

**UNIVERSIDADE TECNOLÓGICA FEDERAL DO PARANÁ
DIRETORIA DE PESQUISA E PÓS-GRADUAÇÃO
ESPECIALIZAÇÃO EM EDUCAÇÃO: MÉTODOS E TÉCNICAS DE ENSINO**

SALETE CRISTINA ARFELLI MARTINI HIGA

**JOGO PEDAGÓGICO: FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E
DE APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL I.**

MONOGRAFIA DE ESPECIALIZAÇÃO

MEDIANEIRA

2012

SALETE CRISTINA ARFELLI MARTINI HIGA



**JOGO PEDAGÓGICO: FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E
DE APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO ENSINO
FUNDAMENTAL I.**

Monografia apresentada como requisito parcial à obtenção do título de Especialista na Pós Graduação em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – *Campus* Medianeira.

Orientador(a): Prof. Nelci Zanette Rovaris

EDUCAÇÃO À DISTÂNCIA

MEDIANEIRA

2012



TERMO DE APROVAÇÃO

JOGO PEDAGÓGICO: FACILITADOR DO PROCESSO DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I.

Por

Salete Cristina Arfelli Martini Higa

Esta monografia foi apresentada às 19 h do dia 23 de Novembro de 2012 como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista no Curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, Modalidade de Ensino a Distância, da Universidade Tecnológica Federal do Paraná, *Campus* Medianeira. O candidato foi argüido pela Banca Examinadora composta pelos professores abaixo assinados. Após deliberação, a Banca Examinadora considerou o trabalho aprovado, com a média 95.

Nelci Zanette Rovaris

Prof^a.Especialista Nelci Zanette Rovaris
UTFPR – Câmpus Medianeira
(orientadora)

Flóida Moura Batista

Prof^a. Especialista
UTFPR – Câmpus Medianeira

Márcia Andrade Fonseca Schmekemberg

Prof^a. Especialista
UTFPR – Câmpus Medianeira

Dedico este trabalho de conclusão a todos
que diretamente, ou indiretamente,
me auxiliaram na realização de
mais esta conquista na minha vida.

AGRADECIMENTOS

À Deus pelo dom da vida, pela fé e perseverança para vencer os obstáculos.

Ao meu esposo maravilhoso Fernando, presente de Deus em minha vida, a minha mãe Sofia, pela orientação, dedicação e incentivo nessa fase do curso de pós-graduação e durante toda minha vida.

À minha orientadora professora especialista Nelci Zanette Rovaris que me orientou, pela sua disponibilidade, interesse e receptividade com que me recebeu e pela prestabilidade com que me ajudou.

Agradeço aos professores da UTFPR, aos tutores presenciais e a distância do curso de Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino, *Campus* Medianeira, que nos auxiliaram no decorrer da pós-graduação.

Agradeço em especial, a minha coordenadora Maria Lygia e a Irmã Leonides, diretora do colégio, no qual permitiu que eu colocasse em prática meu estudo de caso desenvolvido em meu trabalho de conclusão de curso.

Enfim, sou grata a todos que contribuíram e auxiliaram de forma direta ou indireta os meus estudos neste curso, em especial, a este processo de realização desta monografia de conclusão de curso.

“Só desperta a paixão de aprender...
quem tem a paixão de ensinar”.
(PAULO FREIRE)

RESUMO

HIGA, Salete Cristina Arfelli Martini. Jogo Pedagógico: facilitador do processo de ensino e de aprendizagem na alfabetização do 1º ano do ensino fundamental I. 2012. 43 páginas. Monografia (Especialização em Educação: Métodos e Técnicas de Ensino). Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Medianeira, 2012.

A atividade lúdica possibilita a quem a vivencia, momentos de encontro consigo e com o outro, momentos de fantasia e de realidade, de percepção e momentos de autoconhecimento. Assim, os jogos são propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como o aluno pensa e como aprende. Portanto, o objetivo desta monografia é compreender a importância dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos no processo de alfabetização do primeiro ano do Ensino Fundamental I. A metodologia de pesquisa desse trabalho foi, primeiramente, bibliográfica como : Vygotsky (1988), Kishimoto (2008), Emília Ferreiro (2001), entre outros, e em seguida, como segunda opção metodológica foi a de estudo de caso. Os sujeitos da pesquisa foram os alunos do primeiro ano do ensino fundamental. E como resultado do trabalho observou-se a ação de jogar exige, por exemplo, realizar interpretações, classificar e operar informações. A utilização do jogo pedagógico pode ser um grande estímulo para os educandos, facilitando assim a assimilação e melhor entendimento dos conteúdos de forma mais prazerosa e descontraída.

Palavras-chave: Atividade Lúdica. Jogo Pedagógico. Ensino e aprendizagem.

ABSTRACT

HIGA, Salete Cristina Arfelli Martini. Games as Pedagogical literacy facilitation in the 1st year of elementary school. 2012. 43 pages. Monograph (Expertise in Education: Teaching Methods and Techniques). Federal Technological University of Paraná, Medianeira, 2012.

The ludic activity enables those who experience moments with himself mixing fantasy and reality moments enhancing perception and self-knowledge. In this case games are proposed in order to gather important information about how student thinks and learns. Therefore, the aim of this monograph is to understand the importance of developing educational games for students in the literacy process of the first year of elementary school. The methodology of this work was first literature as Vygotsky (1988), Kishimoto (2008), Emily Smith (2001), among others, and then as second choice was the methodology of study of case. The research subjects were students from the first year of elementary school. As a result it was observed the action of playing requires efforts on interpretations sort and develop information. The use of pedagogical game can be a great incentive for students, thus facilitating better understanding and assimilation of content in a relaxed and enjoyable way.

