

JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO: PENSANDO POSSIBILIDADES

NEITZKE, Katrine Corvello; PEREIRA, Luíse Penning.

ZASSO, Silvana Maria Bellé.

kakacorvello9@gmail.com

Universidade Federal do Rio Grande - FURG

Palavras-chave: Jogos; Alfabetização; Ludicidade; Sistema de Escrita Alfabética.

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho vincula-se ao projeto de ensino “Grupo de estudos e produção de material didático pedagógico em alfabetização”. O uso de jogos pode ser uma excelente estratégia no processo de aquisição do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), pois busca garantir a ludicidade no processo de aprendizagem envolvendo as crianças com os conhecimentos específicos do SEA de forma mais prazerosa. Além disso, os jogos podem contribuir para a melhoria das relações sociais e afetivas dentro da sala de aula.

Desta forma, esta experiência surge da análise dos jogos de alfabetização produzidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), os quais foram distribuídos para todas as escolas públicas do Brasil na época do Programa Nacional de Alfabetização na Idade Certa-PNAIC. Nesta atividade, realizamos a leitura do manual didático que acompanha a caixa de jogos e analisamos cada jogo para compreender os conhecimentos do SEA ali envolvidos e os seus objetivos. A partir desta atividade, trouxemos ao texto algumas reflexões sobre a importância dos jogos na alfabetização.

2 METODOLOGIA

Esta experiência foi realizada em quatro encontros. Nos dois primeiros fizemos a leitura e discussão do manual orientador dos jogos contidos na caixa do CEEL, compreendendo que os jogos como um artefato cultural e presente na humanidade há séculos tem a potência de envolver de forma lúdica as pessoas e, em especial, as crianças. Neste sentido, colocar os jogos no processo de alfabetização como estratégia de ensino para trabalhar os conhecimentos envolvidos no SEA, tem sido promissor já que torna a aprendizagem mais dinâmica e prazerosa. No terceiro e quarto encontro analisamos os jogos individualmente buscando conhecer quais os conhecimentos do SEA que são enfocados em cada um. Este processo de análise permitiu, inclusive, pensarmos em outras maneiras de jogar, bem como, em nos aventurar a criar outros jogos envolvendo os conhecimentos do SEA. Cabe dizer, que tais análises não se esgotaram, já que

seguimos com o propósito de produzir materiais didáticos para o processo de alfabetização.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

Diante do material produzido pelo CEEL, fizemos inicialmente um apanhado geral de seu conteúdo. O mesmo conta com dez jogos, que foram classificados a partir de diferentes objetivos. Entre eles, estão os de análise fonológica, os quais não envolvem a escrita: Bingo dos sons iniciais; Caça-rimas; Dado sonoro; Trinca mágica; Batalha de palavras. Estes jogos têm entre seus objetivos o desenvolvimento da consciência fonológica, a comparação das semelhanças e diferenças sonoras das palavras e a segmentação das palavras em sílabas. O material traz também o jogo “Quem escreve sou eu”, que tem por objetivo auxiliar no trabalho com a consolidação das correspondências grafofônicas. E ainda, sugere jogos que propõem a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, sendo eles: Mais uma; Troca letras; Bingo da letra inicial; Palavra dentro de palavra. É importante salientar que nas orientações trazidas no manual didático (Brasil, 2009), sugere-se aos professores que tais objetivos traçados não sejam fixos e que podem ser adaptados conforme o contexto e necessidade de suas turmas.

Oliveira e Leal (2022, p. 227) apontam que “[...] tendo conhecimentos sobre a construção da escrita pelos aprendizes, é necessário que o professor desenvolva atividades que favoreçam a reflexão e não apenas a memorização das correspondências entre letras e fonemas”. Tendo isto em vista, os jogos devem auxiliar no processo de alfabetização, sendo uma possibilidade de estratégia de ensino a ser utilizada. Segundo o manual didático (Brasil, 2009), através da brincadeira e da ludicidade, as crianças estarão desenvolvendo os princípios do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), bem como poderão refletir sobre suas hipóteses através do confronto e das trocas com os colegas.

A mediação do professor é algo primordial, uma vez que o jogo sem a reflexão não promoverá o pleno aprendizado às crianças. O docente deve “[...] intencionalmente, selecionar os recursos didáticos em função dos seus objetivos, avaliar se esses recursos estão sendo suficientes e planejar ações sistemáticas para que os alunos possam aprender de fato” (Brasil, 2009, p. 14). Assim, as atividades de sistematização após o momento do jogo são essenciais para a consolidação dos conhecimentos desencadeados.

O material ainda sugere, que ao selecionar os jogos, o docente pesquise com sua turma o que já é comum entre as crianças, procurando adentrar ao seu universo, para posteriormente introduzir novas propostas. (Brasil, 2009). Muitas vezes, as crianças participam de brincadeiras populares que envolvem a linguagem, como as cantigas e as parlendas, utilizando-se assim, de rimas, aliterações e outros movimentos que se relacionam com o desenvolvimento da consciência fonológica. O

professor pode assim, aproveitar desses conhecimentos prévios, para potencializar o aprendizado das crianças.

A utilização dos jogos como estratégia lúdica no processo de alfabetização, além de ser um forte aliado na aprendizagem, abarca diferentes aspectos do desenvolvimento, como cognitivos, afetivos e sociais, sendo então, um importante recurso a ser explorado e utilizado na aquisição do SEA.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das reflexões tecidas, sobre os jogos como possibilidades didáticas para a alfabetização, constatamos que eles podem ser utilizados para tornar a aprendizagem do SEA mais prazerosa e envolvente. Os jogos contribuem para ressignificar a prática pedagógica, bem como, redirecionar os métodos e procedimentos de ensino numa perspectiva de aprender brincando. Sendo assim, é válido ressaltar que a sua utilização, não só no processo de alfabetização, mas também nas demais áreas de ensino e aprendizagem, têm como objetivo desenvolver habilidades que serão utilizadas tanto no ambiente escolar, como também em ações cotidianas.

Portanto, o presente trabalho apresentou algumas reflexões que podem auxiliar na organização do trabalho pedagógico do professor de forma a garantir atividades que potencializam a aprendizagem das crianças em processo de alfabetização. Assim, os jogos favorecem a uma dinâmica lúdica e prazerosa.

5 REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério de Educação. **Jogos de alfabetização**. Recife, 2009.

OLIVEIRA, Priscilla Silvestre de Lira. LEAL, Telma Ferraz. Jogos didáticos de língua portuguesa como possibilidade de alfabetização na educação infantil. *In*: ARAUJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé. (orgs.) **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: CRV, 2022. p. 223-244.