

CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO DO SEGUNDO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL¹

Sonia Klein dos Santos²

Adriana Soares Pereira³

RESUMO

Este estudo teve por finalidade auxiliar, através da produção de jogos, no processo de alfabetização dos educandos do segundo ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental A do município de Santa Maria, estado do Rio Grande do sul. O ato de brincar é intrínseco ao ser humano, sendo que, através do lúdico, a aprendizagem tornou-se prazerosa e muito mais atraente. Além disso, a escola proporcionou meios para os educandos perceberem a interação entre o lúdico e a aprendizagem. A utilização de jogos educativos é uma alternativa para melhorar a qualidade do ensinar, apoiado pelo computador. Atentando que, em tempos modernos, a informática tem contribuído significativamente para este brincar através dos jogos. A partir deste trabalho, à luz de autores como Piaget, Vygotsky, Benjamin e Lara, elaborou-se jogos, utilizando o programa *Hot Potatoes*, para potencializar o processo da alfabetização. Os jogos são de múltipla escolha e palavras cruzadas, e os educandos tiveram que descobrir o nome de gravuras de frutas, assunto que já estava sendo desenvolvido em sala de aula. Para encontrá-las, eles demonstraram conhecimento do significado de várias palavras. O trabalho contribuiu para uma alfabetização mais significativa.

ABSTRACT

This study intended to assist, through the production of games in the process of literacy of students in the second year in the State School of Fundamental Education A, from Santa Maria, Rio Grande do Sul. To play is inherent to the human being. Through it, learning has become much more pleasant and attractive. In addition, the school provided a tool for the students realize the interaction between play and learning. The educational games are an alternative to improve the quality of teaching, supported by the computer. Emphasizing that, in modern times, the computer has contributed considerably to this by playing the games. From this work, authors such as Piaget, Vygotsky, Benjamin and Lara was researched, using set up games and the Hot Potatoes program, to enhance the process of literacy. The games are multiple choices, crosswords, and the students had to learn the name of pictures of fruit, something which was already being developed in the classroom. To find them, they demonstrated knowledge of the meaning of numerous words. The work contributed to a more meaningful literacy.

PALAVRAS-CHAVE: Anos iniciais do Ensino Fundamental, lúdico, jogos.

¹ Artigo apresentado ao Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

² Aluna do Curso de Mídias na Educação da Universidade Federal de Santa Maria.

³ Professora Orientadora, Doutora em Ciências da Computação Universidade Federal de Santa Maria.

1 INTRODUÇÃO

O ato de brincar é intrínseco ao ser humano e, através do lúdico, a aprendizagem torna-se prazerosa e muito mais atraente. Além, é claro, de favorecer ambientes de aprendizagem significativos, visto que Vygotsky e Piaget analisaram todo o processo do desenvolvimento infantil, mostrando a importância da presença do jogo na vida humana. Demonstrando que os jogos favorecem não apenas a aprendizagem, mas também o desenvolvimento e a interação social do indivíduo. Sendo, também, uma maneira, de atraí-los e despertar-lhes motivação, curiosidade, iniciativa e autoconfiança, propiciando o interesse em aprender, o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração, de maneira lúdica. Deste modo, diferencia-se dos métodos convencionais, ou seja, quadro e giz.

Diante do exposto, à luz de autores como Piaget, Vygotsky, Benjamin e Lara e outros citados no decorrer deste estudo, além de um trabalho de campo a ser realizado no segundo ano da Escola Estadual de Ensino Fundamental A, do município de Santa Maria, estado do Rio Grande do sul, propõe-se desenvolver jogos educativos. Para tanto, utilizando o programa *Hot Potatoes* para auxiliar o Educador no processo ensino-aprendizagem. Mais propriamente, na alfabetização, através de jogos.

Quando o docente se propõe a inovar, o computador pode ser um grande aliado no processo ensino-aprendizagem, uma vez que implementa uma nova proposta de educação e, portanto, facilita a integração e a alfabetização dos educandos.

