

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS - UFAM
FACULDADE DE EDUCAÇÃO - CURSO DE PEDAGOGIA
DEPARTAMENTO DE MÉTODOS E TÉCNICAS**

SOLANGE PEREIRA DA SILVA

**JOGOS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA A
LEITURA E A ESCRITA**

MANAUS/AM

2023

SOLANGE PEREIRA DA SILVA

**JOGOS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA A
LEITURA E A ESCRITA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), como requisito para obtenção do título de Jogos no ciclo de alfabetização: contribuição para leitura e escrita.

Orientador: Prof(a). Dr(a) Clotilde Tinoco Sales

MANAUS/AM

2023

Ficha Catalográfica

Ficha catalográfica elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

S586j Silva, Solange Pereira da
Jogos no ciclo de alfabetização : contribuições para a leitura e a escrita / Solange Pereira da Silva . 2023
26 f.: 31 cm.

Orientadora: Clotilde Tinoco Sales
TCC de Graduação (Pedagogia) - Universidade Federal do Amazonas.

1. Linguagem. 2. Ludicidade. 3. Letramento. 4. Aprendizagem. I. Sales, Clotilde Tinoco. II. Universidade Federal do Amazonas III. Título

SOLANGE PEREIRA DA SILVA

**JOGOS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: CONTRIBUIÇÕES PARA A
LEITURA E A ESCRITA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Amazonas (UFAM) como requisito parcial para obtenção do grau de Jogos no ciclo de alfabetização: contribuição para leitura e escrita.

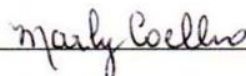
Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em 15/05/2023

BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a Clotilde Tinoco Sales- UFAM
Orientadora

Prof.^a Dr.^a
Marly de



Coelho- UFAM
Avaliador

Maria
Oliveira

RESUMO

Este estudo tem por objetivo socializar a relevância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da alfabetização e letramento, uma vez que, apesar de existirem muitos estudos sobre o uso do lúdico como mediação para o ensino e a aprendizagem, ainda é um recurso didático - pedagógico pouco utilizado na sala de aula. Trata-se de uma pesquisa de cunho bibliográfico em diálogo com os teóricos que abordam sobre o assunto, em obras primárias, bem como em artigos científicos. Na análise dos jogos de alfabetização sugeridos por alguns autores (as), constatamos as possibilidades de contato com a leitura e a escrita de forma lúdica, seguida de outras atividades de análise linguística, como a formação de palavras, identificação de sílabas e rimas, construção de frases associadas à leitura e escrita e ênfase na consciência fonêmica - relação som – letra – som – grafia, contemplando o sistema de escrita alfabética como base linguística inicial da alfabetização. Diante dessas constatações, afirmamos que o lúdico e as atividades lúdicas podem potencializar o trabalho com a leitura e a escrita na alfabetização.

Palavras-chave: Linguagem; Ludicidade; Letramento; Aprendizagem

.

ABSTRACT

This study aims to socialize the relevance of games and games for the development of literacy and literacy, since, although there are many studies on the use of play as a mediation for teaching and learning, it is still a didactic - pedagogical resource little used in the classroom. This is bibliographic research in dialogue with theorists who address the subject, in primary works, as well as in scientific articles. In the analysis of literacy games suggested by some authors, we found the possibilities of contact with reading and writing in a playful way, followed by other activities of linguistic analysis, such as word formation, identification of syllables and rhymes, construction of phrases associated with reading and writing and emphasis on phonemic awareness - sound – letter – sound – spelling relationship, contemplating the alphabetic writing system as the initial linguistic basis of literacy. Faced with these findings, we affirm that the ludic and ludic activities can enhance the work with reading and writing in literacy.

.

