas pesquisas que começa o desaparecimento das cartilhas nas escolas, ocorrendo assim uma mudança paradigmática e os educadores sendo empurrados a sair de suas áreas de conforto e reverem suas práticas alfabetizadoras.

Emilia Ferreiro considerava o uso de cartilhas extremamente equivocado e muito pouco eficiente para aquisição da leitura e escrita, considerando que as cartilhas partiam do pressuposto de que a criança já compreende o sistema de escrita.

Emilia Ferreiro não trouxe para alfabetização um novo método, muito menos uma solução pronta para o processo de alfabetização; o que ela nos traz são novas formas de pensar o processo de ensino aprendizagem da leitura e da escrita, deslocando o enfoque de como se ensina, para como se aprende.

A infância passa a não ser mais um mal necessário, e sim uma etapa biologicamente útil, que permanece numa adaptação progressiva ao meio físico e social.

Segundo as investigações de Emilia Ferreiro, o processo da alfabetização nada tem de mecânico, do ponto de vista da criança que aprende; pois as crianças constroem conhecimentos sobre leitura e escrita desde muito cedo e assim elaboram hipóteses sobre isso; cabendo novamente lembrar que o papel do professor é de criar condições para que o aluno exerça a sua ação de aprender participando e criando junto situações para que isso ocorra.

Emilia Ferreiro traz para a escola atual a importância de compreender e fazer uso do conhecimento prévio do educando, entendendo por educando, um ser ativo, livre e social, que sabe algumas coisas e que diante de novas informações que para ele fazem sentido vai realizar um esforço e compreendê-las; nenhum conceito nasce com o sujeito, tudo precisa ser construído junto com ele.

Algumas proposições construtivistas colocadas por Emilia Ferreiro contribuíram muito para uma educação menos tradicional, e que tem grande influência hoje nas escolas nas novas formas de alfabetizar; são elas:

- Considerar as experiências vividas do educando, considerando a alfabetização um processo ativo e pessoal de elaboração cognitiva;

- A construção do conhecimento deve partir de condições favoráveis para o envolvimento pessoal, respeitando o tempo de aprendizagem, as experiências e os conhecimentos já construído pela criança;

- Compreensão do erro, sendo este sempre construtivo o qual deve sempre ser avaliado, compreendido e interpretado pelo educador;

- Identificação dos níveis conceituais de compreensão: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético;

- Considerar o aprendiz como principal autor de sua aprendizagem, dando a este a oportunidade de produções escritas espontâneas;

- Aproximação do aprendiz à língua escrita em seus usos sociais fazendo assim um trabalho com diversos gêneros textuais.

Uma psicogenética de alfabetização não diminui o trabalho da escola e/ou do educador, muito pelo contrário, aumenta a responsabilidade de ambos; considerando que essa nova vertente acaba com o uso das cartilhas, sendo assim, o ato de ensinar desloca-se para o ato de aprender, e esse meio deve se dar a partir da construção de um conhecimento realizado pelo educando, que passa a ser visto como o agente e não mais como ser passivo que recebia e deveria absorver o conhecimento que lhe era imposto.

Emilia Ferreiro é o nome mais influente na pedagogia no campo de ensino aprendizagem da alfabetização, considerando para esse a interação de todos os elementos que fazem parte do processo de ensino aprendizagem, realidade social, cultural, política, ambiental, entendendo que a alfabetização está longe

de ser a apropriação de um código, mas sim um processo que envolve muito mais que isso, um complexo processo de elaboração de hipóteses.

## **2.5 PIAGET E EMILIA FERREIRO, LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO APRENDIZAGEM**

Conforme o livro “Psicologia do jogo e aprendizagem infantil” de Nelson Rosamilha, p. 60, segundo Piaget o jogo é essencialmente uma forma de assimilação funcional ou reprodutiva. No jogo simbólico ele viu a existência de uma verdade subjetiva. O jogo de imaginação constitui, para ele, uma transposição simbólica que submete as coisas a atividades próprias, sem regras ou limitações. Sendo assim, pode através do jogo a criança se comunicar de diversas formas e assim passar ao educador pistas de seus conhecimentos prévios,

Para FERREIRO (1989), o problema da alfabetização foi sempre uma decisão tomada somente pelos professores, sem considerar, porém, as crianças. Tradicionalmente as investigações sobre as questões de alfabetizações giram em torno de uma única pergunta: “Como ensinar a ler e a escrever?”.

Considerando aquele pensamento antigo e obsessivo de que a alfabetização se dava entre quatro paredes da sala de aula e que o método adequado era aquela o qual o professor tinha total controle do conhecimento e sua única responsabilidade era transferi-lo para seus alunos, o próprio professor começa a entrar em conflito frente ao numero de crianças que começaram a apresentar um fracasso escolar notável. Descobre-se então a prática falida de alunos submetidos e da escola como uma máquina de reprodução.

Começa-se então a considerar que antes de ingressar no mundo das letras, é essencial que as crianças desenvolvam outras habilidades tão importantes quanto à leitura e a escrita. Coordenação motora, linguagem e sociabilidade, são competências muito significativas que contribuem para a formação pessoal

e vida escolar; essas deveriam ser prioridades na educação infantil, as quais podem tranquilamente ser adquiridas por meio da brincadeira, do jogo, do lúdico.

Entre muitos estudos sobre o processo de alfabetização e como a criança lida com a leitura e a escrita dois pontos básicos e essenciais são levantados para que a criança adquira tal habilidade de forma mecânica:

- Não identificar a leitura como mera decifração
- Não identificar escrita como cópia de um modelo já pré-estabelecido.

O sujeito desde seu nascimento é cognoscente sendo assim, busca adquirir conhecimento a todo o momento, procurando compreender cada vez mais e melhor o mundo a sua volta, tentando solucionar os problemas e interrogações que a vida coloca.

A aprendizagem é um processo de apropriação do conhecimento que só é possível com o pensar e o agir do sujeito sobre o objeto que ele quer conhecer; como pode querer conhecer e agir sobre determinado conhecimento se impormos tal de forma desestimulante e desagradável? Tal conhecimento deve ser apresentado ao educando a partir de seu interesse, para assim ser um processo ativo do sujeito que constrói seu conhecimento.

É nesse momento que entra a importância da ludicidade no processo da alfabetização tendo em vista que é um processo que é bastante delicado para a criança. Sendo assim, cabe a escola e ao professor promover um ambiente e atividades lúdicas que favoreçam o processo de aquisição da linguagem escrita; sendo assim a alfabetização um processo dinâmico e criativo.

A evolução da leitura e da escrita, expressiva e criativa da criança, pode ser facilitada pelo educador por meio de atividades lúdicas. Jogar e brincar são atividades, que bem orientadas, contribuirão no desenvolvimento da psicomotricidade e com certeza favorecerão o processo de aquisição de leitura e escrita.

Uma das principais consequências da absorção da obra de Emilia Ferreiro na alfabetização é a recusa ao uso das cartilhas, uma espécie de bandeira que a psicolinguista argentina ergue. Segundo ela, a compreensão da função social da escrita deve ser estimulada com uso de textos de atualidade, livros, histórias, jornais, revistas. Para a psicolinguista, as cartilhas, ao contrário, oferecem um universo artificial e desinteressante. Em compensação, numa proposta construtivista de ensino, a sala de aula transforma totalmente, criando-se o que se chama de ambiente alfabetizador. O ritmo da

aula é dado pelos alunos, embora o professor deva ter a última palavra e manter a disciplina. Trabalha-se para não inibir as crianças e deixar que explorem a própria concepção de escrita. As noções de certo e errado desaparecem do vocabulário e aposentam-se as avaliações tradicionais para medir o desenvolvimento do aluno. (Revista Nova Escola – Emilia Ferreiro: A estudiosa que revolucionou a alfabetização, 2008, p. 126)

### **CAPÍTULO 3 - RELEMBRANDO A HISTÓRIA DO LÚDICO NA EDUCAÇÃO**

Analisando a história dos jogos na educação percebemos que essa prática apesar de tão pouco usadas por muito educadores, é bastante antiga e já foi muito estudada por inúmeros teóricos, que desde a época da Grécia antiga já acentuavam a necessidade do lúdico no processo de formação do indivíduo e a ideia de que o jogo ou a brincadeira são instrumentos de crescimento intelectual da criança.