O movimento e a interação dos jogos têm como função principal manter o aluno interessado no conteúdo didático e melhorar a fixação e compreensão dos conceitos, levando-o ao processo de alfabetização, de forma lúdica. Porém, estudos que tratam dessa temática têm revelado que, quando se trata de construção de jogos pedagógicos, há certa dificuldade, alegando que os mesmos não oferecem dinamismo, interatividade, estímulo e desafio encontrados em um jogo de computador não pedagógico. De acordo com Jenson e Castel (apud CLUA & BITTENCOURT), os jogos comerciais são extremamente atraentes para as crianças e jovens, demonstrando alta qualidade técnica. Infelizmente, são considerados pela sociedade como jogos sem valor educacional que consideram o jogador como um mero comprador. Já os jogos educativos, em geral não são atrativos, pois não criam uma sensação de imersão, tratam o jogador como estudante, uma vez que apresentam uma forte abordagem educacional.

Este tipo de visão é errônea, pois os jogos educativos levam em consideração a maturação do educando e seu desenvolvimento psicológico que, comumente, não são considerados quando os alunos utilizam jogos não-pedagógicos nos quais, em sua maioria, a violência é banalizada e empregada como meio de entretenimento. Por outro lado, não se deve enfatizar demasiadamente a questão pedagógica, o que torna o jogo educativo sem atração, sem desafio para um aluno que está acostumado com os estímulos e interatividade com o mundo tecnológico.

Para isso, o Professor deve procurar formação na área das Mídias na Educação e proporcionar o estímulo, o desafio dos jogos aliado ao pedagógico, considerando-se que cada educando deve estar em condições de aproveitar as oportunidades educativas voltadas à satisfação de suas necessidades básicas de aprendizagem. Um professor alfabetizador, em hipótese nenhuma, poderá ser acomodado, visto que os alunos tanto cobram como precisam do acompanhamento constante de sua mediação.

2 A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Uma das tarefas mais importantes do professor é a criação de espaços e tempos para os jogos, principalmente, nas séries iniciais. Cabe-lhe organizar os espaços, de modo a permitir diferentes estilos de jogos, de forma, por exemplo, que os educandos apreendam brincando. Neste contexto, os jogos educativos surgem como uma alternativa capaz de melhorar a qualidade do processo ensino-aprendizagem, apoiado pelo computador. A exemplo do jogo criado pela USP, que auxilia crianças com dificuldades na alfabetização, pois apresenta associações entre letras, palavras e imagens, tornando a aprendizagem divertida o que é importante a crianças desestimuladas ou com traumas escolares. Outro estudo que também utiliza jogos para auxiliar na alfabetização é o Be-a-bá na era da digitalização, realizado pela UFMG, que desenvolveu formas de articular tecnologia e alfabetização, construindo uma proposta alternativa a partir do uso de jogos no computador. Todos estes estudos tiveram resultados considerados positivos pelos pesquisadores, devido à contribuição promovida no processo ensino-aprendizagem.

O jogo na escola tem importância quando revestido de seu significado funcional. Por isso, muitas vezes seu uso no ambiente escolar foi negligenciado por ser visto como uma atividade de descanso ou apenas o desgaste de um excesso de energia. É por meio da atividade lúdica, que a criança assimila ou interpreta a realidade a si própria, atribuindo, então, o jogo um valor educacional muito grande. Neste

sentido propõe-se que a escola possibilite um instrumental à criança para que, por meio de jogos, ela assimile as realidades intelectuais, a fim de que estas mesmas realidades não permaneçam exteriores à sua inteligência. (PIAGET 1970, p. 158).

Grandes teóricos como Rousseau, Froebel e Dewey confirmam a importância do lúdico para a educação da criança.

Segundo Rousseau (1968, p. 13), as crianças têm maneira de ver, sentir e pensar que lhe são próprias e só aprendem através da conquista ativa, ou seja, quando participam de um processo que corresponde à sua alegria natural.