Keywords: Language; Playfulness; Literacy; Learning

.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	7
2 CONCEITOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	9
3 A IMPORTÂNCIA DO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA.....	12
3.1 CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA.....	15
3.2 JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS TRABALHADOS NA ALFABETIZAÇÃO INICIAL.....	18
4 SISTEMATIZAÇÃO, DISCUSSÃO DOS DADOS E RESULTADOS.....	21
5 CONSIDERAÇÃO FINAIS.....	23
REFERÊNCIA.....	25

1.INTRODUÇÃO

Na trajetória da educação brasileira, a alfabetização inicial como experiência escolar sistematizada e intencional visando o desenvolvimento da leitura e da escrita partindo do sistema alfabético, tem sido um grande desafio para os próprios professores (as) e as crianças, principalmente no que se refere a uma metodologia, um método, uma didática coerente e adequada para não somente conhecer o sistema alfabético de escrita, mas também promover as habilidades do ler e escrever. Nesse sentido, os jogos e brincadeiras envolvendo a linguagem oral e escrita tem se demonstrado bons aliados para auxiliar no desenvolvimento das competências e habilidades leitora-escritora dos alfabetizandos, privilegiando uma interação dinâmica e motivadora entre diferentes linguagens.

No empírico tem-se observado que a utilização de jogos e brincadeiras no espaço de sala de aula tem sido compreendido por boa parte dos professores (as) como “perda de tempo”, algo que pouco contribui para o ensino e a aprendizagem dos alunos. Esse entendimento pode estar relacionado à falta de aprofundamento teórico-metodológico a respeito do assunto, pois, ao estudarmos as teorias sobre o lúdico no Curso de Pedagogia da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Amazonas — UFAM, foi possível compreendermos que os jogos e as brincadeiras podem ser recursos auxiliares significativos em todas as aulas, principalmente na alfabetização inicial se considerarmos que as crianças estão predispostas à ludicidade, pois desde muito pequenas conseguem aprender e interagir com seus pares, com os adultos e com o mundo que a cerca brincando no jogo de faz de conta.

Olhando por esse prisma é possível afirmar que os jogos e brincadeiras envolvendo a linguagem oral e escrita em diálogo com as linguagens artísticas (o desenho, a música, a dança, a dramatização, a pintura, a modelagem, etc.), promovem nas crianças a motivação, o estímulo para interagir com os eventos de ensino e aprendizagem na sala de aula, possibilitando a assimilação dos conteúdos e o desenvolvimento da leitura e da escrita na alfabetização desde o ensino e aprendizagem do sistema alfabético, avançando, posteriormente, para as fases seguintes, isto é, o processo de formação das sílabas, palavras, frases e pequenos textos. Além disso, conforme os conhecimentos científicos na área da ludicidade, os

jogos e brincadeiras desenvolvem o raciocínio lógico, a criatividade, a imaginação e inteligência, a coordenação motora fina e ampla, aguça a imaginação e a socialização entre os aprendizes. É oportuno frisar que as crianças desde muito pequenas usam constantemente sua imaginação e criatividade por meio de jogos e brincadeiras livres e/ou dirigidas por um adulto, envolvendo diferentes áreas de conhecimento, isso colabora para uma aprendizagem significativa e prazerosa.

Este estudo tem importante relevância social para a formação dos acadêmicos (as) do Curso de Pedagogia e para professores (as) da educação básica que já atuam em sala de aula, porque cogita esclarecer sobre a necessidade de utilização de recursos lúdicos trabalhando a linguagem oral e escrita desde a alfabetização inicial para tornar as aulas mais interessantes, motivadoras e significativas.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica motivada por uma experiência de observação da prática pedagógica no estágio curricular no ensino fundamental do 1º ao 3º ano do Ciclo de alfabetização. A pesquisa bibliográfica consiste segundo Gil (2002) na consulta a partir de material já produzido, como livros e artigos científicos, para reunir informações e dados que servirão para a construção da investigação

O interesse pela pesquisa vislumbra um possível aprofundamento na área da ludicidade despertado, como dito anteriormente pela observação da prática pedagógica em turmas de alfabetização durante o estágio curricular e ainda pelas reflexões embasadas a partir dos conteúdos estudados na disciplina “Jogos e Atividades Lúdicas” no Curso de Pedagogia da UFAM. Os estudos e pesquisas sobre a prática pedagógica na alfabetização, sinalizam que o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita, desde o primeiro ano do ciclo de alfabetização, tem se limitado a cobrir pontilhados de letras, pronunciar e fazer cópias de sílabas e palavras sem que desperte nos aprendizes o interesse para a interação e compreensão do sentido e do significado da escrita como função social no contexto da comunicação, e ainda, sem que haja um diálogo interdisciplinar com as linguagens artísticas.

