



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE GRADUAÇÃO EM PEDAGOGIA

SUÉLLEN DA SILVA NASCIMENTO

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

JOÃO PESSOA-PB

2022

SUÉLLEN DA SILVA NASCIMENTO

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Departamento de Metodologia da Educação da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento às exigências para obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Professor Dr. Ildo Salvino de Lira

João Pessoa-PB

2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

N244i Nascimento, Suellen da Silva.
A importância dos jogos no processo de alfabetização
/ Suellen da Silva Nascimento. - João Pessoa, 2022.
47f. : il.

Orientação: Ildo Salviano de Lira.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Ensino-aprendizagem. 2. Alfabetização. 3. Jogos
pedagógicos. I. Lira, Ildo Salviano de. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37(043.2)

SUÉLLEN DA SILVA NASCIMENTO

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Trabalho de conclusão de curso submetido à Banca Examinadora designada pelo Curso de Graduação em Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba como requisito para obtenção do grau de Licenciado em Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA

Assinatura: Ildo Salvino de Lira
Profº Drº Ildo Salvino de Lira – UFPB/DME/ CE
(Orientador)

Assinatura: Maria Alves de Azevedo
Profª Draª Maria Alves de Azevedo – UFPB/DME/ CE
(Examinadora)

Assinatura: _____
Profª Draª Evelyn Fernandes Azevedo Faheina – UFPB/DHP/ CE
(Examinadora)

João Pessoa, 14 de dezembro de 2022.

Dedico àqueles que vêm me apoiando ao longo da vida facilitando a minha caminhada. Em especial, meu marido Alex, minha filha Anelise e aos meus pais Robercir e Socorro.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente gostaria de agradecer a Deus, por minha vida, pela mulher e pela mãe que me tornei. E mesmo com tantos obstáculos que enfrentei durante toda minha trajetória dentro da UFPB para chegar até aqui, ele nunca me abandonou, nunca me desapontou, e até quando eu não entendi suas decisões, ele restaurava minha fé e me deixava mais forte e destemida.

Agradeço a meus pais, Robercir e Maria do Socorro por me apoiarem e me ajudarem a permanecer no curso, mesmo em tempos difíceis. Meu pai que inúmeras vezes, me levastes, e me pegastes na universidade, tanto no tempo em que estudei pela manhã, quanto precisei estudar à noite. E minha mãe pelos “puxões” de orelha que recebi durante minha jornada como discente, por diversas vezes me fizeram refletir e não desistir, quando dizia “você não nadou até aqui para morrer na praia”! Pois é, aprendi a “nadar” contra uma correnteza de sentimentos.

A meu amor, marido, e meu companheiro de todas as horas, Alex, que me deu todo suporte desde o dia em que pisei pela primeira vez na universidade. E que sempre foi para mim um porto seguro em meio às tribulações, enfrentamos muitas coisas juntos durante minha longa passagem na UFPB. Ele que por diversas vezes me ajudou e me deu apoio moral durante minhas madrugadas (que era o tempo que tinha disponível para fazer os trabalhos), sendo peça fundamental para que eu conseguisse concluir minha pesquisa, principalmente quando se dispunha a ficar com nossa filha enquanto eu estudada. Eu te Amo!

A coisa mais preciosa que poderia ter acontecido durante minha passagem na universidade que foi a chegada da minha filha, Anelise, sim, dias difíceis, gravidez de risco, limitações, ensino remoto, foram tantas dificuldades, mas para falar a verdade, enfrentaria tudo novamente se fosse preciso por ela, minha pequena cheia de graça. Ela se tornou minha maior motivação para continuar, e hoje estou aqui.

Aos meus irmãos Suyliane e Jobson Gabriel que diretamente ou indiretamente estiveram presentes em minha vida acadêmica e fizeram a diferença, seja minha irmã que volta e meia zombava de mim por ainda estar na UFPB sem ter concluído a graduação, ou pelo meu irmão que era criança quando eu entrei, e hoje já está na universidade, pois é, levei um tempinho para me formar.

Agradeço a minha patroa/amiga que me ajudou bastante nesta reta final, me deu dicas que foram chaves para finalizar este trabalho, e principalmente por ser flexível de maneira

absurda para que eu conseguisse estagiar ou resolver as questões das próprias orientações. O que você fez por mim não tem preço, aqui deixo minha gratidão e peço a Deus que abençoe cada vez mais em sua vida.

A todos os professores e profissionais que passaram em minha vida ao longo desses anos e contribuíram para que pudesse chegar até aqui, em especial a professora Conceição Miranda que tive o privilégio de estudar por algumas vezes, e que neste último período com certeza foi de importância única, obrigada por tudo.

E principalmente, ao meu orientador, Ildo Lira que já foi algumas vezes meu professor durante os períodos, que mesmo com minhas falhas como discente, não desistiu de mim. E foi a disciplina de Estágio Supervisionado III ministrada por ele que fizeram despertar em mim a construção dessa pesquisa. Sem a confiança dele, nada disso teria acontecido, peço desculpas pelos meus erros, e muito obrigada por fazer parte dessa história.

“O problema não é o método de alfabetização,
é alfabetizar sem método”.

Magda Soares.

RESUMO

Esta pesquisa visa refletir a importância do uso dos jogos como recursos pedagógicos no processo de alfabetização de crianças e discutir o papel da mediação docente no emprego desses recursos no processo de alfabetização. O estudo tem caráter bibliográfico pautado na reflexão de documentos oficiais da educação nacional como: Base Nacional Comum Curricular (2017) e Pacto Nacional da Educação na Idade Certa (2014). Além de pautar-se nas reflexões de autores que tratam sobre as temáticas: Soares (2000, 2004, 2005 e 2020), Morais (2012), Ferreira (1988 e 2011), Kishimoto (1997 e 2003), Antunes (1999 e 2003), entre outros. Podemos concluir que o emprego de jogos no processo de alfabetização pode contribuir para uma aprendizagem mais significativa, na qual os alunos possam desenvolver suas potencialidades, mediante uma educação dinâmica e desafiadora, proporcionando ao professor alfabetizador um subsídio para estimular e propiciar aos discentes seu desenvolvimento integral, sendo o jogo uma das linguagens mais significativas na fase da criança, como também um recurso para um desempenho mais atrativo para sua prática pedagógica. Sendo assim, uma forma de contribuir com a prática do professor alfabetizador, como também sua utilização em novas discussões a acerca desta temática.

Palavras-chave: Ensino-aprendizagem; Alfabetização; Jogos pedagógicos.

ABSTRACT

This research aims to reflect on the importance of using games as pedagogical resources in the literacy process of children and to discuss the role of teacher mediation in the use of these resources in the literacy process. The study has a bibliographical character based on the reflection of official documents of national education such as: National Common Curricular Base (2017) and National Pact of Education at the Right Age (2014). In addition to being based on the reflections of authors who deal with the themes: Soares (2000, 2004, 2005 and 2020), Morais (2012), Ferreiro (1988 and 2011), Kishimoto (1997 and 2003), Antunes (1999 and 2003), between others. We can conclude that the use of games in the literacy process can contribute to a more meaningful learning where students can develop their potential, through a dynamic and challenging education, providing the literacy teacher with a subsidy to stimulate and provide students with their integral development, being the game is one of the most significant languages in the child's phase, as well as a resource for a more attractive performance for their pedagogical practice. Therefore, it is a way to contribute to the practice of the literacy teacher, as well as its use in new discussions about this theme.

Keywords: Learning; Literacy; Pedagogical games.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Jogo NUNCA 10.....	33
Quadro 2: Jogo TRAVESSIA DO RIO.....	34
Quadro 3: Jogo DAS FIGURAS.....	35
Quadro 4: Jogo MARCANDO AS HORAS.....	36
Quadro 5: Jogo CARA OU COROA.....	37
Quadro 6: Jogo BINGO DOS SONS INICIAIS.....	38
Quadro 7: Jogo DADO SONORO.....	39
Quadro 8: Jogo TROCA LETRAS.....	40
Quadro 9: Jogo PALAVRA DENTRO DA PALAVRA.....	41
Quadro 10: Jogo QUEM ESCREVEU SOU EU.....	42

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

BNCC	Coordenação do Centro de Estudos em Educação e Linguagem
CEEL	Resolução da Diretoria Colegiada
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
PNAIC	Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa
SAEB	Sistema de Avaliação da Educação Básica
SEA	Sistema de Escrita Alfabética
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
UFPB	Universidade Federal da Paraíba
UFPE	Universidade Federal de Pernambuco

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	12
2 ALFABETIZAÇÃO UMA BREVE DISCUSSÃO.....	15
2.1 Conceituando a Alfabetização.....	15
2.2 Alfabetização: Novos Horizontes.....	17
3 OS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	21
3.1 Conceituando o Jogo.....	21
3.2 O Jogo como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização.....	23
4 A PRÁTICA DOCENTE.....	27
4.1 A Importância de uma boa Formação para o Processo de Alfabetização.....	27
4.2 Sugestões de Jogos para o Processo de Alfabetização.....	32
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	43
REFERÊNCIAS.....	45

1 INTRODUÇÃO

Esta pesquisa tem como objetivo refletir a importância da utilização dos jogos como recursos pedagógicos nos primeiros anos do Ensino Fundamental, mais precisamente seu uso no processo de alfabetização. Apresentada caráter bibliográfico pautado na contribuição de documentos oficiais da Educação como a: Base Nacional Comum Curricular (BNCC/2017) e o Pacto Nacional da Educação na Idade Certa (PNAIC/2014). Além de pautar-se nas reflexões de autores que tratam sobre as temáticas: Soares (2000, 2004, 2005 e 2020), Morais (2012), Ferreira (1988 e 2011), Kishimoto (1997 e 2003), Antunes (1999 e 2003), entre outros.

Diante da realidade de aprendizagem atual no pós-pandemia, faz-se necessário um olhar crítico na condução do processo de alfabetização. Isto porque o processo de alfabetização dentro de um contexto regular já era um processo complexo e a acerca da situação do nosso contexto atual, no qual de acordo com os percentuais divulgados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), com base nos dados relacionados ao Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), em que as crianças com dificuldades para ler e escrever teve um aumento significativo de 15,5% em 2019 para 33,8% ano passado.