Para Froebel, (1917, p. 93), a educação mais eficiente é aquela que proporciona atividades, autoexpressão e participação social às crianças. Ele afirma que a escola deve considerar a criança como atividade criadora e despertar, mediante estímulos, as suas faculdades próprias para a criação produtiva. Sendo assim, o educador deve fazer do lúdico uma arte, um instrumento para promover e facilitar a educação da criança. A melhor forma de conduzi-la à atividade, à autoexpressão e à socialização seria através do método lúdico.

Já Dewey (1952, p. 73), pensador norte-americano, afirma que o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da mesma.

A escola precisa oferecer oportunidades à construção do conhecimento, através da descoberta e da invenção, elementos indispensáveis para a participação ativa do aluno, no meio em que se encontra inserido.

Toda educação verdadeiramente comprometida com o exercício da cidadania precisa criar condições para o desenvolvimento da capacidade e de uso eficaz da linguagem que satisfaça necessidades pessoais que podem estar relacionadas às ações efetivas do cotidiano, à transmissão e busca de informação ao exercício da reflexão. (PCNs, 1997, vol. 2, p.30)

Apesar do jogo ser uma atividade espontânea, não significa que o professor não necessite exercer uma atitude ativa sobre essa atividade, inclusive, de observação, fato que lhe permitirá conhecer muito sobre os educandos com quem trabalha.

O desenhar e brincar deveriam ser estágios preparatórios ao desenvolvimento da linguagem escrita das crianças. Os educadores devem organizar todas essas ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos, até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos,

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

No ensino da leitura e escrita, ou seja, na alfabetização, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Ferreiro (1999, p.47) afirma que “[...] a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola, junto aos familiares, a comunidade onde vive e que não termina ao finalizar a escola primária”.

Podem-se estabelecer relações nesse processo entre o brinquedo sócio-dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Para Freire (1994, p.15), “[...] alfabetizar é adquirir a língua escrita através de um processo de construção de conhecimento com uma visão crítica da realidade valorizando sempre o lúdico.” Nesse sentido, a capacidade mimética cumpre um importante papel na formação do sujeito, pois as crianças se apropriam dos elementos culturais dos adultos, internalizando, reproduzindo e reinventando gestos, modos de andar, de falar, de sentir, de ser. Para Benjamin (1984, p. 68), “[...] essa faculdade humana se constrói na infância, principalmente, nos espaços das brincadeiras e dos jogos através dos quais as crianças não apenas imitam os outros, mas representam e reelaboram o mundo”.

A ação lúdica é uma possibilidade da criança compreender o pensamento e a linguagem do outro, tem o poder sobre a criança de facilitar tanto o progresso de sua personalidade integral, como o progresso de cada uma de suas funções psicológicas, intelectuais e morais.

O brincar pode ser visto, portanto, como a base sobre a qual se desenvolvem o espírito construtivo, a imaginação, a faculdade de sistematizar e abster, a capacidade de interagir socialmente, abrindo caminho para o desenvolvimento do trabalho, da ciência e da arte. (MACHADO, Dulce V. H. **Folha de São Paulo**, 13/03/83).

O brincar implica uma relação cognitiva e representa a potencialidade para interferir no desenvolvimento infantil, além de ser um instrumento para a construção do conhecimento do aluno, pois entre o homem e o saberes próprios de sua cultura os inúmeros agentes mediadores da aprendizagem devem ser valorizados. Pensamento corroborado por Vygotsky e Piaget, para os quais a aprendizagem se processa em uma relação interativa entre o sujeito e a cultura em que vive. Isso quer dizer que, ao lado dos processos cognitivos de

elaboração absolutamente pessoal (ninguém aprende pelo outro), há um contexto que, não só fornece informações específicas ao aprendiz. Também motiva, dá sentido e concretude ao aprendido e ainda condiciona suas possibilidades efetivas de aplicação e uso nas situações vividas. Cada criança tem seu ritmo de aprender, umas aprendem mais rápido, outras necessitam maior interferência do professor e contato mais concreto para se desenvolverem.

