



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARA – UFPA
CAMPUS UNIVERSITARIO DE ALTAMIRA
PROGRAMA DE FORMAÇÃO DE PROFESSORES DA EDUCAÇÃO BÁSICA.
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

O LÚDICO NA AQUISIÇÃO DO LETRAMENTO: OS JOGOS EDUCATIVOS

IRACY SILVA PIRES

NOVO REPARTIMENTO – PA

2018

IRACY SILVA PIRES

**O LÚDICO NA AQUISIÇÃO DO LETRAMENTO: OS JOGOS
EDUCATIVOS**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como requisitos de nota para a obtenção de grau de Licenciatura Plena em Pedagogia pela Universidade Federal do Pará Campus de Altamira, orientado pelo Prof^o. Me. Sérgio Wellington Freire Chaves.

NOVO REPARTIMENTO – PA
2018

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema de Bibliotecas da Universidade Federal do Pará
Gerada automaticamente pelo módulo Ficat, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

P667I Pires, Iracy Silva Pires
 O LUDÍCO NA AQUISIÇÃO DO LETRAMENTO: OS JOGOS EDUCATIVOS. / Iracy Silva Pires
 Pires. — 2018
 41 f. : il. color

 Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Faculdade de Educação, Campus
 Universitário de Altamira, Universidade Federal do Pará, Altamira, 2018.
 Orientação: Prof. Me. SERGIO WELLINGTON FREIRE CHAVES CHAVES

 1. JOGOS EDUCATIVOS. 2. ALFABETIZAÇÃO. 3. LETRAMENTO. I. CHAVES, SERGIO
 WELLINGTON FREIRE CHAVES, *orient.* II. Título

IRACY SILVA PIRES

Trabalho de Conclusão de Curso para obtenção do grau de Licenciatura em
Pedagogia pela Universidade Federal do Pará-UFGPA

Data de aprovação:...../...../2018

Conceito:.....

BANCA EXAMINADORA

.....
Prof. Me. Sérgio Wellington Freire Chaves
ORIENTADOR

.....
Prof^a. Dra. Maria de Fátima Matos de Souza
Prof^a. 1º MEMBRO

.....
Prof.Esp. Gerson Dias Olivo
Prof^o. 2º MEMBRO

Dedico este trabalho primeiramente a Deus, que é o meu guia nos caminhos que tenho trilhado; ao meu esposo Antonio Vieira Saraiva, minhas filhas e os meus netos que já estão chegando....

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço, a Deus, pois permitiu que eu trilhasse esse caminho até aqui. Deus na sua infinita graça fez o homem e a mulher e assim determinou o caminho que cada um deveria seguir os obstáculos, os tropeços, mas sempre esteve ao nosso lado, mostrando com sua misericórdia que somos seus filhos, e que ele nos ama e que nosso caminho já está traçado não sabemos seus planos mais ele sabe, pois é dono de tudo, muitas vezes fazemos planos que não se realizam, mas tudo ao seu tempo que foi determinado por Deus o único e verdadeiro dono de tudo;

Ao meu esposo Antonio Vieira Saraiva, que esteve ao meu lado todo esse tempo. Do seu jeito, mas sei que me apoiava a sua maneira, pois com seu jeito simples e às vezes até turrão sem querer compreender, mas esteve ao meu lado.

As minhas três filhas que, de certa forma, são à razão pela qual eu nunca desisti dos meus sonhos, pois elas sempre foram a minha razão de viver... Em especial a Bruna, minha caçula, que foi minha companheira esses cinco anos.

A Universidade Federal do Para UFPA por ter oportunizado a realização de um sonho por meio do curso de graduação licenciatura plena em pedagogia.

Aos meus mestres que fizeram parte dessa trajetória, pela sua paciência e pelos conhecimentos transmitidos. Sei que sentirei saudades de todos vocês que muito contribuíram para que eu conseguisse chegar até aqui.

Ao meu orientador Prof^o. Me. Sérgio Wellington Freire Chaves, pela sua paciência e disposição para que assim eu elaborasse esse trabalho, fundamental para minha vida intelectual e profissional.

A coordenação local do PARFOR na pessoa da Prof^a. Cleide Betânia Teles que incansavelmente esteve ao nosso lado durante essa trajetória. Sabemos que sua luta para que esse programa chegasse até nosso município foi grande, mas os frutos que já começam a chegar são motivo para que você se encha de orgulho.

A toda a minha família, em especial aqueles que estiveram mais próximos durante essa jornada, dando força. Mesmo distantes, tenho plena certeza que torceram por mim e intercederam ao Pai celeste para que eu conseguisse chegar até aqui. Obrigada a todos de coração.

Brincar com criança não é perder tempo, é ganha-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-las sentados e enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem.

Carlos Drummond de Andrade

RESUMO

O Lúdico na aquisição do letramento os jogos educativos, a alfabetização e o letramento vêm sendo o ponto chave de muitas discussões em todo o mundo no Brasil pode ressaltar que de certo modo ainda e um tema novo é consideravelmente de grande importância para nossas crianças. Letramento de certo modo é a aquisição que as pessoas por meio das habilidades de leitura e escrita, adquirem isso num contexto específico e com essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais. Esse trabalho tem por finalidade analisar de que forma se dá à alfabetização e o letramento na turma do 3º ano do ensino fundamental da escola “Rei dos Reis” por meio do lúdico, para que possamos compreender a importância da alfabetização e do letramento por meio do lúdico apropriando-se assim dos jogos educativos. Venho, por meio desse trabalho, investigar como o lúdico pode contribuir para a aquisição da alfabetização e do letramento. O estudo de caso será realizado por meio de observação e assim mostrar dentro das análises como está sendo realizada a alfabetização e o letramento na turma do 3º ano para isso foi necessário apropriar-se de jogos e metodologia diferenciada. Para realizar esse trabalho foi preciso leitura baseada nos teóricos que fazem diversas abordagens como KISHIMOTO (1990), PIAGET (1973) SOARES (2010) VIGOTSKY (1989). Diante da realização deste trabalho podemos perceber que o termo letramento vai muito além de decodificar símbolos, ou seja, ler e escrever de forma mecânica sem compreender o que se lê e escreve de acordo com os apoiadores teórico nos quais nos baseamos e no estudo realizado por meio de observação.

Palavras chaves: Lúdico. Jogos educativos. Alfabetização. Letramento.

ABSTRACT

The Ludic in the acquisition of literacy, educational games, literacy and literacy have been the key point of many discussions around the world in Brazil can highlight that in a way still and a new theme is considerably of great importance for our children. Literacy in a way is the acquisition that people through reading and writing skills acquire in a specific context and with those skills relate to social needs, values and practices. This study aims to analyze through a case study how literacy and literacy are given in the 3rd grade class of the "King of Kings" school so that we can understand the importance of literacy and literacy by middle of the appropriating playful of educational games. I have come through this work to investigate how the play can contribute to the acquisition of literacy and literacy. The case study will be carried out through observation and thus shows within the analyzes how literacy and literacy are being performed in the 3rd grade class. For this, it was necessary to appropriate games and differentiated methodology. In order to carry out this work it was necessary to read based on theorists who make several approaches such as KISHIMOTO (1990), PIAGET (1973) SOARES (2010) VIGOTSKY (1989). Therefore we can emphasize that literacy and literacy do not occur overnight everything happens through a process that must be worked out clearly and well planned.

Keywords: Playful, Educational games, Literacy, Literacy.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	11
LETRAMENTO E LUDICIDADE	13
1.1-Letramento: mas o que é afinal?	13
1.2- A ludicidade na contribuição da aquisição do letramento	16
JOGOS EDUCATIVOS:	20
2.1-O surgimento e a importância dos jogos educativos	20
2.2- Espaço e corpus	22
LETRAR NO BRINCAR UMA AÇÃO POSSÍVEL	27
3.1-O uso de jogos educativos: o registro de uma intervenção	27
3.2-Análises e reflexões	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
BIBLIOGRAFIA	35
APÊNCES	37

INTRODUÇÃO

Este trabalho foi realizado com o propósito de demonstrar como se dá a alfabetização e o letramento nas turmas do 3º ano do Ensino Fundamental, da Escola Municipal de Ensino Fundamental Rei dos Reis, localizada no Projeto de Assentamento Tuerê I no município de Novo Repartimento-PA procurando assim esclarecer que a concretização da alfabetização e letramento pode dar-se por meio do lúdico, por meio dos jogos educativos. Ao final do 3º ano das séries iniciais, a criança deve começar a apropriar-se da leitura e da escrita com coerência e perfeição, e os jogos educativos podem ser bastante relevantes para a aquisição da alfabetização e do letramento.