Os resultados do SAEB de 2021 citados acima mostram que os níveis de aprendizagem em português e matemática caíram em todas as etapas analisadas. Os piores desempenhos vieram dos primeiros anos do Ensino Fundamental, taxativos no âmbito da alfabetização, faixa etária que foi a mais prejudicada com as escolas fechadas durante a pandemia. Considerando que o domínio competente da leitura e da escrita é essencial na condição para o desenvolvimento da cidadania tendo em vista a sociedade letrada na qual estamos inseridos.

A partir dessa realidade, podemos dizer que a exigência e a responsabilidade do professor são bem maiores, e para desempenhar seu papel de maneira mais assertiva, faz-se necessário o uso de diferentes recursos pedagógicos, entre eles o nosso foco, os jogos. Um ano letivo era pouco para o processo de alfabetização, hoje se tornou ainda menor em meio às dificuldades enfrentadas pelos professores no pós-pandemia.

Foi no Estágio Supervisionado III Ensino Fundamental¹ que despertou meu interesse pelo tema escolhido, lá pude observar e colocar em prática muito do que aprendi nas teorias

¹ Estágio Supervisionado III - Magistério em Ensino Fundamental (1º ao 3º ano) que pressupõe atividades pedagógicas efetivadas em um ambiente institucional de trabalho, reconhecido por um sistema de ensino, que se

aprendidas na universidade, ou seja, fazendo uma conexão entre teoria e prática e promovendo reflexões acerca do trabalho docente.

Diante da minha vivência ao longo deste estágio, pude ter um olhar diferenciado com relação ao processo de alfabetização, que é uma tarefa para o professor difícil, pois alfabetizar uma turma sozinha com 27 crianças não é nada fácil. Esta foi uma realidade encontrada por mim, sendo uma carga pesada, porém é gratificante ver o progresso de desenvolvimento de cada criança. Tive o privilégio de estagiar na sala de uma professora capacitada, com vasta experiência em alfabetização, todo e qualquer professor, sempre terá seus pontos para melhorar seu trabalho docente, mas de fato aprendi muito com a professora Supervisora.

Este estágio em específico foi o divisor de águas para minha prática docente, a conexão mais satisfatória vivenciada por mim ao longo desses anos na Universidade Federal da Paraíba- UFPB. De fato, minha experiência neste estágio, em uma turma de primeiro ano, tendo como recurso o jogo para a docência supervisionada me fez refletir sobre o tema e buscar respaldos teóricos para ampliar meu conhecimento como futura docente.

Esta pesquisa tem como problemática responder: Qual a importância do uso dos jogos como recursos pedagógicos no processo de alfabetização de crianças? Como objetivos: refletir a importância do uso dos jogos no ciclo de alfabetização e discutir o papel da mediação docente no emprego desses recursos no processo de alfabetização.

As crianças chegam à escola dispostas de uma bagagem de conhecimentos produzidos por meio de sua vivência familiar e cultural/social, assim a brincadeira tende a servir como instrumento facilitador do ensino aprendizagem. É através da família que a criança recebe a primeira educação, é por meio da família que a criança começa a conhecer valores, opiniões, conhecimentos e experiências necessários para o convívio social, servindo de base na formação da personalidade. Por meio das brincadeiras a criança começa a criar estratégias para convívio social, brincadeiras levam as crianças a criar, recriar, a descobrir e pensar. Através das brincadeiras, as crianças desenvolvem habilidades e esta surge de forma espontânea, cria possibilidades favorecendo o desenvolvimento integral e estrutural de cada aluno, os jogos traz o que é aprendido por prazer ser mais gratificante, o que contribuiu para um aprendizado significativo.

Através dos jogos no processo de alfabetização os alunos poderão ter um aprendizado mais significativo e conseqüentemente, mais efetivo, isto porque aquilo que não é visto como

concretiza na relação interinstitucional, estabelecida entre o docente experiente e o aluno estagiário, com a mediação, de um professor supervisor acadêmico.

“ensino” de conteúdos regulares é mais atrativo e se torna prazeroso, facilitando assim o processo de ensino-aprendizagem. Como diz Lara (2007 p. 09) “[...] o uso do jogo ou de qualquer outra atividade lúdica quando utilizado pelo professor com o intuito de ensinar, de mediar à aprendizagem, pode ser entendido como recurso pedagógico facilitador que tornará a aprendizagem mais significativa e prazerosa”.

No decorrer da pesquisa foram dispostos capítulos norteadores da contribuição dos jogos no processo de construção e mediação do conhecimento. Assim, o segundo capítulo tratou uma pequena discussão sobre a alfabetização, no qual se faz uma abordagem sobre seu contexto histórico, avanços com relação ao seu conceito através de autores de grande importância para a temática, além da contribuição da BNCC nas orientações para o processo de alfabetização.

O terceiro capítulo trouxe o jogo como tema principal do capítulo, conceitos, contribuições culturais e sociais, tipos de jogos segundo autores, classificação de jogos para atender a demanda no processo de alfabetização, como também as características que um jogo para fins educativos no processo de alfabetização deve ter.

No quarto capítulo foi abordado o papel do professor com a utilização dos jogos no processo de alfabetização, evidenciando a importância de uma boa formação, e trago também sugestões de jogos que podem ser usados como estratégias metodológicas do professor alfabetizador para ampliar a capacidade de desenvolvimento dos alunos dentro processo de alfabetização.

Por fim, foram dispostas as considerações finais a partir dos estudos desta pesquisa, a fim de responder o questionamento inicial, trazendo um apanhado das reflexões a partir das leituras em minha pesquisa, podendo assim contribuir para novos diálogos e conseqüente, novas pesquisas.

2 ALFABETIZAÇÃO: UMA BREVE DISCUSSÃO

2.1 Conceituando a Alfabetização

Em meados dos anos 1980, quando as demandas sociais de leitura e escrita evidenciaram a insuficiência de apenas saber ler e escrever e, em decorrência, da importância de saber fazer uso competente da leitura e da escrita nas situações sociais em que a língua escrita esteja presente (SOARES, 2004). Com isso, ocasionou e instituiu uma vasta discussão no âmbito educacional, entre a diferença de alfabetização e letramento. Havendo assim a necessidade de ampliar o conceito de alfabetização, em que o saber ler e escrever foram inclusos, contextualizando o saber responder às demandas sociais de uso da leitura e escrita.

Por muitos anos se acreditou que a aprendizagem acontecia de maneira transmissiva, em que o professor era porta voz do conhecimento e a criança um mero aprendiz. Nesta perspectiva Moraes (2012) diz que:

A aprendizagem é vista como um processo de simples acumulação das informações recebidas do exterior, sem que o sujeito precisasse, em sua mente, reconstruir esquemas ou modos de pensar, para poder compreender os conteúdos (sobre letras e sons) que alguém (a escola, a professora) estava lhe transmitindo (MORAIS, 2012, p. 15).

Acreditava que o aluno chegava à escola “sem conhecimento”, e que seria através da repetição que a criança iria memorizar e, conseqüentemente, aprender. A alfabetização por muitos anos, se limitava a codificação e decodificação de palavras. Emília Ferreiro (2011) traz sua contribuição:

[...] a diferença essencial é a seguinte: no caso da codificação, tantos elementos como as relações já estão predeterminados; o novo código não faz senão encontrar uma representação diferente para os mesmos elementos e as mesmas relações. No caso da criação de uma representação, nem os elementos nem as relações estão predeterminados (FERREIRO, 2011, p.16).

Neste contexto, a alfabetização estava voltada mais para a perspectiva de aprendizagem mecânica das palavras e regras ortográficas e o desenvolvimento da leitura, na qual a criança já estaria apta para vivenciar seu cotidiano social. Não se falava sobre o processo de ensino-aprendizagem, onde o aluno, participasse ativamente, interagisse, pensasse, era apenas o aluno ser capaz de absorver os conhecimentos de maneira passiva pelo professor. Nesta concepção, a alfabetização era considerada algo de cunho mecânico,

limitando-se apenas a capacidade que a criança tinha em dominar a escrita alfabético-ortográfica, como também ser capaz de fazer a leitura desse domínio, atendendo assim, a esse “padrão” de alfabetização.

No conceito de Soares e Batista (2005, p. 24) “o termo alfabetização designa o ensino e o aprendizado de uma tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabético-ortográfica.” A alfabetização é, portanto, um conjunto de ações e conhecimentos que envolvem a capacidade motora como também, cognitiva, pois, a partir delas a criança torna-se capaz de automatizar o seu aprendizado de escrita e leitura seguindo as regras ortográficas.

Para Soares (2020, p. 27), a alfabetização é:

[...] o processo de apropriação da “tecnologia da escrita”, isto é do conjunto de técnicas-procedimentos, habilidades necessárias para a prática da leitura e escrita: domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas.

Partindo dessa premissa, entende-se a necessidade de ampliação da funcionalidade da alfabetização, isto porque o aluno precisa estar apto não apenas aprender a ler e a escrever, mas, com a aquisição da leitura e escrita poder expandir suas habilidades e utilizar desse aprendizado para evoluir como aluno e cidadão.

Assim como Magda Soares (2003) tem uma visão sobre a “reinvenção” da alfabetização, Arthur Morais (2012) também defende a necessidade de adequação no processo de alfabetização, não apenas com o foco da escrita alfabética, mas numa perspectiva de ensino em que a criança conviva com práticas de leitura e escrita e que e que essa estratégia seja capaz desenvolver na criança a consciência fonológica.

O objeto do processo de alfabetização é o sistema de escrita alfabética e aprender a associar significantes de significados em outras palavras, é ter a capacidade de fazer uma analogia daquilo que representa ser, daquilo que Soares (2020) reforça: “significante é a cadeia de sons que representa um ser, um conceito, uma ideia; significado é o ser, o conceito, a ideia e a cadeia de sons que se refere”. Deste modo, Soares (2020) amplia sua visão e diz que: “o texto deve ser o eixo central no processo de alfabetização.” No processo de alfabetização o texto tem função de fazer a correlação entre o que falamos, ouvimos, e consequentemente escrevermos e lermos de maneira sócio interativa.