Como professores (as) em processo de formação, sabe-se da importância do trabalho sistematizado com a linguagem oral e escrita nos três primeiros anos do Ensino Fundamental - o Ciclo alfabetização, para os aprendizes dominarem gradativamente a relação fonema-grafema (som-letra), o que chamamos de

*Consciência Fonêmica*¹, e se apropriem do sistema alfabético. Nesse processo, acredita-se que um ensino e aprendizagem mediados pelo lúdico contribui de forma significativa e prazerosa, possibilitando, em simultâneo, a compreensão da função social da escrita no cotidiano.

Partindo dessas breves reflexões, apresentamos o trabalho intitulado: “**Jogos no ciclo de alfabetização: contribuições para a leitura e a escrita**”. O Estudo teve como objetivo geral a) Investigar qual a contribuição dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento da leitura e da escrita na alfabetização inicial, e específicos: a) conhecer quais conceitos e concepções de lúdico são sustentados na literatura e qual sua contribuição para o ensino e a aprendizagem na alfabetização inicial; b) Identificar no estudo realizado se há evidências de jogos e brincadeiras envolvendo a linguagem oral e escrita e quais seus resultados para a formação leitora-escritora; c) Verificar na pesquisa bibliográfica realizada que jogos e brincadeiras são sugeridos e/ou utilizados nas práticas de linguagem oral e escrita na sala de aula.

2. CONCEITOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Os termos “Alfabetização” e “Letramento” são conceitos homogêneos e distintos, requer a compreensão de sua função linguística, dentre outras ramificações da linguagem inerentes ao processo de formação das competências leitora — escritora. Vale lembrar ainda que esses dois termos têm provocado grandes desafios na prática pedagógica dos professores (as) alfabetizadores (as).

Conforme a atual Política Nacional de Alfabetização — PNA (BRASIL, 2019, p. 18), implantada em 2019, “a alfabetização é concebida como o ensino das habilidades de leitura e de escrita por meio do domínio do sistema alfabético [...]”. Por outro lado, Soares (2009, p. 47) afirma que alfabetização é uma ação de ensinar e aprender a ler e escrever, já o letramento é uma condição que não necessariamente precisa ler, mas exerce as práticas sociais que usam a escrita.

¹ Segundo Magda Soares (2009) a Consciência Fonêmica se refere a habilidade de relacionar grafema/letras de palavras escritas aos sons/fonemas identificado nas palavras. De acordo com Piccoli e Camini (2012, p. 112), o Termo diz respeito a “Habilidade de reconhecimento e manipulação dos fonemas — as menores unidades sonoras da língua. Trata-se da [...] última habilidade a ser desenvolvida pela criança. Envolve, por exemplo, a consciência de que um fonema diferente pode alterar totalmente o sentido de uma palavra.

Para ela (2020), a alfabetização envolve a apropriação da leitura e escrita, isto é, o ato de ensinar a ler e escrever, enquanto o letramento refere-se ao uso das funções sociais da escrita, ao uso competente da leitura e da escrita em situações cotidianas situadas nas práticas sociais. Entretanto, existem outras formas de compreendermos a relação entre alfabetização e letramento, sinalizados pela autora:

Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto, a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente; entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por ela sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes. A alfabetização - a aquisição da tecnologia da escrita- não precede nem é pré-requisito para o letramento, ao contrário, a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em atividades de letramento, isto é, de leitura e produção de textos reais, das práticas sociais da leitura e de escrita. (SOARES, 2020, p. 27).

Por outro lado, Soares (2009) nos esclarece que há também a necessidade do entendimento da fusão, interdependência desses dois conceitos linguísticos, no sentido de alfabetizar e letrar simultaneamente, como competência leitora — escritora, muito embora não haja uma completa realização de ambos. Vejamos:

Há, assim, uma diferença entre saber ler e escrever, ser alfabetizado, e viver na condição ou estado de quem sabe ler e escrever, ser letrado (atribuindo a essa palavra o sentido que tem literate em inglês). Ou seja: a pessoa que aprende a ler e a escrever – que se torna alfabetizada - e que passa a fazer uso da leitura e da escrita, a envolver-se nas práticas sociais de leitura e de escrita - que se torna letrada - é diferente de uma pessoa que não sabe ler e escrever - é analfabeta – ou, sabendo ler e escrever, não faz uso da leitura e da escrita – é alfabetizada, mas não é letrada, não vive no estado ou condição de quem sabe ler e escrever e pratica a leitura e a escrita (SOARES, 2009, p. 36).

