

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Joana Alves Pereira Lima¹
Marta Alves Pereira Soares²
Rosinei Pereira da Silva³
Tânia de Carvalho Pereira⁴

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo reforçar o conhecimento a respeito dos níveis de escrita e de leitura descritos por Emília Ferreiro e Ana Teberosky, percorridos pela criança até atingir a alfabetização, realizando uma reflexão sobre como os jogos podem contribuir para que ocorram avanços no processo de alfabetização. A partir de uma revisão bibliográfica, percorremos o ensino-aprendizagem ao longo dos tempos, passando pela posta das cartilhas que cederam lugar a novas metodologias que visavam valorizar o contexto social em que o educando estava inserido e em contato com o mundo letrado, respeitando conhecimentos prévios a respeito da escrita e da leitura, enfatizando o valor desses conhecimentos no processo de alfabetização na escola. Ao final da discussão, demonstramos que atualmente, um dos recursos pedagógicos mais favoráveis e utilizados para auxiliar o processo de alfabetização são os jogos, que devem ser planejados e utilizados com objetivos claros e precisos, traçados pelo professor, para garantir o avanço de cada criança, em cada nível de escrita e consolidar sua aprendizagem para que seja significativa.

Palavras-chave: Alfabetização. Conhecimento prévio. Jogo.

ABSTRACT: This article aims to reinforce knowledge about the levels of writing and reading described by Emília Ferreiro and Ana Teberosky, covered by the child until reaching literacy, making a reflection on how games can contribute to advances in the learning process. literacy. From a bibliographic review, we went through the teaching-learning over time, passing through the booklets that gave way to new methodologies that aimed to value the social context in which the student was inserted and in contact with the literate world, respecting knowledge information about writing and reading, emphasizing the value of this knowledge in the literacy process at school. At the end of the discussion, we demonstrate that currently, one of the most favorable pedagogical resources used to help the literacy process are games, which must be planned and used with clear and precise objectives, outlined by the teacher, to ensure the advancement of each child. , at each writing level and consolidate your learning so that it is meaningful.

Keywords: Literacy. Previous knowledge. Game.

¹ Especialista em Psicopedagogia pelo Instituto Cuiabano de Educação (ICE) em Cuiabá - MT, graduada em Pedagogia pelo UNIVAG- Centro Universitário de Várzea Grande e formada pelo curso do Magistério. E-mail: joanazil38@gmail.com.

² Especialista em Psicopedagogia pela Universidade Cândido Mendes do Rio de Janeiro, graduada em Licenciatura Plena em Geografia pelo UNIVAG- Centro Universitário de Várzea Grande e formada pelo curso do Magistério.

³ Especialista em Psicopedagogia e graduada pela Universidade Federal de Mato Grosso -UFMT.

⁴ Especialista em Educação Infantil e Coordenação Pedagógica pela UFMT, em Didática Geral pela Universidade de Educação de Assis e em Lato Sensu em Saúde Pública pela Faculdades Integradas São Camilo. Licenciatura Plena em Pedagogia pela UFMT.

INTRODUÇÃO

A criança adquire inúmeras experiências através do seu contato com outros indivíduos. Esse conhecimento é construído principalmente através da interação com o mundo e com atividades lúdicas, onde de forma natural e espontânea passa a conhecer, desvendar e entender seu mundo individual e social.

Desde muito cedo, a criança tem contato com o mundo letrado. Diariamente observa cartazes, panfletos, *outdoors*, escrita nos anúncios na televisão, nomes nas fachadas das lojas e adultos manipulando objetos contendo a escrita, como celulares, livros e diferentes materiais impressos. Dessa forma, percebe a escrita em seu cotidiano e constrói hipóteses para explicar como a escrita e a leitura são construídas.

Para que ocorra uma alfabetização prazerosa e significativa alguns aspectos devem ser levados em conta: os níveis de escrita e de leitura formulados pelas autoras Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1986), o conhecimento prévio a respeito do mundo letrado, a ludicidade, mas especificamente o uso de jogos no processo de alfabetização.

O jogo possibilita uma aprendizagem desafiadora e estimulante, pois ajuda a construir hipóteses, pensar e aprender brincando. Através dele o aluno fará novas descobertas e será incentivado a descobrir cada vez mais sobre o mundo da escrita e da leitura.