Dentro dessa perspectiva, nota-se que a língua escrita é algo aprendido e a língua oral é algo nato, entretanto, ambas possuem a mesma função interativa, pois, aprendemos a falar

ouvindo textos, as falas em textos promovem essa interação contínua e voltam sempre aos textos. Sendo assim, Soares (2020) reforça que, “alfabetizar situando no texto a aprendizagem do sistema alfabético de que os alunos precisem apropriar-se para que eles se tornem capazes, também, de ler e escrever textos”.

A autora defende que o texto seja o principal foco no processo de alfabetização partindo do princípio de que a criança aprende a fala (língua oral) de maneira natural, entretanto a língua escrita precisa ser ensinada. Nessa perspectiva, pode-se dizer que o texto faz parte do dia a dia da criança e que o uso dele no seu processo de aprendizagem o torna muito mais significativo, a criança já está familiarizada a ouvir leituras de textos. Sendo assim, a utilização de texto traz mais significado, interesse e conseqüente, melhores resultados.

Nesse ponto de vista, o processo de alfabetização ganha novos horizontes, no qual o texto é a peça-chave para que aconteça processo de ensino-aprendizagem na alfabetização, isto, reforça ideia de que a criança está inserida em uma sociedade onde ela está rodeada de textos, e a partir do seu conhecimento prévio, o processo de alfabetização se torna mais promissor, pelo fato de a criança ter a capacidade de reconhecer aquilo ouve e daquilo que fala, e assim por diante.

A autora também traz discussões sobre o processo de alfabetização, no qual é fundamental o professor acolher os saberes que as crianças trazem para a escola, seja ela vinda da educação infantil ou das suas vivências familiares e sociais, assim a criança se sente mais “inserida” a esse novo universo de aprendizagens sistematizadas, resgatando conhecimentos pré-existentes.

2.2 Alfabetização: Novos Horizontes

É de grande importância que o professor fique atento aos níveis de escrita em que seus alunos estejam inseridos, segundo Ferreiro (1988), que são: Pré-silábico (quando a criança ainda não sabe distinguir letra, símbolo ou desenhos), Silábico (quando a criança já ensaia uma associação de quantidade de letras ou sílabas com ou sem valor sonoro), Silábico alfabético (quando a criança desenvolve a percepção que cada sílaba possui mais de uma letra) e, por fim, o nível Alfabético (quando a criança consegue identificar de maneira correta todos os fonemas de uma palavra).

No nível de escrita pré-silábico: a criança não faz distinção entre a fala e a escrita, na qual coisas grandes podem ter nomes grandes e coisas pequenas podem ter nomes pequenos, a criança pode usar letras, números ou até mesmo rabiscos para representar à escrita. Geralmente, usam as letras do próprio nome para registrar a escrita de palavras, muitas vezes ainda não conhece todas as letras do alfabeto e não sabem ainda que cada letra tem um som, ou seja, um fonema, e para ele a ordem e qualidade das letras não são importantes.

Em nível de escrita silábico: nesta etapa, a criança consegue pensar e refletir um pouco mais sobre o registro das palavras. Podendo ser subdividido em duas fases: na primeira, a criança utiliza as letras de acordo com o número de sílabas, mas sem valor sonoro correspondente; na segunda fase, a criança utiliza uma letra para cada sílaba, com o valor sonoro correspondente.

Em nível de escrita silábico-alfabético: neste nível, a criança consegue perceber que a escrita é composta de sílabas, e oscila entre a escrita de sílabas completas e sílabas que faltam letras, e fonetiza as letras, mas esquece de algumas letras, consoantes ou vogais. Tenta combinar consoantes e sílabas para formar som, nesta fase, ela já consegue ler pequenas palavras ou frases e até mesmo pequenos textos.

Em nível de escrita alfabético: nesta hipótese de escrita, a criança já compreende que cada um dos caracteres da palavra corresponde a um valor sonoro menor que uma sílaba, pode dominar ou não as convenções ortográficas e se adequar o escrito ao sonoro e escreve do jeito que fala, nesta fase também surge os problemas com a ortografia, mas ela já se apropriou do Sistema de Escrita Alfabética que é a base da construção de novos conhecimentos.

Arthur Morais (2012) reforça que:

O domínio da escrita alfabética, portanto, implica não só o conhecimento e o uso ‘cuidadoso’ dos valores sonoros que cada letra pode assumir, no processo de notação, mas o desenvolvimento de automatismos e agilidades nos processos de ‘tradução do oral em escrito’ (no ato de escrever) e de ‘tradução do escrito em oral’ (no ato de ler) (MORAIS, 2012, p. 66).

Para consolidação do processo de alfabetização faz se necessário que a criança consiga colocar em prática as habilidades cognitivas e de linguística desenvolvidas com a mediação do professor, como também todo o sistema de representação da escrita alfabética. Quando a criança é dita como alfabetizada ela domina o sistema de escrita alfabética, ela é capaz de fazer uso de sinais gráficos (símbolos), como: fazer leituras de placas esteja elas representadas com imagens ou palavras de cunho do cotidiano ou de trânsito, como também os sinais de pontuações que faz toda diferença na leitura de um texto. Nos dias atuais, a escrita alfabética

também está sendo substituída pelo uso de emojis, em que a criança consegue fazer a leitura de um contexto através de uma imagem.

Quando nos alfabetizamos, aprendemos um sistema de representação da linguagem humana que toma como objeto de representação inicial os sons da fala, mas, posteriormente, para anular a variação linguística tende a se afastar da fala por meio da ortografia (SOARES E BATISTA, 2005, p.43).

Em 2014 foi aprovada a Base Nacional Comum Curricular-BNCC, no que diz respeito ao ensino fundamental anos iniciais, ela reforça a articulação entre a educação infantil e o ensino fundamental como também as vivências desse aluno na educação infantil.

A BNCC do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prevê tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos de testá-las, refutá-las, elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção do conhecimento (BRASIL, 2017, p.57).

Essa proposta da BNCC é um divisor de águas entre a relação da educação infantil com o ensino fundamental I (series iniciais), pois ela coloca como importante a relação entre os dois níveis de ensino e reforça a necessidade de trabalhar de maneira lúdica, principalmente nesta transição, estimulando seus interesses e ampliando as possibilidades na construção do conhecimento.

Sendo assim, a utilização de jogos como um instrumento no processo de alfabetização é um dos valores primordiais que a BNCC traz para o processo de transição entre educação infantil e o início do ensino fundamental e que pode e deve ser explorado em sala de aula, como também outras atividades lúdicas de cunho educacional, sistematizando de maneira atrativa a passagem de ensinios.

De acordo com a BNCC o processo de alfabetização é para ser contemplado nos dois primeiros anos do ensino fundamental e afirma que esse processo se dá:

[...] a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramento. (BRASIL, 2017, p.57.)

Com a chegada da BNCC, entendeu-se a necessidade garantir que o tempo para fechamento do ciclo de alfabetização seja até o segundo ano do ensino fundamental (séries iniciais), dando subsídios para a aquisição de desenvolver as habilidades que as caracterizem como alfabetizadas.

Essa proposta foi de grande valia para o processo de alfabetização porque dá a oportunidade do aluno de atingir melhores níveis de ensino de maneira sistematizada e organizada dentro de um ciclo mais curto, fazendo como que o professor alfabetizador trace metas e estratégias metodológicas para que esse desenvolvimento educacional seja atrativo e significativo.

O processo de alfabetização para a BNCC é dado a partir das habilidades desenvolvidas no processo de decodificação que contemple a capacidade do aluno em:

Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação); dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas e minúsculas, cursiva e script); conhecer o alfabeto; compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita; dominar as relações entre grafemas e fonemas; saber decodificar palavras e textos escritos; saber ler, reconhecendo globalmente as palavras; ampliar a sacada do olhar para porções maiores de texto que meras palavras, desenvolvendo assim fluência e rapidez de leitura (fatiamento) (BRASIL, 2017, p. 93).

Com base nas reflexões teóricas, pode-se dizer, portanto, que a alfabetização hoje, é, a capacidade da criança de não apenas dominar o sistema de representação da escrita alfabética, mas aumentar suas habilidades cognitivas, de ser capaz de ler textos e de fazer uso de seu conhecimento em situações do seu cotidiano de maneira assertiva, através da leitura de textos, de palavras, de símbolos e de imagens, ampliando assim seu repertório de conhecimento.

3 OS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

3.1 Conceituando o Jogo

A palavra “jogo provém de “jocus”, substantivo masculino de origem latina que significa gracejo, brincadeira, divertimento” (ANTUNES, 1999 p. 11). Em nosso contexto social, a palavra “jogo” normalmente está associada à ideia de uma competição, um momento de disputa entre pares, onde existe quem ganha e quem perde, podendo até empatar, assim como acontece em um jogo de futebol.

Os jogos estão presentes nas sociedades do mundo inteiro, como práticas culturais que perpassam por diferentes fases na vida do ser humano, desde bebê à velhice, e que são fundamentais para a construção do caráter das pessoas e faz parte do processo de aprendizagem de um indivíduo. A princípio, ele é utilizado para fins recreativos em caráter lúdico, no qual as pessoas utilizam desse meio para interação social, na qual, as regras são flexíveis e ajustadas conforme a necessidade pede, baseando-se muitas vezes nas próprias regras da sociedade.

Leontiev (1988) classifica os jogos em dois grandes blocos: Jogos de Enredo e Jogos de Regras. Os jogos de enredo estão relacionados às ações em que a imaginação é mais explorada de caráter mais espontâneo, como por exemplo, na brincadeira de faz de conta, reproduzindo diretamente ou indiretamente ações sociais. No jogo de regras, como próprio nome já diz, é voltado para ações reguladas, no qual os indivíduos seguem um padrão de conduta, sobretudo, o uso da imaginação ainda é frequente, porém normalmente não aparece de maneira contínua.

Esta pesquisa tem como objetivo discutir mais precisamente sobre os jogos de regras no processo de alfabetização de crianças. Através dos jogos de regras a criança desenvolve condutas relacionadas a valores morais e sociais como: paciência, cooperação, ética, empatia, competitividade, autocontrole, superação, frustração, entre outros.

Na perspectiva da educação o jogo não apresenta de maneira corriqueira este sentido, como Antunes (2003) relata:

Do ponto de vista educacional, a palavra jogo se afasta do significado de competição e se aproxima de sua origem etimológica latina, como sentido de *gracejo*, ou, mais especificamente, *divertimento*, *brincadeira*, *passatempo*. Desta maneira, os jogos infantis podem até excepcionalmente incluir uma ou outra competição, mas essencialmente visam *estimular o crescimento e aprendizagens* e seriam mais bem definidos se afirmássemos que representam *relação interpessoal entre dois ou mais sujeitos realizada dentro de determinadas regras* (ANTUNES, 2003, p.06).