Entre os romanos os jogos eram destinados ao preparo físico, com a finalidade de formar bons soldados e cidadãos obedientes. Sendo assim, na Grécia o uso dos jogos não era apenas um recurso de desenvolvimento corporal, mas sim uma atividade de crescimento moral, auxiliando no processo de formação da criança e do jovem.

Segundo Estudos de Kishimoto (2003, p.40), na idade média, os jogos em geral, eram associados aos jogos de azar, e também não se constata nessa época registros da utilização de jogos como uma atividade para fins pedagógicos nessa época, mas sim como apenas uma brincadeira utilizada pela população.

É a partir do século XVIII que as ideias sobre a importância do lúdico na educação são fortalecidas. Segundo o Educador Comênio (1592-1670), (“Comênio: O pai da didática moderna”. In: Revista nova Escola, São Paulo, v. 1 e 2, edição especial, p. 32-34, Jul.2008) - que teve grande importância no campo educacional, uma vez que incentivou o planejamento e elaboração das aulas com objetivo prévio -, a exploração do mundo no brincar era vista como uma forma de educação pelos sentidos. Dai sua defesa de uma programação

bem elaborada, com bons recursos materiais, racionalização do tempo e do espaço escolar.

Assim sendo, os jogos eram usados para estimulação dos sentidos e assim fazendo com que as crianças pudessem avançar o desenvolvimento cognitivo.

Rousseau (1712 – 1778), (“Jean-Jacques Rousseau – O filósofo da liberdade como valor supremo”. In: Revista nova Escola, São Paulo, v. 1 e 2, edição especial, p. 38-40, Jul.2008) outro importante pensador que também contribuiu em relação ao uso de atividades lúdicas no campo pedagógico, pois para ele as atividades lúdicas proporcionavam a ideia de liberdade de expressão, utilização da experiência e a emoção como incentivos à aprendizagem.

Os jogos no campo educacional também foram utilizados por Froebel (1782 - 1852):

É com Froebel que o jogo é entendido como objeto e ação do brincar, passa a fazer parte da história da educação pré-escolar. Partindo do princípio de que, manipulando e brincando com materiais como bola, cubo e cilindro, montando e desmontando cubos a criança estabelece relações matemáticas e adquire noções primárias de Física e Metafísica. (KISHIMOTO, 1996, p. 42)

Froebel permitia a criança a ação de brincar e ao mesmo tempo adquirir diversos conhecimentos intelectuais do contexto escolar.

Uma importante mulher que apesar de médica se dedicou ao magistério e pesquisou a importância de utilização do brinquedo como instrumento de aprendizagem é Maria Montessori (1870 – 1952), (“Maria Montessori: A médica que valorizou o aluno”. In: Revista nova Escola, São Paulo, v. 1 e 2, edição especial, p. 65-67, Jul.2008) esta também se destacou muito no campo da alfabetização, uma vez que criou recursos pedagógicos de grande importância que até os dias atuais são utilizados, como: letras móveis, letras recortadas em lixas, contadores e diversos outros recursos que levam a criança a aprender de forma lúdica e prazerosa. Suas pesquisas consideram a valorização da criança e a adaptação da escola conforme a faixa etária do educando.

Destaca-se também entre esses pensadores, na primeira metade do século XX, Célestin Freinet (1896 – 1966) (“Célestin Freinet: O mestre do

trabalho e do bom senso”. In: Revista nova Escola, São Paulo, v. 1 e 2, edição especial, p. 86-88, Jul.2008) adaptou sua prática pedagógica a partir de inúmeras atividades manuais e intelectuais, introduzindo a pedagogia uma grande importância de extrapolar os limites da sala de aula dando a criança à oportunidade de viver experiências diferenciadas nos diferentes meios sociais. Considerou também que a aquisição de conhecimento é fundamental, mas tal deve ser garantida de forma significativa, respeitando o sujeito da aprendizagem, sendo assim, seu trabalho envolvia jogos, criando um clima de confiança, diálogo, respeito, tolerância, compromisso e responsabilidade entre todos os educandos. De acordo com Paiva (1996), Freinet elaborou sua pedagogia, com técnicas construídas com base na experimentação e documentação, que dão a criança instrumentos para aprofundar seu crescimento e desenvolver sua ação.

Decroly (1871 – 1932), (“Ovide Decroly: O primeiro a tratar o saber de forma única”. In: Revista nova Escola, São Paulo, v. 1 e 2, edição especial, p. 68-70, Jul.2008) também considera na sua pedagogia, a atividade lúdica, transformando os jogos sensoriais e motores em jogos cognitivos.

Vygotsky (1896 - 1934), (“Lev Vygotsky: O teórico do ensino como processo social”. In: Revista nova Escola, São Paulo, v. 1 e 2, edição especial, p. 92-94, Jul.2008)agrupou o ato de brincar em três fases:

- Primeira fase: a criança começa a se distanciar do seu meio social, representado apenas pela mãe, começa a andar e a falar.
- Segunda fase: caracterizada pela imitação, pois a criança copia tudo do mundo adulto.
- Terceira fase: marcada pelo surgimento das regras e capacidade da criança compreender e lidar com elas.

Segundo Vygotsky (1984, p. 39), o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. “É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, pensamento, interação e da concentração.” Com isso percebe-se que o ato de jogar ajuda no desenvolvimento da capacidade imaginativa, favorecendo que o indivíduo estabeleça melhores

relações entre o imaginário e o real. Os jogos e brincadeiras afetarão de forma positiva a futura aquisição de conhecimento e o seu crescimento cognitivo.

A brincadeira cria para as crianças uma zona de desenvolvimento proximal que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver imediatamente um problema, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema, sob a orientação de um adulto, ou de um companheiro mais capaz. (VYGOTSKY, 1984, p. 35)

Logo, ao brincar e interagir com o ambiente, a criança constrói novos significados, é no brincar que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva.

Por último, porém não menos importante, Jean Piaget (1896 – 1980), que integrou o jogo a vida mental da criança, onde mostrou que a partir da experiência lúdica a criança desenvolve seu crescimento intelectual. Conforme o pensamento de Piaget (1998, p. 35), cada ato de inteligência é definido pelo equilíbrio entre duas tendências: assimilação e acomodação. Na assimilação, o sujeito incorpora eventos, objetos ou situações de pensamento, que constituem as estruturas mentais organizadas. Na acomodação, as estruturas mentais existentes reorganizam-se para incorporar novos aspectos do ambiente externo. O ato do brincar, nesse caso, é indicado pela assimilação sobre a acomodação, sendo assim, a criança assimila novas informações ao seu eu e suas estruturas mentais. Logo, entende-se que a partir do jogo o sujeito compreende as regras (acomodação), pois é devidamente orientada pelos educadores e após essa etapa pode atingir outro estágio mais avançado, que é o de adquirir conhecimento (assimilação), sendo esse por meio de um processo de aprendizagem de experiência simbólica. Conforme já visto anteriormente, Piaget estuda e elabora estágios de desenvolvimento infantil, e esses também apresentam característica específicas em relação ao brincar em cada fase, veremos agora:

- Fase sensório-motora: o que interessa para a criança é a exploração sensório-motora do mundo físico externo, aprimorando assim seu desenvolvimento da função simbólica da linguagem. Nesse estágio a criança brinca sozinha, sem utilização de regras. Ao final desse período deverá ter

desenvolvido recursos pessoais para resolver uma série de situações utilizando sua inteligência sensório-motora.

- Fase pré-operatória: estará desenvolvendo ativamente sua capacidade de fala, iniciando assim a capacidade de representar uma coisa por outra, ou seja, formar esquemas simbólicos. Nessa fase a criança começa a aceitar e adquirir a noção de algumas regras, começando assim a jogar/brincar com outras crianças.