O universo infantil está constantemente em contato com os jogos em suas interações sociais, através de brincadeiras que realiza junto com a família e com outras crianças. Essa experiência deve ser valorizada pelo professor, pois os conhecimentos que as crianças trazem do seu cotidiano deveria ser o “Norte” para que o processo de alfabetização seja significativo e prazeroso para ela.

Cabe ao professor proporcionar esse tipo de aprendizagem, usando recursos que ampliem os conhecimentos prévios dos alunos, através de atividades que possibilitem a construção de hipóteses, a interpretação e a assimilação dos conteúdos trabalhados.

A seguir serão destacadas algumas mudanças que ocorreram no processo de alfabetização ao longo do tempo.

A evolução do processo de alfabetização

Durante a história da alfabetização houve diversas modificações na forma de alfabetizar as crianças. Um dos métodos mais tradicionais era o uso da cartilha, que era

dividida em lições ensinadas utilizando o método silábico. De acordo com Biscolla (1999, p.14):

O processo de alfabetização alicerçava-se fundamentalmente nas cartilhas. Propunham-se exercícios vários com o objetivo de desenvolver no aluno a capacidade de melhor desempenho na área psicomotora.

A aquisição da leitura e da escrita era realizada enfatizando primeiro o abecedário, em seguida o som das letras, associando o som das letras em cada sílaba e juntando as sílabas formava-se as palavras, como corrobora Cagliari (1998, p. 26): “A leitura era feita através de exercícios de decifração e de identificação de palavras, por meio dos quais os alunos aprendiam as relações entre letras e sons, seguindo decifrações da época.”

Observa-se que nesse método tradicional de alfabetização, havia atividades de repetição e memorização, dessa forma a escola trabalhava com os alunos de forma linear e sem nenhuma relação com componentes presentes na realidade dos alunos, deixando de valorizar os conhecimentos prévios da criança e os recursos lúdicos. Esse tipo de abordagem dificultava o envolvimento integral do aluno, pois não havia entendimento efetivo dos conhecimentos para uma alfabetização efetiva na época. Segundo Moll (1996, p. 58), “a abordagem centrada nos métodos de ensino e na prontidão para a aprendizagem reduz sua abrangência conceitual enquanto objeto de conhecimento e a visão acerca do sujeito que aprende.”

874

Com os avanços dos estudos na área da alfabetização e com a introdução de novas metodologias, o processo da aquisição da escrita e da leitura vem sendo modificado ao longo do tempo, havendo novas formas de garantir com êxito a alfabetização.

Ao longo do tempo, iniciou-se a valorização dos conhecimentos prévios da criança a respeito do universo letrado, adquiridos na vivência social, fora do contexto escolar, pois constantemente elas observam adultos escreverem, lerem materiais impressos, mensagens de textos em celulares e tablets, percebem as propagandas e anúncios veiculados nos meios de comunicação.

Diante de tanta informação, o conhecimento prévio da criança relacionado ao mundo letrado é um grande aliado no processo de alfabetização. O professor precisa observar como estão esta aprendizagem a respeito da leitura e da escrita, como se pode verificar nas estratégias didáticas expostas pelo professor Demerval Santos Cerqueira na Revista Nova Escola.

É importante que o professor compreenda que as avaliações dos alunos expressam o que eles já aprenderam e apontam onde ainda precisam de ajuda. E é com base nessas informações que o professor poderá reorganizar suas ações didáticas e ajudar os alunos a superarem suas dificuldades (NOVA ESCOLA, 2013).

A valorização da experiência da criança a respeito do mundo letrado está ligada a abordagem construtivista, iniciada por Jean Piaget, que buscou entender como o homem adquire seu conhecimento explorando ativamente o objeto estudado.

Esse tipo de alfabetização propõe ao aluno espaços de desafios e descobertas, onde eles são instigados e motivados a construir seus conhecimentos agindo e interagindo com os conteúdos propostos. De acordo com Emília Ferreiro e Ana Teberosky, “o sujeito que conhecemos através da teoria de Piaget é um sujeito que procura ativamente compreender o mundo que o rodeia e trata de resolver as interrogações que neste mundo coloca” (FERREIRO; TEBEROSKY, 1986, p.26).

Colocando a criança como a protagonista da sua aprendizagem, a construção do seu conhecimento será mais sólida, pois explorará, manipulará e terá seus conhecimentos prévios valorizados, dessa forma associará novas aprendizagens com o seu saber interiorizado e ampliará dessa forma seus conhecimentos.