Portanto, desse ponto de vista, um indivíduo alfabetizado não é necessariamente letrado no sentido de praticar a leitura e a produção escrita nas práticas socioculturais. Não basta apenas saber ler e escrever, é necessário também adquirir o domínio do uso da língua.

Abordando sobre os processos que envolvem a leitura e a escrita, Ferreiro e Teberosky (1986) citado por Nogueira e Silva, afirmam que se trata de dois processos construídos gradualmente, ocorrem no ambiente social, nas práticas sociais onde o indivíduo está inserido, portanto, na maioria das vezes acontecem antes mesmo do início da escolaridade e não nos primeiros anos da básica.

Conforme Ferreira, *apud* Nogueira e Silva (2014), tendo por fundamento os resultados de suas pesquisas de doutoramento, com a colaboração de Ana Teberosky, educação constatou em mais de 70 países, que toda criança em processo de alfabetização inicial, passa por quatro níveis diferentes de descoberta da escrita, são eles. **Nível 1:** escrita *pré-silábica-silábica* — na qual a criança não consegue relacionar as letras com os sons da língua falada, a escrita é relacionada com desenho. **Nível 2:** escrita *silábica* — ocorre quando o indivíduo interpreta a letra da sua maneira. **Nível 3:** escrita *Silábico-alfabética* — é aquela no qual o indivíduo mistura o mesmo raciocínio da fase anterior, mas já consegue identificar algumas sílabas e, por último, o **Nível 4:** a escrita *Alfabética* — é quando, a criança já domina as letras e as sílabas e consegue escrever ortograficamente as palavras, frases e realizar a leitura das mesmas e de textos curtos.

Logo, a partir das contribuições dessa pesquisadora, tem-se entendido que o sentido e o significado dos termos Alfabetização e Letramento já a muito tempo, em nosso país, vem seguindo os mesmos paradigmas com relação ao ensino e a aprendizagem da escrita e da leitura, isto é, ensina-se a ler e a escrever de modo mecânico, fazendo das crianças apenas repetidores e copistas de sílabas, palavras e frases soltas, sem compreender que a criança pensa sobre a escrita, constrói hipóteses sobre o uso (que letra colocar para formar/escrever uma palavra) e a quantidade de letras para escrever. Diante desse fato, pretende-se por meio deste trabalho assegurar que os jogos e brincadeiras trazem grandes benefícios para o processo de ensinar e aprender a ler e a escrever nos dias atuais.

Convém esclarecer que a expressão “*Ciclo de Alfabetização*”, corresponde aos três primeiros Anos do Ensino Fundamental, com a tarefa primordial da escola de preparar as crianças na faixa etária dos seis aos oito anos de idade, a desenvolver as habilidades e competências para ler e escrever. De acordo com Sales (2020), o termo “Ciclo de Alfabetização”, surgiu pela primeira vez na história da alfabetização brasileira através da implantação e implementação do Programa de Formação Continuada para Professores Alfabetizadores (as) de todo o Brasil, no ano de 2012, denominado: “Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa” – PNAIC.²

² O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa-PNAIC – é um programa do Ministério da Educação (MEC) tem como finalidade garantir a Alfabetização plena de crianças e a formação continuada de Professores Alfabetizadores.

Sendo assim, as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica (DCNE), asseguram como deve ser trabalhado o currículo voltado para esse período de três anos do Ensino Fundamental:

Os três anos iniciais do Ensino Fundamental devem assegurar: a) a alfabetização e o letramento; b) o desenvolvimento das diversas formas de expressão, incluindo o aprendizado da Língua Portuguesa, a Literatura, a Música e demais artes, a Educação Física, assim como o aprendizado da Matemática, de Ciências, de História e de Geografia; c) a continuidade da aprendizagem, tendo em conta a complexidade do processo de alfabetização e os prejuízos que a repetência pode causar no Ensino Fundamental como um todo, e, particularmente, na passagem do primeiro para o segundo ano de escolaridade e deste para o terceiro. (BRASIL, 2013 p. 122).