- Fase operações concretas: caracterizada pelas aquisições intelectuais, ocorrendo assim um declínio do egocentrismo e aumento do pensamento lógico formal; sendo assim nessa etapa a criança já tem a capacidade de entender regras mais elaboradas e podendo assim brincar/jogar em grupos, entra nessa fase os jogos de regras, atividades de cooperação e discussão.

- Fase operatório formal: a inteligência da criança já apresenta notáveis progressos, começando a raciocinar logicamente; é nessa fase que entram os jogos envolvendo raciocínio lógico, estratégias e a capacidade de criticidade.

Para Piaget (1998), para que a criança possa se desenvolver física e cognitivamente, torna-se importante que ela seja incluída em atividades grupais, sendo o jogo neste caso, um significativo instrumento para seu crescimento.

Piaget (1998, p. 37) ao longo de seus estudos classificou os jogos em três sucessivos sistemas: de exercício, simbólico e de regras que correspondem às três fases de desenvolvimento infantil.

- O jogo de exercício: nos primeiros 12 meses de vida, envolve repetição de sequencias por mero prazer. Próximo ao primeiro ano de vida, essas sequencias se tornam menos frequentes e diminuem a sua importância, e transformam os jogos de exercício sequenciais em jogos de construções, fazendo assim já algumas combinações. Próximo ao segundo ano de idade algumas regras explicitas vão aparecendo e assim começam a surgir os jogos de regras.

- Os jogos simbólicos: a partir do segundo ano de idade com o aparecimento da capacidade de representação e de linguagem falada; a princípio essa brincadeira é uma atividade solitária, envolvendo a utilização de símbolos e brincadeiras sociodramáticas. É nessa fase que a criança começa a assimilar a

realidade externa e a traz para sua brincadeira, fazendo distorções ou transposições; quanto mais avançada à idade da criança mais tal brincadeira se aproxima da realidade.

- Jogos de regras: marcada pela transição da atividade individual e solitária para a socializada. Vale lembrar que esse tipo de jogo não aparece antes de 4 a 7 anos, e predomina na fase dos 7 aos 12 anos continuando por toda vida.

Tais jogos são classificados em jogos sensório-motor (esportes como futebol) e intelectual (xadrez, cartas). A característica desses jogos é a imposição de regras pelos integrantes do grupo, sendo que o descumprimento de tal gera em punição, e o aparecimento de grande competição entre os sujeitos.

Em suma, Piaget em suas pesquisas nos mostra a importância da brincadeira e de reconhecer o papel do jogo para formação do indivíduo, atribuindo a tal um espaço importante no desenvolvimento das estruturas psicológicas.

### **3.1 O JOGO, A BRINCADEIRA, O LÚDICO**

Podemos destacar inúmeras nomeações para o jogo como instrumento didático como: jogo, brincadeira, brinquedo, atividade lúdica, entre outras; e a linha que separa e classifica de uma dessas como diferentes umas das outras são muitas. Vou considerar aqui apenas as linhas educacional e psicológica; a primeira considera a contribuição do jogo como fator importante para aprendizagem e desenvolvimento da criança; a segunda considera o jogo como meio de compreender melhor o funcionamento da psique, das emoções e da personalidade do sujeito.

O jogo consiste em uma atividade primária do ser humano, à medida que auxilia no desenvolvimento físico, mental, emocional e social do indivíduo; e entre todas essas contribuições uma das que merece destaque é a questão da socialização que o jogo favorece, onde através do quais os indivíduos constroem conhecimentos mediante sua interação com o meio.

Vamos recordar que desde muito cedo o jogo/brincadeira é de fundamental importância na vida da criança, quando ela brinca, ela explora

tudo aquilo que está a sua volta, sem se sentir constrangida pelo adulto, começando a manifestar seus sentimentos com mais liberdade e satisfação.

A brincadeira e o jogo são as melhores maneiras de a criança comunicar-se sendo um instrumento que ela possuiu para relacionar-se com outras crianças. É através das atividades lúdicas que a criança pode conviver com os diferentes sentimentos que fazem parte da sua realidade interior. Ela irá aos poucos se conhecendo melhor e aceitando a existência dos outros, estabelecendo suas relações sociais. ( PINTO E LIMA, 2003, p. 5)

Logo, o jogo é um estímulo tanto para o desenvolvimento intelectual como das relações interpessoais da criança, pois quando jogam têm uma melhor compreensão de como o mundo funciona. Em suma, os jogos independente de suas inúmeras nomeações e fases contribuem com os aspectos formativos do ser humano, favorecendo a aprendizagem da leitura e da escrita e também sendo usado para adequar o ensino nas mais diversas necessidades infantis. E também não podemos deixar de considerar a grande bagagem cultural que o jogo e a brincadeira trazem, pois retratam a história de um povo, dentro de um determinado contexto.

### **3.2 APRENDER: UM PROCESSO DINÂMICO E CRIATIVO**

Como já visto anteriormente os jogos tem grande importância histórica e mais atualmente vem ganhando cada vez mais uma importância significativa no processo de ensino aprendizagem e sendo assim vem se tornando essencial nas escolas.

Piaget também procurou analisar a importância dos jogos na escola e a importância de tal para construção de conhecimento. Para ele, os jogos, todos os jogos, são divididos em três estruturas – os de exercício, símbolo e regra. Em todas essas três estruturas, os jogos são caracterizados por formas típicas de assimilação.

### Jogos de Exercício:

Os jogos de exercício caracterizam atividades lúdicas da criança num período de desenvolvimento que Piaget (1936) chamou de sensório-motor.

Caracterizados por uma forma de assimilação funcional ou repetitiva, no qual as crianças já nos seus primeiros anos de vida já formam hábitos na qualidade de esquemas sensório-motores. Essa assimilação funcional está relacionada ao prazer de fazer certa coisa, por exemplo, uma coisa é ler pelo simples fato de estar sendo obrigado, e uma é a leitura com um fim em si, ler prazerosamente.

E assim, os jogos de exercício acabam caindo numa repetição pelo simples fato de serem prazerosos, os hábitos são a principal forma de aprendizado no primeiro ano de vida, sendo esta, a repetição, a principal matriz para a regularidade.

Ter uma vida sem prazer, na qual tudo que se faz e aprende são caracterizados por uma obrigação são extremamente desinteressantes e perdem completamente o sentido.

### Jogos Simbólicos

Os jogos simbólicos se apresentam depois dos jogos de exercício, ou seja, trata-se de repetir, como conteúdo o que a criança assimilou como forma nos jogos de exercício, podendo aplicar agora como conteúdo o que assimilou anteriormente.

Estes são caracterizados por seu valor analógico e sua assimilação deformante, ou seja, analógicos entende-se pelo fato de poder tratar uma coisa como se fosse outra e vice-versa, ou seja, numa brincadeira de boneca a criança representa o papel de mãe e repete por analogia o que muitas vezes fez com elas nos seus primeiros anos de vida. Já a assimilação deformante significa que nessa situação a realidade é assimilada por analogia, ou seja, como a criança deseja, sendo assim, os significados que a criança dá as suas ações enquanto joga, são deformações, favorecendo assim sua interação com o mundo social cada vez mais complexo.

Tais jogos podem favorecer positivamente na produção de linguagem e criação de convenções, sendo assim, pode submeter-se às regras de funcionamento de sua casa e escola.

Segundo Lino de Macedo (Cad. Pesq., São Paulo, n.93, p.5-10, maio1995), “se os jogos de exercício são a base para o como, os jogos simbólicos são a base para o porquê das coisas”.

#### Jogos de Regra

Os jogos de regra herdam dos jogos de exercício a repetição que corresponde a regularidade; dos jogos simbólicos as convenções, a ideia de que as regras são combinados, criados por um inventor, por um coletivo ou historicamente criadas, que cabe aos jogadores aceitarem por sua vontade.

