SONIA REGINA BARBOSA

TCC/UNICAMP
B234p
2459 FEF/957

O PAPEL DO JOGO NO PROCESSO DA ALFABETIZACAO

Monografia apresentada a Faculdade de Educaçao Fisica da Universidade Estadual de Campinas, como requisito parcial para obtençao do titulo de especialista em Educaçao Motora, sob a orientaçao do Prof. Dr. Wagner Wey Moreira.

Universidade Estadual de Campinas

Campinas 1993.

TCC/UNICAMP
B234p
1290002459

Agradeço ao Prof. Dr. Wagner Wey Moreira por sua demonstraçao de carinho e pelo muito que aprendi nesse espaço de tempo.

Agradeço as professoras Luciane de Oliveira Benedito e Mara Regina dos Santos pela constante disponibilidade e amizade no decorrer deste ano.

Para os alunos do Ciclo Basico Inicial da E.E.P.S.G."Cel Joao Ernesto Figueiredo, razoes maiores desse trabalho.

"So pode compreender quem trabalha com o coraçao".

Gerhard Ritter

SUMARIO

INTRODUÇAO.....01

CAPITULO I - Os caminhos da alfabetizaçao.....04

CAPITULO II - As questoes conceituais do jogo.....11

CAPITULO III - O papel do jogo no processo da alfabetizaçao.....16

CAPITULO IV - Uma experiencia ao alcance no processo da alfabetizaçao.....23

CONSIDERAÇOES FINAIS.....27

BIBLIOGRAFIA.....29

ANEXOS.....30

INTRODUCAO

Trabalho com alfabetizaçao e educaçao fisica escolar em escolas publicas desde 1986, e, no decorrer de minha atuaçao senti sempre a necessidade de um alicerce teorico e a possibilidade da correçao e complementaçao, num processo constante de renovaçao e transformaçao. Porem, muitos foram os motivos pelos quais engatinhei durante longos anos.

Em minha atuaçao como alfabetizadora, fui sempre induzida a utilizar metodos tradicionais, onde os alunos eram meros receptores de informaçoes. Neste periodo fui descobrindo que o jogo poderia ser utilizado de forma a realizar um trabalho que se contrapusesse aos trabalhos em alfabetizaçao que ate entao conhecia, isto porque passava a acreditar na necessidade de se trabalhar junto as crianças tambem de forma ludica, superando os metodos tradicionais que nao primavam por este tipo de trabalho. Descobri tambem que a escola, muitas vezes, nao e feita para os alunos. Limitei-me ao universo de minha atuaçao e descobri que precisava buscar uma fundamentaçao que proporcionasse mudanças em minha atuaçao.

Deixei de ser alfabetizadora e passei a atuar na area de Educaçao Fisica Escolar e novamente me deparei com "Homens expectadores e nao criadores do mundo".(1)

Percebi que nao poderia mudar a escola, mas, a minha atuaçao. Convicta de que o jogo poderia ser um forte aliado junto ao processo de alfabetizaçao, criando espaços onde as crianças se sentissem motivadas a participar das atividades por mim propostas e transportassem essa motivaçao para a escrita, busquei o tema gerador onde desenvolvo o meu trabalho

(1)FREIRE,Paulo.Pedagogia do Oprimido.Sao Paulo,Editora Paz e Terra, 1991, p.62.

especificamente na primeira serie do I grau.

Nesse sentido, sao abordadas algumas consideraçoes sobre a alfabetizaçao, mostrando a necessidade de uma nova concepçao do processo da mesma. Essa nova concepçao sera discutida a luz das pesquisas de Emilia Ferreiro (psicolinguista argentina) segundo a qual a aprendizagem da lingua escrita nao depende fundamentalmente de habilidades ou pre-requisitos por parte da criança, mas e um processo que resulta da interaçao entre a criança e a lingua escrita.

No segundo capitulo preocupo-me em apresentar as questoes conceituais do jogo e sua classificaçao. Deste origina-se o terceiro capitulo, onde procuro destacar a importancia do jogo no processo da alfabetizaçao.

No quarto capitulo realizo uma exploraçao sobre a minha atuaçao,refletindo sobre o papel do jogo no processo da alfabetizaçao.

Concluo, com uma breve analise sobre a importancia da reflexao a cerca do trabalho realizado.

CAPITULO I

OS CAMINHOS DA ALFABETIZACAO

As formas tradicionais de tratar a alfabetizaçao na escola tem-se concentrado sobretudo na eficacia dos metodos sinteticos (partindo de letras, fonemas ou silabas para chegar a sintese das palavras), analiticos (partindo de unidades maiores, frases ou palavras, para chegar as letras) e do analitico-sintetico, mais empregado atualmente, que resulta da combinaçao de ambos.

Em varios estudos dos ultimos anos, verifica-se que o trabalho do professor tem-se apoiado quase que exclusivamente nas cartilhas.

O professor sente-se na obrigaçao de "dar" a materia ficando para o aluno a obrigaçao de "aprender" o que ele da. Uma pedagogia de treinamento onde o professor supoe conduzir e controlar a aprendizagem, onde o erro, especialmente o ortografico, e concebido como pecado a ser cuidadosamente evitado, pois pode ser fixado pela criança. Uma pedagogia onde o medo de que a criança aprenda errado e tao forte que, inconscientemente, se evita que a criança escreva sem modelo e, quando isso nao e possivel, entra imediatamente em açao o lapis vermelho do professor a cobrir as provas do crime.

Os procedimentos didaticos tradicionais, apoiados em teorias mecanicistas, tem transformado a alfabetizaçao em simples ato de codificar/decodificar o oral e o escrito. A codificaçao/decodificaçao de silabas, palavras e frases aparece dissociada de seu significado e do contexto, retirando do ato de ler e escrever, na maior parte das vezes, seu prazer e sua funçao social. "E imperioso (porem nada facil de conseguir) restabelecer, no nivel das praticas escolares, uma verdade

elementar: a escrita e importante na escola porque e importante fora da escola e nao o inverso."(2) Porem,a escola,ao apropriar-se desse objeto social, converteu-se num objeto de ensino, ocultando seus usos sociais.

Um resultado bem conhecido e a grande inibiçao que os jovens e adultos mal alfabetizados apresentam com respeito a lingua escrita: evitam escrever, tanto por medo de cometer erros de escrever, tanto por medo de cometer erros de ortografia como pela dificuldade de dizer por escrito o que sao capazes de dizer oralmente.

E comum registrar nos objetivos expostos nas introduçoes de planos, manuais e programas, que a criança deve alcançar o prazer da leitura e que deve ser capaz de expressar-se por escrito. As praticas convencionais levam, todavia, a que a expressao escrita se confunda com a possibilidade de repetir formulas esteriotipadas, a que se pratique uma escrita fora do contexto, sem nenhuma funçao comunicativa real e nem sequer com a funçao de preservar informaçao.

Um dos objetivos sintomaticamente ausentes dos programas de alfabetizaçao de crianças e o de compreender as funçoes da lingua escrita na sociedade.

(2). FERREIRO, Emilia. Com Todas As Letras. Editora Cortez, Sao Paulo, 1992, p.20.

Como as crianças chegam a compreender essas funçoes? As crianças que crescem em familias onde ha pessoas alfabetizadas e onde ler e escrever sao atividades cotidianas, recebem esta informaçao atraves da participaçao em atos sociais onde a lingua escrita cumpre funçoes precisas.

Por exemplo, a mae escreve a lista de compras do supermercado, a mae leva consigo essa lista e a consulta antes de terminar suas compras: sem querer, esta transmitindo informaçoes sobre uma das funçoes da lingua escrita (serve para ampliar a sua memoria, como um lembrete para avaliar a memoria). Busca-se na lista telefonica o nome, o endereço e telefone de algum serviço de conserto de aparelhos quebrados; sem querer, essa leitura transmite informaçoes sobre algo que nao sabiamos antes de ler. Recebe-se uma carta ou alguem deixa um recado que deve ser lido por outro familiar ao chegar; sem querer, transmiti-se informaçao sobre outra das funçoes da lingua escrita (serve para comunicar-se a distancia, para dizer algo a alguem que nao esta presente no momento de se escrever a mensagem).

No decorrer dos seculos, a escola (como instituiçao) operou transmutaçao da escrita. Transformou-a de objeto social em objeto exclusivamente escolar, ocultando ao mesmo tempo suas funçoes extra-escolares.