Keywords: Ludic activity . Educational game. Teaching and learning

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Localização Geográfica do Município de Foz do Iguaçu	23
Fotografia 1 – Aluna jogando o jogo do baralho	25
Fotografia 2 – Aluna jogando o jogo do baralho	25
Fotografia 3 – Aluno jogando o jogo da caixa de letras	27
Fotografia 4 – Aluno jogando o jogo da caixa de letras	27
Fotografia 5 – Aluno jogando o jogo da caixa de letras	28
Fotografia 6 – Aluna jogando o jogo do baralho do significado	28
Fotografia 7 – Aluna jogando o jogo do baralho do significado	29
Fotografia 8 – Aluno jogando loto leitura	30
Fotografia 9 – Aluna jogando loto leitura	30
Fotografia 10 – Alunos jogando dominó com figuras e palavras	31
Fotografia 11 – Alunos jogando dominó com figuras e palavras	32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	13
2.1 A IMPORTÂNCIA DO JOGO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	13
2.1.1 Fases do processo de alfabetização	14
2.1.2 Atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem	16
2.1.3 Estratégias ludopedagógicas para o processo de alfabetização	18
3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA	20
3.1 TIPO DE PESQUISA	20
3.2 SUJEITOS DA PESQUISA	20
3.3 INSTRUMENTOS DE PESQUISA	20
3.3.1 Tipo de instrumento	20
3.3.2 Jogos aplicados	21
3.4 LOCAL DA PESQUISA	22
4 RESULTADOS E DISCUSSÃO	24
4.1 O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM ESCOLAR	24
5 CONCLUSÃO	33
REFERÊNCIAS	35
APÊNDICE	36
ANEXO(S)	38

1 INTRODUÇÃO

Sabendo-se que a natureza do conhecimento humano é inventiva e construtiva, que nela as informações não são pré-fixadas, mas funcionam como pilares que geram transformações, assim, a chave do saber está nas transformações geradas pela capacidade inventiva das pessoas; qualquer que seja sua idade. Desta forma, a imagem que se tem do mundo é fruto da criação e combinação de esquemas do pensamento e das formas de representá-lo, acrescentando aqui, a oportunidade de fazer com que os alunos possam também criar suas próprias regras e desta forma a professora poderá verificar também o nível de conhecimento, aprendizagem, dificuldades que estes virem a apresentar.

Aproveita-se a curiosidade e o interesse do aluno em cada momento, em cada atividade a ser executada, trabalhada, explorada pela professora, sabendo esta, tornar um momento simples em mágica, em satisfação e alegria.

Assim, esta pesquisa tem por finalidade compreender a importância dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos no processo de alfabetização do primeiro ano do Ensino Fundamental I.

Analisando os diversos aspectos abordados, cabe a pergunta, como poderia o professor utilizar jogos pedagógicos para facilitar o processo de alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental I? E para responder a esse questionamento e atingir o objetivo proposto, a pesquisa foi norteada pelos objetivos: pesquisar como o lúdico influencia na aprendizagem dos alunos; investigar como os jogos pedagógicos auxiliam no processo de aprendizagem da leitura e escrita dos alunos; citar os diversos jogos pedagógicos que auxiliam na aprendizagem dos alunos e aplicar diversos jogos na sala de aula, com o intuito de conhecer como se dá o processo ensino e aprendizagem e a socialização dos alunos.

Este trabalho foi desenvolvido no Colégio Vicentino São José, localizado na Avenida Brasil, número 1590, centro de Foz do Iguaçu, com auxílio de pesquisa bibliográfica e base no estudo de caso, com a turma do 1º ano do ensino fundamental I, durante o decorrer do 2º semestre do ano letivo de 2012.

No desenvolvimento desta pesquisa: jogos pedagógicos como facilitador na alfabetização do 1º ano do ensino fundamental I, toda atenção estava voltada para o

trabalho diário da professora, tendo como preocupação básica fornecer sugestões de atividades práticas e variadas, adequadas aos alunos do 1º ano, contribuindo objetivamente para enriquecer o desempenho da professora na sua tarefa. Quanto mais a criança sentir-se estimulada, interessada na atividade, independente de ter de elaborar seu material, maiores possibilidades para decodificar signos ela terá.

Sendo assim, o brincar é instrumento importante para desenvolver a criança. É também instrumentos para a construção do conhecimento infantil. Pelo brincar a criança reorganiza suas experiências e cria espaço para a reconstrução do conhecimento.

O jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, cognitivo, afetivo, social e moral. Também estará ajudando no processo de desenvolvimento da alfabetização, fazendo com que o aluno desperte para o processo de leitura e escrita.

Visto dessa forma, o processo educativo trará a criança uma idéia de que aprender através de jogos pedagógicos é agradável, bem como estará desenvolvendo criativamente suas habilidades, que poderão ser direcionadas para as mais diversas áreas do conhecimento, através de alguns jogos pedagógicos, como, bingo dos nomes, loto leitura, dominó de nomes, baralho do significado, os alunos tiveram mais interesse, incentivo e facilidade no processo ensino-aprendizagem,

Esta monografia consta na primeira seção o relato sobre a importância dos jogos pedagógicos, fases do processo de alfabetização, atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem, e mostra algumas estratégias para o processo de alfabetização.

Na segunda seção constam os procedimentos metodológicos, tipo, sujeitos e instrumentos de pesquisa. Também relata sobre o tipo de instrumento, jogos aplicados no desenvolvimento da monografia e local da pesquisa. No terceiro momento, relata sobre os resultados e discussões, onde o lúdico está presente no processo de desenvolvimento e aprendizagem escolar. Dessa forma, apresenta a conclusão, as referências, apêndice (ficha de observação) e anexos com modelos de atividades que mostram as fases do desenvolvimento da alfabetização dos alunos do 1º ano do Ensino fundamental I.

2 FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 A IMPORTÂNCIA DO JOGO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Os jogos têm importância fundamental para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do conhecimento e na socialização, englobando, portanto, aspectos cognitivos e afetivos. É um importante instrumento pedagógico, nem sempre valorizado. Muitas vezes, quando utilizado, é feito de forma aleatória, sem objetivos bem definidos.

A palavra jogo tem o significado de entretenimento ou diversão. Jogar significa divertir-se, motivar-se através de um jogo. O termo jogo aplica-se aos tipos mais variados de atividades.

A importância do jogo na vida da criança é fundamental para exercitar e ampliar a orientação e pensamento da mesma, assimilar a realidade da atividade lúdica, criar e reproduzir os jogos aprendidos.

A atividade lúdica passou a dar contribuições importantes na área de aquisição do conhecimento. Assim, auxilia no processo de aprendizagem e deixa de ser uma prática somente da realidade da educação infantil, podendo ser utilizada durante todos os níveis de ensino. Nesse caso, pode-se afirmar que é riquíssima a utilização do lúdico na escola como recurso pedagógico, pois como diria ALVES (2003), o brinquedo desperta interesse e curiosidade, aspectos que contribuem na aprendizagem.