Nestes jogos o caráter coletivo é bastante claro, uma vez que nessa estrutura a sua jogada depende da jogada do outro. Sendo assim, cabe neste jogo a ideia de assimilação recíproca, pelo sentido de coletividade e de regularidade intencionalmente consentida ou buscada. Vale a pena ressaltar que a imposição de regras não impede que a ludicidade esteja presente, a ludicidade continua tendo grande importância e relevância fundamental neste tipo de jogo.

Segundo Lino de Macedo (Cad. Pesq., São Paulo, n.93, p.5-10, maio1995), “essa forma de jogo é muito importante porque atualiza, mas com um sentido simbólico e operatório, o jogo de significados que a criança conheceu no primeiro ano de vida. Jogo de significados porque, para ganhar, o jogador tem que competir em um contexto no qual, por princípio, seu oponente tem as mesmas condições”.

Os jogos de regras em uma perspectiva funcional são caracterizados por seu caráter competitivo, e aqui vale a pena pararmos para refletir que a competição em si não é boa nem ruim, esta se caracteriza por uma forma de problematização universal na vida, ou seja, significa querer simultaneamente a mesma coisa, o que modifica o sentido da competição nos mais diversos contextos é a forma como se reage e o que se faz diante dela.

A importância de tais jogos corresponde a seu valor operatório, sendo assim a importância da assimilação recíproca de esquemas, porque para ganhar são necessários coordenação, antecipação, recorrência e raciocínio operatório.

Segundo Lino de Macedo (1995), “Quem conhece as regras e nunca vence não as conhece operativamente. Sabe sobre o jogo em um sentido

simbólico, mas não operatório.” (Cad. Pesq., São Paulo, n.93, p.5-10, maio1995).

### Concluindo essas teorias

Cada estrutura está intimamente relacionada uma com a outra, ou seja, no jogo simbólico há exercício, logo, prazer funcional e repetição. Do mesmo modo, a regra está subentendida no jogo simbólico sendo este a da simulação/analogia.

Os jogos são importantes dentro da escola, mas também são essenciais para a vida; os jogos nos mostram o caminho/nos ajuda a encontrar as respostas, mesmo que provisórias, para perguntas que nem nos mesmos nem a cultura conseguem responder. Muitos assuntos podem ser explicados pela ciência, pela matemática, pela filosofia e por outras áreas específicas do saber acadêmico, porém muitas vezes este conhecimento fica restrito a teorias, as quais nem sempre são compreendidas, e não podemos dizer que é por falta de formação ou competência necessária, e é nesta hora que o jogo se torna fundamental, pois ele pode nos preencher em relação a este vazio.

Relacionando agora os jogos com a escola, vale-nos lembrar que Segundo Lino de Macedo (1995) a função eterna da escola é instrumental, ou seja, os adultos mantem seus filhos na escola em função do futuro cidadão que, também graças a ela, eles deverão se tornar. Frequentamos a escola para aprender a ler, escrever, fazer contas, porque as profissões adultas necessitam desse conhecimento. Mas, para a criança essa função instrumental da escola é muito abstrata, teórica, tem um sentido adulto por vezes muito distante dela. Já o conhecimento tratado com jogos pode fazer sentido para as crianças.

As escolas propõem exercícios, mas tira deles o sentido, o valor lúdico, o prazer. A escola tem que possibilitar que as crianças aprendam com seriedade, mas também com leveza e prazer; sem medo, mas com entusiasmo e alegria de tal processo. E as crianças quando jogam se entregam por inteiras ao que estão fazendo com seriedade e intensidade.

Para concluir, cabe lembrar, que os jogos ensinam outra forma de enfrentar os nossos adversários, tentando conhece-lo, pensando melhor e

antes dele. Os jogos significam para a criança, uma experiência de entrar na intimidade do conhecimento, da construção de respostas, sendo este por meio de um trabalho lúdico, simbólico e operatório, estão estes todos integrados.

### **3.3 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: UM PROCESSO DINÂMICO E CRIATIVO**

Como estamos vendo durante todo este capítulo o processo de alfabetização é uma etapa muito importante na vida da criança, na qual merece muita atenção à forma na qual é concebida pela criança e na forma como o professor, o qual deve ser facilitador dessa aprendizagem, questiona e desafia a criança para tal aquisição.

Não só o professor, mas toda a escola deve facilitar esse processo, criando um ambiente alfabetizador favorecendo o processo de aquisição da autonomia da aprendizagem, as quais podem ser facilitadas para a criança por meio de atividades lúdicas. Cabe aos professores buscarem formas de ensinar visando um ensino mais atrativo e gostoso de ser aprendido, de ser pesquisado, de ser investigado, aliando assim o prazer e o divertimento à aprendizagem. E aí mais uma vez as atividades lúdicas aparecem como facilitadoras.

As atividades lúdicas permitem que a criança construa e reconstrua, invente e reinvente inúmeras coisas, objetos, sensações, prazeres, emoções; e assim ela vai evoluindo internamente, transformando essas atividades lúdicas, que hoje são concretas para ela, na vida dela, em linguagem escrita, que até então é extremamente abstrato.

Colocar a criança em imersão nas práticas sociais de leitura e escrita faz com que não seja necessário o ensino de correspondências fonema-grafema ou de consciência fonológica, uma vez que com a introdução num ambiente alfabetizador, interessante, curioso e prazeroso a criança estará exposta a situações problema a qual será desafiada a criar soluções e hipóteses no sentido de refletir sobre a escrita.

É importante frisar que não é o ambiente que alfabetiza, tampouco o fato de pendurar coisas escritas nas paredes que produz por si um efeito alfabetizador. Essa expressão designa, de maneira condensada, um ambiente pensado para propiciar inúmeras interações com a língua escrita, interações mediadas por pessoas capazes de ler e de escrever. (WEISZ, 1990, "Psicogênese da língua escrita", apresentação p.VIII)

Vale lembrar que toda aprendizagem para obter o sucesso desejado, para ser interessante e para ser proveitosa pelo aluno, precisa ser significativa, e para esta ser uma aprendizagem significativa é sempre bom termos em mente que nenhuma criança chega à escola sem saber nada, desde muito pequenas as crianças já sabem muito em relação à leitura e escrita, já construíram e continuam em intenso processo de construção de inúmeras de hipóteses para solução de problemas que envolvem a leitura e a escrita; estar presente num ambiente alfabetizador já faz com que a criança tenha uma vasta noção da importância e necessidade de tal para seu desenvolvimento, estar num ambiente que favorece tal processo por meio de atividades prazerosas, lúdicas e estimulantes faz com que a criança sinta prazer em aprender e essa aprendizagem será significativa, uma vez que o processo de aquisição de tal será significativo, interessante e gostoso de ver vivenciado. É de extrema importância que a escola não seja um ambiente que se dirige a um ser passivo, é necessário que a escola enxergue suas crianças como seres ativos, que não só definem seus próprios problemas, mas que também definem, constroem mecanismos para resolvê-los. As crianças são sujeitos que constroem e cabe a escola e principalmente ao professor apenas guiar e estimular as crianças na busca de resolução dos desafios e principalmente no desafio da alfabetização; e está como estamos vendo pode ser muito bem guiada e estimulada através do uso de jogos e brincadeiras.

Para apropriar-se de escrita a criança precisa ter bem desenvolvido comparação, correspondência, antecipação, classificação, ordenação, seriação, interseção, inclusão de classes, análise, síntese, composição, decomposição, reversibilidade, generalização, entre outras.

Apesar de muitas vezes brincadeiras e jogos serem vistas apenas como divertimento e lazer, essas atividades incentivam determinadas operações

mentais e trazem na sua essência varias outras questões que precisam ser solucionadas para atingiremos o grande objetivo da alfabetização significativa, ou seja, para desenvolver habilidades mais abrangentes (como ler e escrever) é preciso construir competências mais abrangentes sobre elas.