A escola se convertou em guardia desse objeto social que e a lingua escrita e solicita do sujeito em processo de aprendizagem uma atitude de respeito cego diante desse objeto, que nao se propoe como um objeto sobre a qual se pode atuar, mas como um objeto para ser contemplado e produzido fielmente, sem modifica-lo.

Desde o inicio, exige-se que o aluno pronuncie como esta escrito, invertendo assim as relaçoes fundamentais entre a fala e a escrita: "...nao sao as letras que se pronunciam de certa maneira; sao as palavras que se grafam de certo modo".(3)

Por mais que se repita nas declaraçoes iniciais dos metodos, manuais ou programas, que a criança aprende em funçao de sua atividade, e que se tem que estimular o raciocinio e a criatividade, as praticas de introduçao a lingua escrita desmentem sistematicamente tais declaraçoes. O ensino neste dominio continua apegado as praticas mais envelhecidas da escola tradicional, aquelas que supoem que so se aprende algo atraves da repetiçao, da copia retirada de modelos, da mecanizaçao.

Com base em uma serie de experiencias inovadoras de alfabetizaçao, que se vem desenvolvendo em diversos paises latino-americanos, parece viavel estabelecer de maneira diferente os objetivos da alfabetizaçao de crianças.

Segundo Emilio Ferreiro em dois anos de escolaridade, pode-se conseguir uma alfabetizaçao de melhor qualidade, entendendo por isso:

" - compreensao das funçoes sociais da escrita, que determinam diferenças na organizaçao da lingua escrita e, portanto, geram diferentes expectativas a respeito do que se pode encontrar por escrito nos multiplos objetos sociais que sao portadores de escrita (livros diversos, jornais, cartas, embalagens, cartazes na rua, etc);

(3). FERREIRO.Emilia, Op. Cit., p.22.

- Leitura compreensiva de textos que correspondem a diferentes registros de lingua escrita (textos narrativos, informativos, jornalisticos, instruçoes, cartas, recados, listas, etc) enfatizando a leitura silenciosa mais que a oralidade convencional;

- produçao de textos respeitando os modos de organizaçao da lingua escrita que correspondem a esses diferentes registros;

- atitude de curiosidade e falta de medo diante da lingua escrita."(4)

Restituir a escrita seu carater de objeto social e uma tarefa enorme, que por si mesma cria rupturas com as praticas tradicionais. Atualmente essas praticas tradicionais de alfabetizaçao estao sendo questionadas pelas investigaçoes psicologicas e psicolinguisticas da ultima decada e, nesse contexto, as ideias de Emilia Ferreiro representam uma das mais valiosas e recentes contribuiçoes numa abordagem construtivista interacionista da aprendizagem.

Para Ferreiro a alfabetizaçao deve ser restabelecida como um processo de aquisiçao da lingua escrita, que e um sistema de representaçao da linguagem. Assim, entendida, a aprendizagem da escrita se converte na apropriaçao de um novo objeto de conhecimento, objeto esse que e uma produçao humana, que simbolize uma das formas do homem transformar a realidade para se comunicar com os outros homens e que, quando uma criança dele se apropria, transforma-o, porque a ele imprime seu significado unico e pessoal e, ao mesmo tempo, se transforma pois, ao apropriar-se, desenvolve-se.

(4). FERREIRO. Emilia. Op. Cit., p.23.

Com base em suas pesquisas e nas contribuiçoes de investigadores de varias partes do mundo, Emilia Ferreiro conclama aos educadores da America Latina a se integrarem numa cruzada pela mudança desta visao de alfabetizaçao: " E possivel fazer uma mudança que e uma revoluçao conceitual. Nao se trata de acrescentar novas atividades, novos livros ou novas propostas as velhas, mas sim de uma mudança total na concepçao do objetivo da aprendizagem, ao processo da aprendizagem, do sujeito que aprende e, forçosamente, tambem do professor." (5)

(5) SOUZA. Nilson de.Emilia Ferreiro: Uma aula inedita para 10 mil professores.*Nova Escola*,Sao Paulo, ano IV n.34 : 13, art.1989.

CAPITULO II

AS QUESTOES CONCEITUAIS DO JOGO

Motivada pela certeza da importancia dos jogos na vida escolar das crianças, e relevante nesse momento tecer algumas consideraçoes a respeito dos mesmos.

Varios trabalhos ja foram realizados, tendo como seu objeto de estudo o jogo. Aqui nos interessam algumas consideraçoes que especificamente fundamentaram minha atuaçao. Assim abordarei o jogo segundo a concepçao construtivista, procurando discorrer sobre algumas categorias do jogo. Tais categorias sao os jogos de exercicios, os jogos simbolicos e os jogos de regras.

1 - Jogos de Exercicios - sao caracterizados por açoes que dao prazer, pela sua execuçao.

Piaget diz que "quase todos os esquemas sensorios - motores dao lugar a um exercicio ludico".(1)

Esses exercicios motores consistem na repetiçao de gestos e movimentos simples, com um valor exploratorio: nos primeiros meses de vida, o bebe estende e flexiona os braços e as pernas, agita as maos e os dedos, toca os objetos e os sacode, produzindo sons. Movimentando-se a criança descobre os proprios gestos e os repete em busca de efeitos.

Embora os exercicios sensorio-motores constituam a forma inicial do jogo na criança, eles nao sao especificos dos dois primeiros anos ou da fase de condutas pre-verbais. Eles

(1).Piaget,Jean.A Formaçao Do Simbolo na Criança;imitaçao,jogo e sonho,imagem e representaçao.Rio de Janeiro,Zahar,1971. p.145.

reaparecem durante toda a infancia e mesmo no adulto, "sempre que um novo poder ou uma nova capacidade sao adquiridos"[2]: por exemplo, ao 5 ou 6 anos a criança realiza este tipo de jogo ao pular com o pe so ou tentar saltar dois ou mais degraus da escada; aos 10 ou 12 anos tenta andar de bicicleta sem segurar no guidao. Para exemplificar este tipo de conduta no adulto, podemos citar o caso de individuo que acaba de adquirir pela primeira vez, um aparelho de som ou um automovel, e se diverte fazendo funcionar o aparelho ou passeando no carro, sem outra finalidade se nao o proprio prazer de "exercer seus novos poderes"[3]. Assim sendo, esta forma de atividade ludica, embora caracterize o nascimento do jogo na criança na fase pre-verbal (de 0 a 2 anos), ultrapassa largamente aos primeiros anos da infancia.

2 - Jogos Simbolicos - no periodo compreendido entre os 2 e os 6 anos, a tendencia ludica se manifesta, predominantemente, sob a forma de jogo simbolico, isto e, jogo de ficçao, ou imaginaçao, e de imitaçao. Nesta categoria estao incluidos a metamorfose de objetos (por exemplo, um cabo de vassoura se transforma num cavalo, uma caixa de fosforo num carro e um caixote passa a ser um trem), e o desempenho de papeis (brincar de mae e filho, de professor e aluno, de medico, etc.).

O jogo simbolico se desenvolve a partir dos esquemas sensorio-motores que, a medida que sao interiorizados, dao origem a imitaçao e, posteriormente, a representaçao.

A funçao desse tipo de atividade ludica, de acordo com

(2). PIAGET, Jean. Op. Cit., p.149.
(3). Ibidem, p.149.

Piaget, "consiste em satisfazer o eu por meio de uma transformaçao do real em funçao dos desejos: a criança que brinca de boneca refaz sua propria vida, corrigindo-a a sua maneira e revive todos os prazeres ou conflitos, resolvendo-os, compensando-os, ou seja, completando a realidade atraves da ficçao".(4) Portanto,o jogo simbolico,de imaginaçao ou imitaçao, tem como funçao assimilar a realidade, seja atraves da liquidaçao de conflitos, da compensaçao de necessidades nao satisfeitas, ou da simples inversao de papeis (principalmente no que se refere aos papeis de obediencia e autoridade). E o transporte a um mundo de faz-de-conta, que possibilita a criança a realizaçao de sonhos e fantasias, revela conflitos interiores, medos e angustias, aliviando a tensao e as frustaçoes.

A criança tende a reproduzir nesses jogos as atitudes e as relaçoes predominantes no seu meio ambiente: ela sera autoritaria ou liberal, carinhosa ou agressiva conforme o tratamento que recebe dos adultos com os quais convive. Por exemplo, a criança que vive numa atmosfera de repressao, onde predominam as ordens e os castigos, tende a reproduzir, nas suas brincadeiras, o comportamento dos adultos que a cercam, manifestando o tipo de tratamento que recebe. Assim sendo, e atraves desta conduta ludica que a criança expressa e integra as experiencias ja vividas.