Analisar de que forma se dá a alfabetização e o letramento na turma do 3º ano do Ensino Fundamental da Escola Municipal de Ensino Fundamental Rei dos Reis, por meio do lúdico. Compreender a importância da alfabetização e do letramento por meio do lúdico, apropriando-se assim dos jogos educativos.

Investigar como o lúdico pode contribuir para a aquisição da alfabetização e do letramento.

Alfabetização e letramento são temáticas que tem sido muito abordada nos últimos anos, mais que ainda está longe do esperado no ensino e aprendizado das crianças, principalmente da área rural.

Magda Soares (2013), em uma entrevista concedida a plataforma do letramento, defende que a alfabetização e o letramento envolvem duas aprendizagens distintas, mas que devem ocorrer de forma articulada, numa ação que ela denomina como alfabetizar letrando. A educadora sublinha ainda o papel da literatura infantil e da cultura lúdica no processo de letramento da criança.

Diante da realização deste trabalho podemos perceber que o termo letramento vai muito além de decodificar símbolos, ou seja, ler e escrever de forma mecânica sem compreender o que se lê e escreve de acordo com os apoios teóricos nos quais nos baseamos e no estudo realizado por meio de observação.

Sabemos que a alfabetização e o letramento é importante para que todas as crianças possam dominar a leitura e a escrita, pois os problemas e as dificuldades nas séries posteriores serão bem menores quando o trabalho para introduzir tais habilidades é realizado na mais tenra idade, sendo aprofundando e consolidado nas séries seguintes. Para isso faz-se necessário realizar um trabalho apropriando-se de

jogos e metodologias diferenciadas para que ao final do 3º ano das séries iniciais a criança comece a apropriar-se da leitura e da escrita.

De certa forma, para que possa desenvolver uma alfabetização de qualidade, faz-se necessário que o fazer pedagógico não seja apenas uma organização do professor em sala de aula, mas que toda a escola, por meio do trabalho de todo o corpo que a compõe, tenha um olhar diferenciado na organização do trabalho pedagógico, criando um ambiente que estimule o aluno a buscar a apropriação da leitura e escrita.

Para realização deste trabalho foi necessário ir até a Escola Municipal de Ensino Fundamental “Rei dos Reis” localizada no projeto de assentamento Tuerê I Município de Novo Repartimento, durante a observação percebeu-se o uso de atividades lúdicas que nos fez perceber que o lúdico vem se fazendo presente nas salas de aula com o propósito de proporcionar o letramento. Para fazer as observações deste trabalho aplicamos duas atividades lúdicas na turma do 3º ano de ensino fundamental, na qual se aplicou dois jogos pedagógicos, buscando compreender até que ponto eles auxiliam no processo de alfabetização e letramento.

O trabalho está organizado em três capítulos. No primeiro capítulo, faz-se uma abordagem sobre o que é letramento, e discorre-se sobre a ludicidade na contribuição da aquisição do letramento. No segundo capítulo, aborda-se sobre os jogos educativos e no terceiro capítulo faz-se as análises e as reflexões sobre a observação e as atividades realizadas para que assim este trabalho se realizasse.

CAPÍTULO 1- LETRAMENTO E LUDICIDADE

1.1. Letramento: mas o que é afinal?

Letramento é o processo através do qual a pessoa adquire as habilidades de leitura e escrita num contexto significativo, suplantando o tradicional conceito de alfabetização, compreendido apenas como o processo de identificação e decodificação dos símbolos linguísticos que compõem a língua. Letrar é muito mais do que alfabetizar o indivíduo letrado é aquele que consegue, num contexto específico, e com essas habilidades necessárias, compreender a função comunicativa dos textos, orais e/ou escritos, em diferentes contextos situacionais, percebendo que esses textos se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais. Desse modo podemos relacionar o letramento às questões sociais que estão ligadas à leitura e a escrita nas quais os indivíduos estão envolvidos.

O termo letramento é considerado novo e técnico. Surgiu da palavra inglesa “Literacy”, como resultado de uma nova realidade social na qual não bastava somente ler e escrever; letrado então não é mais “só aquele que é versado em letras ou literaturas”, e sim “aquele que além de dominar a leitura e a escrita faz uso competente de ambas” (JUSTO e RUBIO, 2013, p.02).

Nesse sentido, para que uma pessoa seja letrada, faz-se necessário compreender e ser capaz de desenvolver atividades e habilidades no decorrer da vida profissional e social. Diante dos entraves que encontramos e os mais diversos problemas para entender o termo letramento, podemos sim ressaltar que é um termo novo que, de certa forma, preocupa, pois os estudos acerca do letramento comprovam que os alunos não são letrados. Nossos alunos até são alfabetizados, decodificam palavras e símbolos gráficos, mas o letramento em si torna-se, na educação nacional, bastante falha.

Portanto, letramento difere de alfabetização. O conceito de letramento está enraizado na alfabetização e são confundidos. Kleimam (2005, p.11), nos diz que “o letramento não é alfabetização, mais a inclui. Em outros termos letramento e alfabetização estão associados”. Faz-se necessário sermos conscientes de que letramento e alfabetização podem e devem andar juntos e, principalmente, levando em consideração o cotidiano de cada um dos envolvidos nessa longa jornada que buscamos entender. Mas tem-se que ainda compreender que letramento é algo mais

que alfabetização, e que, portanto, deve ser a meta educacional de todo educador para com seus alunos. Letrar, portanto, está além do alfabetizar.

Contudo, pode-se ressaltar que alfabetizar e letrar não são tarefas fáceis. No cotidiano da sala de aula, por exemplo, uma das maiores dificuldades que existe independente da série em que o aluno esteja, é a da interpretação da leitura; isso nos leva a pensar que o letramento, de certa maneira, não está acontecendo, pelo menos não como era desejado na escola, pois a pessoa efetivamente letrada deverá ser capaz de compreender os fatos que estão a sua volta, ou melhor, ter uma visão reflexiva e interpretativa dos fatos.

Letramento, portanto, vai mais além do apenas ler e escrever, referindo-se ao acréscimo de habilidades e competências que levem a pessoa a ser capaz de desenvolver e estabelecer relações com a linguagem e não apenas com conceitos; e também nos relacionamentos no seu convívio social e profissional, usando a linguagem para isso, na sua vivacidade. Soares (2010), ainda diz que:

O novo termo (*letramento*) faz parte da necessidade que a sociedade tem para nomear coisas e objetos para que eles assim existam, assim, a palavra “letramento” veio para caracterizar quem sabe fazer uso do ler e escrever, que a sociedade impõe (acréscimo nosso). (SOARES, 2010, p.39)

Dessa maneira, letramento seria o estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mais cultiva práticas sociais que usam a escrita com determinado indivíduo ou grupo social, que vão desde escrever um simples bilhete e deixar pregado à porta da geladeira, para sua mãe, ou escrever uma carta aberta politizada para esclarecer sua comunidade de determinado fato muito importante. Para ser considerada uma pessoa letrada não basta o indivíduo ter se apropriado apenas do saber ler e escrever, mas sim adquirir uma tecnologia, de codificar a língua escrita e utilizá-la socialmente.

Sendo assim, a citação faz-nos compreender melhor o termo e buscar fontes que nos faça entender as questões sociais e culturais com os quais devemos estabelecer esse vínculo de aprendizado sistemático.

Estudiosos do assunto garantem que um estudo aprofundado do letramento facilitará o desempenho das pessoas na escrita e na assimilação da leitura gerando um melhor aproveitamento daquilo que se estudou, para ser colocado em prática diretamente, pois o letramento está relacionado com o uso da leitura e da escrita, na vida em sociedade.

Temos por finalidade aqui buscar meios que nos leve a esclarecer que o letramento não consiste apenas no ler e escrever, mas quês e fazem presentes nos mais diversos níveis de compreensão dos indivíduos. Soares afirma:

Alfabetizar é ensinar a ler e escrever dentro de um contexto onde a escrita e a leitura tenham sentido e façam parte da vida do aluno, nesse processo não basta apenas juntar letras para formar palavras e reunir palavras para formar frases, deve-se compreender o que se lê assimilar diferentes tipos de textos e estabelecer relações entre eles (SOARES, 2010, p.12).

Desse modo podemos ressaltar que a palavra letramento é um termo novo no Brasil, quando se leva em consideração a acepção que ela assumiu no contexto educacional hodierno. Desse modo, é necessário um aprofundamento e uma busca para se entender e elaborar um novo conceito do que chamamos de letramento e alfabetização, bem como analisar os pontos positivos e negativos e os novos caminhos para solucionar e compreender tudo o que nos rodeia em torno da leitura e da escrita.