Diante do exposto, percebemos que o autor defende que o jogo (de regras) precisa ser utilizado como estratégia de aprendizagem, que seja estimulador das capacidades já existentes das crianças, como também de novas capacidades, numa perspectiva individual e coletiva. Neste sentido, a palavra jogo está mais voltada para uma visão onde o caráter lúdico, está relacionado a seu conceito de se divertir, o verdadeiro “aprender brincando”. E que esse jogo seja capaz de desenvolver nessa criança de maneira a ampliar suas habilidades e garantir o crescimento da aprendizagem significativa.

Por meio dos jogos como estratégia pedagógica o ensino pode-se tornar algo que desperta o interesse do aluno. Antunes (1999) defende que o jogo contribui para que a criança possa construir suas novas descobertas, bem como desenvolve e enriquece sua personalidade, simbolizando um elemento pedagógico que leva o professor à condição de mediador, condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. Neste sentido, o jogo tem o papel fundamental como um recurso pedagógico, pois através dele, o aluno pode desenvolver novas conquistas como, aluno e como indivíduo e faz do professor um mediador desse processo.

Diante dessa discussão, podemos perceber o diferencial na utilização do uso de jogo em caráter educacional está mais ligado ao professor como mediador, de que com a própria criança que participa, até porque se o professor não estiver preparado para mediar de forma apropriada em cada jogo, a proposta pode não apenas não atingir os objetivos como também torná-lo sem sentido para as crianças, desestimulando-os a participarem.

É importante saber que nem todo jogo é um recurso pedagógico, pois, para que seja material de uso educativo ele precisa ser com a intencionalidade de promover a aprendizagem significativa.

[...] os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma *habilidade operatória*² (ANTUNES, 1999 p. 38).

Dessa forma, a aprendizagem significativa acontece por meio do jogo em caráter educacional se houver intencionalidade daquele estar propondo o jogo (professor), pois se não tiver objetivos a serem desenvolvidos por meio do jogo, ele será considerado apenas de um jogo recreativo. No próximo subcapítulo abordarei este tema de maneira mais aprofundada.

3.2 O Jogo como Recurso Pedagógico no Processo de Alfabetização

² Entende-se por habilidade operatória uma aptidão ou capacidade cognitiva apreciativa específica, que possibilita a compreensão e intervenção do indivíduo nos fenômenos sociais e culturais que o ajude a construir conexões.

A inserção da criança no Ensino Fundamental é um choque de realidade de uma mudança radical. A criança sai da Educação Infantil, onde o brincar era o mais importante, a rotina bem espontânea, a proposta da Educação Infantil segue seu próprio esquema de objetivos. Ao entrar no Ensino Fundamental muitas vezes os alunos se deparam com uma realidade bem distinta que já haviam vivenciado uma sala numerosa, não existe mais “o cuidar”, a criança precisa seguir regras e rotinas sistematizadas repletas de conteúdos onde fica difícil até para a criança entender o que está acontecendo com a vida dela.

O ingresso no Ensino Fundamental I anos iniciais deveria ser uma realidade muito prazerosa para os alunos que acabaram de sair da educação infantil, contudo a realidade das turmas do ciclo de alfabetização é controversa, as crianças são inseridas em um contexto totalmente novo, cheio de regras e de conteúdo a serem ministrados de maneira sistematizada e muitas vezes com mecanismos até então desconhecidos pelos alunos.

A verdade é que o Educação Infantil não prepara o aluno para o Ensino Fundamental. A criança no ensino infantil pode explorar o lúdico e a sua natureza espontânea, já no ensino fundamental são moldadas a seguir regras devido a essa ruptura. Mas de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a proposta seria diferente, mais próxima ao que estou trazendo neste trabalho:

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (BRASIL, 2018, p.57-58).

Em conformidade com a BNCC, podemos dizer que se faz necessário uma articulação entre a educação infantil e o ensino fundamental, pois é um processo gradual da criança que precisará passar por esta nova etapa de ensino, de forma que não se desvincule das suas experiências adquiridas na educação infantil, como também da sua vivência social.

De acordo com a BNCC o processo para o fechamento do ciclo de alfabetização se dá no 2º ano diminuindo assim o que estava no PNAIC que seria no 3º ano. Nesse agregado de práticas, nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica (BRASIL, 2018).

Como visto, a diminuição do ciclo de alfabetização tornou o trabalho do professor um pouco mais complexo, isto porque o contexto educacional precisa contemplar o processo de

alfabetização dentro de dois anos letivos, fazendo com que o professor busque novos recursos para conseguir consolidar a alfabetização.

O jogo não tem a funcionalidade de acabar com os problemas de aprendizagem, e sim, fazer do jogo um aliado instrumento para despertar a motivação dos alunos, desenvolvendo assim, mas tempo de concentração e corroborando para uma aprendizagem significativa. Existe uma infinidade de jogos com diferentes objetivos entre eles: que exploram a linguagem, escrita, lógico-matemático, espacial, musical, corporal, pessoal etc.

Antunes (2013) enfatiza que o jogo é um mecanismo de suma importância, e que simboliza um elemento pedagógico que leva o professor a condição de mediador, condutor, estimulador e avaliador, no âmbito do ensino, ou seja, é uma ferramenta completa, que desenvolve os alunos e ao mesmo tempo dá suporte na hora da avaliação. De acordo com o autor, o jogo inserido como meio educacional utilizado como um recurso para aquisição do conhecimento faz do professor um mediador, incentivador e avaliador, o professor consegue transitar nessas três posições ao mesmo tempo durante todo período em que foi colocado o jogo.

O jogo, além de ser uma atividade lúdica, é um mecanismo de socialização, de caráter cultural que serve para se expressar como indivíduo em meio a uma sociedade rodeada por regras. Por serem lúdicos e considerados muito eficientes por vários educadores, os jogos para a compreensão e a aquisição do sistema de escrita alfabética têm sido cada vez mais utilizados no processo de alfabetização.

Atualmente, observamos estudos que discutem a importância de se trabalhar com brinquedos e jogos educativos, isto porque, torna-se uma motivação para o desenvolvimento da aprendizagem no processo de alfabetização, fazendo da ludicidade um incentivo a mais no ensino-aprendizagem. Como Brandão (2008) reforça:

Na alfabetização, eles podem ser prazerosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema da escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas (BRANDÃO, 2008, pp. 13-14).

Em conformidade com a autora, o “aprender brincando” é uma ação que pode facilitar a compreensão das crianças com relação ao sistema alfabético, desenvolvendo novas capacidades, reforçando e estimulando habilidades já adquiridas, isto quando, está organizado e planejado pelo professor, para que ele possa agir como mediador desse aprendizado. Ainda

que no campo de estudos sobre jogos, as relações entre jogo, educação e a dimensão lúdica sejam significativas, não podemos deixar de sinalizar sua potência em relação à aprendizagem, conforme discutem diversos autores.

Os jogos com regras são de grande valia no meio educacional, mas, faz toda diferença quando se está inserido como estratégia, como um recurso pedagógico no processo de alfabetização, porque ele auxilia a aquisição do conhecimento significativo podendo ser usado para qualquer disciplina ou conteúdo.

O jogo como estratégia de alfabetização desmistifica a rotina cansativa de uma ação, em que muitas vezes repetitivas que desestimulam os alunos a desenvolver de maneira mais produtiva e mais rápida. O jogo traz um encantamento para a sala de aula e mesmo com regras a serem cumpridas transmitem leveza, descontração e entusiasmo para que aconteça o aprendizado.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por conta da motivação interna, típica do lúdico, mas, o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (KISHIMOTO, 1999, p. 37/38).

Considerando os propósitos da pesquisa ora apresentada, destacaremos, dentre as modalidades de jogo citadas por Kishimoto (2003), o jogo educativo, relacionado à aprendizagem, e em especial, o jogo de regras explícitas - referido, dentre outros autores, tanto por Piaget (1975) quanto por Vigotsky (1984), apesar de perspectivas diferentes.

Piaget já dizia que “os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem” (PIAGET, 1978, p. 87), e para Macedo, Petty e Passos (2000, p. 14), jogar é uma das possibilidades do brincar, “o brincar em um contexto de regras e com um objetivo predefinido”.

Ou seja, a partir do jogo o professor deverá desenvolver outros mecanismos para ampliar e fortalecer a aquisição dos conhecimentos apresentados no jogo, isto faz do professor um norteador do conhecimento. Em nosso próximo capítulo abordarei de maneira mais explícita sobre a prática docente com uso dos jogos como recurso pedagógico.

Para o aluno, principalmente do ciclo de alfabetização o jogo é o momento da brincadeira, no início eles não tem noção do quanto estão aprendendo e desenvolvendo, eles muitas vezes fazem relação à aprendizagem ler e/ou escrever, quando na verdade vai muito, além disso. Temos um reforço desse pensamento quando Brandão (2008, p.16) diz que; “Em lugar de uma concepção de treinamento, propomos um ensino que permita aos alunos tratar as

palavras como objetos com os quais se pode brincar e, de uma forma menos ritualística, aprender”.

É através das brincadeiras que as crianças desenvolvem habilidades que surgem de forma espontânea, cria possibilidades, favorecendo assim, o desenvolvimento integral e estrutural de cada aluno, os jogos fazem com o que é aprendido por prazer ser mais gratificante, o que contribuiu para um aprendizado significativo. É através deles que o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. Para manter seu equilíbrio com o mundo, a criança precisa brincar e inventar, e, proporcionar na alfabetização jogos com regras, traz a vertente contribuição ao ensino-aprendizagem.

Desse modo, a utilização de jogos na alfabetização é, portanto, o diferencial para que os alunos se apropriem dos conhecimentos de forma lúdica, correlacionando com outras situações que possibilitem que a criança se alfabetiza sendo protagonista do seu conhecimento, interagindo com textos e palavras de maneira prazerosa e atrativa.

