

# JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: CONCEPÇÕES, PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Elisandra da Silva Lima

**RESUMO-** A ludicidade e a sua importância para o desenvolvimento da criança inserida na Educação Infantil. A prática lúdica é algo característico à criança, próprio dela, como o uso dos jogos e das brincadeiras podem auxiliar as professoras no processo de alfabetização e letramento das crianças dos anos iniciais. Contribuindo nas relações e interações das crianças potencializando assim o seu desenvolvimento. Este trabalho caracteriza-se com estudos nos seguintes autores Fortuna (2000): Piaget (1987): Chateau (1987): além do Pacto Nacional da Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Brasil (2012) entre outros, que se dedicaram a pesquisas e discussões. Busca-se entender a importância dos jogos e das brincadeiras para formação cognitiva dos alunos, por meio do projeto implantado na unidade escolar, e métodos que estimulem o conhecimento e o desejo de aprender das crianças baseado na ludicidade.

**PALAVRAS-CHAVE:** Lúdico. Educação Infantil. Jogos e Brincadeiras.

## Introdução

O presente trabalho descreve sobre a ludicidade como mecanismo na alfabetização. O lúdico é um recurso pedagógico importante frente às dificuldades de aprendizagem. A ludicidade é um recurso significativo e prazeroso que contribui para o processo de aprendizagem das crianças. A ação lúdica permite a possibilidade de criar, recriar, explorar, descobrir, através dos jogos e das brincadeiras as crianças interagem umas com as outras desenvolvendo suas habilidades, ampliando o seu repertório no mundo letrado.

Para Kishimoto (1994, p.13).

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola. (KISHIMOTO, 1994, p.13).

Os jogos e brincadeiras são instrumentos pedagógicos importantes para o desenvolvimento da criança, pois eles desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização.

Para Soares (2004) o conceito de letramento, aponta para a necessidade de novas ações pedagógicas que reorganizem o ensino e reformulem os modos de ensinar.

Tendo como foco desenvolver ações de alfabetização e letramento que colaborem com o processo de aprendizagem das crianças de forma lúdica e interativa.

Discurso acerca dos impactos que o letramento com ludicidade vem proporcionando às crianças do 2º ano do 1º Ciclo do Ensino Fundamental, na Escola da rede pública Municipal de Cuiabá – MT que sou Professora.

Entendendo os processos de leitura e escrita, como atividades sociais, desenvolvemos, um projeto de ações pedagógica com ênfase nos jogos de alfabetização e letramento, visto que na turma trabalhada, o 2º ano do ensino Fundamental, as atividades e práticas estão em consonância com o Pacto Nacional da Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Por esse motivo, conhecer o processo de cada criança, como suas dificuldades e facilidades permite ao professor uma atuação mais efetiva. No texto inicial do PNAIC, faz-se o destaque desta importância do professor afirmando que

Não importa o seu objeto de ensino, o professor é quem organiza um determinado conhecimento e dispõe de uma certa maneira de propiciar boas condições de aprendizagem. Os professores são peças-chave para que o conhecimento continue a ser construído e desenvolvido no mundo (BRASIL, 2012, p. 08).

As ações planejadas para os alunos do 2º ano destinam-se ao desenvolvimento do letramento de forma significativa, abordando assim a linguagem escrita e a leitura de uma maneira envolvente, onde a mesma tenha significado na vida destas crianças.

O planejamento e execução de atividades de ensino aprendizagem também serão compartilhados. A realização desta atividade justifica-se na medida em que visa:

- a) contribuir com a formação continuada dos professores e com a qualificação a partir da promoção de trocas de saberes;
- b) oportunizar a ampliação de olhares sobre a dinâmica do ensino e das aprendizagens dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental.

O objetivo principal das intervenções com as crianças é perceber como reagem diante dos fatos que exigem a organização dos processos de simbolização e escrita.

Os resultados da prática proposta aos alunos com dificuldades no processo de leitura e escrita quando, descartadas as questões de ordem neurológicas ou afins, evidenciam que a atenção mais individualizada e estratégias diferenciadas geram resultados surpreendentes, em um tempo diminuto.

Illich (1976) afirma que “os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais”. Isso podendo perceber no decorrer do processo, no cotidiano da sala de aula, pois é no momento da brincadeira que a criança mostra verdadeiramente como ela vê o mundo.