Sendo assim pouco a pouco, vamos esclarecendo todos os questionamentos referentes ao tema abordado, e assim buscar esclarecer que podemos está com o mesmo propósito e na mesma linhagem a serem elaborados e abordados, e que jamais serão desligados do contexto social de uma determinada cultura ou movimento social que esteja entrelaçado à vida dos envolvidos.

A partir desse estudo desejamos deixar claro que a aquisição da linguagem se dá por meio da experiência que si dá na prática do cotidiano. A aquisição da leitura e da escrita é muito relevante ao contexto social na qual devemos está inseridos socialmente. Por fim, a linguagem a escrita decorre tanto da fase na qual a criança se encontra, quanto das experiências pelas quais passam, associando, portanto, ao desenvolvimento da criança. O objetivo maior da linguagem e da escrita podemos dizer que é para se comunicar.

Portanto, para que possamos proporcionar uma reflexão mais aprofundada do tema, fez-se necessário buscar outras fontes de pesquisas, e assim esclarecer que a nossa realidade não difere de outros que também estão na busca da compreensão e entendimento sobre o letramento, que de certa forma já foi relatado que vai muito além da decodificação de códigos linguísticos, onde possamos fazer um apanhado que se torne uma fonte de pesquisa, que possa assim deixar menos dúvidas sobre o que venha a ser o letramento.

1.2 - A ludicidade na contribuição da aquisição do letramento

Essa pesquisa tem como objetivo analisar quais as contribuições significativas que a ludicidade traz para a aquisição da alfabetização e do letramento. Podemos relacionar ludicidade não apenas ao fato da diversão, mas as atividades que envolvem crianças e adultos, dentro e fora do âmbito escolar, pois, de certo modo a brincadeira traz um desenvolvimento tanto cognitivo quanto emocional. O lúdico não deve ser necessariamente usado apenas como forma de entretenimento, mas deve também estar voltado para uma aprendizagem significativa nos mais diferentes contextos e buscando internalizar aprendizagens das mais diversas atividades propostas.

O termo lúdico não é basicamente uma ação voltada apenas para as séries iniciais, e sim um tema que pode se tornar mais abrangente não apenas no contexto escolar mais sim também em outros ambientes da sociedade humana.

De acordo com Vygotsky (1984), “é no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva”. Dessa forma, podemos ressaltar que a ludicidade é uma necessidade do ser humano, para sua vida emocional e cognitiva. De acordo com essa citação é visível que o lúdico se faz necessário na vida dos seres humanos, pois por meio das brincadeiras, as crianças interagem umas com as outras e assim, começam a desenvolver sua aprendizagem significativa além da visão de mundo que ela já tem internalizado.

Nesse sentido, Kishimoto afirma que:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas por um adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador esta potencializando as situações de aprendizagem (KISHIMOTO 1996, p.36).

Mas, afinal, o que é lúdico? Segundo o dicionário Michaelis, o termo lúdico significa aquilo que se refere a jogos e brincadeiras (MICHAELIS, 2010). Esse termo origina-se da palavra *ludus*, em latim, cujo significado é jogo. Dessa forma, lúdico e jogo são palavras de significado muito próximos, utilizadas atualmente em ampla escala nas escolas brasileiras. Podemos assim perceber que, no mundo das brincadeiras, as crianças interagem umas com as outras e, por meio do lúdico, podem socializar os saberes e assim internalizar e garantir uma melhor busca pelo mundo da imaginação.

Para Vygostsky, segundo Aranha (2002), “a brincadeira, o jogo são atividades específicas da infância, nas quais a criança recria a realidade usando sistemas simbólicos”. É uma atividade social, com contexto cultural e social.

Podemos perceber que, por meio das brincadeiras, as crianças conseguem interagir os conhecimentos, e por meio do lúdico assimilam e socializam os saberes e assim internalizam e garantem uma melhor busca pelo conhecimento, partindo, muitas vezes, pelo mundo da imaginação.

Segundo Luckesi (2000) o lúdico são aquelas atividades que proporcionam uma experiência de plenitude, em que nos envolvemos por inteiro, estando flexíveis e saudáveis. Dessa maneira podemos perceber que por meio das atividades, dos jogos e das brincadeiras, as crianças envolvidas de certo modo podem até estar em conflito consigo mesma, mas por meio do lúdico a própria criança irá buscar certo refúgio dos seus conflitos por meio da assimilação e a compreensão que serão caracterizadas de modo que as ideias e os novos conhecimentos serão compreendidos.

Para Piaget (1973), “tanto a brincadeira como os jogos são essenciais para contribuir com o processo de aprendizagem”. Em relação o que foi dito Piaget, explica:

O jogo é, portanto, sob suas duas formas essenciais de exercícios sensório-motor, e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem todos que se forneçam as crianças um material conveniente a fim de que jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1973, P.163).

Para um melhor entendimento faz-se necessário, relacionar mecanismos de assimilação que podem estar sendo utilizados para aquisição do conhecimento. Para Piaget (1972), o indivíduo traz, ao nascer, as estruturas mentais, as quais vão se ocupando de estabelecer uma interação de fatores internos e externos durante as experiências que vai ele vivenciando. Ainda sobre este assunto Piaget diz que:

Toda conduta humana é uma assimilação de dados de esquemas anteriores (assimilações de esquemas hereditários em graus diversos de profundidade) e toda conduta é, ao mesmo tempo acomodação destes esquemas a situação atual. Daí resulta que a teoria do desenvolvimento apela, necessariamente para a noção de equilíbrio entre fatores internos e externos ou, mais em geral, entre assimilação e acomodação (PIAGET, 1972, p.95 e 96).

Segundo essa citação, fica claro que a conduta humana está relacionada às experiências vivenciadas anteriormente, ou seja, pode até de certa forma está ligada a hereditariedade, isso é uma hipótese para melhor compreender o que muitas vezes acontece com nossas crianças.

De acordo com Piaget todos esses mecanismos são funcionais e comuns a todos os estágios de desenvolvimento e que correspondem a uma necessidade. Com relação a esses estágios Piaget diz ainda que:

A criança só realiza ação exterior, ou mesmo inteiramente interior quando impulsionada por um motivo e, esse traduz sempre sob a forma de uma necessidade (uma necessidade elementar, ou um interesse, uma pergunta etc.) (PIAGET, 1972, p.14).

Analisando a citação fica fácil concluirmos, que de acordo com os estágios que a criança passa ela sempre traz algo do mundo na qual ela está inserida, pode ser um fato novo que nos proporcione um melhor entendimento sobre suas ações e o seu desenvolvimento.

No processo de internalização é fundamental a interferência do outro, seja a mãe, os companheiros de brincadeira e de estudo, os professores a fim de que os conceitos sejam construídos e sofram constantes transformações. A partir disso chama a atenção para o conceito de zona de desenvolvimento proximal¹ (ARANHA, 2002, p.186).

A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. Uma fundamentação teórica consiste em dá suporte necessário ao professor para entendimentos dos porquês de seu trabalho e assim realizar um trabalho voltado para o lúdico, e que o mesmo envolva todos os que estiverem ao seu alcance.

Portanto devemos buscar mecanismos que possa está nos proporcionando realizar um trabalho lúdico e sempre buscar predisposição para inovações e assim realizar atividades lúdicas, que possam não apenas ser caracterizado como

¹**Zona de Desenvolvimento Proximal** é um conceito elaborado por Vigotsky, e define a distância entre o *nível de desenvolvimento atual*, determinado pela capacidade de resolver um problema sem ajuda, e sua gama de possibilidades, determinado através de resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou em colaboração com outro companheiro (uma criança mais velha). Quer dizer, é a série de informações que a pessoa tem a potencialidade de aprender mas ainda não completou o processo, conhecimentos fora de seu alcance atual, mas potencialmente atingíveis.

brincadeiras, mas que por meio das mesmas proporcione uma aprendizagem prazerosa e satisfatória. Por fim podemos dizer que lúdico não é apenas brincar, mas é aprender por meio de atividades que proporcionem uma aprendizagem com alegria e satisfação.

CAPÍTULO 2 - JOGOS EDUCATIVOS

2.1- O surgimento e a importância dos jogos educativos.

Por meio desta pesquisa pretende-se fazer reflexões sobre o uso dos jogos educativos na aquisição do letramento. De certo modo, não buscamos elaborar uma resposta definitiva para os questionamentos acerca do quão eficiente pode ser a inter-relação entre as atividades lúdicas e o aprimoramento do letramento em sala de aula e sim relacionar e apresentar considerações acerca do uso dos jogos educativos no ensino aprendizagem.