Segundo Poppvic (apud ROSA, 1999, p. 33), a prontidão para a alfabetização significa ter um nível suficiente, sob determinados aspectos, para iniciar o processo da função simbólica, que é a leitura, e sua transposição gráfica, que é a escrita (ASSUNÇÃO JOSÉ e COELHO, 1982, p. 5). Para tanto, o saber escolar deve ser valorizado socialmente e a alfabetização deve ser um processo dinâmico e criativo através de jogos, brinquedos, brincadeiras e musicalidade. Vygotsky ressalta que:

Os educadores devem organizar todas as ações e todo o complexo processo de transição de um tipo de linguagem escrita para outro. Devem acompanhar esse processo através de seus momentos críticos até o ponto da descoberta de que se pode desenhar não somente objetos, mas também a fala. Se quiséssemos resumir todas essas demandas práticas e expressá-las de uma forma unificada, poderíamos dizer o que se deve fazer é, ensinar às crianças a linguagem escrita e não apenas a escrita de letras (VYGOTSKY, 1987, p.134).

Há alguns estudos desenvolvidos nesta área, com o objetivo de analisar a relação do lúdico como facilitador da aprendizagem na sala de aula, cujos resultados são surpreendentes, principalmente, na alfabetização.

Sendo assim, Lara (2004, p.23) ressalta “[...] a pretensão da maioria dos professores, com a utilização dos jogos, é ministrarem aulas mais agradáveis com o intuito de fazer com que a aprendizagem torne-se algo mais fascinante estimulando o raciocínio”.

3 O HOT POTATOES

Para utilização de jogos e motivar os educandos, o Hot Potatoes é o programa ideal, pois contém um pacote de cinco ferramentas ou programas de autoria. Foi desenvolvido pelo Grupo de Pesquisa e Desenvolvimento do Centro de Informática e Média da Universidade de Victoria, Canadá.

Este programa possibilita a criação de cinco tipos de exercícios interativos para a Web. Compatíveis com todas as versões dos browsers /navegadores Internet Explorer e Netscape e com as plataformas Windows ou Macintosh, conforme a figura.



O programa aceita caracteres portugueses e pode ser completamente configurado para essa língua, assim como quase todos os aspectos da interface (cores, tipo de letra, etc.).

Para trabalhar com este programa, tudo o que se precisa saber é onde colocar os dados (textos, questões, respostas, imagens, etc.), sendo que os programas criarão, automaticamente, a respectiva (página web código HTML). Posteriormente, basta enviar a página ou páginas criadas para o servidor, de forma a serem utilizadas pelos alunos, via internet ou gravar em CD ROOM e copiar nos computadores, para que possam jogar.

O Hot Potatoes é gratuito para a educação, tem, no entanto, de se fazer o registro do programa, bastando preencher o formulário no site do programa.

O grande benefício de utilizar softwares de autoria na Escola é proporcionar aos professores condições de construir algo. Desta forma, levá-los a proporcionar aos educandos uma aprendizagem autônoma e significativa.

Os jogos construídos pelos professores poderão ser utilizados e integrados nas mais diversas realidades e propostas pedagógicas. A partir dessas formações, eles são desafiados também a ter autonomia para criar e produzir, com diferentes ferramentas de autoria, objetos, projetos e conteúdos educacionais; ter capacidade de refletir criticamente a respeito dos materiais e objetos disponíveis atualmente, e ter capacidade de planejar o uso de objetos, em conformidade com a proposta pedagógica que orienta sua prática.

Existem vários jogos utilizando o Hot Potatoes prontos na web, entretanto, em virtude da característica da turma com a qual foi desenvolvido o trabalho, optou-se pela construção dos jogos, envolvendo os educandos nesta construção.

3.1 APLICAÇÕES DOS JOGOS

O jogo e a brincadeira são, por si só, uma situação de aprendizagem. As regras e a imaginação favorecem ao educando comportamento além dos habituais. Isto, inegavelmente, contribui de forma intensa e especial para o seu desenvolvimento, tornando-se mais importantes no decorrer do crescimento. Para Piaget (1969, p.160) “[...] o jogo constitui-se em expressão e condição para o desenvolvimento infantil, já que as crianças quando jogam assimilam e podem transformar a realidade”.