Levando em consideração as questões colocadas acima sobre este estágio do desenvolvimento, o trabalho com jogos didático-pedagógicos, além de uma opção divertida e instrutiva para os alunos entrarem em contato com o objeto de estudo, facilita o trabalho do educador, possibilitando-lhe maneiras diversificadas de trabalhar e de atingir seus objetivos de forma mais fácil com todos os alunos.

Segundo ALMEIDA (1998, p.123) [...]“o bom êxito de toda atividade lúdico-pedagógica depende exclusivamente do bom preparo e liderança do professor”.

Através do lúdico, a criança tem a possibilidade de colocar em prática um jogo relativamente livre e motivado apenas pelo material lúdico que lhe é oferecido, assumindo um papel significativo em seu desenvolvimento pedagógico.

No jogo, a criança atua com significados separados das coisas, mas respaldados com ações reais envolvidas ao seu redor.

Trabalhando com jogos pedagógicos, possibilitará o professor conhecer melhor seu aluno, o que é essencial para planejar boas situações didáticas, melhorar intervenções e parcerias mais produtivas entre as crianças.

À medida que a criança cresce, a brincadeira, o jogo, torna-se mais participativa e mais social, e portanto essa atividade também desempenha um papel destacado na socialização, determinando sua futura relação com o mundo. Por meio de jogos, e dos brinquedos, a criança cria seu próprio mundo, no qual tudo se desenvolve da maneira mais prazerosa.

Através da brincadeira ou do jogo, a criança desenvolve suas funções psíquicas, como a percepção, atenção, a memória, o pensamento, o raciocínio lógico, a imaginação e a linguagem em geral. Este conjunto de capacidades servirá de base para as aprendizagens escolares e para as outras atividades em seu dia a dia.

É importante que a criança brinque, jogue, para que ela tenha a tranquilidade de poder fazer isso exercendo todas suas potencialidades e criatividade. O professor deve incentivar a criança a desenvolver suas atividades preferidas, que lhe permitam liberar sua capacidade criativa.

Para entender melhor a importância do lúdico na prática pedagógica, é necessário compreender a escola como espaço, democrático e universal de ensinar, com a principal função de socializar os conhecimentos de seus alunos.

Kishimoto (2008) nos mostra que muitos professores reconhecem a importância do jogo, através de seu significado associando a função lúdica com a forma pedagógica de como é trabalhado o jogo.

Trabalhar com jogos pedagógicos possibilitam aos alunos, uma visão mais ampla e facilidade de assimilar o conteúdo, desafiando-os a buscar respostas cuja construção resulta em uma nova aprendizagem.

2.1.1 Fases do processo de alfabetização

De acordo com Emília Ferreiro (2001), existem quatro sistemas ordenados de hipótese de escrita, no qual a criança durante a alfabetização passa: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético.

Na hipótese pré-silábica, a criança não estabelece vínculo entre a fala e a escrita. Supõe que a escrita representa objetos e não seus nomes. A criança pode ou não conhecer os sons das letras. Tem leitura global, individual e instável do que escreve.

Hipótese silábica, a criança supõe que a escrita representa a fala, tenta fonetizar a escrita e dar sonoridade as letras. Supõe que a menor unidade da língua seja a sílaba. Em frases, pode escrever uma letra para cada palavra.

Na hipótese silábico-alfabética, a criança inicia a superação da hipótese silábica. Compreende que a escrita representa o som da fala; tem coexistência de corresponder sons e grafias. A criança passa a fazer uma leitura termo a termo.

Diante disso, a etapa da hipótese alfabética, a criança compreende o modo da construção do código da escrita e pode ainda não separar todas as palavras nas frases. Conhece o valor sonoro das letras e não tem problemas de escrita no que se refere a conceito.

Para as crianças com algum tipo de dificuldade (mau aproveitamento escolar, notas baixas, desorganização, etc.), a proposta é identificar, também no contexto de jogos, onde estão localizadas as principais defasagens para viabilizar a realização de tarefas e a compreensão dos conteúdos até então não dominados, facilitando as fases do desenvolvimento da alfabetização.

A aprendizagem através de jogos, como dominó, palavras cruzadas, memória e outros permite que o aluno faça da aprendizagem um processo interessante e até divertido. Para isso, eles devem ser utilizados ocasionalmente para sanar as lacunas que se produzem na atividade escolar diária (VYGOTSKY 1988, p.47).

Vygotsky (1988) nos mostra que é necessário construir espaço, meios e tempo para que os alunos joguem na sala de aula e ao mesmo tempo é um desafio e um compromisso, considerando que em nome da educação formal as crianças são monopolizadas cada vez mais cedo para atividades pouco criativas e inteligentes.

A atividade lúdica pode trazer de volta o prazer de volta o prazer de sonhar e aprender com liberdade e prazer. São muitos os fatores que interferem para que este objetivo se torne real: o medo e despreparo do professor e a estrutura conservadora da escola.

As ideias de Vygotsky sobre a escrita têm alguns pontos em comum com a teoria de Emília Ferreiro. O aspecto mais importante dessa semelhança é a

consideração da escrita como um sistema de representação da realidade, e do processo de alfabetização como o domínio progressivo desse sistema que começa muito antes do processo escolar de alfabetização e não como uma habilidade mecânica de correspondência letra/som".(OLIVEIRA, 1997, p. 68).

A fase da alfabetização é o processo pelo qual o aluno adquire informações, habilidades, atitudes e valores a partir de seu contato com a realidade, o meio onde vive e contato com as pessoas.

2.1.2 Atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem

Jogos são propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como o sujeito pensa, para ir simultaneamente transformando o momento de jogo em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas a serem solucionados. O confronto de diferentes pontos de vista, essencial ao desenvolvimento do pensamento lógico, está sempre presente no jogo, o que torna essa situação particularmente rica para estimular a atividade social e a atividade construtiva da criança.

O jogo faz parte de um grupo de habilidade que integra a inteligência e está diretamente ligado à aprendizagem, auxiliando na memória, ou seja, facilitando o aprendizado de algo que se queira ensinar, no caso, a sensibilização ambiental.