Se levarmos em consideração o contexto histórico da humanidade, podemos perceber que o jogo está presente na vida e no cotidiano das crianças. No novo Dicionário da Língua Portuguesa, Holanda (1975), temos que do verbo latino vinclu, derivou-se vincro, depois vrinco, daí brinco, que significa laço. O que leva a ideia de que brincar é criar laços. Já o termo brinquedo é definido como “objeto que servem para as crianças brincarem; jogo de crianças; brincadeiras divertimento, passatempo; festa, folia, folguedo.” E encontramos ainda brincar como “divertir-se infantilmente; entreter-se em jogos de criança ou ainda recrear-se, entreter-se, distrair-se, folgar”.

O termo jogar, por outro lado, é extensivo tanto às noções de brincar quanto a várias outras atividades, sendo usado mais frequentemente para definir passatempos e divertimentos sujeitos a determinadas regras. Temos também o termo lúdico, que deriva do latim ludus, mais abrangente, que remete “as brincadeiras, aos jogos de regras, a competições, recreação, representações teatrais e litúrgicas” (Ibid. p.24).

Discorrendo sobre o tema a história do brincar Craidy e Kaercher (2001) afirmam que:

A criança vê o mundo através do brinquedo e que sempre existiram formas, jeitos e instrumentos para brincar. As brincadeiras se perpetuam e se renovam a cada geração carregando os traços característicos de cada uma. Elas continuam ressaltando: [.....] A criança expressa-se pelo ato lúdico e é através desse ato que a infância carrega consigo as brincadeiras. Elas perpetuam e renovam a cultura infantil, desenvolvendo formas de convivência social, modificando-se e recebendo novos conteúdos, a fim de se renovar a cada geração. É pelo brincar e repetir a brincadeira que a criança saboreia a vitória da aquisição de um novo saber fazer, incorporando-o a cada novo brincar. (CRAIDY E KAERCHER, 2001, p.103).

Podemos assim ressaltar que se a criança vê o mundo por meio das brincadeiras, ela cria na sua inocência um mundo que é só seu e busca por meio da diversão demonstrar que a aprendizagem também se dá por meio das brincadeiras de criança e vai muito além de uma sala de aula. Sobre esse aspecto Wallon comenta:

Uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Nele o jogador se entrega espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer, tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, silêncio reconhecimento, solidão ociosa por uma atividade mais fecunda. O jogo é essencialmente uma ocupação separada do resto da existência e é realizada em geral dentro de limites precisos de tempo e lugar. (WALLON, 1979 p.210)

Nesse contexto, o jogo pode tornar-se uma atividade voltada para possibilitar uma aprendizagem por meio do lúdico e assim por meio da brincadeira e divertimento, construir a aquisição da aprendizagem significativa e o desenvolvimento humano das crianças além de possibilitar um melhor relacionamento no seu cotidiano dentro e fora do ambiente escolar. A esse respeito, Neto nos diz que:

Se o ensino for lúdico e desafiador, a aprendizagem prolonga-se fora da sala de aula, fora da escola, pelo cotidiano, até as férias, num crescendo muito mais rico do que algumas informações que o aluno decora porque vão cair na prova. (NETO, 1992, p.)

Sendo assim diante dessa citação podemos ressaltar que a aprendizagem pode se tornar mais prazerosa por meio do lúdico, e dos jogos usados na realização de atividades que envolvam as crianças com o propósito de enriquecer e estimular o raciocínio.

Podemos caracterizar os jogos pedagógicos não apenas como instrumentos, que não podem ser entendidos como mestres. Em outras palavras, o jogo necessita de alguém que o acompanhe e que analise não somente o jogo e sim, o jogo e o jogador, mesmo porque o valor pedagógico da atividade está na forma como ele é apresentado ao aluno e de que resultados serão aferidos a partir de sua realização.

Segundo Kishimoto, (1990) o interesse pelo jogo aparece nos escritos de Horácio e Quintiliano, que se referem às pequenas guloseimas em forma de letras, produzidas pelas doceiras de Roma, destinadas ao aprendizado das letras. A prática de aliar o jogo aos primeiros estudos parece justificar o nome de *ludus* atribuído às escolas responsáveis pela instrução elementar, semelhante aos locais destinados a espetáculos e a prática de exercícios de fortalecimento do corpo e do espírito. Kishimoto ainda nos diz que:

O renascimento vê a brincadeira como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilita o estudo. Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares. (KISHIMOTO, 2006, p.28)

Podemos assim enfatizar que o jogo torna-se um facilitador da aprendizagem, e que por meio das brincadeiras, a internalização dos saberes é maior, tanto criança quanto os adolescentes precisam de certa forma do espírito esportivo por meio dos jogos.

Antes de Froebel, três concepções veiculavam as relações entre o jogo infantil e a educação: 1ª- recreação; 2ª uso do jogo para favorecer o ensino de conteúdos escolares; e 3ª diagnóstico da personalidade infantil e recurso para ajustar o ensino às necessidades infantis (BROUGERE, 1995, p.64).

O jogo é uma atividade que tem valor educacional intrínseco. Leif diz que “jogar educa, assim como viver educa: sempre sobra alguma coisa” (LEIF e BRUNELLE apud PASSERINO, 1998).

Segundo Huizinga (1999), “o jogo, o brincar deve ter caráter de liberdade para as crianças irem muito além das fantasias, deve ser uma atividade voluntária e quando imposta deixa de ser brincadeira ou um jogo do faz de conta.”

De certo modo a criança aprende por meio do jogo e das brincadeiras, pois as mesmas interagem umas com as outras e assim aprendem como os outros pensam, agem, nesse sentido vão descobrindo o mundo imaginário ao seu redor.

Cunha (1994) nos diz que: “O brincar é uma característica primordial na vida das crianças porque é bom, é gostoso e da felicidade em todos os momentos das brincadeiras”. Nesse sentido podemos proporcionar brincadeiras por meio dos jogos e buscar de forma que não seja imposto e, sim espontâneo, e assim transformar de maneira alegre e divertida a aprendizagem.

Segundo Vygotski, (1989) 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, do pensamento e da concentração. Nesse sentido, Leal, Albuquerque e Leite (2005) afirmam que os jogos educacionais aliados a educação proporcionam a consolidação da aprendizagem da escrita e também a lidar com regras e atividades grupais, essências basilares para o letramento que tanto se faz necessário: “Através dos jogos ajudamos os alunos não apenas a entender a lógica da nossa escrita e a consolidar o que eles já têm aprendido, como também a aprender a lidar com regras e a participar em atividades grupais” (p.130).

Leal, Albuquerque e Leite (2005), pautadas pela alfabetização e letramento, dividem os jogos educativos em três grupos: 1) Jogos de Análise Fonológica (jogos que inserem atividades de análise fonológica sem fazer correspondência com a escrita); 2) Jogos de Correspondências Grafônicas (jogos que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético – sílabas, fonemas – ajudando os alunos a pensarem sobre as correspondências grafônicas; e 3) Jogos que Sistematizam as Correspondências Grafônicas (jogos que ao sistematizarem a grafia, caminham para o letramento em si).

Diante disso fica visível que por meio dos jogos temos mais chances de está levando nossas crianças à descoberta de um mundo que de certa forma já existe dentro de si, e assim deixar fluir esse mundo da aprendizagem sistemática levando as crianças a utilizarem o jogo não somente para diversão e sim para dividirem a alegria da brincadeira e o divertimento, e assim também adquirir conhecimento por meio da troca, e compreender melhor o mundo a sua volta.

2.2- Espaço

A E.M.E.F. Rei dos Reis está localizada no PA Tuerê I, município de Novo Repartimento-PA. Foi fundada aos 14 de Março de 1990, criada pelo decreto de Nº056/2008, na administração da Prefeita Zuleide Santos do Município de Pacajá e teve como primeira professora Marineuza Vieira da Rocha. Hoje há 151matriculadosnas turmas do ensino fundamenta I, sendo distribuídos em uma turma de 1º ano, uma de 2º ano, uma 3º ano, 2 de 4º ano e uma de 5º ano

O quadro de funcionários da escola conta com 1 diretor, 1 coordenador pedagógico, um supervisor e 07 professores de 1º ao 5º ano (na turma do 5º ano temos 1 professor mediador devido a presença de um aluno com necessidades educacionais especiais). Há ainda 12 auxiliares, sendo 08 serventes e 04 vigias.