No processo ensino aprendizagem e diante do diagnóstico que foi realizado no início o ano letivo, com a turma do 2º ano do 1º ciclo da unidade educacional, foi observado que alguns alunos ainda apresentam dificuldades, portanto fez se necessário a elaboração desse projeto que visa desenvolver neles uma maior aprendizagem na alfabetização e no letramento de maneira significativa e lúdica com o auxílio de jogos e brincadeiras.

Contribuir no processo de alfabetização e letramento dos alunos através de atividades lúdicas, que alimentem o imaginário infantil e contribuam para o desenvolvimento da leitura e escrita. Proporcionar as professoras participação em experiências metodológicas e promover a integração entre teoria e prática.

## 1 DESENVOLVIMENTO

Desenvolvemos atividades e planejamentos para prática semanal e a análise dos resultados.

As Professoras deverão realizar suas reflexões registrando nos “diários de bordo” sinalizando a importância do registro para a avaliação do processo.

Será elaborado relatos de experiências com jogos de alfabetização e letramento juntamente com os resultados obtidos.

Às Professoras envolvidas no projeto, fica a certeza que a reflexão crítica não acontece distante da prática docente. O professor seja ele atuante em qualquer grau de ensino também precisa desenvolver competências para o exercício da profissão.

Avaliação Diagnóstica auxilia a identificar as dificuldades específicas de cada aluno em cada conteúdo essas dificuldades podem ser relacionadas a questões de currículo ou do desenvolvimento pessoal. A avaliação pode ser feita em qualquer época do ano assim o professor pode planejar suas atividades de acordo com as necessidades de cada aluno e fazer as intervenções necessárias. Tendo como objetivos principais; identificar a realidade de cada turma; observar se as crianças possuem ou não habilidades e requisitos para os processos de ensino e aprendizagem; levando o professor a refletir sobre as causas das dificuldades recorrentes e decidindo as ações para resolver tais problemas.

O escritor e psicólogo francês Jean Chateau (1987), diz em seu livro “O Jogo e a Criança” que o jogo faz com que a criança descubra as condutas superiores, tais como a autonomia, o cumprimento de regras, entre outras, que são necessários quando se atinge a idade madura. Através do jogo, a criança engrandece-se com as experiências que vai adquirindo, caso o jogo for associado ao aspecto educativo, poderá tornar-se uma forma de as crianças aprenderem com mais motivação.

Portanto, o jogo é utilizado como um dos recursos didáticos-pedagógicos, que exercita no aluno as suas habilidades e limitações, trabalhando a sua criatividade, propiciando a socialização entre os alunos. Ele aprenderá a conhece as regras, saber a hora de ouvir e de falar, e ter os limites de comportamento, dentro outros benefícios a sua aprendizagem.

Segundo Piaget (1975), através do jogo as crianças constroem o conhecimento sobre o mundo físico e social, desde o período sensório-motor até o período operatório formal. O jogo pode ser definido como “o conjunto de atividades às quais o organismo se entrega principalmente pelo prazer da própria atividade”.

Desenvolvemos atividades e planejamentos para prática semanal e a análise dos resultados. Falamos sobre os níveis de escrita alfabética e a análise das avaliações diagnóstica dos alunos, que ela havia aplicado avaliação diagnostica para saber em que nível as crianças se encontra.

O projeto que desenvolvemos “**JOGOS e BRINCADEIRAS**” com foco na alfabetização e letramento matemático utilizamos o material dourado, jogos de alfabetização trilhas e jogos matemáticos. A utilização do material dourado como recursos no processo de ensino da matemática auxilia na construção de conceitos sobre números e operações. O material dourado foi desenvolvido por Maria Montessori, seguindo seus princípios para elaboração de qualquer um dos seus materiais, a educação sensorial.

Este material desenvolve na criança sua independência a confiança em si própria a coordenação, concentração e a ordem, geralmente este material é utilizado para o estudo de frações, cálculos de volumes e áreas números decimais e as operações fundamentais.