É através do jogo/ brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitivista, sendo livre para determinar suas próprias ações. Segundo ele, o jogo/ brinquedo estimula a curiosidade e a autoconfiança, proporcionando desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração e da atenção (VYGOTSKY, 1988, p.35).

É necessário que a criança valorize seu conhecimento, resgatando através da atividade lúdica, o interesse e a motivação do estudo, sem contudo, reduzir a aprendizagem ao que é apenas prazeroso em si mesmo.

Sendo assim, as atividades lúdicas podem ser utilizadas pra introduzir, conteúdos e preparar o aluno para aperfeiçoar o assunto a ser trabalhado. Devem ser utilizados não como instrumentos recreativos na aprendizagem, mas como facilitadores, colaborando para trabalhar os bloqueios que os alunos apresentam em relação à aprendizagem.

Segundo Brotto (1999) a criança aprende através dos jogos a dominar e conhecer regras, a manipular e a construir regras, elaborar as suas fantasias e seus temores, sentir emoções, competir, cooperar e solidarizar-se com os outros, a saber perder e ganhar, em suma, ela pode desenvolver as múltiplas inteligências. Todas essas aprendizagens ocorrem em um nível consciente e, durante o processo, a criança só experimenta a alegria e o prazer de jogar. Os jogos permitem-lhe expressar o seu impulso de auto-realização, a crescer e amadurecer num ambiente de aceitação.

Compreender as regras do jogo e praticá-las com coerência supõe um exercício de operação e de cooperação. Em relação aos princípios metodológicos que atualmente norteiam o trabalho do professor, as situações-problema têm especial relevância. Isso porque constituem uma forma diferente de trabalhar com jogos e possibilitam a investigação do pensamento infantil, num contexto de intervenção, visando transformar a relação com o conhecimento.

“Jogar não é estudar nem trabalhar, porque jogando, a aluno aprende, sobretudo, a conhecer e compreender o mundo social que o rodeia” (VYGOTSKY 1988, p.31).

O lúdico na sala de aula é muito importante. Deve-se ocupar um horário dentro de cada planejamento, de modo a permitir que o professor possa explorar todo o potencial do lúdico, processo de solução, registros e discussões sobre possíveis caminhos que poderão surgir.

Segundo a autora ALVES, do artigo, atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental, diz que os alunos quando são envolvidos nos jogos pedagógicos, eles sentem mais livres para criticar, argumentar e criar. Mas quando estão expostas aos métodos tradicionais de educação onde o aluno nada mais é do que um agente passivo de informações prontas, ela se torna apática ao conhecimento, como se o que estivesse aprendendo não tem relevância para o seu mundo.

Com as pesquisas e estudos realizados sobre o tema, já não há mais dúvida de que os jogos têm importância fundamental para o desenvolvimento físico e mental da criança, auxiliando na construção do conhecimento e na socialização, englobando, portanto, aspectos cognitivos e afetivos. É um importante instrumento pedagógico, nem sempre valorizado.

Sendo assim, quando o lúdico é utilizado na escola busca-se também um resgate cultural da criança onde ela traz à escola vivências aprendidas em casa,

com amigos, na sua comunidade, ou seja, resgatando movimentos muitas vezes passados e modificados no decorrer de gerações. É necessário valorizar estas vivências que fazem história e a cultura do indivíduo no contexto escolar.

2.1.3 Estratégias ludopedagógicas para o processo de alfabetização

A escola é um lugar onde ocorrem a apropriação e a sistematização do conhecimento e onde a aprendizagem deve estar sempre presente interagindo com atividades lúdicas. A sala de aula é o local no qual ocorre o processo de alfabetização, onde o aluno aprende a se conhecer e conhecer os conteúdos apresentados de maneira problematizadora. É neste momento que se tornam essenciais as estratégias ludopedagógicas para o processo de alfabetização.

Para facilitar o processo de alfabetização do aluno, destaca-se algumas atividades lúdicas segundo Brandão (2009) que estão descritas abaixo:

Trabalhando com letras e números, os alunos recebem cartões com letras repetidas para formarem seu nome e nome de seus colegas. Com esta atividade o aluno consegue identificar o número que representa a quantidade de letras de cada nome do amigo e do seu próprio nome e também reconhece a letra inicial dos nomes, podendo assim, formular outras palavras que comecem com a mesma letra do seu nome.

Brincando com rótulos de embalagens, o aluno identifica as principais informações trazidas nas embalagens e nas etiquetas e também estarão utilizando o conhecimento de mundo, quais rótulos que ela conhece e as letras que compõe o nome da embalagem, identificando qual é produto e o que está escrito.

Jogo da memória relacionando as palavras com seus respectivos desenhos. Através dessa atividade os alunos relacionam o desenho com a escrita certa da imagem, desenvolvendo suas habilidades; atenção, concentração e agilidade.

A atividade com caixinhas de fósforos é usada para formar palavras. Este jogo quando aplicado desenvolve nos alunos a discriminação visual, atenção, a leitura, aumenta o vocabulário e trabalha a discriminação de letras, facilitando no aluno o processo de alfabetização e conhecimentos de letras e palavras.

Trabalhando com o jogo da caixa dos nomes, possibilita ao aluno o acesso ao conhecimento da leitura e da escrita, através de atividades com o nome, estimulando a oralidade dos mesmos.

Portanto, cabe formular a seguinte questão: por que utilizar atividades lúdicas no processo de alfabetização?

Segundo sites da revista nova escola, jogos matemáticos como recursos didáticos e por que ensinar, diz que observar as atividades lúdicas ajudam a romper barreiras no processo de aprendizagem, o ambiente lúdico ajuda a despertar interesse do aluno sobre o conteúdo apresentado, a participação dos alunos é maior e a atenção está focalizada nos jogos.

Sendo assim, o conhecimento tanto prévio dos alunos quanto aquele adquirido durante o desenvolvimento da atividade é socializado entre os alunos e a possibilidade de aprender praticando com o lúdico promove melhor fixação dos conteúdos e facilita o processo ensino-aprendizagem.