A estrutura física da escola apresenta 04 salas de aula, 01 diretoria, 01 secretaria, uma sala de professores, 01 cozinha com despensa, corredores de acesso às salas de aula, 02 banheiros (masculino e feminino) para os alunos, pátio para recreação e merenda todos adaptados as Pessoas com Necessidades Educacionais Especiais-(PCNEE). Hoje a instituição apresenta uma estrutura física

insuficiente para atender a demanda manifesta, não possuindo salas de aula em número suficiente para atender as turmas, razão pela qual existem ainda duas salas anexas em uma casa alugada nas imediações da escola.

O perfil socioeconômico é bem diversificado, mas a maior parte dos alunos se encontra situada na renda abaixo do salário mínimo, sendo que destes, cerca de 80% dependem do programa Bolsa Família, cujos recursos são usados na aquisição de matérias escolares dos alunos. Parte deles reside na própria vila e outros são moradores das vicinais do entorno.

De acordo com o que reza o Projeto Político Pedagógico-(PPP) da escola, a E.M.E.F. Rei dos Reis tem como função principal respeitar e valorizar as experiências de vida dos discentes e de suas famílias, procurando ser uma escola que ofereça um espaço de construção de um currículo com ideias de ética, justiça, respeito e amor. Como instituição de ensino, a escola deseja introduzir em seu espaço, um currículo de lutas pelo direito a uma vida digna em que todos possam questionar e superar a exclusão social e toda forma de preconceito.

Quanto à educação formal de nossos alunos, a escola tem o compromisso de compartilhar conhecimento, estimulando nossas crianças a permanecerem na escola, desenvolvendo neles e na família dos mesmos a consciência crítica de forma que os tornem capazes de analisar as realidades vividas e assistidas, destacando os pontos positivos e negativos, estando assim, preparados para a vida em seus diversos aspectos.

A instituição visa também que a comunidade escolar esteja de fato envolvida e participando das decisões a serem tomadas pela escola, pois, acredita que escola e comunidade devem caminhar lado a lado porque juntas se tornam fortes, capazes de enfrentar e superar as dificuldades do dia a dia, mantendo assim uma convivência baseada no respeito mútuo, nos valores morais, sociais, culturais e éticos.

De acordo com as informações obtidas para durante a elaboração deste trabalho a E.M.E.F. “Rei dos Reis” acredita que a educação é um processo de formação da personalidade humana através do qual as pessoas se inserem na sociedade, transformando a si próprios e o meio em que vivem, sendo autor da sua própria história.

Nesse sentido a escola não é simplesmente um prédio construído de tijolos frio e outros aparatos necessários nas grandes construções, é também um ambiente construído, por pessoas que pensam, sentem, amam, interagem, choram alegram-se, e juntos promovem o conjunto das dimensões da formação humana, compartilhando e sistematizando o saber, a fim de que todos os que estão nela inseridos, tenham consciências dos seus direitos e deveres como seres humanos ativos na sociedade.

A ação foi realizada na turma do terceiro ano do ensino fundamental I, na qual estão matriculados 24 de alunos. Propusemo-nos a fazer esta ação nesta turma, pois os mesmos estão saindo do ciclo de alfabetização, segundo a terminologia do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC)². A pesquisa é qualitativa, ou seja, buscamos apenas esclarecer ou observar de que forma se dá o letramento nas séries iniciais e assim fechar uma etapa da nossa pesquisa.

No dia em que a ação foi realizada, a professora da turma não fez nem uma objeção contrária quanto a nossa proposta de trabalho. Chegando à turma, no primeiro momento da aula expliquei o nosso objetivo na sala, explicando que seriam realizadas duas atividades nas quais observaríamos de que forma podemos ser alfabetizados e letrados por meio dos jogos.

Para aplicação da atividade, dividimos a turma em dois grupos na intenção de fazer surgir o desafio e a competição e assim chamar a atenção dos mesmos para a interação uns com os outros. A primeira atividade aplicada foi o jogo da leitura, que consiste em jogar argolas para formar palavras ditada pelo professor, sendo considerado vencedor do jogo quem formar o maior número de palavras, fazendo a leitura das mesmas e indicando o número de sílabas e o número de letras.

O outro jogo realizado foi o bingo dos nomes que consiste em formar o maior número de palavras por meio do desenho e da sílaba inicial. Esse é um jogo simples e de fácil compreensão e durante a realização os alunos interagir uns com os outros, demonstrando que para vencer o jogo (formar as palavras) é necessário que todos os envolvidos estejam unidos no mesmo propósito.

²O PNAIC - Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa é um compromisso formal e solidário assumido pelos governos Federal, do Distrito Federal, dos Estados e dos Municípios, desde 2012, para atender à Meta 5 do Plano Nacional da Educação (PNE), que estabelece a obrigatoriedade de “Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do ensino fundamental por meio da oferta de cursos de formação continuada a professores alfabetizadores.

A partir da realização dos jogos, observou-se que é acreditável alfabetizar por meio dos jogos, levando em consideração todos os aspectos que estão ligados ao jogo e a interação da turma, sendo possível usar o jogo de diferentes formas dentro das possibilidades educacionais, já que esse como instrumento metodológico, um jogo pode ser trabalhado de diferentes formas e com diferentes finalidades, sem perder o real objetivo da atividade proposta.

CAPÍTULO 3 – LETRAR NO BRINCAR UMA AÇÃO POSSÍVEL

3.1- O uso de jogos educativos: o registro de uma intervenção

A escola na qual foi realizada a intervenção possui uma rotina bem diversificada sendo que a turma do 3º ano na qual foi realizada a intervenção funciona no turno vespertino. Ao tocar o sinal para o início das aulas, todos se dirigem para sua sala e, ao se acomodarem, a professora faz uma oração de agradecimento juntamente com a turma e canta uma música de acolhida. Podemos notar que todos procuram interagir na hora da música, pois é uma atividade prazerosa para os alunos. Somente após essa rotina de acolhida, começa a aula propriamente dita com a professora fazendo as indagações sobre as atividades do dia anterior enquanto as solicita para a correção. Mesmo nesse momento de correção, a professora procura dinamizar as atividades, envolvendo os alunos de forma que todos participem, demonstrando mais uma vez que a ludicidade pode ser muito útil no desenvolvimento de habilidades dos discentes, além de promover a interação e a socialização dos alunos.

A partir das observações e da convivência no espaço escolar, pudemos perceber que a rotina da escola não é diferente dos modelos de escolas que conhecemos: o horário de entrada se dá às 13h00min horas, o intervalo a partir das 15h00 horas com retorno às 15h15 minutos e o término das aulas se dá por volta das 17h00.

Durante a observação e realização do trabalho por meio dos jogos, como já foi citado, realizou-se duas atividades diferentes sempre buscando a interação dos alunos. A metodologia das atividades consistiu em ditar algumas palavras que foram escritas na lousa para que os discentes as encontrassem no tabuleiro. Após encontrá-las, os competidores teriam que fazer a leitura das palavras em voz alta e o vencedor seria quem conseguisse encontrar o maior número possível. Essa atividade chamou bastante a atenção dos alunos, talvez por se tratar de uma proposta diferenciada da forma de trabalho cotidiano, cuja rotina acaba sendo cansativa e monótona para os eles. Sabe-se que os alunos, independente da faixa etária, mas principalmente os menores, são atraídos pelas novidades, pela inovação, por tudo que fuja da rotina e do corriqueiro.

Motivada pela reação da turma que interagiu bastante, produziu bons resultados e demonstrou satisfação com a proposta de atividade apresentada, a professora sugeriu que, com essa mesma proposta de atividade, trabalhássemos formação de frases, produção de texto, o número de sílabas e letras e outros assuntos, percebendo que, com a utilização de um jogo, é possível trabalhar os mais diversos assuntos e uma diversidade de conteúdo, proporcionando, por meio do lúdico, a aprendizagem e o letramento que buscamos a cada dia na nossa jornada.

Sabe-se, porém, que ainda há muito que se fazer no sentido de tornar a ludicidade como parte integrante da jornada pedagógica de sala de aula, mesmo porque muitos ainda veem o jogo e o brincar como atividades desnecessárias que em nada acrescentam ao aprendizado do aluno. Mesmo entre professores essa ainda é uma ideia muito defendida, especialmente entre os adeptos de práticas tradicionais em sala de aula.

Contudo, dado esse primeiro passo e compreendendo-se a importância dos jogos como facilitadores do processo de ensino e aprendizagem, pode-se constatar que eles são não apenas importantes, mas também necessários para ilustrar os conteúdos e transformar em concretas as informações teóricas que o professor repete ano após ano em sala de aula. E isso não apenas nas salas de alfabetização ou no início do processo de escolarização, visto que o letramento e a alfabetização não se encerram nesse ciclo.