Para Vygotsky a transmissão de experiência histórica social reconstrução interna através da transformação de um processo interpessoal. Atribuí os conceitos de zona de desenvolvimento proximal e zona de desenvolvimento real, que tem relação direta com o processo de aprendizagem incentivar, estimular, oportunizar e valorizar os conhecimentos lingüísticos das crianças, familiar e comunidade é

conceitos importantes. Dessa forma, o desenvolvimento e aprendizagem ocorrem a partir das interações sociais.

Iniciamos a primeira aplicação dos jogos de alfabetização e letramento, da Língua Portuguesa. Os jogos foram separados, em grupos, de acordo com os níveis da psicogênese do aluno. Estive na orientação de dois alunos, A. e J. com grau de silábico-alfabética, nível que marca a transição do aluno da hipótese silábica para a hipótese alfabética. Ora escreve atribuindo a cada sílaba uma letra, ora representando as unidades sonoras menores, os fonemas.

Os jogos utilizados foram: jogo caça-rimas e jogo mais um. No primeiro jogo, consiste em encontrar nome das imagens que rimem, e assim completando com as que estão na cartela. Ao fazer essa correspondência, as crianças se apoiam na sílaba oral, ao dizer o nome das imagens. Esse desafio favorece a consciência fonológica (reflexão sobre os segmentos sonoros das palavras), na medida em que precisam reconhecer as rimas, o que é uma importante habilidade relacionada ao desenvolvimento da consciência fonológica. Além disso, as crianças podem relacionar oral e escrito, isolar formas orais (sonoras) e estabelecer correspondências, e o segundo jogo, mais uma, tem o objetivo que faça o aluno compreender que, se acrescentarmos uma letra em uma palavra, esta é transformada em outra palavra.

O que chamou atenção foi o aluno A. que no primeiro jogo, logo no início apresentou dificuldades na rimas das figuras, colocava as figuras aleatoriamente, enquanto o aluno J., a identificação entre as rimas foram fáceis. No segundo jogo, ambos tiveram facilidades.

Aplicamos os jogos de Matemática. Dividiu-se a sala em grupos para trabalhar a adição, subtração e correspondências dos números. Nos jogos de adição e subtração, trabalhamos com cartelas, dividido em 04 quadrados, em cada um tinha uma operação matemática, cada aluno resolvia a operação com o auxílio das unidades do material dourado. No terceiro jogo, já individual, continha garrafinhas enumeradas de 1-9, e juntamente com os palitos de sorvete, haveria de relacionar a quantidade de palito de sorvete em cada garrafinha.

Ambos, nos jogos de matemática, alguns alunos que obtiveram êxito, outros algumas dificuldades, como por exemplo, na acrescentação de um número a mais ou a menos. Em dados momentos, havia a necessidade tanto da intervenção da professora, mas nada que não justificasse a autonomia do próprio aluno.

Os alunos gostam (gostavam) de participar das tarefas, principalmente quando envolviam jogos, brincadeiras e atividades criativas.

Os períodos de desenvolvimento estão funcionalmente relacionados e fazem parte de um processo contínuo. As faixas etárias para cada período são idades médias nas quais as crianças geralmente demonstram as características de pensamento de período. (Piaget, 1987 p.12).

O processo do desenvolvimento é contínuo de acordo com os períodos realizados por etapas que se inicia desde o nascimento. E cada etapa vencida através da evolução adquirida pela criança de um estágio para outro.

Para Piaget (1978), ludicidade é manifestação do desenvolvimento da inteligência que está ligada aos estágios do desenvolvimento cognitivos. Cada etapa está relacionada a um tipo de atividade lúdica que se sucede da mesma maneira para todos os indivíduos.

Os jogos, os brinquedos e as brincadeiras fazem parte da ludicidade, sendo assim, o contato por meio de jogos, de modo que a criança se desenvolve e se avalia, comparando com os outros participantes do jogo ou da brincadeira. A importância do lúdico para a alfabetização no contexto escolar é frisada por Tânia Fortuna,

A sala de aula é um lugar de brincar se o professor consegue conciliar os objetivos pedagógicos com os desejos do aluno. Para isto é necessário encontrar o equilíbrio sempre móvel entre o cumprimento de suas funções pedagógicas - ensinar conteúdos e habilidades, ensinar a aprender - e psicológicas - contribuir para o desenvolvimento da subjetividade, para a construção do ser humano autônomo e criativo - na moldura do desempenho das funções sociais - preparar para o exercício da cidadania e da vida coletiva, incentivar a busca da justiça social e da igualdade com respeito à diferença. (FORTUNA, 2000, p. 9).