3 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS DA PESQUISA

3.1 TIPO DE PESQUISA:

A metodologia de pesquisa desse trabalho foi, primeiramente, bibliográfica como : Vygotsky (1988), Kishimoto (2008), Emília Ferreiro (2001), entre outros, pois através de pesquisas em livros dos autores citados acima e artigos que baseou-se o assunto estudado. Em seguida, segunda opção metodológica foi a de estudo de caso, pois segundo Triviños (1995) “destaca que estudo de caso é uma categoria de pesquisa que nos permite analisar uma unidade em profundidade, bem como explorar o fenômeno em toda a sua complexidade“. No caso desta pesquisa analisou-se uma turma de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I.

3.2 SUJEITOS DA PESQUISA:

Os sujeitos da pesquisa foi uma turma do 1º ano, com um total de 19 alunos com faixa etária de 5 e 6 anos.

3.3 INSTRUMENTOS DE PESQUISA:

3.3.1 Tipo de instrumento:

Como instrumento de pesquisa utilizou-se uma ficha de observação, analisando o desempenho dos alunos através da utilização dos jogos pedagógicos em sala de aula.

A ficha de observação (Apêndice A), a técnica de pesquisa utilizada nesse estudo, é fundamental em qualquer pesquisa e não se traduz em um simples olhar. Implica em uma vivência cotidiana da qual se extrai a essencialidade das experiências na concepção do pesquisador. Para Triviños (1995, p.75), observar é:

[...] destacar de um conjunto (objetos, pessoas, animais, etc.) algo especificamente, prestando, por exemplo, atenção em suas características (cor, tamanho etc.). Observar um fenômeno social significa, em primeiro lugar, que determinado evento social, simples ou complexo, tenha sido abstratamente separado de seu contexto para que, em sua dimensão singular, seja estudado em seus atos, atividades, significados, relações etc. Individualizam-se ou agrupam-se os fenômenos dentro de uma realidade que é indivisível, essencialmente para descobrir seus aspectos aparentiais e mais profundos, até captar, se for possível, sua essência numa perspectiva específica e ampla, ao mesmo tempo, de contradições, dinamismo, de relações [...].

Sendo assim, através do estudo de caso (turma) e da ficha de observação observou-se o desenvolvimento dos alunos diante em situações problemas com jogos pedagógicos.

3.3.2 Jogos Aplicados:

Durante o decorrer do 2º semestre, foi lançado um desafio para analisar até que ponto os jogos pedagógicos facilitam no processo de alfabetização. Antes de trabalhar um conteúdo, trabalhou-se um jogo que estimulasse no educando o interesse em assimilar o conteúdo brincando.

Foi trabalhado, no primeiro trimestre, o jogo da caixa de letras, tendo como objetivo conhecer as letras e trabalhar a construção de palavras através do alfabeto móvel.

Cada aluno com sua caixinha de letras, construíram palavrinhas de acordo com o conteúdo estudado. Através desse jogo a criança percebeu como é formada a palavra, quantidades de letras, letra inicial e final, facilitando o seu processo de alfabetização.

No segundo trimestre foi realizado um bingo do nome completo das crianças, com o objetivo de conhecer e identificar as letras do nome de cada criança por meio do jogo, possibilitou as crianças a construção de novas palavras.

Cada criança escreveu em sua cartela o seu nome completo. A professora sorteou as letras, dizendo o nome de cada letra para que as crianças as identificassem. A cada letra sorteada, as crianças marcaram na cartela, caso fosse a letra no seu nome. Assim que uma cartela fosse preenchida, a criança gritava: bingo!

Também foi trabalhado o jogo do baralho do significado, onde promoveu a associação significativa entre a imagem e a palavra. Este é um jogo ideal para as crianças na fase da alfabetização. Para jogar, as cartas do baralho devem estar viradas com a face para baixo e embaralhados. Cada criança recebeu 4 cartas e as demais ficam no monte. A cada rodada, o jogador comprava uma carta no monte. E assim sucessivamente.

No terceiro trimestre foi trabalhado o jogo da loto leitura, que teve como objetivo, compreender e identificar as letras que formaram as palavras conforme o desenho. É um jogo que possui figuras e letras soltas. A criança tinha que visualizar o desenho e montar o nome do mesmo, utilizando as letras disponíveis que estão no jogo.

Para finalizar o trimestre foi lançado o último desafio, o jogo dominó com palavras e figuras. Teve como objetivo, visualizar o desenho e identificar a escrita da palavra conforme o desenho.

Cada criança pegou 7 peças, e uma delas começou o jogo. O próximo que jogou devia observar a figura ou a escrita, porque deveria jogar a palavra ou desenho correspondente ao que já estava na mesa do jogo. E assim sucessivamente até terminar as peças. A criança que não tivesse a figura ou a palavra deveria comprar mais uma peça ou passar a sua vez caso não tivesse mais peça para comprar.

3.4 LOCAL DA PESQUISA

Esta pesquisa foi desenvolvida no Colégio Vicentino São José, localizado na Avenida Brasil, número 1590, centro de Foz do Iguaçu, com auxílio de pesquisa bibliográfica e base no estudo de caso, com a turma do 1º ano do ensino fundamental I, durante o decorrer do 2º semestre do ano letivo de 2012.

O município de Foz do Iguaçu está localizado no extremo oeste do Paraná, na fronteira do Brasil com o Paraguai e a Argentina – latitude sul 25° 32' 45" longitude oeste 54° 35' 07". A figura 1 ilustra a localização do Município de Foz do Iguaçu dentro do estado do Paraná.



Figura 1 – Localização Geográfica do Município de Foz do Iguaçu
Fonte: Prefeitura Municipal de Foz do Iguaçu (2009).

4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

4.1 O LÚDICO NO PROCESSO DE DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM ESCOLAR

Esta monografia teve como propósito compreender como os jogos pedagógicos auxiliam as crianças no processo de ensino e de aprendizagem, no período de alfabetização. Assim, alguns jogos pedagógicos foram propostos com o objetivo de coletar importantes informações sobre como a criança pensa, para depois aos poucos transformar o momento do jogo, em um meio favorável à criação de situações que apresentam problemas no processo de alfabetização a serem solucionados.

Através do estudo de caso da turma, o aluno foi levado por si próprio ou por intervenções da professora, a rever sua produção e atitudes, sempre tendo como fim modificar o que não teve aproveitamento em relação à atividade desenvolvida para melhorar o seu rendimento pedagógico.