Para transformar a realidade é necessário conhecê-la. Então, observou-se uma semana de aula no segundo ano, turma 22, para conhecer um pouco a realidade vigente. A turma é composta por doze alunos, em sua maioria meninos fora da faixa etária, visto que deveriam ter, no máximo, oito anos de idade, mas têm entre nove e dez anos de idade e demonstram muita dificuldade na aprendizagem. Cerca da metade da turma já reprovou mais de uma vez e, em vista disso, estão desmotivados. A escola adota, segundo seu Projeto Político Pedagógico, estratégias pedagógicas diferenciadas para com os alunos repetentes, bem como a troca do docente. Segundo Brenelli (1996 p.29), o uso de jogos é uma estratégia de intervenção pedagógica que auxilia nos processos de desenvolvimento e aprendizagem de crianças com dificuldade para aprender, pois os jogos oferecem estruturas que possibilitam o conhecimento e também torna possível ao professor acompanhar a linha de raciocínio seguido pelos alunos para alcançarem determinadas respostas.

Os jogos foram alicerçados a partir de reuniões com a equipe pedagógica, em que se discutiram as etapas necessárias antes da construção dos mesmos. Durante o projeto do jogo, pensou-se o momento adequado para inserir o aspecto conteudista, sem esquecer o prazer em jogar. Ao mesmo tempo, utilizaram-se as mesmas ferramentas empregadas no desenvolvimento de outros jogos que os alunos já conhecem, para facilitar o manuseio e permitir que as crianças acessassem tranquilamente, o jogo. Não foi prevista nenhuma operação do tipo “arrastar” com o mouse. Baseado na realidade socioeconômica da escola, o aluno teve acesso aos jogos através de um CD-ROM, pois o Laboratório de informática não dispõe de internet banda larga.

As necessidades dizem respeito à produção de jogos educativos computacionais, a partir de um conteúdo pré-selecionado, objetivando aproximar e motivar os alunos na aprendizagem de conceitos do tema alimentos saudáveis, através do contexto da ambientação e dos conhecimentos prévios do usuário. A qualidade do jogo educativo também deve ser

vinculada à qualidade do conteúdo educativo a ser inserido no jogo, e à contextualização do mesmo.

Antes da construção do jogo, a Professora e a turma fizeram uma salada de frutas no refeitório da escola, com frutas trazidas pelos alunos. Foram utilizadas aquelas que os educandos já conhecem e apreciam: bananas, maçãs, melancia, uvas, laranjas, mamões, melões e morangos.

Partindo do conteúdo que a Educadora estava desenvolvendo, ou seja, alimentos saudáveis, mais propriamente sobre as frutas, e pelo nível cognitivo da turma, optou-se por um jogo de múltipla escolha, permitindo-lhe escolher as frutas para compor o jogo. Os alunos escolheram cada hipótese de resposta clicando num botão. Ofereceu-se apenas dois elementos para testar como a turma manusearia a ferramenta. Na coluna respostas há, também, apenas duas opções para escolha no jogo, de acordo com o demonstrada na figura.

Relacione a resposta adequada



A qualidade do processo está ligada à coerência na escolha feita, a adaptação entre o jogo e os objetivos pretendidos por meio de um determinado uso do mesmo. Kishimoto (1995 p.48) diz “[...] é estimulante material para fazer fluir o imaginário infantil, tendo relação estreita com o nível de seu desenvolvimento.” Portanto, quando as atividades lúdicas são planejadas e variadas, oferecem maiores e melhores estímulos ao educando na sala de aula. Nesse caso, ele terá prazer em construir conhecimentos significativos às coisas e o mundo que o cerca.