4 A PRÁTICA DOCENTE

4.1 A Importância de uma boa Formação para o Processo de Alfabetização

A forma como se conduz o trabalho docente, diz muito como será seu resultado em sala de aula, muitos fatores podem influenciar no processo de aprendizagem, mais precisamente quando se trata de alfabetização, como: o contexto familiar, social, infraestrutura da escola, os recursos didáticos ou a falta deles, mas principalmente a conduta do professor no processo de ensino-aprendizagem.

A formação do professor alfabetizador é fundamental para o desenvolvimento de ensino-aprendizagem, e não se restringe a sua formação de graduação, mas de todo contexto de sala de aula, como também a possibilidade de interação com os outros profissionais da sua área para troca de experiências, enriquecendo seu papel de professor e alfabetizador. Esta formação se norteia no mecanismo fundamental ao qual são desencadeadas mudanças significativas na prática pedagógica, através dela, muitos docentes podem não apenas discutir o tema alfabetização, mas reconstruir suas concepções sobre a educação como um todo.

Em 2012, foi criado Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa - PNAIC com a intenção de fornecer uma boa formação para os professores do ciclo de alfabetização a fim de garantir um melhor desempenho nas turmas desse ciclo, que naquele momento, seria de três anos. Entende-se assim, que a capacitação do professor alfabetizador será determinante para que obtenha um aprendizado significativo no processo de alfabetização dos seus alunos. Para tanto, trazer experiências no âmbito da capacitação, faz do professor alfabetizador uma determinante para que obtenha um aprendizado significativo no processo de alfabetização dos seus alunos.

São “as competências pessoais dos aprendizes para processar informação em um ambiente de aprendizado”. Os estilos são um meio pelo qual as pessoas “coletam e selecionam informações para depois processá-las e usam significados, valores, habilidades e estratégias para solucionar problemas, tomar decisões e criar novos significados” (AQUINO, 2007, p. 44).

São “as competências pessoais dos aprendizes para processar informação em um ambiente de aprendizado”. Os estilos são um meio pelo qual as pessoas “coletam e selecionam informações para depois processá-las e usam significados, valores, habilidades e estratégias para solucionar problemas, tomar decisões e criar novos significados” (AQUINO, 2007, p. 44).

O início do ciclo de alfabetização se dá no primeiro ano, essa transição deveria ser com a utilização do lúdico, mas principalmente com a utilização dos jogos, pois através deles podemos desenvolver diferentes habilidades com objetivos traçados e que tenha começo, meio e fim. Há a necessidade de acompanhamento do desenvolvimento da criança por meio de uma ação pedagógica bem estruturada, com possibilidade de ressignificação e de replanejamento das ações desenvolvidas.

Com base nas leituras nota-se que para Magda Soares (2016), o professor alfabetizador precisa planejar de maneira assertiva de acordo com o processo de aprendizagem dos seus alunos, traçando metas, para alcançar seus objetivos. E para que ocorra essa aprendizagem é necessário acompanhar o desenvolvimento da turma, como também de cada aluno, ou seja, a avaliação em seu livro ela diz que “[...] crianças em fases muito distantes da maioria de seus colegas demandam atendimento individual” (SOARES, 2016, p. 116). E tendo ações pedagógicas bem elaboradas, bem estruturadas, bem pensadas. E se for preciso o professor deverá reorganizar, reavaliar e replanejar. Para que tenha uma qualidade no aprendizado, e principalmente no processo de alfabetização dessas crianças.

O papel do professor é crucial no processo de alfabetização com a utilização de jogos como principal aliado no processo de ensino aprendizagem, isto porque o professor precisa estar disposto e comprometido com a elaboração e execução desses jogos para obter êxito em sala de aula.

Os jogos podem e devem ser confeccionados pelo professor, ou de preferência com a participação das crianças, desta forma aguçando interesse deles para participar da prática do jogo. O professor pode solicitar aos alunos materiais para construção de jogos como: caixas, latas, garrafas, tampinhas, promovendo o uso consciente e de sustentabilidade como um conteúdo multidisciplinar.

Através dos jogos a criança desenvolve raciocínio, percepção, coordenação motora, trabalho emocional da criança como o saber esperar, obedecer a comandos, seguir regras, aprimorar conhecimentos preexistentes, entre outros. O jogo também promove a percepção de que o que ele vê nem sempre é como o outro vê, que um mesmo jogo pode haver outras visões e ainda assim estarem corretas dependendo do contexto.

Com o uso dos jogos podemos desenvolver habilidades que até então pouco ou nenhuma desenvolvida, como a colaboração e principalmente o trabalho em equipe, não para querer se tornar o melhor do jogo, mas, para saber que no jogo podemos ganhar ou perder e mesmo assim ficar tudo bem. Não caracterizar equipes como rivais, de ganhadores ou perdedores, pois, todos estão ganhando. Uns podem ter ganhado a partida ou a conclusão do

jogo, mas, sim que todos aprenderam um pouco mais do que já sabiam e o próximo jogo pode se tornar uma nova oportunidade para um aprendizado significativo.

A utilização dos jogos vem ganhando força principalmente pela facilidade da criança se motivar a aprender, onde o aprender se torna prazeroso, estimulante, aumentando o nível de concentração, de interesse em aprender algo novo, ou de praticar algum conhecimento já existente.

Neste contexto, o papel do professor é refletir as metodologias das suas práticas pedagógicas buscando trazer o jogo como um instrumento no processo da alfabetização ampliando suas ações para uma aprendizagem efetiva. Segundo Lara:

[...] o uso de jogos bem como de atividades lúdicas, como recursos metodológicos podem ser a saída para melhorar o processo de ensino aprendizagem e tornar o trabalho educacional realizados em nossas escolas mais dinâmicos e prazerosos (LARA, 2007, p. 9).

É preciso refletir a importância do jogo como recurso pedagógico, pois ele pode tornar o trabalho do professor mais efetivo, como também, promover um ensino aos alunos mais prazeroso e conseqüentemente mais satisfatório. Por meio da utilização do jogo como recurso de metodologia pedagógica para o processo de alfabetização, o professor não estimula apenas a aprendizagem relacionada ao ensino, mas, também, uma aprendizagem voltada ao desenvolvimento social da criança, estimula a solidariedade, respeito e cooperação. Lara ainda diz:

Portanto para que o jogo tenha um cunho educativo, o professor precisa conhecer as necessidades de seus alunos para que, através de uma intervenção pedagógica planejada, ele consiga adaptar o jogo a outra atividade lúdica qualquer, os conteúdos a serem trabalhados e aos objetivos do ensino que ele pretende alcançar (LARA, 2007 p. 16).

Dessa maneira, não basta escolher um jogo, é necessário avaliar o contexto em que o jogo será inserido e garantir que o planejamento irá fornecer os subsídios para o desenvolvimento e a adaptação necessárias durante o processo de ensino-aprendizagem.

O professor do ciclo de alfabetização precisa propor situações que despertem o interesse dos alunos, a fim de desafiá-los e motivar a querer participar das propostas promovidas pelo professor e que mantenham o interesse e foco para que se obtenha êxito no conteúdo proposto. Não existe homogeneidade em sala de aula, cada aluno tem sua especificidade, alguns de caráter orgânico, outros de caráter sociais. Cabe ao professor

contemplar todos os níveis de ensino e aprendizagem em sua proposta de jogo para que todos tenham oportunidade de desenvolver suas habilidades.

O jogo precisa ser utilizado com um recurso do seu planejamento pedagógico e não como um passatempo sem fundamento, sem objetivos claros explicitando, por exemplo, o que o professor precisa alcançar com o jogo proposto.

Neste modo, o jogo precisa ser usufruído como um recurso pedagógico do processo de avaliação, e para que seja válido o professor precisa planejar o jogo e os objetivos a serem alcançados, como também organização em todo processo de execução incluindo a sua mediação e avaliação dos alunos pós-jogo. Através dos jogos o professor vai elencar as habilidades no qual ele quer que desenvolva, conduzindo de forma que estimule a participação de todos os alunos.

Em síntese, jamais pense em usar jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos e jamais avalie sua qualidade de professor pela quantidade de jogos que emprega, e sim, pela qualidade dos jogos que se preocupou em pesquisar e selecionar (ANTUNES, 1999 p.37).

Partindo dessa premissa, o professor precisa planejar e organizar seu trabalho docente utilizando jogos de acordo com as necessidades da turma, não apenas para encher os alunos de jogos sem objetivos claros e dizer que trabalha de forma lúdica. O papel do professor no jogo é mediar, mostrar as regras e acompanhar o desenrolar dos alunos durante esse recurso pedagógico, dar o suporte sem tirar o protagonismo e principalmente nas resoluções de situações problemas.

Mesmo o jogo apresentando um caráter “lúdico”, é de extrema importância estar atento às intencionalidades pedagógicas, logo, necessita de uma boa articulação das etapas que “exploram” o poder cognitivo, de modo que o mesmo compreenda com clareza e intencionalidade as etapas contempladas no jogo, consolidando assim a aprendizagem (FILGUEIRAS, 2019 p.17).

Sendo assim, é necessário que os alunos consigam entender quais os objetivos a serem alcançados em um jogo, suas intencionalidades para aumentar seu conhecimento, mesmo que o jogo seja apresentado em caráter lúdico.

A prática docente só poderá obter êxito se o professor se dispuser a observar e entender o contexto na qual sua turma está inserida para que ele possa atender as necessidades dos seus alunos, podendo assim melhorar a qualidade do processo de ensino aprendizagem.

Desta forma o docente ampliará as possibilidades no âmbito escolar fornecendo os subsídios necessários para um desenvolvimento educacional e pessoal mais significativo.

Porque o papel do professor vai muito além de conteúdos e atividades, suas ações refletem na formação do aluno como cidadão, como sujeito ativo em sala de aula, e na sociedade. O jogo como estratégia metodológica ele deixa o processo de alfabetização “mais leve”, menos “burocrático”, isto porque para as crianças eles estão apenas brincando, quando na verdade estão desenvolvendo suas aptidões e principalmente estão consolidando aprendizagens através de um ensino mais prazeroso. Neste contexto, é importante considerar que:

A infância na escola é grande desafio para o ensino fundamental, pressupõe considera o universo lúdico, os jogos e as brincadeiras como prioridade, definir caminhos pedagógicos nos tempos e espaços da sala de aula que favoreçam o encontro da cultura infantil, valorizando as trocas entre todos que ali estão, em que as crianças possam recriar as relações da sociedade na qual estão inseridas, possam expressar suas emoções e formas de ver e significar o mundo, espaços e tempos que favoreçam a construção da autonomia (NASCIMENTO, 2007, p.30).