Para obter um bom desempenho, ao jogar foi necessário favorecer a aprendizagem na medida em que a criança passou a ser mais participativa, cooperativa e melhor observada pela professora. Além disso, ao praticar uma atividade lúdica exige, por exemplo, realizar interpretações, classificar e cumprir regras.

Definir o objetivo ou a finalidade da utilização do jogo é fundamental para direcionar o trabalho e dar significado às atividades, bem como para estabelecer a extensão das propostas dos jogos pedagógicos que será utilizado. Nesse momento, algumas perguntas foram feitas para mim mesma: o que pretendia desenvolver no decorrer das atividades? Onde queria chegar? A professora deve ter em mente a questão relativa como e por quê realizar esses jogos pedagógicos.

Diante dessas afirmações acima citadas, foi necessário conhecer certas características do desenvolvimento da criança, para conhecer onde encontra sua dificuldade na aprendizagem.

A partir do momento em que o aluno sentiu-se o domínio do jogo pedagógico que estava sendo trabalhado, ele pode e deve propor novas situações, novas regras para a realização do jogo, tornando atividade mais significativa para o mesmo.

No momento em que estão sendo aplicados os diferentes tipos de jogos, é necessário que a professora conheça os materiais do jogo e promova todo tipo de situação que possibilitem maior compreensão e assimilação das regras do jogo. Ao jogar, o aluno é levado a exercitar suas habilidades mentais e a buscar melhores resultados diante do processo de alfabetização.



Fotografia 1- Aluna jogando - Jogo do baralho
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa

Com o decorrer da aplicação do estudo de caso, percebi que elaborando situações problemas em sala de aula, foi um excelente recurso para relacionar Jogo pedagógico com atividades escolares. Através da prática de jogos, pode resultar em importantes trocas de informações entre os alunos, contribuindo para a aquisição do conhecimento (Fotografia 1 e 2).



Fotografia 2- Aluna jogando - Jogo do Baralho
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa

Estabelecendo uma relação entre jogo e conhecimento, pode-se afirmar que, se para conhecer é preciso agir, para jogar também é necessário. Os jogos pedagógicos como qualquer ação, deve-se obedecer regras. Diante dessa afirmação acima, jogar favorece a aquisição de conhecimento, pois o aluno aprende consigo mesmo, ele age e pensa em suas próprias atitudes em que deve melhorar.

Num contexto de atividades relacionadas com jogos pedagógicos, a participação do aluno é valorizada por dois motivos. Um deles deve-se ao fato de oferecer uma oportunidade para os alunos estabelecerem uma relação positiva com a aquisição de conhecimento. Portanto, para os alunos que tinham algum tipo de dificuldade (mau aproveitamento escolar, nota baixa, desorganização), a proposta foi identificar no contexto dos jogos pedagógicos, onde estavam localizadas as principais defasagens do aluno podendo assim, ajudá-lo a superar sua dificuldade na aprendizagem.

No entanto, foi trabalhado, no primeiro trimestre, o jogo da caixa de letras, tendo como objetivo conhecer as letras e trabalhar a construção de palavras através do alfabeto móvel. Através desse jogo os alunos puderam participar e interagir com os colegas criando e conhecendo novas palavras.

Cada aluno tem a sua caixinha de letras, através das letrinhas construímos palavras de acordo com o conteúdo estudado. Através desse jogo a criança percebe como é formada a palavra, quantidades de letras, letra inicial e final, facilitando o processo de alfabetização.

Os alunos com dificuldades de aprendizagem foram gradativamente modificando a imagem negativa do ato de conhecer, tendo uma experiência em que aprender é uma atividade interessante e desafiadora. Por meio desse jogo pedagógico, os alunos ganharam autoconfiança, foram incentivados a questionar e corrigir suas próprias ações, analisaram e compararam pontos de vista, organizaram e cuidaram dos materiais utilizados (Fotografia 3 e 4).



Fotografia 3- Aluno jogando - Caixa de letras
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa



Fotografia 4- Aluno jogando - Caixa de letras
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa

Cada jogo pedagógico que foi trabalhado com os alunos foi um desafio, pois a partir do jogo a criança percebeu a existência de regras e símbolos (Fotografia 5).



Fotografia 5 - Aluno jogando - Caixa de letras
Fonte: Professora Saete Cristina Arfelli Martini Higa

Trabalhar unindo a teoria e a prática, assim pôde-se construir um trabalho cada vez mais profundo e equilibrado utilizando diversos jogos pedagógicos importantes para o desenvolvimento da aprendizagem das crianças.

No segundo trimestre foi realizado um bingo do nome completo das crianças, com o objetivo de conhecer e identificar as letras do nome de cada criança por meio do jogo, que possibilitou as crianças a construção de novas palavras. Através do lúdico os alunos encontraram soluções diferentes e inovadoras que facilitaram a aprendizagem trabalhando em grupo e socializando-se com os colegas.

Também foi trabalhado o jogo do baralho do significado, onde promoveu a associação significativa entre a imagem e a palavra (Fotografia 6 e 7).



Fotografia 6- Aluna jogando - Baralho do significado
Fonte: Professora Saete Cristina Arfelli Martini Higa



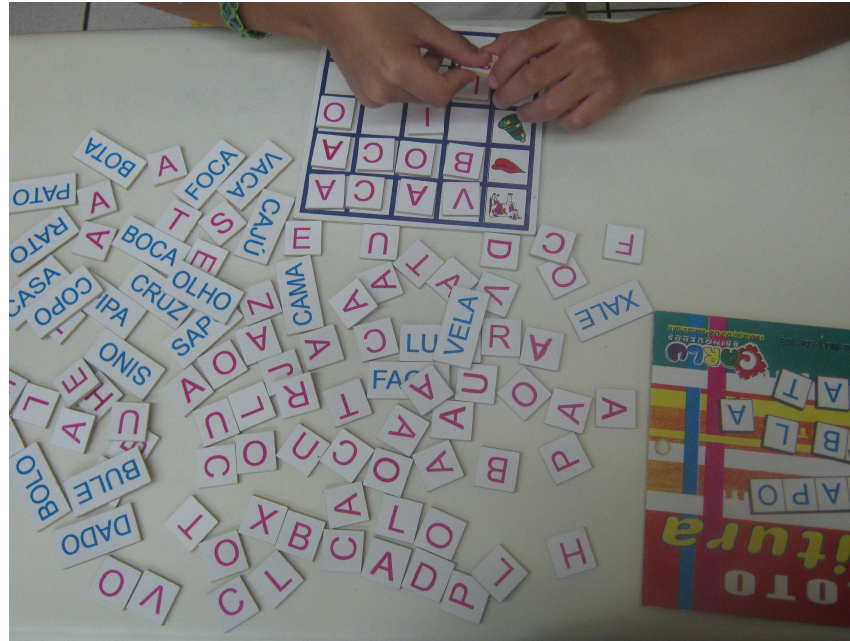
Fotografia 7- Aluna jogando - Baralho do significado
Fonte: Professora Saete Cristina Arfelli Martini Higa