A resolução de diferentes atividades requer também competências e habilidades diferentes, sendo assim as atividades requerem níveis de complexidade diferentes, logo o educador não pode querer alfabetizar uma criança sem ela ter noções básicas de lateralidade, espaçamento, ordenação, organização, entre outra. O professor deve planejar atividades e organizá-las de uma maneira evolutiva, considerando o nível de dificuldade de cada uma e as competências e habilidades necessárias para realização de cada uma, ou seja, uma criança que brinca e joga diversos e diferentes tipos de brincadeiras, tem habilidade e competências necessárias para alfabetização muito bem desenvolvidas, além de estes serem jogos feitos em grupos que também trazem e favorecem o desenvolvimento de muitas outras habilidades, logo, quando chegar o momento da alfabetização este será um processo que fluirá de forma tranquila e agradável tanto para o educador quanto para educando.

O trabalho em grupo envolve, uma vez superado o egocentrismo, a interação dos alunos em torno de um objetivo comum. É uma das estratégias mais uteis à aprendizagem porque, quando as crianças ficam juntas, trocam ideias, ensinando e aprendendo naturalmente, sem inibições ou preconceitos. Aprendem umas com as outras, de um modo muito mais interessante e agradável, pois percebem que o professor não é o único capaz de ajuda-las, ao mesmo tempo em que sentem que seu próprio conhecimento pode ter uma importância muito grande para um colega. (RUSSO, 2010, p. 246)

Vale lembrar que na citação, entende-se trabalho em grupo os jogos e brincadeiras utilizados no processo de ensino aprendizagem, uma vez que, nesse processo muitas atividades são realizadas em grupos nos quais uma criança ajuda a outra, sendo assim, a criança que tem dificuldade sente-se mais tranquila e à vontade para pedir ajuda ao colega e aquela que à ajuda sente-se muito confortável e importante por estar ajudando o seu colega, e assim mais uma vez percebem a importância de aprender, tonando assim a aprendizagem significativa.

Nos trabalhos em grupo acontece à socialização do saber, troca de conhecimentos na qual os interesses são praticamente os mesmos. Nota-se muito entre as crianças a competição, principalmente nas brincadeiras que competitivas que existe um grupo ou indivíduo vencedor, mas o companheirismo sempre prevalece, porém, cabe ao professor sempre trabalhar adequadamente em grupo, estimulando principalmente o respeito ao colega, desenvolvendo atividades coletivas desde muito cedo e com certa frequência.

Acredito ficar difícil ao leitor compreender como essas atividades todas funcionam na prática, e compreender como tudo pode ser aplicado praticamente, falar que jogos e brincadeiras favorecem o ensino aprendizagem da língua oral e escrita já está mais do que explicado em todos esses capítulos, porém fica difícil entender e conseguir identificar apenas na teoria que tipos de brincadeiras e jogos devem ser desenvolvidos, aplicados e sugeridos para as nossas crianças para que essas aprendam e se alfabetizem brincando, se divertindo e o mais importante que não aprendam só a ler e a escrever, mas que essa aprendizagem seja significativa e que acima de tudo se tornem leitores que entendam, compreendam e questionem o que leem, leitores ativos e críticos; segue no próximo capítulo um guia de atividades/jogos/brincadeiras, que podem ser aplicadas dentro e fora da sala de aula.

#### **CAPÍTULO 4: UM GUIA DIDÁTICO**

Este capítulo é dedicado aos educadores alfabetizadores, para fundamentar o ensino e facilitar a aprendizagem do aluno, fornecendo exemplos de atividades que ajudem na aprendizagem do sistema alfabético de escrita.

Considero bastante importante que professores tenham em mãos recursos e estratégias didáticas diversas.

Como já dissemos anteriormente, a alfabetização começa muito antes da criança iniciar sua vida escolar, e principalmente vai muito além do processo de ler e escrever. Para que o processo de alfabetização inicie é preciso que a

criança tenha algumas habilidades já adquiridas, como por exemplo, a coordenação motora, por certo associada a esta habilidade a coordenação viso auditiva, motora prática, participantes com evidencia na aprendizagem inicial da leitura e escrita.

Jogos básicos como pega-pega, pular corda, rolar, engatinhar, circuitos, corre-cutia, são essenciais e muito necessários para desenvolver e aprimorar a coordenação motora, lateralidade, noção de espaço e tempo e noções de regras básicas, que serão uteis no processo de aquisição da habilidade escrita.

#### **4.1 ALGUNS EXEMPLOS DE BRINCADEIRAS**

##### **Brincadeira 1: Corda**

Idade: 4 a 10 anos

Materiais necessários: Corda

Espaço: espaço amplo.

Objetivo: Desenvolver a coordenação motora ampla, o esquema corporal, estimular a orientação espacial e temporal, ampliar o equilíbrio, a lateralidade e melhorar o tônus muscular.

Como brincar: A atividade é desenvolvida com uma corda de quatro metros em média. Pode ser utilizada no chão, em que a criança anda descalça sobre a corda, com os braços abertos, procurando manter o equilíbrio.

Aproveitando a mesma atividade só que agora a criança vai andar de costas sobre a corda.

Ainda esticada no chão a criança pula com os dois pés juntos para esquerda e para direita consecutivamente.

A corda pode ser erguida dez centímetros do chão para a criança pular de um lado para o outro.

A corda pode ser utilizada pela dupla como cabo-de-guerra, no meio do espaço utilizado deve ter uma marca no chão, para visualizar quem está vencendo o cabo-de-guerra.

As crianças podem pular corda.

**Brincadeira 2: Corrida das cores**

Idade: 2 a 6 anos

Materiais necessários: Bambolês coloridos e apito.

Espaço: espaço amplo, dependendo do número de crianças.

Objetivo: Velocidade, agilidade em relação à compreensão de determinado comando.

Como brincar: Um organizador (adulto) espalhará bambolês coloridos pelo espaço e pedirá às crianças que se espalhem e caminhem pelo espaço. Utilizando o apito (alerta que algum comando será dado) o organizador dará um comando, irá falar em voz alta o nome de uma cor e quantas crianças deverão estar dentro de cada bambolê. Por exemplo: 4 crianças dentro do bambolê azul; 3 crianças dentro do bambolê rosa, 2 crianças dentro do bambolê azul e todas as outras dentro de bambolês amarelo, e assim continuamente aumentando a cada rodada o nível de dificuldade.

**Brincadeira 3: Pegador sobre as linhas**

Idade: 5 a 7 anos

Materiais necessários: Coletes coloridos.

Espaço: espaço amplo, de preferência quadra esportiva.

Objetivo: Destreza, coordenação motora e lateralidade.

Como brincar: As crianças deverão estar espalhadas sobre as linhas de uma quadra poliesportiva (estas só poderão andar sobre as linhas), um pegador será escolhido, este deve vestir um colete colorido. Quando for dado o sinal, o pegador tenta pegar sobre as linhas da quadra. Quem for pego pelo deve vestir o colete e ajudar a pegar também, assim aumentando o número de pessoas pegadoras.

**Brincadeira 4: Elefantinho Colorido**

Idade: 4 a 6 anos

Materiais necessários: Nenhum.

Espaço: Espaço amplo.

Objetivo: Desenvolver noção espacial e temporal.

Como brincar: Marcar no espaço do jogo três áreas, sendo uma onde todas as crianças se posicionaram, a do meio a área do pegador e a última (extrema da primeira) a área onde as crianças estarão salvas novamente. Escolhe-se um pegador para começar, que ficará no centro e dirá:

- Elefantinho colorido!

Todas as crianças respondem:

- Que cor?

A criança pegadora dirá uma cor.

Quem tiver aquela cor na roupa, poderá trocar de lado tranquilamente, pois estará livre. Quem não tiver, deverá passar para o outro lado rapidamente, evitando ser pego. A criança que for pega torna-se ajudante do pegador. Repete-se a brincadeira até que todos sejam pegos.

### **Brincadeira 5: Seu Mestre Mandou**

Idade: 4 a 7 anos

Materiais necessários: Nenhum.

Espaço: Qualquer espaço.

Objetivo: Desenvolver a atenção.