3 - Jogos de Regras - A terceira forma de atividade ludica a surgir e o jogo de regras, que começa a se manifestar por volta dos cinco anos, mas de desenvolve principalmente na fase que vai dos 7 aos 12 anos, predominando durante toda a

(4). PIAGET, J. Seis Estudos de Psicologia. Rio de Janeiro, Forence/Universitaria, 1985. p.29.

vida do individuo. "Os jogos de regras sao jogos de combinaçoes sensorio-motoras (corridas, jogos de bola de gude ou com bolas, etc.) ou intelectuais (cartas, xadrez, etc.), em que ha competiçao dos individuos(sem o que a regra seria inutil) e regulamentados quer por um codigo transmitido de geraçao em geraçao, quer por acordos momentaneos."(5)

Piaget diz que os jogos de regras e a atividade do ser socializado e começa a ser praticado por volta dos sete anos, quando a criança "abandona o jogo egocentrico das crianças mais pequenas, em proveito de uma aplicaçao efetiva de regras e o espirito de cooperaçao entre os jogadores".(6)

Como vemos o jogo na criança, inicialmente egocentrica e espontaneo, vai se tornando cada vez mais uma atividade social, na qual as relaçoes interindividuais sao fundamentais.

Nos jogos com regras ha possibilidade de se estabelecer entre o grupo, previamente, o codigo de regras que devera ser observado. Desta forma pede-se acatar uma regra ja estabelecida, ou discutir sua modificaçao e a criaçao de outras regras para o jogo.

Ate aqui me detive na classificaçao dos jogos elaborados por Jean Piaget,devido suas implicaçoes educacionais,porem,faz-se necessario apresentar outras ideias que influenciaram minha atuaçao. Era preciso outras definiçoes que me auxiliassem na organizaçao de uma pratica com o mesmo.

No Novo Dicionario de Lingua Portuguesa de Ferreira (1975), temos as seguintes acepçoes para brinquedo:

(5). PIAGET, Jean. A FormaÇao do Simbolo na Criança; imitaçao, jogo e sonho, imagem e representaçao.Rio de Janeiro,Zahar, 1971. p.184.
(6). Ibidem, p.180

"Objeto que serve para as crianças brincarem"; "jogo de crian- para as crianças brincarem"; "jogo de crianças, brincadeira"; "divertimento, passatempo"; "festa, folia, folguedo".

Segundo Chateau (1987), numa tentativa de caracterizar e definir o conceito de infancia, a conduta mais caracteristica desta fase da vida e o jogo. Para a criança o jogo tem objetivos imediatos, nao longiquos: triunfar na brincadeira, vencer a dificuldade implicita no jogo.

Para Chateau, muitos pensadores, como Schiller e Huizinga, ja consideravam o jogo como basico para todas as atividades superiores do homem e que na infancia deveria ser ponto crucial, o brincar e o jogar. Diz ele: "... parece que o pensamento nao pode verdadeiramente alcançar sua plenitude senao quando persiste a atmosfera livre do jogo..." (7)

Zelia Vitoria Cavalcanti Lima e Monique Deheinzelin (1991:104) dao uma definiçao a respeito: "Podemos considerar o jogo toda atividade onde se absorvem as seguintes caracteristicas: ordem, tensao, movimento, mudança, solenidade, ritmo, entusiasmo. A atividade deve tambem ser voluntaria, livre, diferente da vida corrente, da vida real; ser desinteressada um intervalo na vida cotidiana sem deixar de fazer parte dela (...) o jogo ultrapassa os limites da atividade puramente fisica ou biologica. Ele se baseia na manipulaçao de certas imagens, numa certa imaginaçao da realidade. O jogo se distingue pela vida comum tanto pelo lugar quanto pelo tempo que ocupa. Esta e uma outra de suas caracteristicas: o isolamento, a limitaçao no espaço e no tempo. Todo jogo acontece no interior de um espaco previamente

(7).CHATEAU,Jean.O jogo e a criança.Sumus,Sao Paulo,1987. p.105

delimitado.

O ato de jogar e tao antigo quanto o proprio homem, pois este sempre manifestou uma tendencia ludica, isto e, um impulso para o jogo. Alguns autores vao alem, afirmando que o jogo nao se limita apenas a humanidade. Johan Huizinga (1986:03) "diz que os animais brincam tal como os homens... Convidam-se uns aos outros para brincar mediante um certo ritual de atitudes e gestos. Respeitam a regra que os proibe morderem ou pelo menos com violencia, a orelha do proximo. Fingem ficar zangados e, o que e mais importante, eles em tudo isto, parecem experimentar um imenso prazer e divertido."

Com base nas varias consideraçoes que vimos ate aqui, origina-se o terceiro capitulo, onde o jogo assume um papel de grande importancia no processo da alfabetizaçao.

CAPITULO III

O PAPEL DO JOGO NO PROCESSO DA ALFABETIZACAO

Devido a um conceito generalizado de que as situaçoes em que a criança atraves de jogos ou brincadeiras, ela nao esta fazendo ou aprendendo nada, a escola tradicional faz muito pouco uso dessas estrategias, ou seja, "tem dado uma contribuiçao, digamos eficaz, com relaçao ao furto do ludico, em especial quando se considera a cultura da criança."(1)

Essa ideia refletiu-se na educaçao durante muito tempo, e "apesar dos conceitos profeticos dos grandes educadores, a pedagogia tradicional sempre considerou o jogo como uma especie de alteraçao mental, ou pelo menos, como uma pseudo-atividade, sem significaçao funcional e mesmo nociva as crianças, que ele desvia de seus deveres."(2)

Porem, sabemos que o jogo enquanto atividade espontanea da criança, foi exaustivamente analisado, pesquisado e explicado por centenas de estudiosas das mais variadas areas do conhecimento. Assim vale ressaltar que a base teorica nao deve restringir-se ao universo conceitual sobre jogo, mas necessariamente abranger o conhecimento das implicaçoes pedagogicas do mesmo.

(1).MARCELLINO. Nelson Carvalho. Pedagogia do Oprimido. Campinas, Papirus, 1990, p.85.
(2).PIAGET. Jean. A formaçao do simbolo na criança.Rio de Janeiro, Zahar, 1971, p.193.

O jogo assume proporçoes quase ilimitadas quando faz parte de um projeto pedagogico, aproveitando o grande interesse e afinidade que as crianças demonstram por essa atividade. Quando a criança joga todo o seu esquema motor e acionado, suas emoçoes afloram, sua socializaçao e mais solicitada e o esquema cognitivo e estimulado.

Enfim, a riqueza do jogo e indiscutivel e deve ser priorizado nas series iniciais. Pelo jogo passam as alegrias, as tristezas, as esperanças, as angustias, enfim, tudo que permeia o cotidiano da vida de uma criança.

Do ponto de vista da alfabetizaçao, a atividade do jogo e fundamental, pois e atraves dela que sera possivel a criança superar a fusao inicial do objeto com o significado, que se traduz no processo de aprendizagem da leitura e da escrita pela diferenciaçao do simbolo e do significado, ou seja, a compreensao de que a palavra significa mas nao e o objeto.

Um exemplo talvez ajude a clarear este ponto: no inicio de seu desenvolvimento, a criança vai precisar do cavalo para referir-se a ele; depois sera capaz de transferir o conceito do que e um cavalo para, por exemplo, um pau de vassoura, ou seja, um objeto passa a representar o cavalo. Posteriormente, ele substituira este objeto pela açao: fara de conta que esta andando a cavalo, sem o cavalo e sem o pau de vassoura que o representa. A realizaçao da açao permitira que ela domine o conceito passa a existir como realidade independente de ter um objeto ou uma açao na pratica que suporte essa experiencia.