É um jogo que contém 23 palavras em cartões que fazem parte do vocabulário da criança e mais 23 cartões com os desenhos das palavras. Ao começara jogar, os cartões são virados com a face para baixo e embaralhados. Cada criança recebe 4 cartões e os demais ficam no monte. A cada rodada, o jogador compra um cartão no monte e observa se é o par do que está segurando na mão.

Este é um jogo ideal para as crianças na fase da alfabetização, pois através dele os alunos passam a ter liderança e obedecer as regras do jogo utilizado, participativos e se concentram no jogo, já pensando em qual será o próximo cartão que eles pegaram na próxima rodada.

No terceiro trimestre foi trabalhado o jogo da loto leitura, que teve como objetivo, compreender e identificar as letras que formaram as palavras conforme o desenho.

Através desse jogo pedagógico as dificuldades na alfabetização podem ser superadas porque os alunos são devidamente estimulados e motivados pela professora, pois é um jogo que possui figuras e letras soltas. A criança tem que visualizar o desenho e montar o nome do mesmo, utilizando as letras disponíveis, desenvolvendo seu pensamento (Fotografia 8 e 9).



Fotografia 8- Aluno jogando - Loto leitura
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa



Fotografia 9- Aluna jogando - Loto leitura
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa

Diante disso, foi necessário despertar no aluno o interesse e incentivá-lo, que através desse jogo pedagógico, o mesmo estava desenvolvendo e valorizando suas competências, suas habilidades, concentração e flexibilidades se descobrindo no mundo da leitura e escrita.

No decorrer do trabalho com os alunos, foi interessante propor diferentes possibilidades de análise, sempre apresentando novos obstáculos a serem superados, como por exemplo: foram elaboradas situações problemas a partir dos momentos mais significativos do próprio jogo, perguntando e instigando o aluno, para que percebesse sua própria evolução diante da atividade proposta.

Para finalizar o trimestre foi lançado o último desafio, o jogo dominó com palavras e figuras, tendo como objetivo, visualizar o desenho e identificar a escrita da palavra conforme o desenho, auxiliando no processo de aprendizagem da leitura e escrita dos alunos.

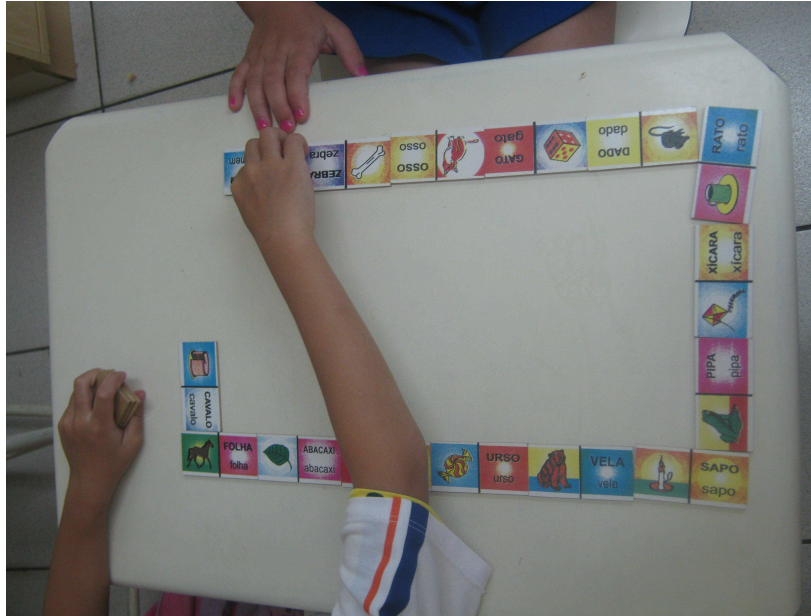
Cada criança pega 7 peças, e uma delas começa o jogo. O próximo a jogar deve observar a figura ou a escrita, porque deverá jogar a palavra ou desenho correspondente ao que já está na mesa do jogo. E assim sucessivamente até terminar as peças. A criança que não tiver a figura ou a palavra deverá comprar mais uma peça ou passar a sua vez caso não tenha mais peça para comprar (Fotografia 10).



Fotografia 10- Alunos jogando - Dominó com palavras e figuras
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa

Através desse jogo, os alunos estão pensando e memorizando os desenhos e palavras, facilitando sua agilidade e participação no jogo. O aluno aprende a relacionar o desenho com a escrita, auxiliando em seu processo de aprendizagem da leitura e da escrita, desenvolvendo sua imaginação e criatividade, conforme Vygotsky (1988) e Kishimoto (2008) descrevem abaixo.

Vygotsky (1988) e Kishimoto (2008) afirmam que as aplicações dos jogos pedagógicos ajudam na imaginação e criatividade, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem dos alunos (Fotografia 11).



Fotografia 11- Alunos jogando - Dominó com palavras e figuras
Fonte: Professora Salete Cristina Arfelli Martini Higa

Sendo assim, as atividades diversificadas possibilitaram à criança trabalhar de acordo com o próprio ritmo, satisfazer necessidades e interesses, aprender a aproveitar o tempo em que permanece em cada atividade, realizar escolhas, tomar decisões, progredir em direção à conquista da autonomia e se despertar para o processo de leitura e escrita.

5. CONCLUSÃO

Refletindo sobre o objetivo desta pesquisa, que foi compreender como os jogos pedagógicos auxiliam no processo de ensino e de aprendizagem de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental I, percebeu-se que os jogos no cotidiano escolar certamente contribuem no aprendizado do aluno. E através do estudo de caso, pode-se ter a felicidade de confirmar que através dos jogos pedagógicos os alunos aprendem com maior facilidade e compreendem melhor o conteúdo, facilitando o seu processo de alfabetização.