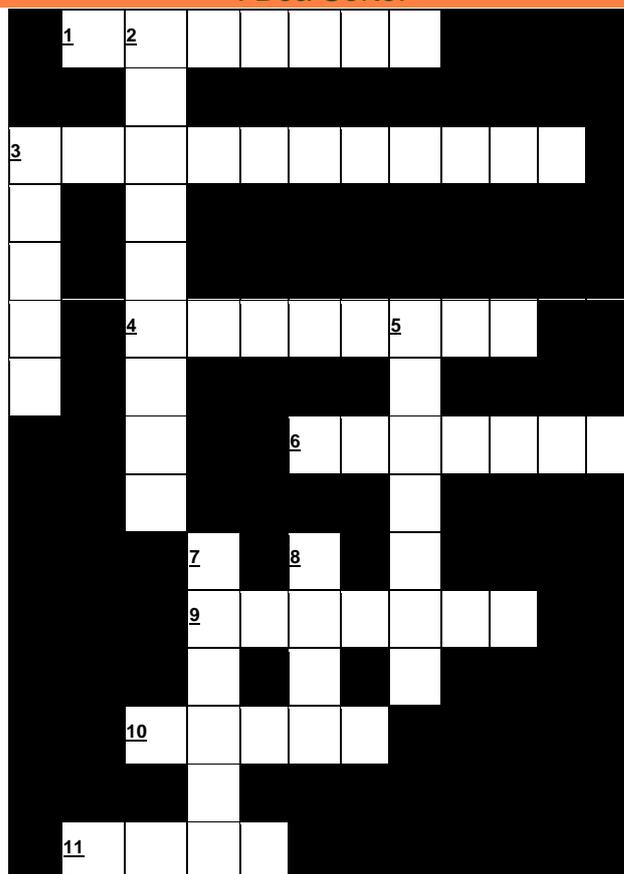
Seguindo esta premissa, a Professora da classe sugeriu que se fizesse um jogo de palavras cruzadas, o qual consiste em várias linhas formadas por quadrados em branco, algumas na vertical e outras na horizontal, que se cruzam umas com as outras. Cada linha

deve ser preenchida por uma palavra, de acordo com o nome da fruta apresentada. Ao se preencher uma das linhas, automaticamente, alguns quadrados das outras linhas que a cruzam são preenchidos, tornando mais fácil a resolução. Desse modo, os educandos puderam escrever o nome das frutas trabalhadas em aula, desenvolvendo neles a capacidade de reconhecer as palavras do universo cotidiano, dando às palavras significado, identificando as letras que as compõem, conforme exemplificado pela figura.

Frutas

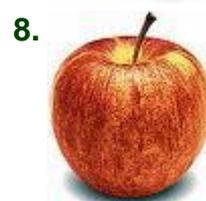
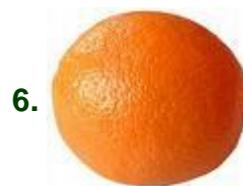
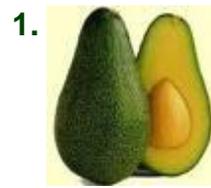
Palavras Cruzadas

Para completar as palavras cruzadas clique sobre os números e preencha os campos.
Boa Sorte!



tal

Vertical



11.



Os jogos educativos podem ser transformadores da educação, mas dependerá muito da forma como serão utilizados e explorados. Inventar novos procedimentos visando o

êxito no jogo implica a possibilidade do sujeito atualizá-los ou não. Este fato relaciona-se à construção de possibilidades e necessidades estudadas por Piaget (apud BRENELLI, 1996, p.39) que afirma: "[...] a atualização de uma ação ou de uma ideia pressupõe que, antes de tudo, elas tenham sido tornadas possíveis".

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para a vida (KAMI, 1991, 125).

A análise das ações, neste contexto, permite que o aluno enriqueça suas estruturas mentais e rompa com o sistema cognitivo que determinou os meios inadequados ou insuficientes para a produção de determinado resultado. Esta situação, dita artificial, pode servir de modelo ou quadro referencial para o educando, possibilitando-lhe transferir as estratégias utilizadas no contexto do jogo para outras situações. Vygotsky (1998, p.17) diz “[...] quando se brinca, o ser humano cria, inova, deixa fluir sua capacidade e liberdade de inventar novas maneiras para progredir e resolver problemas circunstanciais”.