E este o caminho que a criança percorre em sua construçao do conhecimento: primeiro da conta do que percebe em sua realidade. Depois passa a lidar com a representaçao desse

objeto real, que deve estar presente para ela. A seguir, lida por um outro objeto aleatorio; finalmente, lida com o conceito na ausencia do objeto e de qualquer outro objeto substituto. Dizemos, entao, que partiu para o dominio das ideias. "Nao se passa do mundo concreto a representaçao mental senao por intermedio da açao corporal. A criança transforma em simbolos aquilo que pode experimentar corporalmente: o que ela ve, cheira, pega, chuta, aquilo de que corre e assim por diante. Assusta-nos ver crianças sentadas durante horas em um banco escolar, falando de coisas como "dois mais dois" "o menino viu a vaca", que podem nao passar de sinais graficos ou sonoros desvinculados da realidade delas. (...) A mao escreve o que a mente pensa a respeito do mundo com o qual a criança interage. Nesse pequeno exemplo, resume-se a conexao ato-pensamento-ato. Conteudos sem significado, sejam eles de ordem cognitiva, social ou moral, quebram essa harmonia tao necessaria a um bom desenvolvimento".(3)

Alicerçando as palavras de J.B. Freire, VYGOTSKY (1989:125) considera " a brincadeira do faz-de-conta como um dos grandes contribuidores para o desenvolvimento da lingua escrita."

Vale ainda ressaltar "... a necessidade de a escrita ser ensinada naturalmente. Quanto a isso Montessori contribui de forma importante. Ela mostrou que os aspectos motores da escrita podem ser, de fato, acoplados com o brinquedo infantil e que o escrever pode ser 'cultivado' ao inves de 'imposto'. Ela oforece uma abordagem motivante para o desenvolvimento da escrita.

(3). FREIRE. Joao Batista. Educaçao de corpo inteiro.Sao Paulo, Sapione, 1989, p.81. desenvolvimento".

Dessa forma, uma criança passa a ver a escrita como um momento natural no seu desenvolvimento, e nao como um treinamento imposto de fora para dentro".(4)

Partindo dessas afirmaçoes, entendemos que a incorporaçao do jogo ao processo educativo e fundamental, porem, deve ser acompanhado de uma reflexao, a fim de que se possa obter melhor compreensao do seu significado.

(4). VYGOTSKY. L.S. A formacao social da mente. Sao Paulo. Martins Fontes, 1989, p.133.

CAPITULO IV

UMA EXPERIENCIA AO ALCANCE NO PROCESSO DA ALFABETIZACAO

A necessidade de modificar a minha atuaçao junto as crianças, superando metodos tradicionais, fizeram com que se desse inicio a esse trabalho.

O jogo foi sendo incorporado gradativamente em minha atuaçao e começou a ganhar uma grande importancia dentro da mesma. Passei a entender que era necessario motivar as crianças a participarem das aulas, possibilitando-lhes condiçoes para que pudessem expressar-se, desenvolver suas habilidades e capacidades e manter relaçoes com o grupo e com o espaço, pressuponha que para essas condiçoes tornassem reais era necessario que minha aula nao sufocasse e nao inibisse.

Passei a observar que quando as crianças brincavam, criavam historias, cenarios, personagens, etc. Elas sentiam-se muito atraidas por situaçoes em que criavamos um mundo imaginario. Fui percebendo que a fantasia passava a ser um elemento importante em minha atuaçao, pois esta possibilitava a utilizaçao do espaço fisico e todo o material, de forma a transforma-lo de acordo com a imaginaçao, oportunizado assim um momento privilegiado para desenvolver a criatividade e a escrita. Percebi tambem que no termino das aulas de educaçao fisica o entusiasmo permanecia. Elas sentiam a necessidade da continuidade.

Engajada neste entusiasmo, propus uma reuniao com as professoras de educaçao artistica e alfabetizaçao. Expus o plano de curso e a necessidade que as crianças sentiam em transpor as aulas de educaçao fisica.

Partindo dessa reuniao, demos o passo inicial, e, qual nao foi minha surpresa quando nas reunioes seguintes relataram

os acontecimentos da sala de aula.

Relatarei uma das aulas. Vale ressaltar que nao tenho a intençao de propor receitas, mas apenas exemplificar. Apresentarei tambem alguns textos e ilustraçoes realizadas pelas crianças e algumas fotos referentes ao relato, conforme anexos.

Ainda em sala de aula, comunico as crianças que faremos um passeio a selva, serao duas tribos, as quais serao identificadas pelas cores verde e vermelha.

De imediato sinto um grande entusiasmo e o nome das tribos surgem. Seguimos para a sala de materiais e la eles os escolhem para serem levados a quadra.

Apos a distribuiçao dos mesmos, tem inicio a aventura: estes sofrem transformaçoes. Surgem animais, rios, jangada, oca, cachoeira, montanhas, bruxa, etc.

A historia prossegue com algumas interferencias, porem, sem interromper a fantasia e o entusiasmo.

A aula chega ao fim, porem, a aventura prossegue na aula de educaçao artistica, onde as crianças sentem a necessidade de expressar suas emoçoes e os momentos que mais gostaram.

Ja na aula de lingua portuguesa questionam sobre muitas palavras ainda estranhas e nao se sentem intimidadeas em escrever, pelo contrario, o entusiasmo e geral, com trocas de informaçoes e auxilio mutuo. Segundo a professora, ate mesmo aqueles que sentem dificuldades na escrita, demonstram interesse em expressar-se.

Para encerrar, quero comentar dois fatos interessantes: O primeiro, e o de um aluno que a partir do jogo simbolico tem

suas atitudes alteradas, passa a se interessar pelas aulas de educaçao fisica, e, em sala de aula se manifesta, demonstrando maior interesse, questionando sobre palavras novas, etc.

O segundo, e o de uma aluna alfabetizada pelo metodo tradicional, que ao relatar a historia sente medo de errar, e restringe a oraçoes.

Quero esclarecer tambem que o sucesso desse trabalho foi possivel graças ao empenho das professoras de educaçao artistica e alfabetizaçao que como eu sentem a necessidade da superaçao dos metodos tradicionais e a necessidade de um alicerce teorico, possibilitando a correçao e complementaçao, num processo constante de renovaçao e transformaçao.

CONSIDERACOES FINAIS

Nao considero que minha fundamentaçao a respeito do jogo esteja acabada, muito pelo contrario, e notorio o quanto ela precisa ser aprofundada, porem , acredito que cresci no sentido de melhorar qualitativamente minha visao a respeito do jogo, passando a considera-lo como elemento do processo educativo.

No decorrer deste trabalho me deparei com diretores e professores ainda enraisados em metodos tradicionais, reinvindicando aulas cujo objetivo estao voltados para a disciplina.

E importante salientar que no decorrer desta reflexao, procurei sempre buscar a superaçao dessa visao militarista. Assim, destaco como foi importante a realizaçao deste trabalho, uma vez que este possibilitou-me buscar argumentos e tambem me deu subsidios para a reflexao de minha atuaçao.

Quero destacar tambem que a Educaçao fisica nao deve ser uma disciplina auxiliar das outras, mas ter uma identidade propria, mantendo com as demais uma necessaria interdiscipliaridade. Porem, todo conhecimento adquirido serve de base para um proximo, mais elaborado. Sendo assim, uma vez que se tenha um bom dominio de alguma habilidade, pode-se combina-la com ensinamentos de sala de aula, como leitura, escrita e calculo.

Porem, a Educaçao Fisica Escolar so avançara melhorando qualitativamente sua pratica pedagogica, quando direçao e

professores no interior de suas escolas refletirem sua atuaçao de forma sistematica apontando para a urgencia de uma Educaçao Fisica sobre um novo paradigma e para a transformaçao de nossas praticas pedagogicas.

Assim, talvez possamos nao mais suprir nossas falhas, mas sim, aprofundarmo-nos transformando-a qualitativamente.

BIBLIOGRAFIA

CHATEAU, J. O Jogo e a criança. Sao Paulo, Summus, 1987.

FERREIRO, Emilia. Com todas as letras. Sao Paulo, Cortez, 1992.

FREIRE, J.B. Educaçao de Corpo Inteiro. Sao Paulo, Sapione, 1989.

HUIZINGA, J. Homo Ludens: O jogo como elemento da cultura. Sao Paulo, Perspectiva/EDUSP, 1971.

MARCELLINO, N.C. Pedagogia da animaçao. Campinas, Papirus, 1990.

PIAGET, J. A formaçao do simbolo na criança. Rio de Janeiro, Zahar, 1971.

---------, J. Seis estudos de psicologia. Rio de Janeiro, Forense/Universitaria, 1985.