É perceptível nessa citação a proposta de um currículo voltado para o diálogo entre os diferentes componentes curriculares em busca de uma perspectiva interdisciplinar no ensino e aprendizagem dos alfabetizados. Contemplando diferentes conhecimentos, saberes e experiências é possível aprender brincando, sem uma imposição distante da realidade dos aprendizes, mesmo porque as crianças vivem em uma sociedade recheada de informação, ideias, imagens, sons, cores, formas e sabores, vivenciam múltiplas experiências socioculturais no seu cotidiano, além de interagir continuamente com a natureza estabelecendo relações e inter-relações com o seu meio ambiente.

3. A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM DA CRIANÇA

A educação, em todos os âmbitos, tem papel fundamental na formação dos conhecimentos, saberes e experiências da vida humana, é um processo contínuo que se inicia com o nascimento e permanece até o final do ciclo da vida. Neste estudo teve-se em vista conhecer as contribuições dos jogos envolvendo a linguagem como mediação lúdica no ciclo da alfabetização para favorecer o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita. Sabemos que os jogos sempre fizeram parte da cultura dos povos e as crianças em suas sociedades e comunidades estão sempre envolvidas e experimentando jogos e brincadeiras, dirigidos ou livres, no faz de conta, durante toda a infância.

Nas escolas, os jogos em sala de aula com finalidade educativa ainda são pouco vivenciados e reconhecidos como recursos pedagógicos facilitadores do ensino e da aprendizagem dos estudantes, embora estudos e pesquisas tenham demonstrado com frequência que aprender brincando, além de ser prazeroso e divertido, facilita uma aprendizagem mais rápida, aumenta o raciocínio lógico, a formação de hipóteses, a curiosidade, a criatividade e a descoberta das crianças.

No empírico, por meio de observação da prática pedagógica em turmas de alfabetização durante o estágio curricular, constatou-se que no ciclo da alfabetização, tem se desenvolvido o ensino e a aprendizagem da leitura e da escrita com ênfase no método sintético (letra-som-sílaba-palavra-frase-texto) e às vezes mesclando-o com método analítico que é a versão contrária do procedimento, isto é, na sequência (texto-frase-palavra — sílaba-letra — som). Essa metodologia, centrada apenas no conhecimento e oralização das letras, sílabas e palavras, torna a aprendizagem mecânica e cansativa para os alfabetizados. Quando o (a) professor (a) recorre a jogos educativos e brincadeiras, os estudantes aprendem com mais motivação.

Vale dizer que a vida da criança, desde muito pequena, é rica de experiências e aprendizagens adquiridas em contato com o mundo que a cerca, na convivência com os adultos e com seus pares. Ao longo de sua infância interage socialmente por meio dos sentidos, principalmente pela exploração visual, auditiva e tátil, expressando-se com o corpo, a fala, manipula e aprende com brinquedos disponibilizados pelo adulto e/ou criados por ela mesma no faz de conta, vivencia jogos e brincadeiras, passeios. Todas essas experiências influenciam no seu processo de desenvolvimento e de aprendizagem.

Falando do processo de ensino e aprendizagem inicial da leitura e da escrita, a criança interage com as letras do alfabeto e seus sons, falando, lendo, escrevendo, aprendendo textos orais e escritos, adquirindo assim um repertório de palavras, avançando para a formação das sílabas e construção de novas palavras, ouve historinhas contadas pelo (a) professor (a) ou por pessoas da família, reconta histórias, desenha cenas, objetos e personagens relacionados à história e, desse modo vai desenvolvendo a linguagem oral e escrita e expressando suas formas de representar o mundo e de interagir com ele.