Como brincar: Todas as crianças começam a imitar o mestre e, ao sinal do organizador, param. Uma criança é apontada e deverá fazer um movimento para que todos a imitem. Logo a seguir todos voltam a imitar o mestre.

### **Brincadeira 6: Dança das Cadeiras**

Idade: 4 e 5 anos

Materiais necessários: Cadeiras.

Espaço: Espaço amplo, dependendo do número de crianças.

Objetivo: Desenvolver equilíbrio, atenção e lateralidade.

Como brincar: Cadeiras são colocadas em círculo, num primeiro momento são colocadas o número exato de cadeiras por crianças, com o assento para o lado de fora da roda. As crianças se posicionam em volta das cadeiras do lado de fora, e caminharão em círculo ao som de uma música, enquanto isso o organizador tirará uma cadeira por rodada, sendo assim, sempre uma criança ficará sem lugar. Quando a música parar, todos deverão sentar-se.

**Brincadeira 7: Corre-Cutia**

Idade: 4 a 6 anos

Materiais necessários: Um objeto qualquer.

Espaço: Espaço amplo, dependendo do número de crianças.

Objetivo: Desenvolver da coordenação motora, equilíbrio, direção, atenção, concentração, esquema corporal e agilidade.

Como brincar: É escolhida uma criança para começar, esta terá posse de um objeto qualquer, as demais crianças devem ficar sentadas no chão em forma de roda e com os olhos fechados. Quem estiver com o objeto anda em volta da roda (pelas costas das outras crianças) enquanto todos cantam: "Corre cutia, na casa da tia, corre cipó, na casa da avó. Lencinho na mão, caiu no chão, moça bonita, do meu coração. Posso jogar? Pode! Ninguém vai olhar? Não!". Nesse momento, o objeto é colocado atrás de uma pessoa da roda. Essa criança tem que pegá-lo e correr atrás de quem o colocou lá antes que o adversário sente no seu lugar. Se agarrá-lo, a criança vai para o meio da roda.

**Brincadeira 8: Corrida de Obstáculos (Circuito)**

Idade: 2 a 10 anos

Materiais necessários: Diversos e diferentes obstáculos (bambolês, cordas, bancos, cones, cestas, bolas, colchões, camas elásticas, etc).

Espaço: Espaço amplo para ser montado o circuito.

Objetivo: Desenvolver concentração, agilidade, coordenação motora e confiança.

Como brincar: Um organizador montará um circuito com diversos obstáculos, este será fixo, e caberá as crianças passarem por ele e cumprirem as mais diversos desafios que este oferece, seja correr pela pista desviando dos obstáculos, seja correr e chegando em determinada estação do circuito parar, pegar uma bola e fazer uma cesta, seja parar para dar um salto, parar para andar sobre uma corda, correr desviando de cones, andar engatinhando, rastejando passando embaixo das cordas que estão em diferentes alturas e assim por diante.

## 4.2 ALGUNS EXEMPLOS DE BRINCADEIRAS MUSICAIS

### **Brincadeira 1:**

Idade: 3 a 5 anos

### **Desengonçada**

#### **Bia Bedran**

(refrão)

Vem dançar, vem requebrar

Vem fazer o corpo se mexer

Acordar

É a mão direita, mão direita, mão

Direita agora,

A mão direita, que eu acordar.

É a mão esquerda, a mão esquerda,

A mão esquerda agora

As duas juntas que eu vou acordar

(refrão)

É o ombro direito, é o ombro direito,

É o ombro que eu vou acordar.

É o ombro esquerdo, é o ombro

Esquerdo

Os dois juntos que eu vou acordar

(refrão)

É o cotovelo direito, é o cotovelo

Direito

É o cotovelo que eu vou acordar

É o cotovelo esquerdo, é o cotovelo

Esquerdo

Os dois juntos que eu vou acordar

(refrão)

É o braço direito, é o braço direito

É o braço que eu vou acordar

É o braço esquerdo, é o braço

Esquerdo

Os dois juntos que eu vou acordar

(refrão)

É o joelho direito, é o joelho direito

É o joelho que eu vou acordar

É o joelho esquerdo, é o joelho

Esquerdo,

Os dois juntos que eu vou acordar

(refrão)

É o pé direito, é o pé direito, é o

Pé direito agora

É o pé direito, que eu vou acordar

É o pé esquerdo, é o pé esquerdo

É o pé esquerdo agora

Os dois juntos que eu vou

Acordar

(refrão)

É a cabeça, os ombros, as mãos,

Cotovelos e braços

Que eu vou acordar

A cintura, a barriga, o bumbum,

Os joelhos

Tudo junto que eu vou acordar

Materiais necessários: Nenhum

Espaço: Espaço qualquer que dê para as crianças se mexerem confortavelmente.

Objetivo: Coordenação motora, reconhecimento das partes do corpo humano e noção de espaço.

Como brincar: Com a música tocando, as crianças vão dançar conforme a música, fazendo tudo que a música está pedindo e mostrando todas as partes do corpo pela música mencionadas.

### **Brincadeira 2:**

Idade: 3 a 5 anos

### **Periquito Maracanã**

#### **Bia Bedran**

Periquito maracanã

Cadê a sua iaiá (bis)

Faz um dia , faz um ano

Que eu não vejo ela passar(bis)

Ora vai chegando,

Ora vai chegando

Ora vai chegando até chegar

Ora vai afastando,

Ora vai afastando,

Ora vai afastando até afastar

Ora vai abaixando...

Ora vai sentando...

Ora vai deitando...

Ora vai rolando..

Ora vai dormindo...

Ora vai dormindo até sonhar!

Materiais necessários: Nenhum

Espaço: Espaço qualquer que dê para as crianças se mexerem confortavelmente.

Objetivo: Coordenação motora, noção de espaço e tempo, concentração para conseguir acompanhar a música e suas solicitações.

Como brincar: Com a música tocando, as crianças vão dançar conforme a música, em roda as crianças vão fazer tudo que a música pedir.

### **4.3 ALGUNS EXEMPLOS DE JOGOS ALFABETIZADORES**

#### **Jogo 1: Bingo dos sons Iniciais**

Idade: 5 e 6 anos

Público alvo: Crianças em processo de alfabetização, que ainda não compreendem que a palavra é constituída de significado e sequência sonora. Crianças pré-silábicas e silábicas.

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais);
- perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais;
- identificar sílaba como unidade fonológica;
- explorar sons das sílabas iniciais das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.

Como Jogar: Cada jogador possuirá uma cartela (nesta terá as palavras escritas seguidas de imagens correspondentes, que podem ser frutas, brinquedos, cores), ao educador cabe sortear as palavras e falar em voz alta para que as crianças procurem em suas cartelas, uma figura cujo nome

comece com a mesma sílaba da palavra chamada pelo professor. Ganha o jogo quem completar a tabela primeiro.

Repertório de palavras usadas no jogo: (Palavras em negrito são as que deverão estar nas cartelas)

**Arara** – Asa, abelha, avião

**Banco** – Bandeja, bandeira

**Biblioteca** – Bicicleta, bigode

**Bode** – Bola, bota

**Capacete** – Cadeira, cavalo, casa, caderno

**Dentista** – Dente, dentadura

**Estrada** – Estrela, esquilo

**Mala** – Mapa, macaco, maçã

**Meleca** – Medalha, melancia

**Natureza** – navio, nariz

**Parafuso** – Pavão, papagaio, palhaço

**Piolho** – Pilha, pião, pirata

**Raposa** – Rabo, rato

**Saco** – Sapato, sapo

**Velha** – vela

## **Jogo 2: Caça-rima**

**Idade:** 5 e 6 anos

Público alvo: Crianças em processo de alfabetização, que ainda não compreendem que a palavra é constituída/expressa de significado e sequência sonora. Crianças pré-silábicas e silábicas.