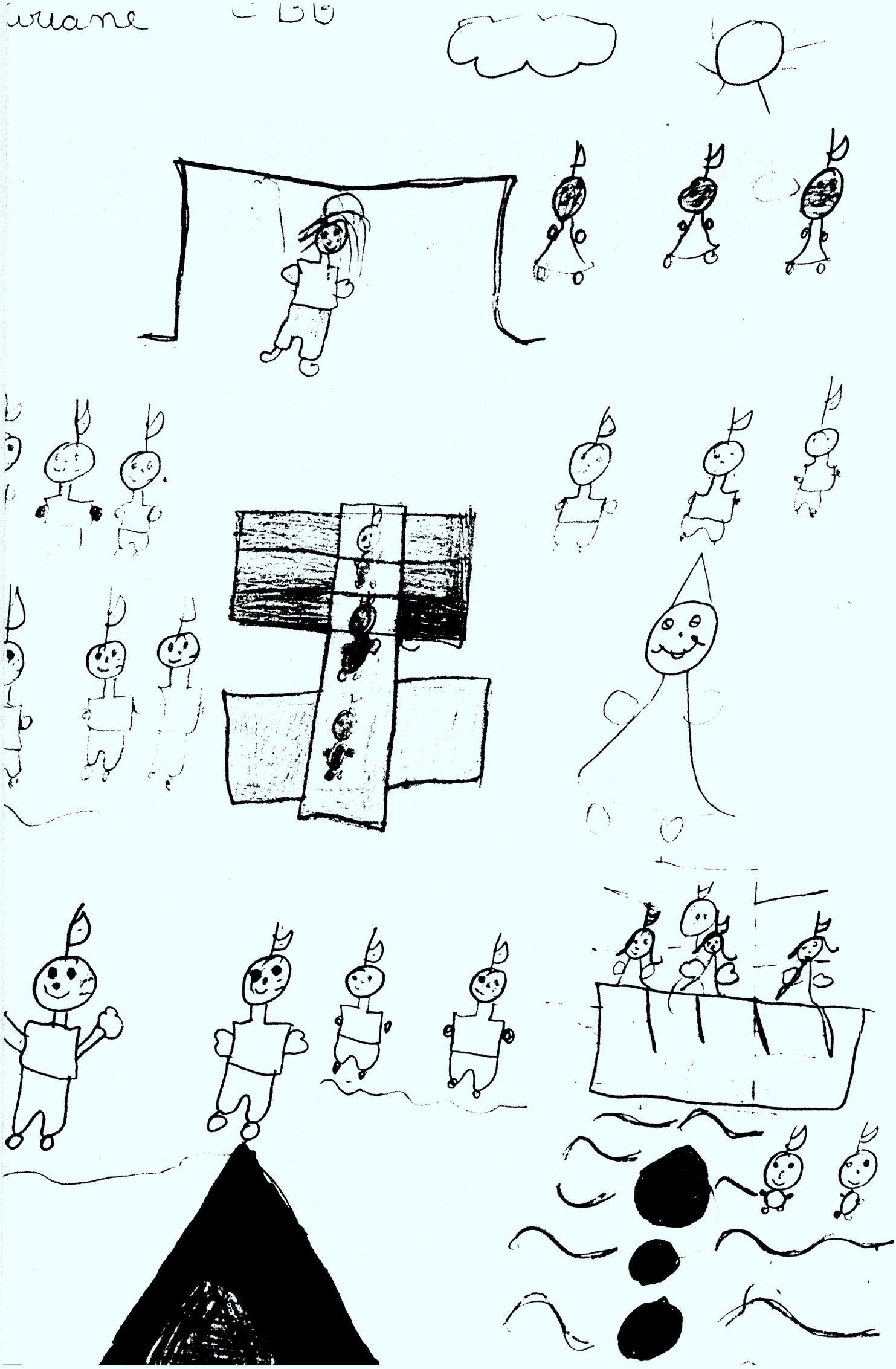
SAO PAULO (Estado) Secretaria da Educaçao. CENP. Ciclo basico em jornada unica. Sao Paulo SE/CENP, 1988.

----------.Proposta Curricular de Educaçao Fisica; 1' grau, Sao Paulo, SE/CENP, 1986.

SOUZA, Nilson de. Emilia Ferreiro: Uma aula inedita para 10 mil professores. NOVA ESCOLA, Sao Paulo, ano IV n' 34 : 13, out. 1989.

VYGOTSKY, L.S, A formaçao social da mente. Sao Paulo, Martins Fontes, 1989.

A N E X O S



professora Luciane CBB dia 16 de 7

nós fomos no porão nós vimos o espantalho, pegamos o colchão, pegam banco, pegamos o espantalho e pegamos os pinéis.

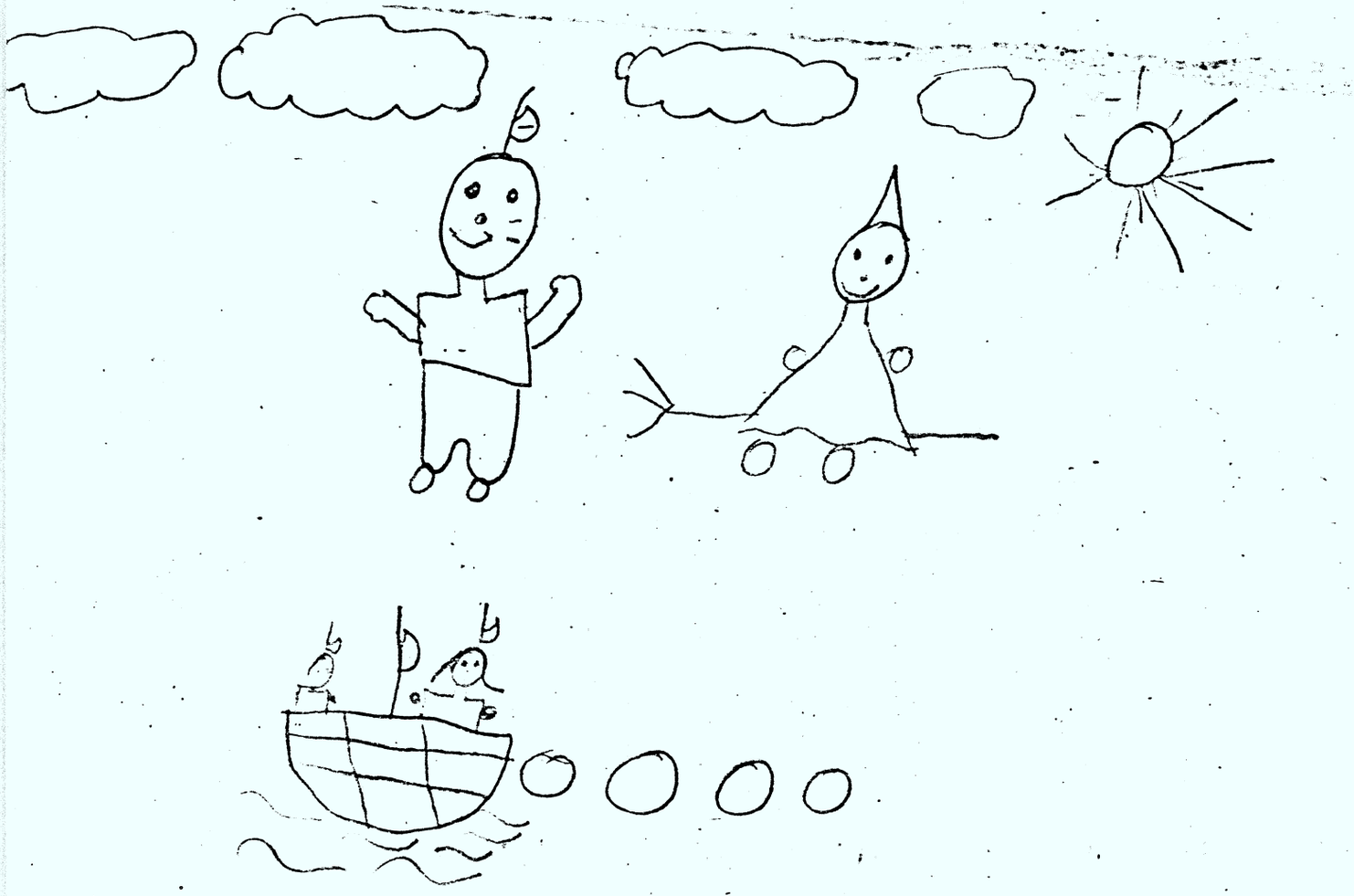
a professora fez a cachoeira e nós fizemos um barco e as pedras. As índias fizeram um espantalho para assustar os índios e a índias virar os índios ficaram com medo.

e as índias tinha que pegar os índios e os índios pegaram as índias.