A leitura na fase inicial da alfabetização é vivenciada a princípio na voz emprestada da professora e na interpretação oral das histórias pelas crianças, avançando gradativamente para uma autonomia de leitor e escritor, principalmente nas séries subsequentes. Portanto, ouvindo, acompanhando como se lê e como se escreve por mediação pedagógica é que vão sendo desenvolvidas as habilidades e competências do ler e do escrever. Daí compreende-se a fundamental necessidade do trabalho com as linguagens na sala de aula, privilegiando diferentes gêneros textuais para as crianças compreenderem a função social da escrita e do uso do texto oral e escrito em ações e situações - problema vivenciadas na vida cotidiana.

Desse modo, afirma-se que no processo de alfabetização e letramento as experiências com a leitura se tornam imprescindíveis para a formação do leitor e produtor de textos, promovendo inúmeras habilidades, como o enriquecimento do vocabulário, o aguçar da imaginação e da criatividade, bem como as relações sociocomunicativas na família, na relação com os colegas em momentos de brincadeiras e diversões e nas atividades escolares. Como ressalta Magda Soares (2009, p. 38) “fazer o uso da leitura e da escrita transformam o indivíduo, e leva a outro estado de condição sob vários aspectos sociais, culturais, cognitivo, linguístico, entre outros.”

Vivendo em um mundo rodeado de letras, imagens, sons, sabores, texturas, formas, cores, eventos socioculturais e inúmeras possibilidades, o desejo de aprender a ler e a escrever na criança, aos poucos vai se tornando uma necessidade, uma descoberta para viver na sociedade letrada. Entende-se que nesse novo mundo, o processo de ensino e aprendizagem torna-se mais prazeroso e significativo com a experiência de jogos, brincadeiras e atividades lúdicas no processo da alfabetização inicial, considerando que, nessa fase da vida a criança aprende bastante brincando. O lúdico pode favorecer o desejo de aprender superando as barreiras de um processo didático tradicional com características muito técnicas, mecânica e repetitiva.

Kishimoto (1997) enfatiza que as brincadeiras e jogos são instrumentos importantes para a aprendizagem no desenvolvimento da criança, já que ela aprende de maneira espontânea. Dessa forma, é brincando e jogando que ela descobre, aprende, inventa e constrói suas próprias habilidades, ao brincar, a criança está mais apta a desenvolver sua linguagem oral e suas múltiplas capacidades.

Portanto, o brincar livre e com intencionalidade pedagógica deve ser proposto no dia a dia da criança, pois é brincando que ela conhece o espaço físico e social, aprende conceitos, regras e valores. Em razão disso, o brincar proporciona intenso prazer como também liberta de frustrações, e motiva as suas ações.

Na alfabetização inicial, na perspectiva de desenvolver o letramento, a brincadeira será um estímulo com o propósito de aprender, assim a criança descobre novos conhecimentos e adquire novas experiências em contato com a leitura e a escrita de forma dinâmica e divertida. Entende-se que a intencionalidade pedagógica do brincar deve ser planejada de forma coerente e adequadamente pelos (as) professores (as) e com a participação dos estudantes, estabelecendo-se, assim, um equilíbrio favorável aos jogos e brincadeiras cooperativos e, em outros momentos, jogos e brincadeiras livres para as crianças terem o simples prazer de brincar em seu mundo imaginário, criativo e curioso contemplado no faz de conta.

3.1 CONTRIBUIÇÕES DO LÚDICO PARA O ENSINO E APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA

A palavra “Lúdico” vem do latim “*Ludus*”, e quer dizer “Jogo”, “Brincar” (Huizinga, 2000) ou seja, no ato de brincar estão incluídos todos os jogos, as brincadeiras e o divertimento, os quais contribuem para um ambiente de aprendizagem. A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade, por isso, deve ser aderida nas escolas, e pode ser vista não somente como uma diversão, mas também como aprendizado. Nesse sentido, acredita-se que a inserção do lúdico na alfabetização facilita a aprendizagem da leitura e da escrita, bem como o próprio desenvolvimento social, cultural e pessoal da criança.