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras;
- perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais;
- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;

Como Jogar: Cada jogador recebe uma cartela (cartelas compostas de figuras), são distribuídas 5 fichas (figuras) para cada jogador igualmente, dado o sinal

de educador, cada jogador deve procurar na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas que estão em suas mãos. Cada ficha deve ser colocada em cima da figura correspondente na cartela. O jogo é finalizado quando o primeiro jogador encontrar o par de todas as fichas que recebeu, este falará em voz alta “PAROU”.

Repertório de palavras usadas no jogo:

Avião – Leão

Rato – Gato

Faca – Vaca

Jarro – Carro

Mamadeira – Cadeira

Borboleta – Chupeta

Dinheiro – Brigadeiro

Mola – Bola

Piscina – buzina

### **Jogo 3: Monta – Monta (letras e sílabas)**

Idade: 4 a 6 anos

Público alvo: Crianças em processo de alfabetização, que ainda não compreendem que a palavra é constituída de significado e sequência sonora. Crianças pré-silábicas e silábicas.

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- identificar a letra inicial de cada palavra;
- compreender que as palavras são formadas por letras e sílabas diferentes;
- relacionar imagem, letra inicial, sílabas.

Como Jogar: Um jogo simples que pode ter diversas variações.

Os jogadores deverão relacionar determinada imagem com a letra inicial e em seguida montar o nome desta imagem com as letras ou sílabas móveis.

Por exemplo: Imagem de uma peteca. O jogador terá a imagem da peteca e deverá procurar a letra inicial desta imagem, “P”, e em seguida deverá escrever a palavra “PETECA” utilizando letras móveis (P – E – T – E – C – A) ou sílabas

móveis (PE – TE – CA), isso varia de acordo com o objetivo do educador e a hipótese de alfabetização de cada criança.

#### **Jogo 4: Memória Alfabética**

Idade: 4 a 6 anos

Público alvo: Crianças em processo de alfabetização, que ainda não compreendem que a palavra é constituída de significado e sequência sonora. Crianças pré-silábicas e silábicas.

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- identificar a letra inicial de cada palavra;
- compreender que as palavras são formadas por letras e sílabas diferentes;
- relacionar imagem e palavra.

Como Jogar: Este jogo deve ser jogado como um jogo da memória comum, a única variação está nas peças que ele compõe.

As peças serão divididas em dois grupos, sendo um apenas de imagens e outro apenas com as palavras correspondente as imagens.

Cada jogador deverá virar uma peça de cada lado, sendo que para ganhar e ficar com as peças deve-se combinar imagem com palavra.

Por exemplo: O jogador virou a imagem de uma BOLA, então no grupo das palavras deverá encontrar a palavra BOLA.

Este jogo também pode sofrer diversas variações de acordo com o objetivo do educador e da hipótese de alfabetização de cada criança, por exemplo: ao invés da criança ter que achar a palavra correspondente, poderá encontrar apenas uma palavra com comece com a mesma letra ou sílaba.

#### **Jogo 5: Palavra dentro de Palavra**

Idade: 6 a 8 anos

Público alvo: Crianças em processo de alfabetização, que ainda não compreendem todos os princípios do sistema alfabético ou que não compreendam que as palavras são constituídas de segmentos sonoros

menores (sílabas) e também utilizadas com crianças que ainda necessitam sistematizar e consolidar a correspondência entre a escrita e a pauta sonora. Crianças silábicas-alfabéticas e alfabéticas.

Objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores;
- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- compreender que as palavras são formadas por letras e sílabas diferentes;
- compreender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras;
- compreender o processo de segmentação de palavras.

Como Jogar: O jogo compõe-se de 12 fichas de cor azul contendo figuras e as palavras correspondentes e 12 fichas de cor vermelha, contendo figuras cujos nomes se encontram dentro das palavras das fichas azuis.

As 12 fichas vermelhas são distribuídas igualmente entre os jogadores, as fichas de cor azul devem ficar em um monte, viradas para baixo. Decide-se quem iniciara o jogo e a ordem das jogadas. Dado o sinal do educador para o início do jogo, o primeiro jogador deve desvirar uma ficha azul do monte e verificar qual, entre as suas fichas vermelhas apresenta a “palavra dentro da palavra” da ficha azul que foi desvirada. Caso encontre o par, o jogador deve baixa-lo sobre a mesa; se nenhuma de suas fichas vermelhas tiver uma “palavra dentro da palavra” que foi desvirada ou o jogador não perceber o par, ele é colocada no final do monte e o jogo continuará.

Ganha o jogo quem se livrar de todas as suas fichas primeiro.

Repertório de palavras usadas no jogo: (Palavras em negrito são as que deverão estar nas cartelas azuis)

**Mamão** – mão

**Casa** – asa

**Lampião** – pião

**Sacola** – cola

**Fivela** – vela

**Galho** – alho

**Sapato** – pato

**Galinha** – linha

**Tucano** – cano

**Repolho** – olho

**Saldado** – dado

### **Jogo 6: Quem escreveu sou eu**

Idade: 7 e 8 anos

Público alvo: Crianças em processo de alfabetização, e que já tenham consolidado algumas correspondências grafofônicas, mas que ainda precisem refletir sobre todas as correspondências a serem registradas na escrita das palavras. Crianças silábicas-alfabéticas e alfabéticas.

Objetivos didáticos:

- consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo as letras e suas correspondências sonoras;
- escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído.

Como Jogar: Este jogo é composto por 1 dado de 8 lados, 4 cartelas de cores diferentes com 8 figuras numeradas em cada cartela e 4 cartelas de correção.

Coloca-se uma das cartelas com as figuras no centro da mesa, virada para cima e deixa-se a cartela de correção correspondente virada para baixo.

Cada jogador deve providenciar papel e lápis para escrever as palavras durante o jogo. Tira-se no dado quem começará o jogo, quem tirar mais pontos começa.

O primeiro jogador lança o dado. O número indicado no dado irá apontar o número da figura da cartela cuja palavra deverá ser escrita pelo jogador. O jogador escreve a palavra em seu papel, sem mostrar para o colega, e passa o dado para o jogador seguinte. O mesmo procedimento é seguido pelos demais jogadores.

Não há problemas que jogadores escrevam a mesma palavra, já que a escrita será revelada apenas ao final do jogo, no momento de conforto com a cartela de correção.

Ao final do número de jogadas combinadas pelos jogadores, a cartela de correção é desvirada e cada jogador verifica quantas palavras escreveu corretamente.

Repertório de palavras usadas no jogo:

Bota, nariz, pato, sapato, peteca, jaca, boné, nuvem.

Palhaço, boneca, avião, vassoura, fogão, piano, faca e chuveiro.

Luva, galinha, cama, chapéu, papagaio, boca, pião, estrela.

Cavalo, picolé, abelha, macaco, uva, lápis, ímã, olho.

**Observação quanto as idades sugeridas:**

Vale lembrar que as idades aqui sugeridas nas diversas atividades são apenas recomendações, porém cabe ao professor o olhar delicado para oferecer as crianças as melhores atividades tendo em vista o desenvolvimento de cada um e o objetivo que este quer alcançar.

#### **4.4 O PORQUÊ DE TUDO ISSO...**

Ao longo de todo esse trabalho foi feita uma defesa do uso de jogos no processo de alfabetização, e este ultimo capítulo ficou reservado para deixar registrado alguns exemplos de atividades, jogos e brincadeiras que favorecem e ajudam muito neste processo; muitos educadores ainda não tem a consciência de que muitas vezes uma simples brincadeira realizada com crianças durante toda a educação infantil vai favorecer e aprimorar o processo de alfabetização mais pra frente, deixando a criança muito mais segura e confiante durante este processo que devemos reconhecer não ser fácil; vale ressaltar aqui também que tudo que fazemos de uma forma descontraída e prazerosa é sempre muito mais gostoso, se é assim para nós adultos, para as crianças isso é muito mais forte evidente, e não podemos esconder ou fingir que não sabemos isso, por que colocar crianças em salas de aulas fechadas, sentadas em cadeiras decorando as letras do alfabeto e as sílabas que estas formam se podemos fazer isso de forma muito mais gostosa, lúdica e

prazerosa, fazendo nada mais, nada menos do que uma coisa que as crianças mais gostam de fazer, brincar.