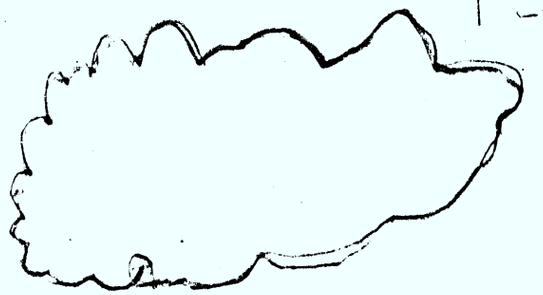
e as índias nadaram na cachoeira depois os índios nadaram também e as índias passeram no barco.

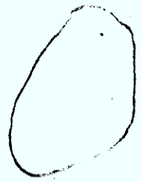
e os índios passeram de barco também e nós passamos pela pédras.

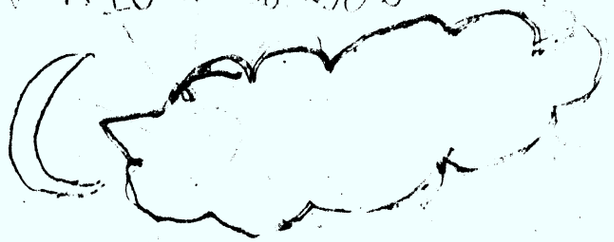
E nós dormimos e a bruxa apare
e pegou o indiozinho levou para
seu caldeirão e os índios e as
índias salvaram o indiozinho e mata
a bruxa.

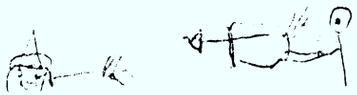


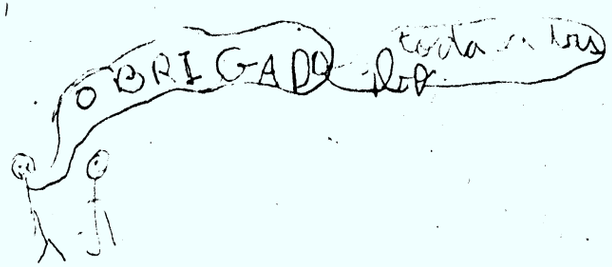
1 SERIE NOM RODRIGO Iredo











Rodrigo Toledo.

A Dona Sonia disse que nós iríamos passear na selva.

Na quadra a Dona Sonia (f) e a porção e tirou dois colchões e um barcão e seis pineus e um grande co e um espantalho. A professora chamou o go e deu mas ele tinha alergia e os outros le ram o resto. O nome das tribos eram iano na mis iasanga. Os ianomamos queriam assustar os iacangas. M os iacangas estavam [illegible] ndo, eles sabiam [illegible] espantalho ai eles fingiram [illegible] com com medo. [illegible] foram tomar [illegible] E os ianomam [illegible]

... um ... [illegible] ... [illegible] ... foram ... [illegible] ...

... mas chegou ... [illegible] ...

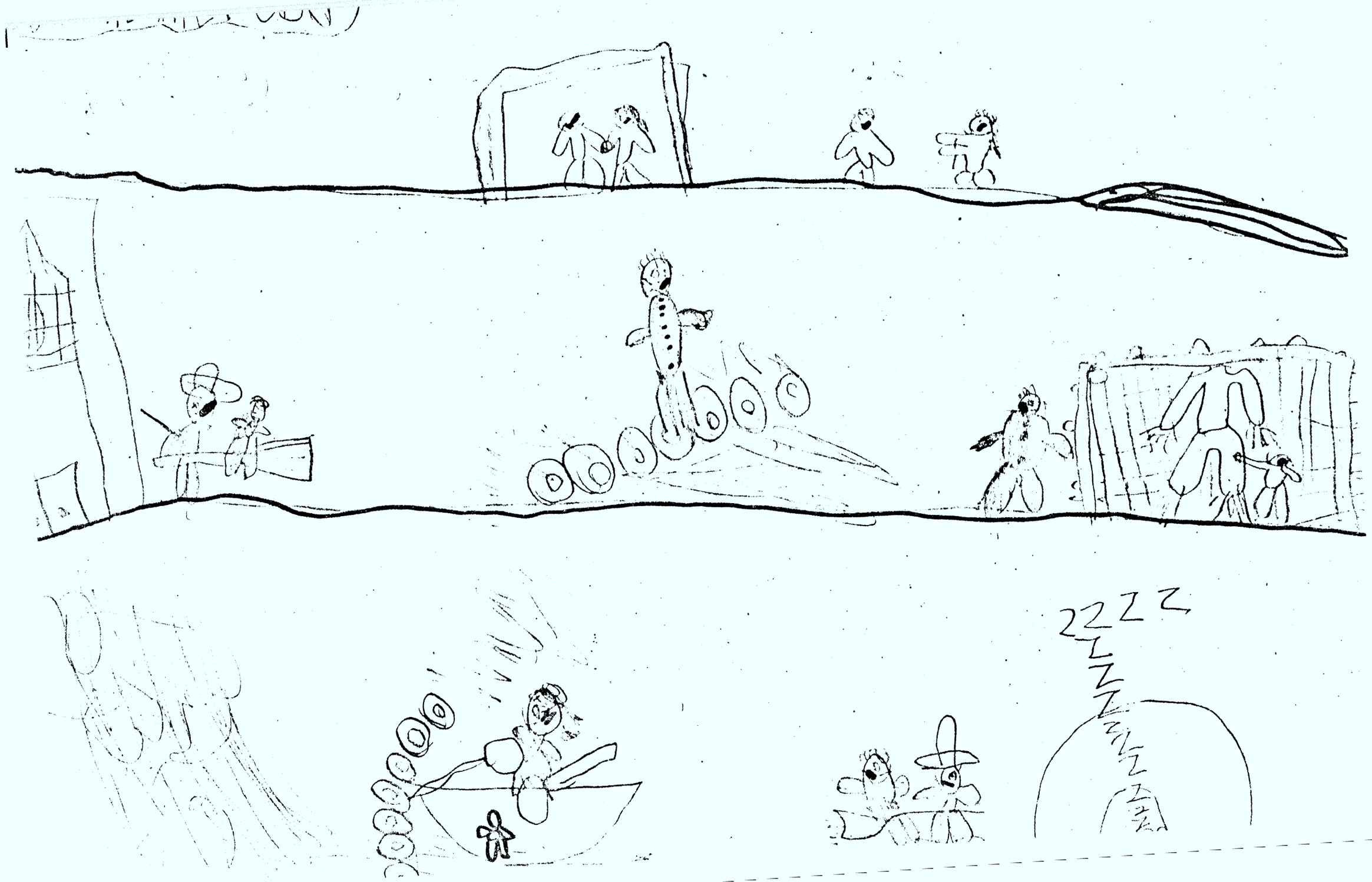
aconteceu os meldos. [illegible] ... bruxa ... [illegible]

pegou um ... [illegible] o ... bruxa levou.

... acordou ... mundo

... os ... [illegible] ... viram o menino ... [illegible] ...

bruxa não ... [illegible] ... nariz.


ZZZZZ

idona Sonia pintou as nossas caras e
nos fomos no porão.
E nos demos um nome para cada tribo
o nome da tribo verde era iacanga
e a tribo vermelha era ianomames.
E nos brincamos de pega-pega e também
nos brincamos de barco e nos
brincamos de morro e quando a gente
estava dormindo a bruxa pegou um
indiozinho e a gente pegamos a bruxa
e pegamos o indio e nos fugimos.

RODRIGO

Rodrigo

1º Fomos no pirão pegar as cobras depois

ficamos viajando as indias

2º nos indio fomos na cachoeira

3º A bruxa correu atrás de nós

4º Nós dormimos

5º a Bruxa me raptou e daí um indio

cordou os outros indios e me salvarom da

Bruxa

ALE 1º Seri CBB

Um passeio na Selva

Um Dia éra Sua Seia e a bruxa chegou para asustar todos o indios.

No outro Dia Ela voltou para ir buscar os indios o primeiro foi o tiago.

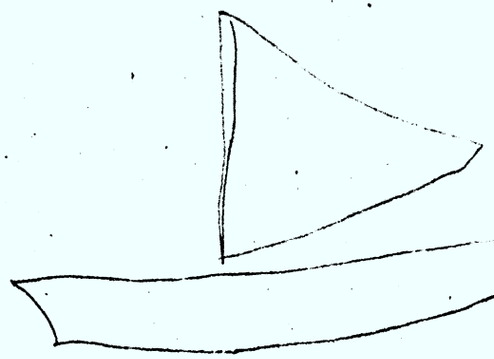
ALE

Eu NPE e de baca e eu um [illegible]

A pote e bonita de posa.