Por isso, os educadores têm papel fundamental, pois é através do contexto, reflexão crítica e intervenções que os jogos educativos contribuirão para o desenvolvimento dos educandos e à construção da aprendizagem.

4 CONTRIBUIÇÕES

A atividade foi desenvolvida, sendo que a maior dificuldade apresentada deveu-se à falta de contato de alguns educandos com o computador e à inabilidade para utilizar o mouse. Frente a esta inabilidade, foram efetuados exercícios com o mouse, por uma hora, para que houvesse a coordenação adequada para realização da atividade. Esses exercícios consistiram em clicar em cima de desenhos dispostos aleatoriamente na página do Word. Contudo, as crianças relataram que apreciaram jogar, e salientaram ter sido muito mais divertido do que escrever no caderno.

As atividades lúdicas propostas na intervenção pedagógica relacionam-se ao fazer e compreender, visto que o jogo implica a construção de procedimentos e a compreensão das relações que favorecem os êxitos ou fracassos.

Estas relações de êxitos ou fracassos foram observadas pelo grau de envolvimento dos educandos nas atividades, bem como no índice de acertos alcançados, em comparação com a realização dos mesmos exercícios desenvolvidos em sala de aula, nos quais foram utilizados os mesmos tipos de jogos, porém, em folhas xerocadas. Dos doze alunos que realizaram os exercícios nas folhas xerocadas, cinco não conseguiram associar os nomes aos respectivos desenhos. Dois recusaram-se fazer a atividade e três fizeram sem a mínima concentração, pois, para eles, tal atividade não era prazerosa, nem mesmo motivadora. Porém, o jogo realizado no computador despertou o interesse dos alunos, sendo que apenas dois não concluíram com êxito a atividade, devido à falta de concentração.

Do mesmo modo, seis alunos não completaram a cruzadinha adequadamente quando em folha xerocada. Entretanto, quando utilizado o computador, apenas três não concluíram de modo satisfatório, pois trocaram algumas letras.

Os erros dos alunos servem de pistas para descobrir-se em que fases do conhecimento os mesmos se encontram. Deve haver a busca contínua de equilíbrio na construção do conhecimento para proporcionar o amadurecimento de suas ideias. Nesta busca, o erro passa a ser entendido como parte do processo de aprendizagem, como um momento transitório revelador do movimento do indivíduo em seu processo de conhecimento. Para que haja um avanço na aprendizagem, também é necessário que a criança perceba que pode errar na construção do conhecimento e que nem sempre o caminho por ela escolhido é o mais adequado. Assim sendo, o êxito no jogo depende de compreensão do mesmo. Conforme Rego pronunciou em uma entrevista à revista Nova Escola (2001), "[...] O jeito de cada um aprender o mundo é individual". Portanto, devem-se respeitar os limites de cada aluno dentro das suas possibilidades. O aluno irá demonstrar interesse em aprender aquilo que vem de encontro aos seus interesses e poderá ir além de seus limites.

Portanto, o uso de jogos nas escolas, selecionados e adequados quanto ao conteúdo, feito com planejamento e acompanhamento de educadores especializados traz bons resultados.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme exposto neste trabalho, a utilização de jogos educativos é uma alternativa para melhorar a qualidade do ensinar, apoiado pelo computador. Atentando que, atualmente, a informática tem contribuído significativamente para este brincar através dos jogos. Em muitos aspectos, os jogos eletrônicos possibilitam um melhor ambiente de aprendizado. Os jogos permitem um ajuste de nível de dificuldade conforme as habilidades dos alunos e possibilita escolhas e controle sobre suas ações. Também despertam a fantasia e a curiosidade, além de oportunidades para colaborar, competir, ou socializar-se com os outros colegas.