Ressalta-se que, na visão de muitos profissionais, trabalhar com jogos é muito trabalhoso e cansativo, o que gera desmotivação e conseqüente desinteresse. Entretanto, pode-se constatar o quão gratificante é observar os resultados colhidos a partir dessas práticas. No caso dessa turma em específico, foi recompensador ver as crianças se esforçando, se empenhando e descobrindo o caminho da leitura e da escrita de forma prazerosa.

Paulo Freire atribui à alfabetização a capacidade de levar o analfabeto a organizar reflexivamente seu pensamento, desenvolver a consciência crítica, introduzindo no processo real da democratização da cultura e da libertação (FREIRE, 2000, p.09). Contudo, não é exatamente assim que vem ocorrendo nas salas de aula.

Durante a observação, pode-se perceber que, mesmo as crianças do 3º ano do fundamental menor, que de certa forma estão deixando o ciclo de alfabetização segundo meta projetada pelo governo federal de que todas as crianças deveriam

está alfabetizada ao final do ciclo 1º ao 3º ano, não se encontram com as habilidades e competências leitoras no nível adequado. Quando se trata das escolas da área rural essa problemática é ainda maior, dadas às próprias condições de trabalho do docente, à realidade social e familiar dos alunos. Considere-se que a maioria dessas crianças precisa ajudar os pais nos afazeres, sobrando-lhes pouco tempo para as horas extras de estudo e até mesmo para a realização das atividades. Além desses fatores, ainda há os casos de alunos que chegam ao 1º ano sem passar pela educação infantil, momento em que ocorre o processo natural de adaptação à escola, à rotina de sala de aula e a socialização.

Portanto, esse pode ser um dos problemas que levam essas crianças a chegarem ao final do ciclo de alfabetização sem ter adquirido e desenvolvido as habilidades suficientes para ler e interpretar. Não se pode negar também que pode estar havendo falhas na maneira do professor ensinar, já que nem todos demonstram preocupação em alfabetizar letrando. Há de se considerar que até mesmo alguns professores não são letrados e nem compreendem a importância desse processo para o progresso na vida escolar e dessa forma perpetuam as dificuldades das crianças com relação às atividades relacionadas à leitura e escrita proficiente.

Dessa forma, necessário seria que todos os profissionais da educação básica tivessem a consciência de que ser alfabetizado e letrado não é mais apenas ler e escrever, mas adquirir habilidades que perpassem a mera decodificação de símbolos grâficos, procurando assim desenvolver atividades que envolvam a alfabetização e o letramento, para que possa sanar as dificuldades e com certeza teremos excelentes alunos e pessoas que se relacionaram bem na vida social e profissional.

Por fim, alfabetização e letramento vão mais além do que apenas ler e escrever. Alfabetizar letrando está relacionado à ampliação de habilidades que levem as pessoas a ser capazes de desenvolver e estabelecer não apenas conceitos soltos, desconexos, mas que façam a relação entre os conceitos, à teoria e as atividades da prática cotidiana.

Portanto, é importante que a pessoa seja alfabetizada e letrada para que não tenha problemas ou dificuldades, pois hoje o que mais demonstra o fracasso escolar é a falta de alfabetização e letramento, cujos reflexos são perceptíveis ao longo da caminhada escolar. A escola, tal como tem sido, tem produzido como resultado

alunos com baixo desempenho leitor, com enormes dificuldades na produção e articulação de ideias, com pouquíssimas habilidades de produção e compreensão textual e isso em todas as etapas de ensino, até mesmo no nível superior no qual se espera encontrar pessoas que apresentem um desempenho satisfatório em se tratando do uso da língua, especialmente na modalidade escrita cuja aprendizagem se constitui no cerne de todo o trabalho escolar.

3.2- Análises e reflexões

Pode-se ressaltar que, por meio das observações feitas durante o estudo de caso, foi possível concluir que o uso dos jogos pedagógicos como forma de ensinar é uma prática muito relevante para alcançar o objetivo de introduzir, no contexto da sala de aula, práticas pedagógicas que visem o letramento. É importante ressaltar que a realização dessa tarefa torna-se mais prazerosa quando se faz de forma lúdica, com atividades que estejam no campo de interesse dos alunos, com práticas que os faça vislumbrar o lado interessante da aprendizagem, tirando a insipidez e a monotonia da sala de aula. Isso vale para todas as séries, etapas e modalidades de ensino, com as adaptações necessárias à idade e ao campo de interesse do discente. O fato é que a aprendizagem torna-se muito mais significativa e prazerosa quando o contato entre o aluno e o conhecimento se dá de forma mais agradável, fugindo da mera relação teórica, cuja abstração por vezes se torna um obstáculo à efetiva aprendizagem.

De certo modo, os jogos educativos estão presentes nas práticas pedagógicas para facilitar a aprendizagem e a internalização dos conhecimentos. Nesse sentido, o uso dos jogos pedagógicos na sala de aula pode caracterizar-se como um suporte na realização de atividades lúdicas, pois o ensino de forma lúdica torna-se prazeroso e muito agradável. Nesse contexto Caillois define o jogo como:

Uma atividade livre e voluntária, fonte de alegria e divertimento. Nele o jogador se entrega espontaneamente, de livre vontade e por exclusivo prazer tendo a cada instante a possibilidade de optar pelo retiro, silêncio, recolhimento, solidão ociosa por uma atividade mais fecunda. O jogo é essencialmente uma ocupação separada do resto da existência e é realizado em geral dentro de limites precisos de tempo e lugar. (CAILLOIS, 1990, p.26)

Diante dessa citação, podemos assim ressaltar que o jogo torna-se atrativo para o jogador em caráter de competição, ou seja, quando usamos o jogo de forma bem planejada para que os alunos dele participem não por uma obrigação, mas pelo

fato de estarem se divertindo e ao mesmo tempo aprendendo, embora nem sempre eles sejam capazes de perceber a aprendizagem por trás da diversão. Dessa forma, pelo que se depreende na citação de Caillois (1990), as atividades lúdicas devem ser, sobretudo, prazerosas, capazes de promover a sensação agradável de bem estar e não uma imposição por parte do professor. O aluno deve-se sentir-se motivado e interessado em participar efetivamente daquela atividade, extraindo dela o que de melhor pode oferecer na associação ludicidade/conhecimento. Assim, o jogo não pode ser visto meramente como um jogo, uma brincadeira desvinculada do objetivo pedagógico de sala de aula. Ele deve ser visto como um meio e não como um fim para o alcance do conhecimento e da aprendizagem significativa.

Ressalta-se, contudo, que dentro das abordagens feitas e estudos sobre os jogos pedagógicos dentro do contexto escolar, detectou-se que ainda se faz necessário desenvolver um trabalho voltado para a aceitação dos jogos como fonte de conhecimento. Deve-se isso ao fato de que por muito tempo esses jogos foram vistos apenas como forma de divertimento, como uma atividade surgida no momento em que não há nada planejado para ser realizado ou quando o professor deseja ocupar o tempo dos alunos e fugir da sua responsabilidade. Muitos pais, diretores e até mesmo professores sempre compreenderam a prática de jogos e brincadeiras como uma forma de enrolação, sem nenhum objetivo, apenas para preencher o tempo, evitando a ociosidade. Obviamente, não se pode negar que em alguns casos é exatamente assim que funciona. Porém, se produzido de forma articulada e com objetivos bem definidos, os jogos e brincadeiras são uma excelente ferramenta pedagógica que apresentam um resultado satisfatório, especialmente nas turmas menores, nas quais estão alunos que têm a brincadeira e o jogo como prática cotidiana, embora não apenas nelas. Portanto, percebemos durante nossa observação e baseado nos mais diversos teóricos do assunto que o jogo precisa de um lugar dentro do fazer pedagógico, como já foi citado, para que a alfabetização e o letramento aconteçam de forma lúdica.

A partir dos dados coletados, durante a observação e aplicação das atividades, pudemos perceber que a atividade realizada de forma lúdica tem maior aceitação e entendimento por parte dos educando e que, de certa forma, precisamos apenas nos adaptar a essa tarefa que não pode ser considerada das mais fáceis, uma vez que é necessário não apenas a disposição para construir esses jogos, mas em alguns casos (na maioria, diga-se de passagem), é preciso inclusive onerar o

orçamento para comprar os materiais necessários para construí-los, já que as escolas nem sempre dispõem de recursos pedagógicos.