Eu subeu a ecada

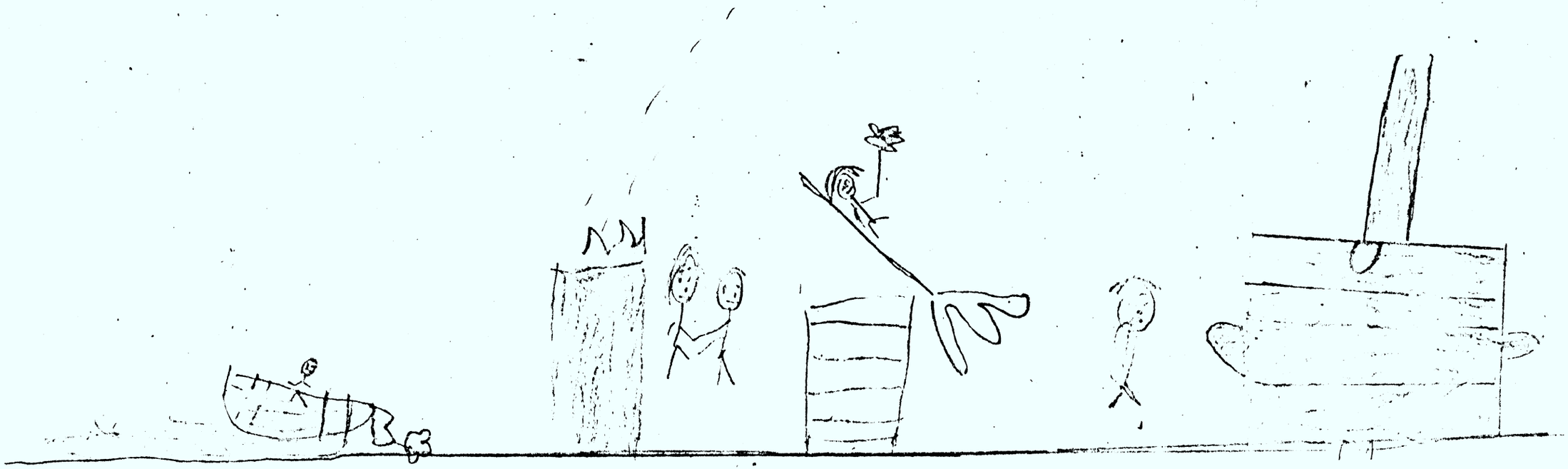
A mia sonha imi pito de vede

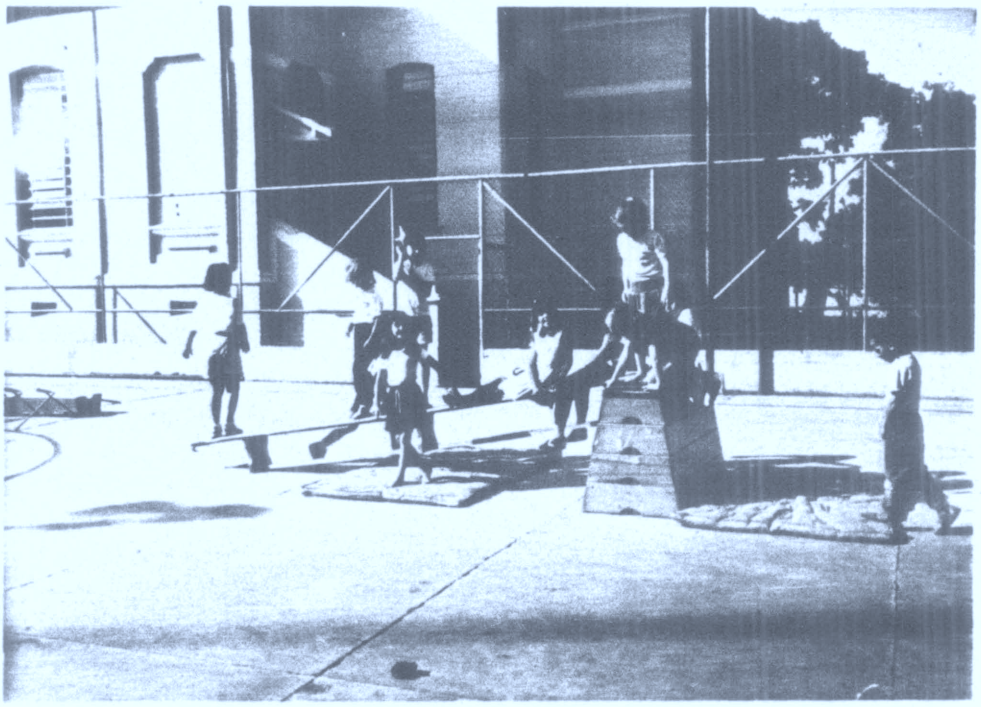
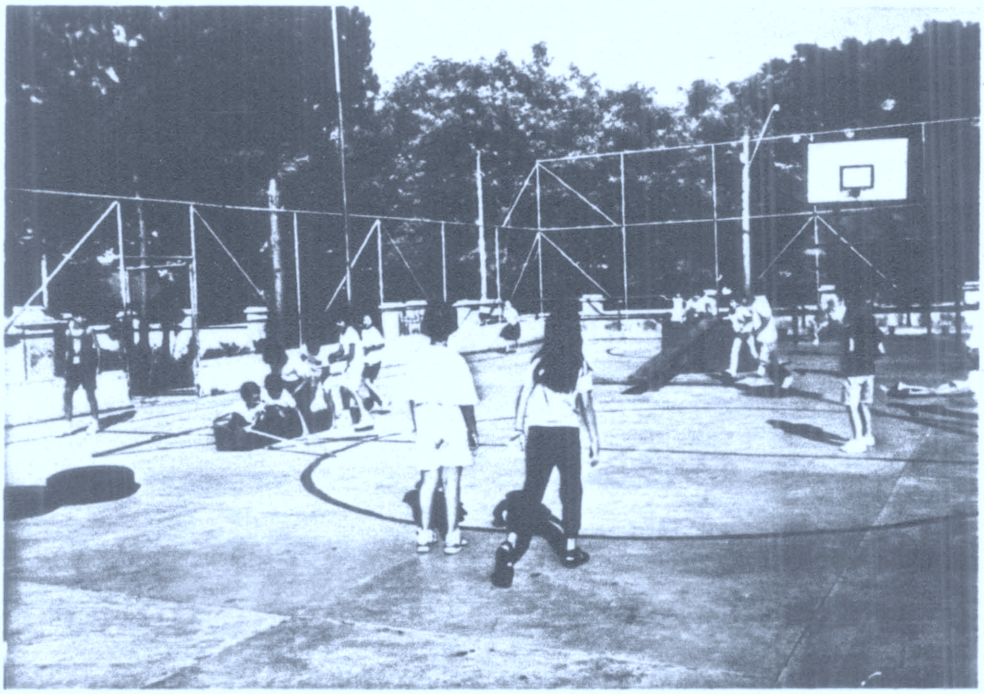
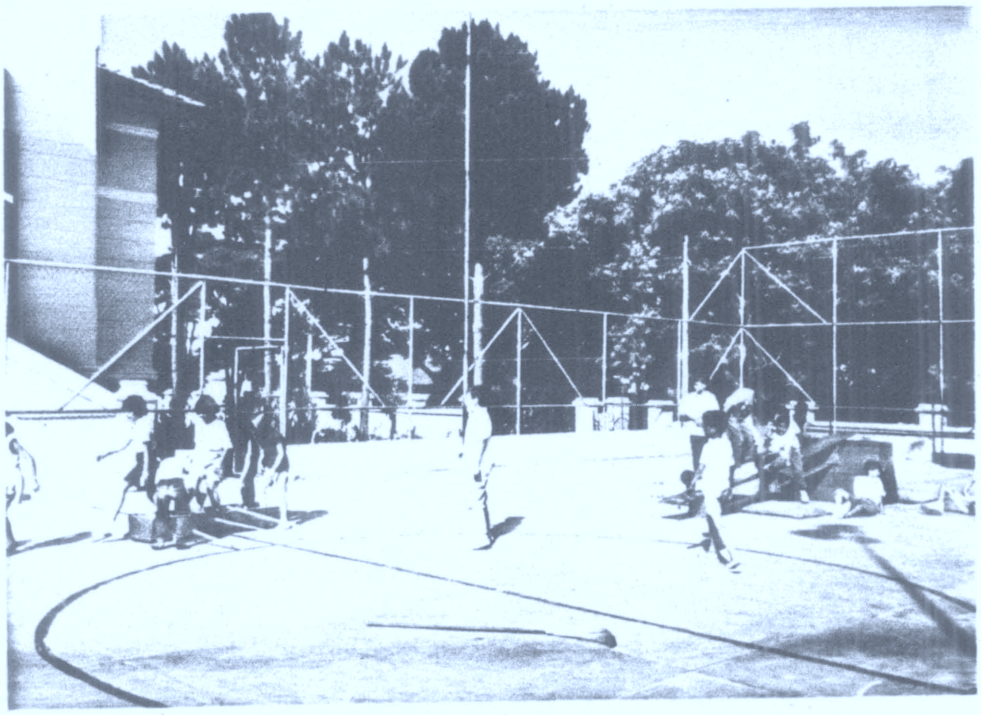
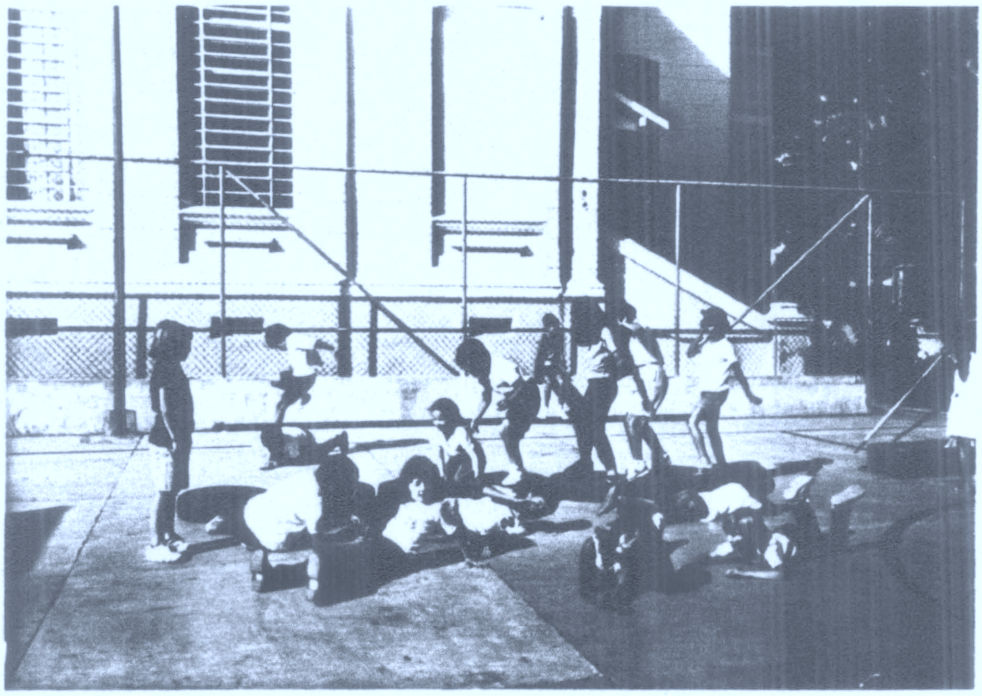
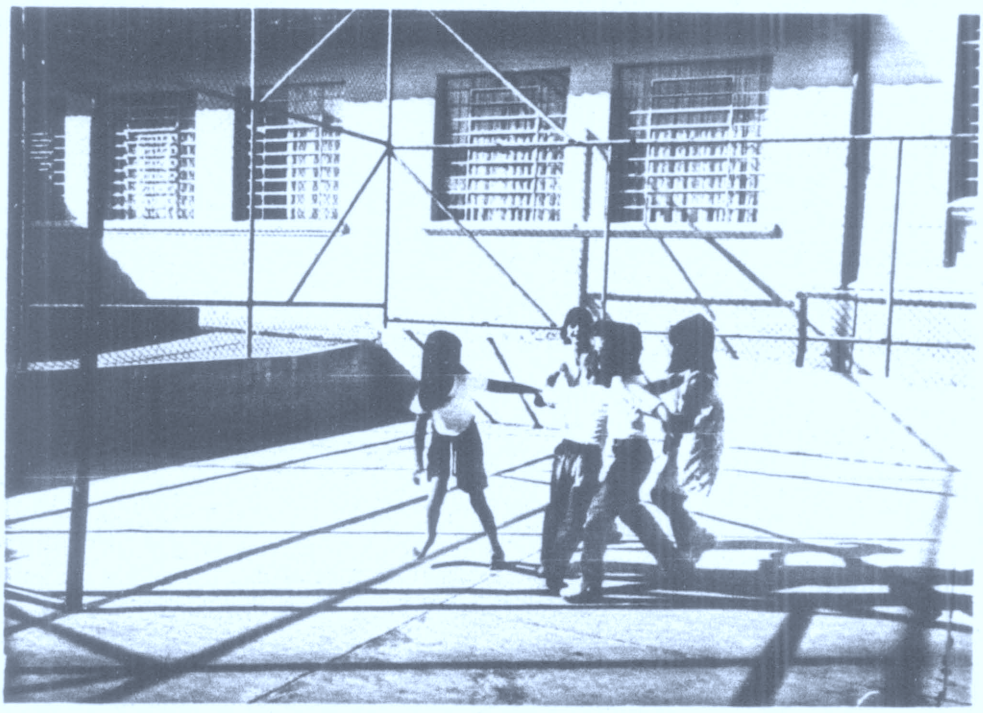
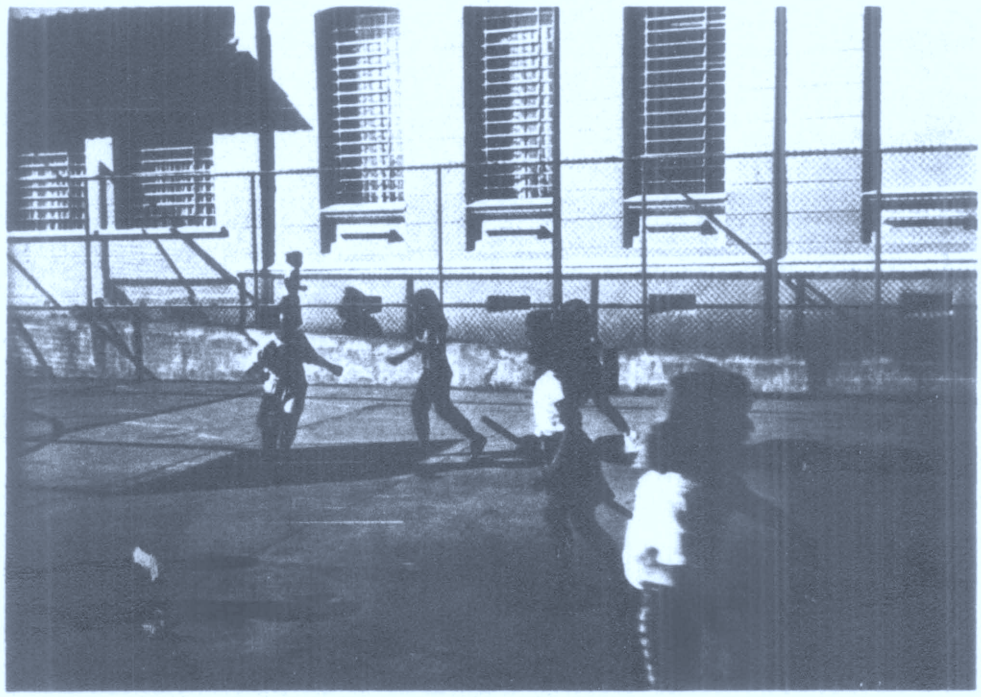


Anderso

muito obrigado pra caciques e yanomame

Gabriel



Gabriel

Eu e os meus amiguinhos, entramos no porão e nos pegamos o banco o colchão e tambem o pneu e caixão e nos ficamos com medo da bruxa e nos pulamos na cachoeira e depois nos fomos nadar de barco depois nos fomos dormir e depois apareceu a bruxa e pegou o índio e um índio acordou. Os índios foram atacar a bruxa.