Assim, com o a utilização do lúdico, das brincadeiras e do jogo com recurso pedagógico podemos estimular a cultura infantil, melhorar as relações entre as crianças com a sociedade como também, melhorar o desenvolvimento infantil e aprendizagem. O professor precisa trazer estratégias de ensino em perspectivas mais práticas do que teóricas, despertando o interesse e dessa forma, consolidando de fato a aprendizagem. Neste contexto Alves (2016) traz uma reflexão dos benefícios de uma educação mais lúdica, salientando que:

Desta forma precisamos pensar em abordagens a partir desse lúdico, pois nessa abordagem há várias vantagens para incentivar a aprendizagem nos anos iniciais, e permite utilizarmos materiais que possam auxiliar na construção do conhecimento dos alunos. As vantagens que permeiam esse uso podem ser a construção do raciocínio lógico, a interação dos alunos, aprender brincando e a prática de atividades de suas vivências na elaboração de conhecimentos (ALVES, 2016, p.2).

É preciso então, refletir a forma como executamos o nosso trabalho pedagógico no processo de alfabetização, pois, através do lúdico, mais precisamente do jogo, podemos facilitar o processo de ensino-aprendizagem, visto que o “jogar” pode ser estimulador para a construção da aprendizagem.

O professor não deve utilizar apenas jogos para mediar o processo de ensino-aprendizagem, nem acreditar que as crianças aprenderão sozinhas mesmo que os jogos tenham regras e seus objetivos explícitos, o ensinar não pode ser algo despretensioso, sem intencionalidade, tem que haver muita ação e utilização de diferentes recursos didáticos.

A desenvoltura de um professor com relação ao uso dos jogos no processo de alfabetização vai muito além de escolher os jogos que serão trabalhados e sim, promover a interação e o conhecimento prévio dos alunos com relação a jogo e, a partir dessa socialização o professor poderá aproveitar as vivências de jogos das crianças em possibilidades para desenvolver jogos que os alunos conhecem, com conteúdos e objetivos voltados para aquisição de um conhecimento sistematizado.

A importância de professor alfabetizador em trabalhar com jogos de regras é, portanto, muito significativa, pois com ele dimensão de desenvolvimento da aprendizagem pessoal é muito enriquecedora, visto que o jogo seria a prática da teoria a ser abordada, trazendo para o aluno sentido ao contexto educacional, mais precisamente na aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética.

4.2 Sugestões de Jogos para o Processo de Alfabetização

A imagem insere o aluno ao mundo da leitura. A utilização de jogos com imagens é promissora quando estes jogos envolvem a escrita no processo de alfabetização, pois “podemos passar a chamar de leitor não apenas aquele que lê livros, mas também o que lê imagens” Santaella (2012, p.9).

A bagagem de conhecimentos prévios que as crianças trazem para sala de aula, faz toda diferença quando elas são apresentadas a algumas imagens que precisam ser lidas, pois, cada criança terá uma interpretação a partir de suas vivências, mesmo que o final tenha o mesmo sentido.

Dessa maneira, as experiências vividas são fundamentais para dar sentido a sua interpretação. Um exemplo disso seria mostrar um card com uma palavra e pedir para que ela tentasse ler a palavra, mesmo que ela ainda em processo, reconhecendo as sílabas da palavra PANELA, em seguida mostrar outro card a criança para que ela faça a leitura de imagem e quando ela observar a imagem dizer: CAÇAROLA. Tecnicamente falando estaria errado, mas o seu contexto estaria correto, pois sua vivência de mundo estaria em evidência.

Um dos grandes propósitos do PNAIC seria inserir os jogos de alfabetização nas práticas docentes, explorando assim, a ludicidade no processo de alfabetização, todo o processo formativo do PNAIC gira e em torno desse contexto, e nas possibilidades podem proporcionar ao professor alfabetizador, quanto o alfabetizando.

Sendo assim, foram elaborados ao todo mais de 40 cadernos para esta formação continuada e atender diferentes áreas do conhecimento para alfabetização, entre eles um caderno específico para jogos, que contém 26 jogos e um para encartes de jogos para alfabetização matemática. Aqui trouxe alguns exemplos que o leitor poderá encontrar no caderno de jogos para alfabetização matemática no PNAIC.

O primeiro e segundo jogo que aqui apresento, são direcionados a aprendizagens com relação a números e operações matemáticas, a partir deles o professor poderá ampliar o aprendizado através de problematizações que aparecem nas próprias orientações dos jogos.

Quadro 1: Jogo NUNCA 10.

“NUNCA” 10
Aprendizagem: Perceber e compreender os princípios do Sistema de Numeração Decimal: aditivo, posicional e decimal; compor e decompor números na base 10.
Material: <ul style="list-style-type: none">- 1 dado comum- aproximadamente 200 palitos de picolé- aproximadamente 30 linguinhas elásticas- tabela para registrar a pontuação
Número de jogadores: 3 a 5 participantes.
Regras: <ul style="list-style-type: none">- Cada um dos jogadores, na sua vez, lança o dado.- O número que sair no dado corresponde à quantidade de pontos da rodada, que deverá ser pega em palitos de picolé e registrada na planilha.- Na rodada seguinte, pega-se novamente a quantidade de palitos de picolé que sair na jogada do dado.- Ao completar 10 palitos, a criança enlaça-os com a linguinha elástica, formando um agrupamento de 10 unidades, e assim sucessivamente.- Ganha o jogo quem fizer mais pontos ao final de 8 rodadas.

Fonte: Caderno Jogos na Alfabetização Matemática do PNAIC, jogo número 2 (2014, p. 16).

Quadro 2: Jogo TRAVESSIA DO RIO.

<h2>TRAVESSIA DO RIO</h2>
<p>Aprendizagem: Resolver adições; analisar as possibilidades de soma 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11 e 12 no lançamento de dois dados.</p>
<p>Material:</p> <ul style="list-style-type: none">- 1 tabuleiro que simula um rio e suas margens (com casas numeradas de 1 a 12)- 12 fichas verdes e 12 fichas vermelhas- 2 dados comuns, sendo um vermelho e outro azul
<p>Número de jogadores: 2 participantes.</p>
<p>Regras:</p> <ul style="list-style-type: none">- Cada jogador coloca as suas fichas, nas casas de uma das margens do rio, da maneira que quiser, podendo pôr mais do que uma ficha na mesma casa, deixando, portanto, outras vazias.- Alternadamente, os jogadores lançam dados e calculam a soma obtida.- Se a soma corresponder a uma das casa onde estejam as suas fichas, passa-se uma delas para o outro lado do rio.- Ganha quem primeiro conseguir passar todas as fichas para o outro lado.

Fonte: Caderno Jogos na Alfabetização Matemática do PNAIC, jogo número 14 (2014, p. 40).

O terceiro jogo, aqui apresentado tem como finalidade trabalhar a geometria, trabalhando também a leitura de imagem.

Quadro 3: JOGO DAS FIGURAS.

<h3>JOGO DAS FIGURAS</h3> <p>Aprendizagem: Descrever a posição das figuras geométricas planas na composição de uma figura, utilizando nomenclatura adequada; desenvolver noções de lateralidade.</p> <p>Material: - 9 cartas com figuras - 16 folhas de papel para desenhar as figuras</p> <p>Número de jogadores: 4 participantes.</p> <p>Regras: - Os jogadores formam duas duplas. - As cartas devem ser embaralhadas e organizadas em um monte com as figuras voltadas para baixo. - Uma das duplas começa, a outra dupla observa a jogada e confere o resultado. Um dos jogadores retira uma das cartas do monte sem mostrá-la para o jogador de sua dupla. O jogador descreverá a figura que vê para o colega de sua dupla (oralmente ou por meio da escrita, conforme o nível de desenvolvimento das crianças) para que ele possa desenhar a figura que está na carta. Se o jogador desenhar corretamente a figura que está na carta, a dupla ganha 10 pontos, se errar, apenas 5 pontos. - A outra dupla faz o mesmo. - Na segunda rodada, as posições são trocadas, quem adivinhou agora descreverá outra figura retirada do monte. - Vence o jogo a dupla que fizer mais pontos ao final das rodadas.</p>

Fonte: Caderno Jogos na Alfabetização Matemática do PNAIC, jogo número 20 (2014, p. 57).

O quarto jogo traz uma sugestão para trabalhar grandezas e medida, trabalhando as horas de maneira dinâmica.

Quadro 4: Jogo MARCANDO AS HORAS.

MARCANDO AS HORAS	
Aprendizagem:	Registrar, em relógio de ponteiros e digital, as horas e minutos; perceber as diferentes formas de apresentar horários.
Material:	- 28 cartões com horários - folhas impressas com relógios de ponteiros e digitais
Número de jogadores:	Toda a turma.
Regras:	<ul style="list-style-type: none"> - Os alunos formam duplas. - O professor sorteia ou escolhe um dos cartões com um horário. - O horário deve ser mostrado para todos os alunos, para que as duplas possam registrar e marcar o horário em relógios de ponteiros e digitais impressos em uma folha. Esses horários também são apresentados oralmente para a turma. - O professor escolhe previamente em que tipo de relógio os horários deverão ser marcados. - Os alunos terão um tempo indicado pelo professor para realizar o registro (de 30 a 60 segundos). Pode-se utilizar um relógio para marcar esse tempo, de forma que todos o visualizem. - Após os alunos marcarem o horário solicitado, eles apresentam a resposta. O horário pode ser mostrado, também, pelo professor no quadro de giz ou na lousa ou, no caso de marcação em relógio de ponteiros, em um relógio de parede. - Cada horário marcado corretamente vale um ponto para a dupla. - Ganha a dupla que marcar corretamente o maior número de horários. O registro da pontuação pode ser realizado na própria folha de papel em que os horários foram marcados.

Fonte: Caderno Jogos na Alfabetização Matemática do PNAIC, jogo número 24 (2014, p. 65).

O quinto jogo que trouxe do PNAIC trabalha a educação estatística de forma bem atrativa e com elementos do cotidiano das crianças.