Pelo que se pode constatar na EMEF Rei dos Reis, pelo menos a pré-disposição para esse trabalho já existe. Há, por parte da coordenação pedagógica, uma força de vontade para ajudar na elaboração dos jogos pedagógicos que serão utilizados na sala de aula, embora às vezes seja preciso que os próprios educadores providenciem o material necessário, o que ocorre, geralmente, quando estes vêm à sede do município receber seus vencimentos mensais. Porém, essa experiência verificada na EMEF Rei dos Reis apenas corrobora a ideia de que, quando há pré-disposição e vontade de dirimir as dificuldades no processo de ensino e aprendizagem, as barreiras são minimizadas para que os objetivos sejam alcançados.

Obviamente, devemos ressaltar que são muitas as dificuldades enfrentadas pelos professores em se tratando de letramento. Para muitos educadores, esse é um tema relativamente novo, especialmente com a conotação hodierna, o que acaba fazendo com que haja uma barreira na aceitação e implementação do processo em sala de aula. Faz-se necessário, dessa forma, que o professor compreenda que, no trabalho com a língua, é preciso ir além do saber ler e escrever mecanicamente, como ocorre na alfabetização feita pura e simplesmente por meio da decodificação de signos linguísticos. O letramento é um grande desafio a serem encaradas na busca de uma educação cujos frutos sejam pessoas que sejam capazes de não apenas decodificar sinais gráficos e sim que possa compreender e relacionar os mais diferentes textos, nos mais diversos contextos e situações de uso, apropriando-se da linguagem como instrumento de transmissão de ideias e de compreensão e interpretação do mundo e da sociedade em que elas estão inseridas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por meio da análise do estudo realizado na EMEF Rei dos Reis, foi possível constatar que o letramento pode se dá por meio dos jogos educativos, foi possível constatar que a alfabetização e o letramento devem acontecer de forma prazerosa, e uma excelente maneira de garantir que isso aconteça e por meio do uso dos jogos educativos voltados para esse propósito, pois ao utilizar atividades que estejam no campo de interesse das crianças é possível despertar o interesse delas para o assunto que o professor está querendo tratar, unindo o “útil ao agradável” no campo do ensino e aprendizagem.

Durante o estudo nos baseamos em teóricos que deixam bem clara suas concepções a respeito da alfabetização. Para isso, foi necessário um estudo bem amplo sobre o letramento e os jogos educativos que são à base do nosso estudo, cujo objetivo principal foi demonstrar que o uso dos jogos como ferramenta dentro do contexto escolar pode propiciar o alcance dos objetivos se trabalhado com metodologias adequadas e bem definidas, visando alcançar os resultados esperado se proposto.

Na análise do marco teórico consultado e utilizado, percebemos que alguns autores ou a sua grande maioria se refere ao letramento como um processo que se inicia não apenas dentro da escola, e sim quando qualquer pessoa seja inserida dentro de um convívio social, pois, como se sabe, a escola não pode ser considerada um fim, mas o começo da preparação para uma vida plena em sociedade.

Durante nossa observação, que foi realizada numa turma de terceiro ano do ensino fundamental, percebemos que é possível realizar um trabalho de forma lúdica e com os resultados esperados, pois as atividades realizadas por meio dos jogos foram bem proveitosas mesmo sendo utilizado apenas como instrumento de observação, o que leva a conclusão de que se todos os professores se empenhassem em realizar um trabalho diferenciado, buscando dentro das suas possibilidades fazer uso de novas práticas pedagógicas e inovadoras seria mais fácil conseguir inserir nossos alunos numa sociedade onde eles possam estar cientes dos seus direitos e deveres.

Mediante a análise dos resultados obtidos a partir da observação, constatamos que aos poucos, ainda de forma tímida, os jogos educativos estão

deixando de ser usados apenas como forma de ocupar as crianças para que as mesmas se comportem, e sim com o objetivo de uma aprendizagem mais ampla e inovadora. Essa mudança ocorreu principalmente após a implantação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, programa do Governo Federal cujo objetivo é introduzir, na prática da sala de aula de 1º ao 3º ano, metodologias que estimulem o desenvolvimento das habilidades na escrita, a proficiência na leitura e o domínio das competências matemáticas, fazendo com que o aluno conclua esse período, denominado ciclo de alfabetização, sendo um leitor proficiente, escrevente autônomo e desenvolvendo os cálculos matemáticos básicos, prioritariamente a partir de situações-problema. Os resultados obtidos até o momento ainda são considerados insatisfatórios numa escala nacional, chegando a levar o governo a questionar o desempenho do programa. Porém, o que se pode observar nessa experiência desenvolvida na EMEF Rei dos Reis é que ensinar por meio de atividades prazerosas produz uma aprendizagem muito mais significativa do que quando se trata apenas de transmissão de conteúdos. Alfabetizar letrando é além de tudo o que já se disse até aqui, uma forma de instrumentalizar o aluno para progredir na vida escolar por meio da produção de pensamento crítico e reflexivo, tornando-o capaz de pensar, organizar e reproduzir seus pensamentos por meio da palavra, sendo reconhecido como alguém que entende e se faz entender por meio da palavra.

Obviamente, não queremos nessa descrição minimizar o processo mental que ocorre no processo de letramento. Contrariamente, preferimos dimensionar esse processo, fazendo-se compreender o processo mental que ocorre a partir dos estímulos externos que produzem o raciocínio, o pensamento e a articulação de idéias que compreendem o processo comunicativo. Ademais, não se pode deixar de considerar as variáveis que compõem a análise do perfil do aluno, como os fatores familiares, a situação socioeconômica, entre outros que o individualizam como ser humano. Porém, é necessário ressaltar que quando esses processos se dão na mais tenra idade, no início do processo de escolarização, torna-se menos trabalhoso e mais eficiente o processo de letramento. Resta, então, dizer que, letrar não é uma tarefa impossível, embora não seja fácil. É uma questão de superação. Não apenas do aluno, mas, sobretudo, do professor que precisa se reinventar como profissional para corresponder as expectativas de uma sociedade que exige cidadãos não apenas alfabetizados e sim letrados no sentido mais específico da palavra.

REFERÊNCIAS

- ARANHA, M. L. A. Filosofia da educação. 2ª Ed. São Paulo: Moderna, 1996.
- BROUGÉRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre, RS: Artes Médicas, 1998.
- CAILLOIS, R. **Os jogos e os homens**. Lisboa: Cotovia, 1990.
- CRAIDY, Carmem M.; KAERCHER, Gládis E. P.S.Educação infantil:pra que te quero?Porto Alegre: Artmed, 2001.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedoteca: um mergulho no brincar**. São Paulo: Maltese,1994.
- FREIRE, P.(2002). **Pedagogia da autonomia**. Saberes necessário a prática educativa.
- HUIZINGA, J. Homo Ludos. 4. ed.São Paulo 2000.
- JUSTO, Maria Adriana P. da Silva. RUBIO,Juliana de Alcântara Silveira. **Letramento: o uso da leitura e da escrita como prática social**. Revista Saberes da Educação. Volume 4-nº1, 2013.
- KLEIMAN, Ângela B.(org.), **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, Mercado das letras 1995.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo, SP: Pioneira, 2003.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogoe a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- LEAL, T; ALBUQUERQUE, E. e LEITE, T. **Jogos**: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E.B. C e LEAL, T. F. Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Recife, PE: Autêntica, 2005.
- LUCKESI, Cipriano. **Desenvolvimento dos estados de consciência e ludicidade**. In: LUCKESI, Cipriano (org.). Ensaio de ludopedagogia.N.1, Salvador UFBA/FACED,2000.Educação,ludicidade e prevenção das neuroses futuras:
- NETO, E.R **Laboratório de matemática**. In. Didática da matemática. São Paulo: Ática, 1992 200p. 44-84.
- OLANDA, Aurélio Buarque. **Dicionário**. 1ª edição 1975 p.228.
- PASSERINO, L. M. **Avaliação de jogos educativos computadorizados**. Taller Internacional de Software Educativo 98-TISE'98. Anais. Santiago, Chile, 1998.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. Rio de Janeiro. RJ, Zahar, 1964.