Cabe aqui lembrar que as atividades propostas são apenas algumas de muitas outras que existem e que podem ser inventadas a partir dessas propostas, o educador não precisa ficar preso ao que aqui está escrito.

Foram poucas as atividades escolhidas, no entanto, fica evidente a quantidade grande de objetivos que podemos alcançar com apenas algumas brincadeiras. Vou aqui ressaltar o objetivo principal de cada brincadeira/jogo.

### **Coordenação Motora:**

Brincadeira 1: Corda

Brincadeira 3: Pegador sobre as linhas

Brincadeira 7: Corre-Cutia

Brincadeira 8: Corrida de Obstáculos (Circuito)

### **Noção de tempo e espaço (lateralidade):**

Brincadeira 6: Dança das Cadeiras

Brincadeira 1: Desengonçada

Brincadeira 2: Periquito Maracanã

### **Atenção/Concentração (conhecimentos prévios):**

Brincadeira 2: Corrida das cores

Brincadeira 4: Elefantinho Colorido

Brincadeira 5: Seu Mestre Mandou

### **Alfabetização:**

Jogo 1: Bingo dos sons Iniciais

Jogo 2: Caça-rima

Jogo 3: Monta – Monta (letras e sílabas)

Jogo 4: Memória Alfabética

Jogo 5: Quem escreveu sou eu

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Estão presente neste trabalho diversas reflexões e teorias relacionadas à importância de trabalhar com jogos e brincadeiras durante toda a infância e principalmente durante o processo de alfabetização.

Verificamos que o jogo sempre esteve presente na vida dos seres humanos, sendo esta uma atividade necessária. Destacamos diferentes autores que comprovam que os jogos e brincadeiras fazem parte do processo de formação do ser humano.

Analisamos diferentes maneiras de como a utilização de jogos e brincadeiras podem ser úteis e facilitadoras do processo de ensino aprendizagem, pressupondo que a aprendizagem significativa e prazerosa, considera os conhecimentos prévios de cada sujeito e busca alcançar pelos objetivos de ensino, conhecimentos que se instalem de uma forma agradável de ser concebida, para isto o jogo e a brincadeira oferecem recursos.

Destacamos também a presença dos jogos nos diferentes momentos históricos, considerando sempre a grande importância destes desde os primórdios da vida humana. Os jogos sempre estiveram presentes ocupando um espaço de grande destaque nos diferentes tipos de relações humanas, sendo este também facilitador da interação sujeito/meio/conhecimentos e os processos de desenvolvimento, em diferentes questões, sejam elas sociais e afetivas quanto cognitivas também temos os jogos como recursos auxiliar.

Cabe aqui lembrar que não basta levar o jogo para sala de aula, sem ter conhecimentos prévios sobre como aplicá-lo devidamente, sem um devido planejamento e sem objetivos claros. Desta forma acredita-se que os jogos no processo de alfabetização possam vir como uma forma de fundamentar a maneira de ensinar e aprender.

Tendo em vista as novas abordagens pedagógicas, as quais consideram os jogos como material didático facilitador, o sujeito, suas condições de aprendizagem e julga a competência cognitiva do aluno, fazendo sempre um levantamento dos conhecimentos prévios dos educandos para só em seguida decidir quais os conhecimentos que determinado grupo está apto a adquirir e

quais as melhores maneiras de guiá-los e orientá-los para aquisição destes novos conhecimentos.

Compreendendo que nestas abordagens que os jogos são considerados recursos importantes no processo de ensino/aprendizagem. Admite-se que a aquisição de novos conhecimentos se dá de forma prazerosa e significativa (e para isso a aprendizagem precisa fazer sentido para a criança e esta precisa entender o porquê de aprender tais conteúdos) os jogos aparecem como uma ferramenta pedagógica, jogos operativos, os quais ajudam as crianças a buscarem significações nos novos conhecimentos que terá que internalizar.

Para concluir os jogos mostram para as crianças outra forma de reagir perante o desconhecido e a enfrentar seus obstáculos, os jogos ajudam as crianças a criarem estratégias de forma lúdica, pensando sobre seus desafios, e enfrentando-os.

O presente estudo não se encerra por aqui, apenas foram respondidas questões de acordo com o objetivo proposto, é praticamente impossível esgotar um assunto com tanta densidade como este. Sugere-se que outras pesquisas sejam feitas no campo da alfabetização e do lúdico para sustentação e contínuo avanço, nas questões relativas à aprendizagem dos resultados obtidos neste trabalho.

## **REFERÊNCIAS:**

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 1998.

BRU, Marc. **Métodos de Pedagogia**. Primeira edição. São Paulo: Ática, 2008. 119p.

COSTA, Sharlene Marins; ANTUNES, Sangoi. **Um olhar reflexivo sobre o histórico dos métodos de alfabetização**. Disponível em: [http://www.nre.seed.pr.gov.br/toledo/arquivos/File/olhar\\_reflexivo\\_sobre\\_historico\\_metodos\\_alfabetizacao.pdf](http://www.nre.seed.pr.gov.br/toledo/arquivos/File/olhar_reflexivo_sobre_historico_metodos_alfabetizacao.pdf)

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Edição Comemorativa. Porto Alegre: Artmed, 1999. 304p.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Aprender a Ler e a Escrever: Uma proposta Construtivista**. Porto Alegre: Artmed, 2003. 191p.

FERREIRO, Emília. **Reflexões Sobre Alfabetização**. 25 ed. São Paulo: Cortez, 2010. 102p. – (Coleção questões da nossa época; v.6)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogos Infantis**. O Jogo, a criança e a educação. 11ed. Petrópolis: Vozes, 2003.

MORTATTI, Maria Rosário Longo. **História dos métodos de alfabetização no Brasil**. Disponível em:  
[http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf\\_mortattihisttextalfbbr.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf_mortattihisttextalfbbr.pdf)

MOTA, Ivetilde Nascimento Delgado. **Psicogênese da língua escrita: as contribuições de Piaget**. Disponível em:  
[http://www.fest.edu.br/data/fckfiles/file/nepe/2009\\_1fest\\_revistatransversalidades.pdf#page=79](http://www.fest.edu.br/data/fckfiles/file/nepe/2009_1fest_revistatransversalidades.pdf#page=79)

MORTATTI, Maria Rosário Longo. **História dos Métodos de Alfabetização no Brasil**. 2006. Disponível em:  
<[portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf\\_mortattihisttextalfbbr.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf_mortattihisttextalfbbr.pdf)>.

Macedo, Lino de. **Os Jogos e sua Importância na escola**. Cad. Pesq., São Paulo, n.93, p.5-10, maio 1995.

PIAGET, Jean. **Aprendizagem e Conhecimento**. In.: Aprendizagem e conhecimento. Tradução Equipe da Livraria Freitas Bastos. Rio de Janeiro: Freitas Bastos, 1974.

PINTO, Gersa Rodrigues; LIMA, Regina Célia Villaça. **O desenvolvimento da criança**. 6 ed. Belo Horizonte: FAPI, 2003.

Revista Nova Escola, São Paulo. Volume 1 e 2 dos Grandes Pensadores. n.19. Jul 2008.

ROSAMILHA, Nelson. **Psicologia do jogo e aprendizagem infantil**. São Paulo: Pioneira, 1979.

RUSSO, Maria de Fatima. **Alfabetização: Um processo em construção**. 5 ed. São Paulo: Saraiva, 2010. 272p.

SAVIANI, Dermeval. **Escola e democracia**. Edição comemorativa. Campinas: Autores Associados, 2008. 112 p.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

WEISZ, Telma. Com Ana Sanchez. **O diálogo entre ensino e aprendizagem**. 2 ed. – São Paulo: Ática, 2009. 133p.

MIZUKAMI, Maria da Graça Nicoletti. **Ensino: as abordagens do processo**. São Paulo: EPU, 1986. 119 p.(Temas básicos de educação e ensino)