Desse ponto de vista, concorda-se com Huizinga (2000) que a existência do jogo está além do fator cultural, que o jogo é mais antigo que a cultura, pois sempre pressupõe na sociedade humana:

A civilização humana não acrescentou característica a respeito geral de jogo, até mesmo os próprios animais como o cachorro já nascem com a perspectiva da brincadeira, e se o mesmo consegue brincar é porque é mais do que simples seres mecânicos, e se nos seres humanos brincamos é porque somos mais do que seres racionais. O brincar esta mediante aos gestos e atitudes do próprio homem, pois possui uma realidade autônoma. (HUIZINGA, 2000, p. 5)

De acordo com Vygotsky (1984, p. 109) citado por Sousa e Damasceno (2012, p. 04) o brinquedo tem um valor muito significativo na vida da criança:

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. É no brinquedo que a criança aprende a agir numa esfera cognitiva, ao invés de uma esfera visual externa, dependendo das motivações e tendências internas, e não por incentivos fornecidos por objetos externos. (SOUSA e DAMASCENO 2012, p. 04)

Nessa visão, da possibilidade de uso de instrumentos auxiliares para o ensino, pode-se considerar que a proposta de inserção de recursos pedagógicos lúdicos, como, por exemplo, figuras/imagens, fichas, alfabeto móvel, trilhas de sílabas iniciais e jogos variados de linguagem associados às letras, palavras e frases podem promover uma prática pedagógica significativa na alfabetização inicial para o aprimoramento da fala, do pensamento, do sentimento, propiciando aos aprendizes a autonomia, o despertar do seu interesse, iniciativa e criatividade para a apropriação do sistema alfabético na relação (letra <> som <> fonema <> grafema). Assim, atuarão como sujeitos do conhecimento situados em um contexto sociocultural onde a linguagem oral e escrita estão presentes cotidianamente. A musicalização também pode ser uma grande aliada no processo de leitura e escrita na alfabetização.

Com foco no processo de conhecimento e aprendizagem, (Vygotsky, 1984, p. 97, *apud* SOUSA e DAMASCENO, 2012, p. 05), enfatiza que:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (SOUSA e DAMASCENO, 2012, p. 05)

Olhando por esse prisma, a brincadeira na escola é uma atividade de interação social que garante a construção do conhecimento da realidade vivenciada pela criança e desenvolve sua capacidade de conviver com os outros. Também contribui para a formação do sujeito produtor de história, pois ele mesmo é quem cria suas próprias histórias na brincadeira. Segundo Kishimoto (2010, p. 06) “[...] através da brincadeira

a criança compreende como ela cria as situações e como agir sobre os objetos, dessa forma ela conhece o mundo pelas ações e pelos sentidos”.

Nesse contexto vivencial, podemos ressaltar a importância das linguagens artísticas para estimular as crianças na interação com diferentes experiências e situações-problema, seja por meio do teatro, da contação e do reconto de histórias, do desenho livre e orientado, da pintura livre e/ou orientada, da modelagem com argila ou barro, da musicalização, da dramatização, do jogral, do coral, dentre outras linguagens da arte.

No mundo atual, a diversidade de atividades lúdicas permeia a vida de nossas crianças, em casa, na escola e em diversos ambientes. Diferentemente de décadas passadas, as crianças de hoje têm acesso aos mais variados tipos de brincadeiras e jogos, desde os da tradição cultural até os jogos eletrônicos. Como ressaltam os estudiosos da área, o brincar é uma forma de expressão da criança, em que se manifestam questões inconscientes, ou seja, ainda não podem ser expressas em palavras.

Kishimoto (1993) destaca que foi a partir do início do século XVII que o jogo passa agora é visto como algo sério e destinado a educar a criança e que instituições de educação infantil trouxeram os jogos para sala de aula. Ao longo do tempo foi se tornando hábito utilizar os jogos e brinquedos para desenvolver a aprendizagem de forma lúdica nas instituições.

Kishimoto (1997) e outros estudiosos afirmam que os jogos e brincadeiras quando propostos em sala de aula com intencionalidade pedagógica tornam-se recursos mediadores para a aprendizagem. Nesse sentido, acredita-se ser possível aos educadores (as) planejar, pesquisar, selecionar e propiciar aos alfabetizandos diferentes experiências por meio de jogos e brincadeiras, buscando o equilíbrio entre a vivência de jogos livres como diversão e entretenimento, deixando que as crianças façam suas escolhas e tenham o controle, sem ser induzido pelo (a) professor(a). Por outro lado, promover jogos e brincadeiras com a intencionalidade pedagógica, sem perder a essência prazerosa e divertida, sem representar uma obrigação para a criança.