Quadro 5: Jogo CARA OU COROA.

CARA OU COROA	
Aprendizagem:	Identificar situações de incertezas e compreender a noção do conceito de independência.
Material:	<ul style="list-style-type: none"> - 1 tabuleiro numerado de 1 a 40 - 2 marcadores - 2 moedas
Número de jogadores:	2 participantes.
Regras:	<ul style="list-style-type: none"> - Os jogadores deverão decidir quem será o jogador A e o jogador B. - Em seguida, os jogadores lançarão as duas moedas devendo: <ul style="list-style-type: none"> • o jogador A avançar três casas, caso saiam duas coroas; e • o jogador B avançar três casas, caso saiam duas caras. - Se saírem uma coroa e uma cara, os jogadores deverão avançar apenas uma casa. - Ganha o jogador que chegar primeiro ao final do percurso.

Fonte: Caderno Jogos na Alfabetização Matemática do PNAIC, jogo número 26 (2014, p. 71).

Tentando trazer uma reflexão de como o jogo pode influenciar diretamente neste processo o Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) teve como objetivo promover propostas acerca da formação dos professores alfabetizadores, como também, desenvolver recursos didáticos capazes de dar suporte ao professor, para que ele possa ampliar as possibilidades em sala de aula, trazendo condições de melhorias para o processo de ensino-aprendizagem.

Este Centro de Estudo elaborou um material riquíssimo que vale a pena todo professor alfabetizador conhecer com vários jogos baseados nas propostas de objetivos a serem desenvolvidos na criança em processo de alfabetização por Leal, Albuquerque e Rios (2005) que classificam os jogos em três grandes blocos que são: jogos que contemplam atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita; jogos os que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas; e jogos os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas.

Este material citado contém 10 jogos com os objetivos baseados nesta classificação dos autores, com a finalidade que auxiliar o professor alfabetizador refletir e a escolher as melhores propostas de jogos para trabalhar em sala de aula, baseando-se nos jogos, e favorecendo assim as habilidades a serem desenvolvidas.

O primeiro jogo pode ser trabalhado para análise/consciência fonológica e para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, os objetivos serão ajustados de acordo com a intencionalidade do jogo conforme o professor direcionar.

Quadro 6: Jogo BINGO DOS SONS INICIAIS.

<p style="text-align: center;">Jogo: Bingo dos sons iniciais</p> <p>Objetivos didáticos:</p> <ul style="list-style-type: none">- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente ;- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais);- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;- identificar a sílaba como unidade fonológica;- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração). <p>Público alvo:</p> <p>Alunos em processo de alfabetização, sobretudo os que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e seqüência sonora e que é necessário refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo consciência fonológica.</p> <p>Sugestões de encaminhamento:</p> <p>O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.</p> <p>Ao iniciar o jogo, o professor deve mostrar aos alunos que as fichas com as palavras estão dentro do saquinho e que ele vai "gritar" cada palavra que for sorteada. Ao ler a palavra em voz alta, pode-se dar um intervalo e relê-la, para que todos os alunos tenham realmente tido acesso à informação e tenham tempo para compará-la às palavras da cartela.</p>
--

Fonte: Material didático, Jogos de Alfabetização do CEEL, jogo número 1 (p. 25).

O segundo jogo atende a análise/consciência fonológica.

Quadro 7: Jogo DADO SONORO.

<p style="text-align: center;">Jogo: Dado sonoro</p> <p>Objetivos didáticos:</p> <ul style="list-style-type: none">- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; identificar a sílaba como unidade fonológica;- identificar a sílaba como unidade das palavras orais;- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração);- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras. <p>Público-alvo:</p> <p>Alunos em processo de alfabetização, que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e seqüência sonora e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.</p> <p>Sugestões de encaminhamento:</p> <p>O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.</p> <p>Pode-se, antes do início do jogo, a fim de facilitar a compreensão das crianças, propor que o jogador, ao encontrar uma ficha que, em seu julgamento, combine com a figura da cartela, destaque oralmente a sílaba inicial semelhante nas palavras. Os demais jogadores devem checar se a sílaba pronunciada é, de fato, comum às duas palavras. Algumas rodadas "de treino coletivo" com esse procedimento podem ajudar a esclarecer como o jogo funciona.</p>
--

Fonte: Material didático, Jogos de Alfabetização do CEEL, jogo número 7 (p. 33).

No terceiro e quarto jogo, trazem um direcionamento voltado para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético.

Quadro 8: Jogo TROCA LETRAS.

Jogo: Troca letras
<p>Objetivos didáticos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - conhecer as letras do alfabeto e seus nomes; - compreender que as sílabas são formadas por unidades menores; - compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos); - compreender que, se trocarmos uma letra, transformamos uma palavra em outra palavra; - compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita; - comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas; - estabelecer correspondência grafofônica. <p>Público-alvo:</p> <p>Alunos em processo de alfabetização, mas que não compreendam alguns princípios do sistema, como o de que duas palavras diferentes são escritas com letras diferentes e que a substituição de uma única letra transforma uma palavra em outra. É uma atividade interessante também para crianças que já detenham tal conhecimento, mas ainda não tenham consolidado às correspondências grafofônicas. Esses alunos já devem ser capazes de perceber que a escrita tem relação com a pauta sonora.</p> <p>Sugestões de encaminhamento:</p> <p>O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções dos jogos. Antes de iniciar o jogo, o professor deve fixar o quadro de regras em um lugar acessível a todos os alunos e deve espalhar as fichas de letras e de figuras no birô. A cada troca de letras que um grupo for solicitado a fazer para que uma palavra se transforme em outra, o professor deve refletir com o grande grupo sobre o êxito da troca. Caso o grupo não tenha escolhido a letra adequada, ele não ganha pontos, e o outro grupo pode tentar realizar a atividade.</p>

Fonte: Material didático, Jogos de Alfabetização do CEEL, jogo número 8 (p. 49).

Quadro 9: Jogo PALAVRA DENTRO DA PALAVRA.**Jogo: Palavra dentro de palavra****Objetivos didáticos:**

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores;
- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- compreender que uma seqüência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras.
- segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que ainda não compreendam todos os princípios do sistema alfabético, tal como o de que palavras que possuem segmentos sonoros semelhantes possuem também seqüências de letras similares; ou os que não compreendam que as palavras são constituídas de segmentos sonoros menores (silabas). Também pode ser utilizados com alunos que necessitam sistematizar e consolidar a correspondência entre a escrita e a pauta sonora.

Sugestão de encaminhamento:

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quantos às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitamos as regras. Esse procedimento contribui para a melhor interação entre as crianças para que elas se familiarizem com este gênero textual: instrução de jogos.

Durante o jogo, não é necessário permanecer junto ao grupo, mas é importante dar informações quando os alunos solicitarem. Tal mediação, no entanto, pode ser feita por meio de questões que levam os alunos a tomarem consciência dos segmentos sonoros por meio da repetição das palavras para que os alunos prestem atenção em cada parte que está sendo falada.

Fonte: Material didático, Jogos de Alfabetização do CEEL, jogo número 9 (p. 57).

O último jogo, aqui apresentado é um exemplo de jogo para trabalhar consolidação das correspondências grafofônicas.

Quadro 10: Jogo QUEM ESCREVEU SOU EU.**Jogo: Quem escreveu sou eu****Objetivos didáticos:**

- consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo as letras e suas correspondências sonoras
- escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído.

Público-alvo:

Alunos que estejam em processo de alfabetização e que já tenham consolidado algumas correspondências grafofônicas, mas que ainda precisem refletir sobre todas as correspondências a serem registradas na escrita das palavras.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual: instruções de jogos.

Durante o jogo, é importante que o professor dê algumas orientações quanto ao processamento do jogo (como não olhar a cartela de correção antes do tempo, a seguir a sequência combinada). Não é necessária a permanência do professor, a não ser que seja solicitada pelos próprios alunos. Não é aconselhável que o professor faça a correção quando um aluno apresentar uma resposta errada, mas é preciso que os alunos comparem suas escritas com as cartelas de correção, para que o jogo possa prosseguir.

Fonte: Material didático, Jogos de Alfabetização do CEEL, jogo número 10 (p. 61).

A proposta em trazer esses jogos é para exemplificar aos docentes, as diferentes estratégias para alfabetizar, de maneira lúdica e sistematizada, ampliando as ações para efetividade no processo de alfabetização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Chegamos à reta final desta pesquisa, aqui vislumbrei que nos dias atuais, os jogos educacionais se tornaram cada vez mais presentes no cotidiano escolar, pois vivemos em um mundo que muda em uma velocidade impressionante. As crianças de hoje enfrentarão um fluxo contínuo de novos problemas e desafios no futuro. Muito do que elas aprendem hoje cairá em desuso amanhã. Para serem bem-sucedidas, elas devem aprender a desenvolver soluções inovadoras para os problemas inesperados que, sem dúvida, surgirão em suas vidas. O conhecimento, por si só, não é suficiente: elas precisam aprender a usar esse conhecimento com criatividade, e, os jogos além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando usados pedagogicamente, auxiliam o educando na criação e familiarização de conhecimento.

É importante ressaltar que durante a fase de alfabetização das crianças nada pode substituir a manipulação concreta dos objetos, a exploração, nem a observação do ambiente físico e social, do corpo, da linguagem oral, do jogo, da vivência e experiências reais, além das interações daí decorrentes desta etapa de desenvolvimento, mas, também não podemos se ater que a criança de hoje precisa ter contato com as tecnologias na escola porque é hoje um atributo do cotidiano social.

Advinda tal importância da escolha dos jogos educacionais que serão trabalhados e o tipo de atividades propostas através dos mesmos, as quais devem apresentar situações apropriadas para serem trabalhadas tanto para a esfera na mídia, quanto da ludicidade e criatividade, considerando também o seu conteúdo, e, a maneira como os jogos podem se apresentar, levando em consideração a faixa etária que constituirá o público alvo.