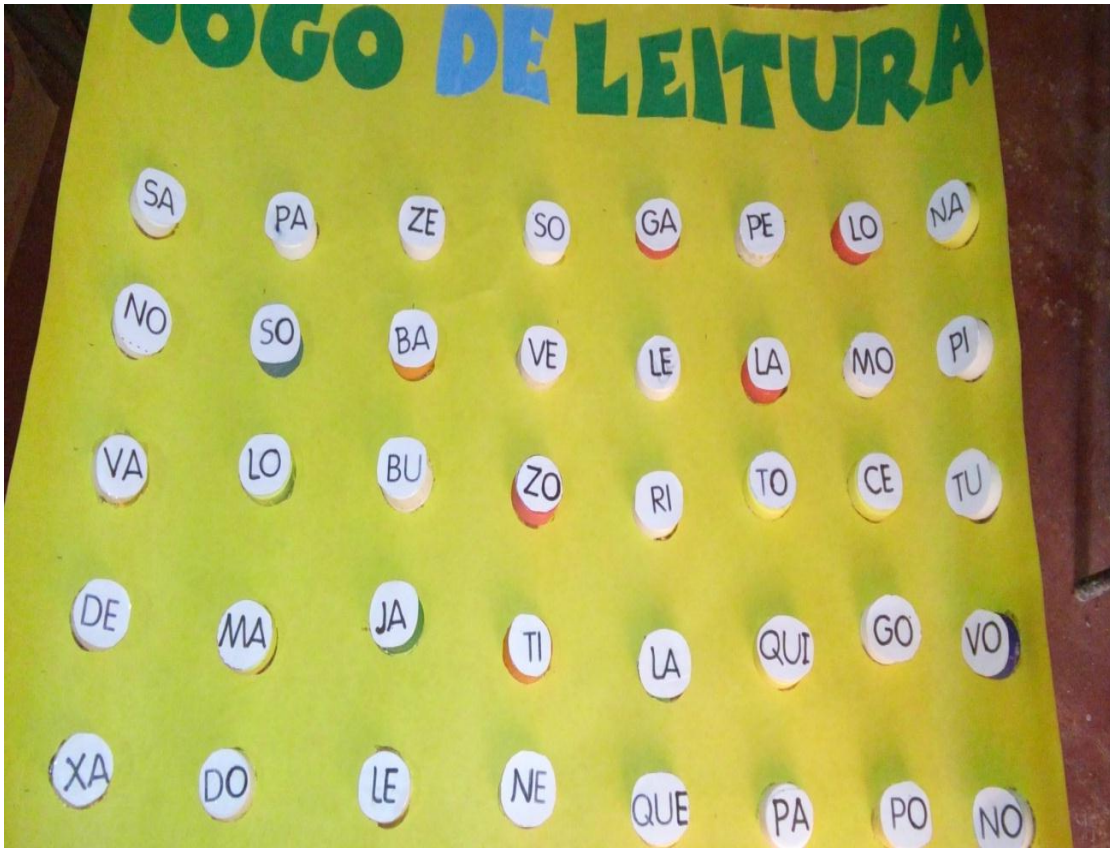
SOARES, M. **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

SOARES, Magda Becker. **Letramento e escolarização**. In: Ribeiro, Vera Masagão (org.) Letramento no Brasil. São Paulo: Global, 2003, p.89 113

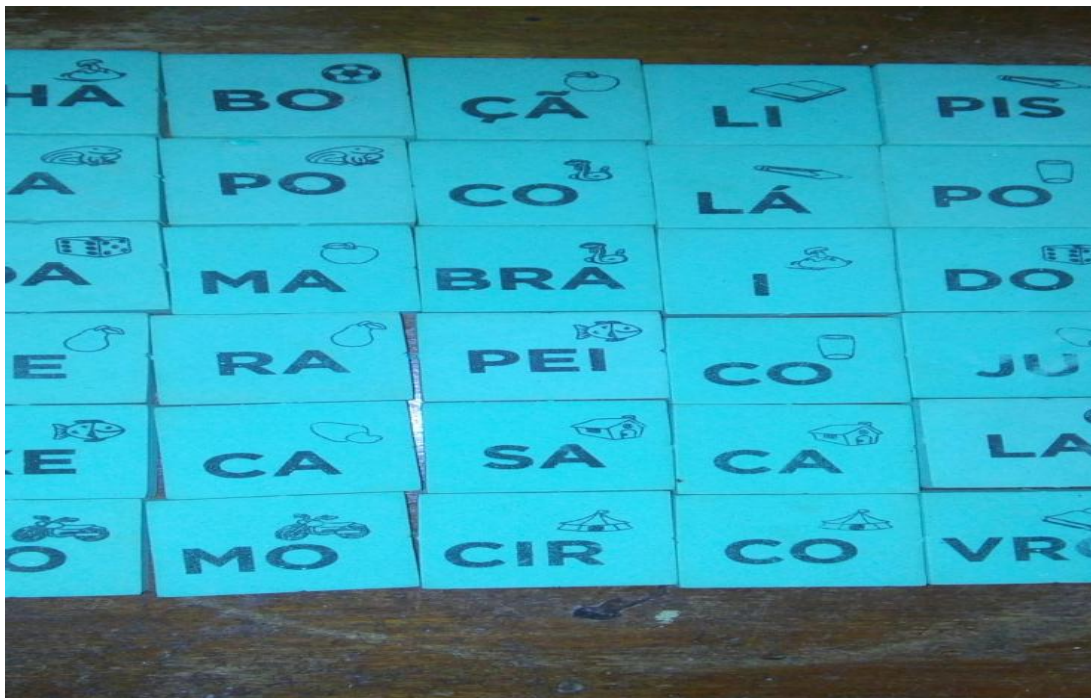
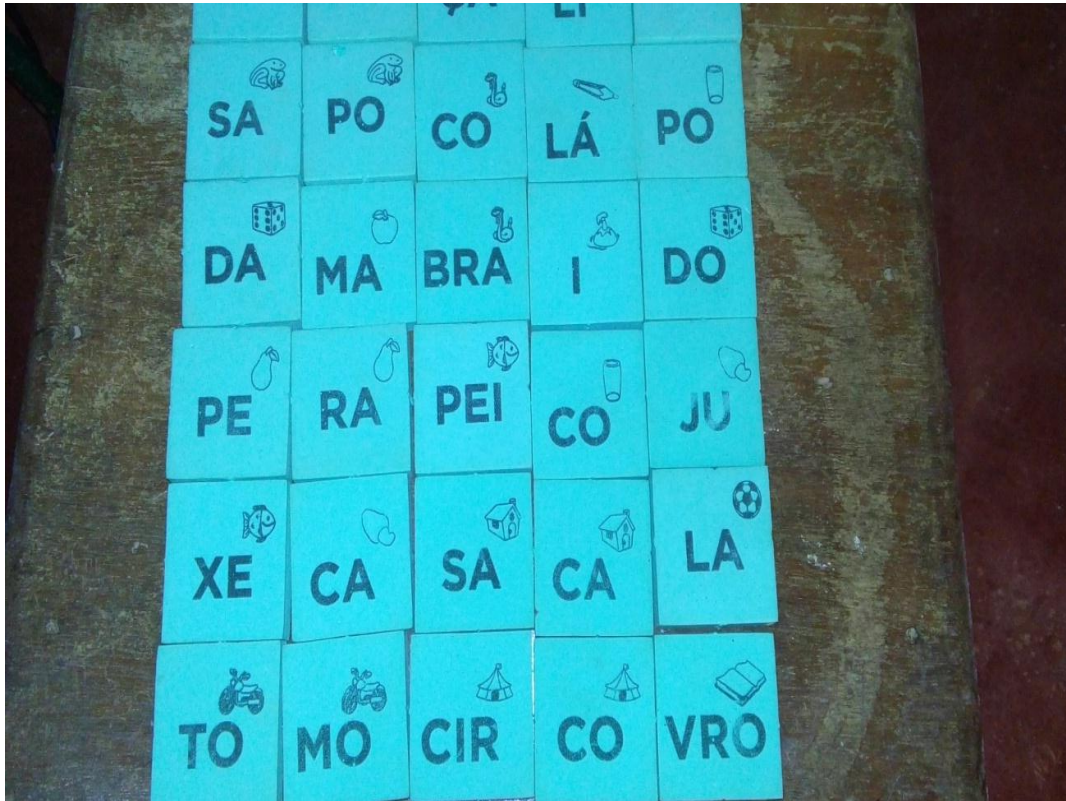
VYGOTSKY, L. S. **Opapel do brinquedo no desenvolvimento**. In. A formação social da mente. São Paulo: Ed. Martins Fontes, 1989. 168 p.106-118.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo. SP. Martins Fontes, 1999.

APENDICES



Fotos Nº 1 e 2 – Jogo de leitura.



Fotos Nº 3 e 4 – Jogos Silábicos



Foto nº 5 – aplicação dos jogos na turma do 3º ano.



Foto nº 6 jogo silábico aplicado na turma do 3º ano.



Fotos Nº 7 – Aplicação dos jogos para análises e reflexões.