As investigações de Ferreiro e Teberosky (1986) contribuiram para verificar como a criança aprende a ler e a escrever. As referidas autoras verificaram que muito antes da entrada das crianças na escola elas já conhecem muito sobre a linguagem escrita. Através da interação com seu meio e com outras pessoas vão construindo seus conhecimentos a respeito da escrita, assim como ela aprende a linguagem oral de forma espontânea em contato com outras pessoas.

875

Com seus estudos, as autoras descobriram que a criança passa por algumas fases da escrita até chegar na alfabetização propriamente dita.

A evolução da escrita e da leitura segundo Emília Ferreiro e Ana Teberosky

Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1986) observaram que a vivência social das crianças favorece a aquisição da escrita e da leitura. Nessa postura construtivista, a escrita e a leitura são contextualizadas, a escrita está relacionada com a fala, pois “as crianças aprendem a falar “espontaneamente” por mera imersão num universo oral, familiar” (CURTO; MORILLO; TEIXIDÓ, 2000, p. 63).

À medida que a criança tem contato com a linguagem oral, naturalmente ela aprende a se comunicar através da fala. Dessa mesma forma acontece com a leitura, a criança observa situações de leitura em seu dia a dia vai descobrindo e atribuindo significado ao ato de ler. Primeiramente lê a imagem, em seguida vai diferenciando imagem e texto, logo após ela amplia seu entendimento da leitura e percebe que para ler deve haver palavras e assim vai progredindo.

De acordo com a psicogênese da língua escrita elaborada por Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1986), a criança construirá seu processo de alfabetização passando gradativamente por algumas fases, denominadas níveis. Ela cria hipóteses sobre o que é ler e escrever no momento da sua interação no contexto social.

Os níveis evolutivos das crianças conforme as pesquisadoras são: nível 1: pré-silábico; nível 2: intermediário I; nível 3: silábico; nível 4: intermediário II ou silábico - alfabético e nível 5- alfabético. A seguir será exposto algumas das características de cada um desses níveis apresentados pelas crianças.

No início do nível pré-silábico a criança não diferencia o desenho da escrita, essa fase é conhecida como pictórica. A criança registra garatujas (desenhos sem figuração), mais tarde surgem desenhos com formatos. Após essa fase, a criança entra na fase gráfica primitiva onde registra símbolos e pseudoletas, misturando ainda letras com números, pode usar riscos e pedaços de letras. Gradativamente ela passará para a fase pré-silábica propriamente dita, iniciando a diferenciação entre letras e números, desenhos ou símbolos, reconhece a função das letras na escrita, mas ainda não sabe como ocorre.

Logo após o nível 1, vem o nível Intermediário 2, caracterizado pelo início da conscientização de alguns valores sonoros das palavras, inicia a descoberta das letras iniciais e finais das palavras.

O próximo nível é denominado de silábico, momento em que a criança inicia a fonetização, chegando na hipótese que a escrita representa a fala. Tem a convicção de que cada letra ou sinal vale por uma sílaba, podendo utilizar uma letra para cada palavra ao escrever uma frase.

A fase seguinte é o nível 4- Intermediário ou Silábico-alfabético, a criança percebe que a sílaba não pode ser considerada como uma unidade, mas que ela é composta de elementos menores, nessa fase pode acrescentar letras na escrita das palavras, principalmente na primeira sílaba.

Após esse nível, a criança chega no nível 5- Alfabético, momento que compreende que o sistema de representação da linguagem escrita, o desafio agora é trabalhar a ortografia, para que a criança vá conquistando o uso gramatical padrão em sua escrita.

As experiências da criança relacionadas ao mundo letrado são fundamentais para o seu avanço e correspondem ao tempo que ela passará em cada fase, ou seja, quanto mais explorar a escrita e a leitura, o processo será mais rápido. Nessa perspectiva, a interação

com o adulto no contexto social e com o professor no ambiente escolar são fatores determinantes para a construção e ampliação dos conhecimentos prévios a respeito da escrita e da leitura.

Dessa forma, é fundamental que o professor conheça os níveis de leitura e de escrita que a criança percorre para propor atividades relacionadas a cada nível, pois através de constantes reflexões ela será desafiada a reelaborar suas hipóteses a respeito da leitura e da escrita garantindo assim o sucesso de sua alfabetização. Uma das propostas mais relevantes para auxiliar na ampliação desse conhecimento linguístico é a utilização de jogos, pois através deles o professor pode intervir com atividades relacionadas a cada fase.