O fascínio que os jogos educacionais exercem sobre os indivíduos é algo que, se bem trabalhado, pode contribuir significativamente para o desenvolvimento de uma proposta de alfabetização. Atuar especificamente nas turmas de alfabetização com competência vai além de dominar conteúdos, afinal os professores alfabetizadores são alfabetizados. Dominam o conteúdo a ser trabalhado com os alunos. Vale ressaltar e pensar nas especificidades didáticas deste conteúdo. Habilidades como consciência fonológica, o processo pelo qual a criança se apropria da leitura e da escrita, os gêneros textuais e suas funções sociais, são entre outras aptidões fundamentais para a atuação docente no processo de alfabetização e letramento.

Neste contexto, é fundamental ter uma reflexão sobre seu uso como recurso pedagógico a ser explorado no processo de ensino e de aprendizagem. Vivemos hoje, em uma era digital, e como consequência disto, a necessidade de se diversificar a experiência educacional, a fim de que os alunos possam desenvolver suas potencialidades, mediante uma

educação dinâmica e desafiadora, que lhe possibilite aprender a aprender. E isso implica adquirir conhecimentos, habilidades e atitudes e necessárias à obtenção e utilização eficaz das informações tendo em vista a construção de conhecimento. As inovações tecnológicas não podem ser ignoradas pelas escolas e professores.

Os jogos educacionais podem dar prazer, divertir, enriquecer e explorar os conteúdos curriculares, se associados a estratégias de aprendizagem bem mediadas pelo professor, possibilitando, dessa forma, mudanças significativas na prática pedagógica. A dimensão lúdica do jogo torna-o um instrumento de grande relevância no processo de ensino e de aprendizagem, pois permite de forma dinâmica o desenvolvimento de aspectos relacionados a áreas cognitivas, afetiva, social, linguística e motora, entre outras. Os jogos educacionais contribuem para a construção do pensamento crítico, da autonomia, do raciocínio, da criatividade e o exercício da cooperação e da responsabilidade.

Portanto, é através das brincadeiras que as crianças desenvolvem habilidades que surgem de forma espontânea, cria possibilidades, favorecendo assim, o desenvolvimento integral e estrutural de cada aluno, os jogos fazem com o que é aprendido por prazer ser mais gratificante, o que contribuiu para um aprendizado significativo. É através deles que o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda a sua espontaneidade criativa. Os jogos não são apenas uma forma de divertimento: são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual.

Contudo, no que tange ao aspecto do processo de alfabetização, vale salientar que se trata de uma prática pedagógica desafiadora e motivacional, alcançando metas primordiais na perspectiva desta atividade que é alfabetização da criança, o professor envolvido nesta etapa, deve se ater a fazer uso das mais diversas estratégias e instrumentos. Este trabalho pretende valorizar e evidenciar a importância dos jogos no processo de alfabetização sendo uma ferramenta educativa fundamental e indispensável, que podemos observar a relevância e a responsabilidade do educador para estimular e propiciar aos discentes seu desenvolvimento integral, sendo o jogo uma das linguagens mais significativas na fase de criança.

Por fim, este estudo é apenas o início de muitos outros que pretendo pesquisar, não tenho pretensão de esgotar o tema em tão poucas linhas. Existem lacunas que precisam ser abordadas acerca do uso de jogos como recurso pedagógico no processo de alfabetização, trazendo uma nova discussão em breve.

REFERÊNCIAS

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. Disponível em: <https://www.livrebooks.com.br/livros/jogos-para-a-estimulacao-das-multiplas-inteligencias-celso-antunes-7p8sbgaqbaj/baixar-ebook> Acesso em 17 de novembro de 2022.

_____. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003 Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=tYowDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false> Acesso em 17 de novembro de 2022.

AQUINO, C. T. E. **Como aprender: andragogia e as habilidades de aprendizagem**. São Paulo: Pearson. Prentice Hall, 2007.

BRANDÃO, A. C. P.; FERREIRA, A. T. B.; MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. **Jogos de Alfabetização**. Brasília: Ministério da Educação, 2010. Disponível em: <<http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/5.pdf> acesso> Acesso em 01 de novembro de 2022.

BRASIL. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB)**. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em: <https://www2.senado.leg.br/bdsf/bitstream/handle/id/529732/lei_de_diretrizes_e_bases_1ed.pdf> Acesso em 27 de outubro de 2022.

BRASIL. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos Parâmetros Curriculares Nacionais**. Ministério da Educação (MEC). Secretaria de Educação Fundamental (SEF). Brasília, DF: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro01.pdf>> Acesso em 27 de outubro de 2022.

BRASIL. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade / organização: BEAUCHAMP, J.; PAGEL, S. D.;** NASCIMENTO, A. R. do. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>> Acesso em 27 de outubro de 2022.

BRASIL. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Jogos na Alfabetização Matemática**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2014. Disponível em: <https://wp.ufpel.edu.br/antoniomaucio/files/2017/11/11_Caderno-jogos_pg001-072.pdf> Acesso em: 06 de janeiro de 2023.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**: Brasília: MEC/CNE, 2017. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf> Acesso em 27 de outubro de 2022.

BRASIL. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: Documento Orientador**. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2017.

Disponível em:

<http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/doc_orientador/doc_orientador_versao_final.pdf >

Acesso em 27 de outubro de 2022.

BRASIL. Agência Senado. **Sancionada lei que inclui na LDB compromisso de alfabetização no ensino básico**. Fonte: Brasília, DF: Senado Federal, 2022. Disponível em: <https://www12.senado.leg.br/noticias/materias/2022/07/13/sancionada-lei-que-inclui-na-ldb-compromisso-de-alfabetizacao-no-ensino-basico> Acesso em 06 de novembro de 2022.

CORREA, Maria Eliane de Oliveira; BECKER, Rosana. A Leitura de Imagens como Processo de Desenvolvimento da Criatividade. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 2, Vol. 13. pp 250-260. Janeiro de 2017. Disponível em: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/educacao/imagens-processo-desenvolvimento> Acesso em 06 de janeiro de 2023.

FERREIRO, E. **Alfabetização em Processo**. São Paulo: Cortez, 1988.

_____. **Reflexões sobre alfabetização**. 26. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

FILGUEIRAS, L. M. B. **A importância dos jogos como instrumento pedagógico na aprendizagem matemática: uma reflexão necessária nos anos iniciais do ensino fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João pessoa-PB, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17973> Acesso em 07 de agosto de 2022.

FONTES, A. R. P., & PORTO JÚNIOR, F. G. R. (2019). O Estágio dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: uma vivência. Capim Dourado. **Diálogos Em Extensão**, v. 2, n. 2, p. 102–115. Recuperado de <<https://sistemas.uft.edu.br/periodicos/index.php/capimdourado/article/view/8337>> Acesso em 28 de agosto de 2022.

IDEB. **Índice de desenvolvimento da educação básica**, Resultados 2021. Ministério da Educação. Disponível em: <https://www.gov.br/inep/pt-br/areas-de-atuacao/pesquisas-estatisticas-e-indicadores/ideb/resultados> Acesso em 08 de novembro de 2022.

ILLERIS, K. (Org.). **Teorias Contemporâneas da Aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2013.

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

_____. **O Nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 1997/2003. Disponível em: https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4386868/mod_resource/content/1/Jogo%2C%20brnq%20uedo%2C%20brincadeira%20e%20educa%C3%A7%C3%A3o.pdf Acesso em 06 de novembro de 2022.

KIYA, M. C. S. **Os Desafios da Escola Pública Paranaense na Perspectiva do Professor PDE, 2014.** Curitiba: SEED/PR., 2016. v.1. (Cadernos PDE).

LEAL, T.F; ALBUQUERQUE, E.B.C. ; LEITE, T.B.S.R.. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando ?)** In: MORAIS, A. G ; ALBUQUERQUE, E. B.C de; LEAL, T.F.(org.) Alfabetização: apropriação do sistema de escrita. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LEONTIEV, A. **Os princípios psicológicos da brincadeira pré-escolar.** In VIGOTSKII, L.; LURIA, A.; LEONTIEV, A. Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem. São Paulo: Ícone; Editora da Universidade de São Paulo, 1988.

LUCCA, T. A. F. DE, OSTI, A., & PARENTE, C. DA M. D. (2022). Jogos de alfabetização do Pnaic PNAIC: contribuições e limitações nas perspectivas das professoras. Acta Scientiarum. Education, 45(1), e54788, 2022. Disponível em: <https://doi.org/10.4025/actascieduc.v45i1.54788> Acesso em 06 de janeiro de 2023.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética.** São Paulo: Melhoramentos, 2012.

NEGRINE, A. **Recreação na hotelaria: o pensar e o lúdico,** Caxias do Sul: Edusc,1994.

SOARES, M. **Alfaetrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever.** São Paulo: Contexto, 2020.

SANTAELLA, L. **Leitura de Imagens.** São Paulo: Melhoramentos, 2012. (Coleção Como eu Ensino).

SANTOS, A. P. S. **Contribuições dos jogos pedagógicos nos processos de ensino e aprendizagem na educação infantil.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João pessoa-PB, 2020. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17958>> Acesso em 07 de agosto de 2022.

SILVA, A. R.; SANTOS, E. F.; SILVA, N. P. **O aprender através dos jogos nos anos iniciais do ensino fundamental I.** Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João pessoa-PB, 2016. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/1402>> Acesso em 07 de agosto de 2022.

SILVA, L. N. (Org.); MONTEIRO, R. S. (Org.); PEREIRA, S. V. M. (Org.). **Reflexões sobre fazeres em alfabetização.** (recurso eletrônico). Recife: Ed. UFPE, 2022. Disponível em: <<https://editora.ufpe.br/books/catalog/view/748/754/2434>> Acesso em 26 de outubro de 2022.

SOARES, M. B. **Alfabetização e letramento.** 2. ed. São Paulo: Contexto, 2004.

_____. **Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos.** Revista Pátio n.29, 2004.

SOARES, M. B.; BATISTA, A. **Alfabetização e Letramento: Caderno do Professor.** Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

SOARES, M. B.; MACIEL, F. **Alfabetização**. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais. Brasília: MEC/Inep, Comped, 2000.

SOARES, M. B. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

SOUZA, J. S. **A importância de trabalhar com jogos e brincadeiras na alfabetização e letramento**. 2018. 42 f., il. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia). Universidade de Brasília, Universidade Aberta do Brasil, Carinhanha-BA, 2018. Disponível em: <<https://bdm.unb.br/handle/10483/24592>> Acesso em 07 de agosto de 2022.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. São Paulo: Martins Fontes, 1984.