Analisando as atitudes da criança diante do papel assumido por ela no jogo, a análise dos dados esclareceu-se que, no âmbito do papel que a criança assume, há, em realidade, certa regra de conduta que reflete a lógica da ação real da criança.

Considerando as ideias apresentadas nesta pesquisa, utilizar jogos pedagógicos como instrumento pedagógico tem sido uma escolha para melhorar o rendimento do aluno na fase de alfabetização. Pensar em jogos pedagógicos requer mudança nas atitudes do professor em sua prática pedagógica.

A motivação do professor é muito importante no processo de ensino-aprendizagem, e incentivar os alunos com o intuito de que se interessem pelo conteúdo, utilizando formas independentes e criativas no momento do planejamento e durante a aplicação da aula, é certamente mais fácil e prazeroso, pois, os resultados serão muito mais gratificantes para todos os que estão no processo, principalmente os alunos, fazendo com que todos os envolvidos se sintam realizados.

O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar e desafiar a participação coletiva na busca de encaminhamentos e resolução dos problemas, pois é através dos jogos pedagógicos que pode despertar e incentivar na criança o espírito de companheirismo e de cooperação.

Durante a realização dos jogos pedagógicos, os alunos tiveram oportunidades e possibilidades para participarem ativamente no desenvolvimento dos jogos, da apresentação, da discussão das regras e da sua participação como um elemento do conjunto de participantes.

Portanto, o professor exerce um papel muito importante no processo de alfabetização das crianças. O grande desafio para o professor, no contexto atual, é

ensinar os conteúdos propostos pelos programas curriculares de forma criativa, contextualizada e prazerosa para os aprendizes.

REFERÊNCIAS:

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**. São Paulo: Loyola, 1998.

ALVES, Rosilda Maria. Atividades lúdicas e jogos no ensino fundamental. Disponível em: <http://www.docstoc.com/docs/32938896/atividades-ludicas-e-jogos-no-ensino-fundamental-Rosilda-Maria> . Acesso em: set. 2012.

ALVES, Rubem. **Conversas sobre educação**. São Paulo: Verus, 2003.

BROTTO, F. **Jogos cooperativos: se o importante é competir, o fundamental é cooperar**. Santos, SP: Renovada, 1999.

BRANDÃO, Carlos da Fonseca. **Ensino fundamental de nove anos, teoria e prática na sala de aula**. São Paulo, SP: Avercamp, 2006.

ESCOLA, Revista Nova. **Jogos matemáticos como recursos didáticos**. Disponível em: <http://meuartigo.brasilecola.com/,atemática/jogos-matematicos-como-recursos-didaticos.htm> . Acesso em: set. 2012.

ESCOLA, Revista Nova. **Por que ensinar?** Disponível em: <http://revistaescola.abril.com.br/fundamental-1/escrita-pelo-aluno-alfabetizacao-inicial-641238.shtml>? Acesso em: Março, 2012.

FERREIRA, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. São Paulo, SP: Cortez, 2001.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2008.

OLIVEIRA, Martha Kohl de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 1995.

VYGOTSKY, L, L. - **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. SP, Icone, 1988.

APÊNDICE

APÊNDICE A – Ficha de observação do 1º ano do ensino fundamental I.

Como os jogos pedagógicos facilitam na alfabetização:

- Interesse e participação dos alunos.

- Na liderança e obediência das regras.

- Interesse e desenvolvimento na aprendizagem.

- As dificuldades na alfabetização podem ser superadas quando os alunos são devidamente estimulados através dos jogos pedagógicos.

- Os alunos apresentam problemas de comportamentos relativos a indisciplina perante atividades com jogos pedagógicos.

- Através do lúdico os alunos encontram soluções diferentes e inovadores que facilitam a aprendizagem.

A aplicação dos jogos pedagógicos ajuda na imaginação e criatividade, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem dos alunos do 1º ano.

Os jogos pedagógicos facilitam nas buscas e experimentação na turma do 1º ano na alfabetização dos alunos.

Os jogos pedagógicos auxiliam no processo de aprendizagem da leitura e escrita dos alunos.

ANEXOS

MODELOS DE ATIVIDADES QUE MOSTRAM AS FASES DO DESENVOLVIMENTO DA ALFABETIZAÇÃO

<u>CONHECENDO AS VOGAIS</u>		
FIGURA	LETRA INICIAL	HIPOTESE DE ESCRITA
	A	<u>ACXÉLE</u>
	i	<u>iUACAELE</u>
	U	<u>UIYFAECL</u>
	O	<u>OYOPAECL</u>
	E	<u>EiRAFEEL</u>

Modelo de atividade fase da alfabetização – Pré-silábico

CONHECENDO AS VOGAIS


FIGURA	LETRA INICIAL	HIPOTESE DE ESCRITA
	A	<u>ABACE</u>
	I	<u>IBE</u>
	U	<u>USA</u>
	O	<u>OVIDO</u>
	E	<u>ET</u>


Modelo da fase da alfabetização – Pré-silábico


EDUCAÇÃO
V
VICENTINA


COLÉGIO VICENTINO SÃO JOSÉ
EDUCAÇÃO INFANTIL, ENSINO FUNDAMENTAL E MÉDIO.


ESCREVA O NOME DAS FIGURAS.

 VELA






 UVA

 OEU
COELHO

 SINO

 OVO

Modelo da fase de alfabetização – Silábico / Silábico-alfabético

<u>CONHECENDO AS VOGAIS</u>		
FIGURA	LETRA INICIAL	HIPOTESE DE ESCRITA
	A	<u>ABACAXI</u>
	I	<u>IDIO</u>
	V	<u>UVA</u>
	O	<u>OVO</u>
	E	<u>ESTELA</u>

Modelo de atividade fase da alfabetização – Silábico-alfabético / Alfabético

HIPÓTESE DE ESCRITA: BRINQUEDOS



CARRO



BOLA



PIPA



BONECA



POTECA

Modelo da fase de alfabetização – ALFABÉTICO



Modelo de atividade fase da alfabetização - ALFABÉTICO