O professor deve sempre interpretar a produção gráfica das crianças de maneira positiva. Quando um professor aprende a interpretar essas produções, aprende também a respeitar o produtor (o aluno). Aprende a respeitar essa criança que lhe está mostrando, através de suas produções, os esforços que está fazendo para compreender o sistema alfabético da escrita (RIBEIRO, 1999, p. 72).

Dessa forma, a criança terá um facilitador que trabalhará diferentes atividades de alfabetização, que visam auxiliar no nível em que cada criança está percorrendo no momento do diagnóstico da turma.

Logo a seguir será abordada reflexões sobre o jogo e como ele pode promover avanços na aprendizagem dos alunos em fase de alfabetização.

O jogo como recurso na alfabetização de crianças

Tendo conhecimento do percurso que a criança passa até chegar à alfabetização propriamente dita, o professor pode fazer diversas interações para auxiliar no progresso da linguagem escrita. Um desses recursos é o uso dos jogos, pois, ao saber que a criança é um ser que aprende através da ludicidade, é possível propor atividades que explorem o contato com diferentes tipos de jogos.

Jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela, junto com ela, deixá-la jogar com seus parceiros e em grupo é um compromisso que todo o educador deveria ter com a criança, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e socioafetivo, como também é um ótimo auxiliar no processo de alfabetização (PETRY; QUEVEDO, 1996, p. .92).

O jogo desenvolve grandes potencialidades na criança, com ele várias habilidades são trabalhadas, o pensamento é reelaborado no momento da atividade lúdica, o emocional é fortalecido, pois a criança deve se submeter as regras, saber ganhar e perder e estabelecer conexões sociais, interagindo com os colegas. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC),

A interação durante o brincar caracteriza o cotidiano da infância, trazendo consigo muitas aprendizagens e potenciais para o desenvolvimento integral das crianças. Ao observar as interações e a brincadeira entre as crianças e delas com os adultos, é possível identificar, por exemplo, a expressão dos afetos, a mediação das frustrações, a resolução de conflitos e a regulação das emoções (BRASIL, 2017, p. 37).

A criança possui naturalmente a predisposição à ludicidade, seu interesse favorece um envolvimento prazeroso e como consequência sua aprendizagem ocorrerá com solidez, conforme argumenta Kishimoto (2000, p. 96):

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se pra superar obstáculos, tanto cognitivo quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também ativas mentalmente.

Sabendo dessas informações, faz-se necessário uma proposta de alfabetização que venha de encontro com o interesse das crianças, que aprecia atividades lúdicas e envolvem-se com elas. Analisamos que essa ludicidade nas escolas deve estar interligada com a presença dos jogos, que se bem elaborados, permitem uma aprendizagem concreta e significativa aos alunos. O professor deve ser um mediador nessa busca por uma alfabetização eficaz e prazerosa. Conhecendo os níveis de escrita que a criança percorre, a intervenção pedagógica pode ser fortalecida com a utilização de jogos, pois eles favorecem gradativamente a mudança de concepção de escrita vista pela criança. Para Cocco e Hailer (1996, p.24),

878

Quando o professor conhece as concepções que a criança desenvolve a respeito da língua escrita, pode tornar-se mediador, propondo atividades e questionamentos que levem a criança “desestruturar o pensamento”, isto é, a duvidar de suas ideias, colocar em conflito suas certezas sobre os símbolos escritos e, comparando e refletindo, elaborar uma nova hipótese linguística.

Os jogos são excelentes recursos pedagógicos, promovem o conhecimento, a interação e é um forte estimulante, pois desafiam a criança a buscar formas de solucionar os desafios propostos em cada atividade que ela está inserida. Esses recursos devem ser bem direcionados, para que o objetivo seja alcançado, cada atividade deve ser bem planejada pelo professor.

Para cada nível de escrita existem jogos que podem promover o avanço para a fase seguinte de escrita que por sua vez deve ser escolhido e utilizado nas aulas com objetivos claros e precisos e com a metodologia adequada visando a garantia do sucesso do educando.

Há uma variedade de jogos que o professor pode utilizar em sua intervenção, que são bem conhecidos até mesmo no contexto social da criança, como o jogo do bingo, memória, cartas, dominó e forca. Cada um desses jogos deve ser adaptado de acordo com

os objetivos do professor e os níveis de escrita individual de cada criança, por isso é fundamental o conhecimento de cada fase do processo de leitura e de escrita.