O material apresentado no presente artigo foi elaborado com o propósito de auxiliar os alunos do segundo ano de Ensino Fundamental no processo de alfabetização, partindo do pressuposto que o interesse pode ser despertado, mediante a criação de novas oportunidades e ambientes para que o estudante sinta-se estimulado a aprender. A intenção foi produzir um material de ajuda ao professor deste segundo ano. Para tanto, foram demonstrados os aspectos positivos que a ludicidade traz, como fator essencial às aulas, já que, dessa forma, os alunos mostraram-se motivados para a atividade e transformaram as aulas em momentos de diversão e prazer.

Neste contexto, os jogos educativos podem ser bastante simples, envolvendo atividades práticas, também podem ser ambientes de aprendizagem ricos e complexos, valendo-se da utilização das tecnologias para sua produção como recursos pedagógicos.

6 REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BENJAMIN, Walter. **Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação**. São Paulo: Editora 34, 2002.

BRENELLI, R. P. **O jogo como espaço para jogar**. Campinas: Papirus, 1996.

COELHO, Maria Teresa; ASSUNÇÃO JOSÉ, Elizabete da. **Problemas de aprendizagem**. São Paulo. Atica, 1982

CLUA, E.W.G. & BITTENCOURT, J.R. **Uma Nova Concepção para Jogos Educativos**. Disponível em: <http://sbie2004.ufam.edu.br/anais>. Acesso em 12 de setembro de 2011.

DEWEY, J. A. **A Filosofia em Reconstrução**. Trad. E.M. Rocha. São Paulo. Companhia Editora Nacional, 1958.

Educação infantil no Brasil: Situação atual / MEC. Secretaria de Educação Fundamental. Departamento de Políticas Educacionais. Coordenação Geral de Educação Infantil. Brasília: MEC/SEF/DPE/EDI, 1994.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em Processo**. São Paulo: Cortez, 1999.

FREIRE, Paulo. **Alfabetização, Leitura do Mundo, Leitura da Palavra**. 2. reimpressão, São Paulo: Paz e Terra, 1994.

FRIEDMANN, Adriana. **A arte de brincar**. Petrópolis: Vozes, 2004.13

FROEBEL, F. **Pedagogic of the kindergarten**. Translated by Josephine Jarvis. New York: Appleton, 1917.

KAMI, Constance. DEURIES, Rheta. **Piaget para educação pré-escolar**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1991.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1995.

LARA, Isabel Cristina Machado de. **Jogando com a Matemática de 5ª a 8ª série**. São Paulo: Rêspel, 2004.

MACGREGOR, Cynthia. **150 jogos não competitivos para crianças**. São Paulo: Madras, 2004.

MOYLES, Janet R. **Só Brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre: Artmed, 2002.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

_____ **Psicologia e pedagogia**. Forense Universitária. Rio de Janeiro, 1969.

REGO, Teresa Cristina. **Aprenda com Eles e Ensine Melhor**. Revista Nova Escola. p. 25, jan e fev./2001.

ROSA, S. S. **Brincar, conhecer, ensinar**. São Paulo: Cortez, 1998.

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

ROUSSEAU, Jean Jacques. **Emílio ou da educação**, Trad. Sergio Milliet, São Paulo: Clássicos Garnier, Difusão Européia do Livro, 1968.

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

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

WINICOTT, Donald Woods. **O Brincar & a Realidade**. Rio de Janeiro: Imago, 1975.

USP. **Jogo auxilia crianças com dificuldades na alfabetização**. Disponível em: <idgnow.uol.com.br Computação Pessoal > Games>. Acessado em 24/10/2011.

UFMG. **Be-a-ba na era da digitalização**. Disponível em:
<www.fafich.ufmg.br/tubo/producao/.../be-a-ba-na-era-da-digitalizaca> Acessado em
24/10/2011.

MABILDE. Arlette & LIMA, Lopes Cristiano. **Alfabetização, Aprendizagem e Informática**. Disponível em: <seer.ufrgs.br/renote/article/viewFile/13715/8045>. Acessado em 24/10/2011.