No decorrer da aplicação dos jogos foram desenvolvidos vários conteúdos relevantes para o desenvolvimento da alfabetização dos alunos do 2º ano, envolvendo a ludicidade como principal estratégia. Alguns jogos são: trilha, bingo, quantidade, proporção, palavras rimadas, entre outros.

A atividade com as letras e números passou a ter significado para eles, assim, o lúdico as envolveu, tornando a aula dinâmica e interessante. Essas atividades proporcionou, ao mesmo tempo, a diversão característica da brincadeira e a aprendizagem que, aliada ao lúdico, transformou-se em aprendizagem prazerosa.

Ao manusear o material concreto, os alunos ficavam empolgados diante do poder sobre a escrita e domínio de números, os primeiros que terminavam, logo diziam: '*terminei tia., fui o primeiro!*' Porém, alguns tinham dificuldade e eu junto com a professora incentivava para uns ajudarem os outros. Assim, também trabalhavam coletivamente realizando trocas de experiências e interação social. Isso nos permite perceber que a brincadeira também promove a socialização, estimula o desejo de compartilhar com o outro, o que favorece a aprendizagem.

Quando o aluno se encontrava com dificuldade de juntar as palavras e ou dificuldade ortográfica, somas de números e/ou subtração questionava-os, a fim de que refletissem sobre a escrita, com o objetivo de levantar hipóteses para se apropriarem do código escrito. Essa foi à forma que encontramos de tornar aqueles erros e dificuldades em um processo construtivo, pois a criança, diante de seu erro reflete e chega a uma construção sobre a escrita ou número. Assim, quando aprendizagem e prazer – proporcionado pelo lúdico – se articulam, o erro passa a ser compreendido pelo aluno como um processo, como algo que faz parte da brincadeira, pois se manifestam aí a naturalidade e a espontaneidade características do brincar. A aprendizagem, portanto, acontece de forma natural e prazerosa.



## **Considerações finais**

O desenvolvimento deste estudo e projeto possibilitou uma análise sobre a importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização que envolva situações de brincadeira as crianças exercitam todas as suas potencialidades trabalhar os jogos como ferramentas de ensino e aprendizagens. O aluno desenvolve-se socialmente, motor e cognitivo, para aprender as crianças precisa de estímulos o professor deve proporcionar os recursos necessários que atendam as necessidades dos alunos com objetivos de garantir um aprendizado eficiente. A utilização de jogos na estimulação do ensino aprendizagens de maneira lúdica e significativa proporciona ao educando um aprendizado significativo, o planejamento e a execução de uma proposta pedagógica são os principais caminhos. A partir desta proposta o educador pode colocar em prática suas experiências.

A pesquisa realizada através de estudos bibliográficos possibilitou uma reflexão sobre a prática da alfabetização e letramento na escola. O lúdico é um recurso pedagógico importante frente às dificuldades de aprendizagem.

### **Referências bibliográficas:**

FORTUNA, Tânia Ramos. Sala de aula é lugar de brincar? In: XAVIER, M. L. M. e DALLA ZEN, M. I. H. (org.) **Planejamento em destaque: análises menos convencionais**. Porto Alegre: Mediação, 2000. (Cadernos de Educação Básica, 6).

WADSWORTH, Barry J. **Piaget para o professor da pré-escola primeiro grau / Barry J. Wadsworth**; tradução de Marília Zanella Sanvicente. – 2. ed. – São Paulo: Pioneir Ed- São Paulo: Cortez; 1987.

GOURLAT, I.B. **PIAGET experiências Básicas para Utilização pelo professor**. 12ª ed. Petrópolis: Vozes; 1997.

ILLICH, I. **Celebração da consciência**. 2. ed. Petrópolis: Vozes, 1976.

CHATEAU, Jean. **O Jogo e a criança**. [Tradução de Guido de Almeida]. São Paulo: Summus, 1987. 144 páginas. (Novas buscas em Educação; v. 29) (Original de 1957 – Le jeu et l'enfant)

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.