Esses jogos mencionados além de favorecer o conhecimento de letras, distinção entre números e letras, leitura e escrita de palavras, promovem a concentração, a ludicidade, a criatividade, o trabalho com regras, o prazer e a interação entre os alunos.

A utilização de jogos potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a 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 (KISHOMOTO, 2000, p. 37-38).

Ao saber de todas as contribuições que os jogos favorecem ao processo de alfabetização, os professores alfabetizadores devem ser utilizados constantemente para que o processo de ensino e aprendizagem ocorra de forma concreta, desafiadora e prazerosa, dessa maneira os conhecimentos da criança serão construídos com maior eficiência, pois ela explora e vivêcia cada atividade proposta com dedicação e empenho.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A alfabetização pode ocorrer de forma bem prazerosa durante o processo de desenvolvimento da leitura e da escrita da criança. No seu contexto social, antes mesmo do seu ingresso na escola o educando já está inserido no mundo letrado, ou seja, já formulou inúmeras hipóteses a respeito da língua escrita, que precisam ser investigadas e analisadas pelo professor.

Cabe ao educador conhecer os níveis de leitura e de escrita que os pequenos percorrem ao longo da etapa da alfabetização e a partir desse diagnóstico elaborar estratégias desafiadoras para ampliar gradativamente as hipóteses vivenciadas em cada fase, ressaltando a importância do aluno que constrói seu conhecimento de forma individual e isso tem que ser valorizado já que está inserido em uma classe que geralmente estão com a mesma idade cronológica, no entanto cada indivíduo tem nível a percorrer individualmente e o educador deve proporcionar atividades individuais, de agrupamento produtivos e coletivas para obter êxito em seu trabalho pedagógico .

Um dos recursos efetivos e aliados no processo de alfabetização é o jogo, pois através dele a criança aprende, brinca e se diverte. A criança necessita de atividades lúdicas, para que seu desenvolvimento ocorra de forma saudável e prazeroso. Em suas interações sociais, seja na família ou na escola, a ludicidade está presente. Sabendo da

importância do brincar e de como ela aprende mais interagindo, vivenciando e explorando, o jogo sempre deve estar presente na aprendizagem da língua escrita no ambiente escolar.

Podemos concluir através de estudos realizados e da experiência profissional que o processo de alfabetização ocorrerá de maneira mais sólida e eficaz se estiver vinculado ao uso de jogos e da valorização dos conhecimentos prévios que a criança possui. Conclui-se que ludicidade promove desafios e descobertas, tornando a alfabetização efetiva e cheia de encantos, pois a criança percorrerá o processo de alfabetização com interesse, dedicação.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BISCOLLA, Vilma Mello. **Construindo a alfabetização**. São Paulo: Editora Pioneira, 1991.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. 2017. Disponível - <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/abase/#infantil>- Acesso em: 07 jan. 2022.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetização sem o ba-be-bi-bo-bu**. São Paulo: Editora Scipione, 1998.

CÓCCO, Fernandes; HAILER, Marco Hailer. **Didática da alfabetização: Decifrando o mundo**. São Paulo: Editora FTD, 1996.

CURTO, Lluís Maruny; MORILLO, Maribel Ministral; TEIXIDÓ, Manuel Miralles. **Escrever e ler: Como as crianças aprendem e como o professor pode ensiná-las a escrever e a ler**. Porto Alegre: Artmed, 2000.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Anna. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

REVISTA NOVA ESCOLA. **Estratégias didáticas para o ensino da matemática** - por Demerval Santos Cerqueira. Publicada em 01 de setembro de 2013. Disponível em: https://novaescola.org.br/conteudo/2197/estrategias-didaticas-para-o-ensino-da-matematica?gclid=CjoKCQjA2sqOBhCGARIsAPuPKoHexaCXHdg8I2TQbMRzJo7sbmU_UfJOMt-ux--wq2btKP2gbQeTVB8aAurHEALw_wcB. Acesso em: 03 jan. 2021.

RIBEIRO, Lourdes Eustáquio Pinto. **Para casa ou para sala? A teoria da prática construtivista**. São Paulo: Didática paulista, 1999.

PETRY, Rose Mary; QUEVEDO, Zeli. **A magia dos jogos na alfabetização**. Porto Alegre: Editora Kuarup, 1996.