3.2 JOGOS E ATIVIDADES LÚDICAS TRABALHADOS NA ALFABETIZAÇÃO INICIAL

Por muito tempo a alfabetização tem sido sinônimo de oralizar o som das letras e sua grafia, e em seguida juntar sílabas para formar palavras centradas em repetições sonoras e fonéticas, esse era o método mais comum que prevalecia nas escolas e ainda contínua em vigor. Nos últimos anos, inúmeros estudos e pesquisas evidenciam a importância de se trabalhar a alfabetização mediada por recursos pedagógicos lúdicos (jogos e brincadeiras), favorecendo o aprendizado das crianças e o êxito nos estudos. Visando superar esse paradigma tradicional, tem-se insistido numa prática pedagógica mediada pelo lúdico e que promova a compreensão da criança sobre a função sociocultural da leitura e da escrita, pois, como enfatiza Emília Ferreiro (1996, p.24) “O desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social. Mas as práticas sociais, assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças”.

Ou seja, as crianças tendem a absorver o que lhes repassam, mas, nem tudo o que é repassado é absorvido, na verdade, elas aprendem com mais facilidade através da observação por meio dos sentidos, das experiências individuais e coletivas com seus pares e os adultos, família, professor (a), bem como por meio da prática de jogos e brincadeiras tradicionais ou não, assim, fazem a leitura da realidade e compreendem o mundo a sua volta. Nessa perspectiva, Kishimoto (2011) afirma:

A utilização do jogo potencializa a exploração e 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. (2011, p. 37/38)

Compreende-se, desse modo, que existem múltiplas maneiras de ensinar e aprender. Logo, os jogos e brincadeiras podem ser recursos favoráveis a uma alfabetização prazerosa e dinâmica, mas é preciso ter-se a consciência de que se trata de um meio e não um fim em si. Dito com outras palavras, o jogo pode ser considerado a motivação inicial para o processo de ensino e aprendizagem. Em continuidade, o (a) professor (a) deverá ter planejado coerentemente o trabalho

linguístico sistematizado e intencional com as letras, sílabas, palavras, frases e textos para que os estudantes se apropriem dos conhecimentos sobre Sistema de Escrita Alfabética (SEA) e suas convenções ortográficas.

No manual de jogos de Alfabetização do Programa de Formação Continuada do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – PNAIC, de Mrech (2003, p. 128) ressalta que: “brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são objetos que trazem em seu bojo um saber pronto e acabado. Ao contrário, eles são objetos que trazem um saber em potencial. Este saber potencial pode ou não ser ativado pelo aluno”. Portanto, não podemos esperar que os recursos lúdicos transformem os alfabetizandos em leitores (as) e produtores(as) de textos autônomos, mas sim, que o (a) professor (a) seja o mediador(a) da relação entre os estudantes e os recursos pedagógicos utilizados, ele será o catalisador das aprendizagens, o responsável pelo direcionamento do processo didático coerente e eficiente.

Em continuidade apresenta-se alguns exemplos de jogos e atividades lúdicas para a alfabetização inicial, orientados por autores(as) que tem se dedicado à prática pedagógica na área, os quais podem tornar as aulas mais dinâmicas e significativas para os alfabetizandos,

Do manual de jogos de alfabetização do PNAIC, que foi como já ressaltado, um Programa de Formação Continuada para Alfabetizadores (as) de todo o Brasil, implantado e implementado nos anos de (2012, 2013, 2014), priorizou-se três jogos, são eles:

O jogo “*Palavra dentro de palavra*”, trabalhando o sistema alfabético, faz com que as crianças analisem e nomeiam novas palavras. Tem como objetivos didáticos:

Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores; - Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; - Compreender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras; - Segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras. (BRASIL, 2009 p. 66)

Nesse jogo, as crianças formam palavras e percebem as diferenças de sons de cada uma e quais as semelhanças entre elas, provoca uma reflexão acerca das palavras usadas e importuna a questão da escrita e oralidade. O professor pode criar variações, considerando as hipóteses de cada aluno.

Já o jogo “*Bingo da letra inicial*”, auxilia as crianças a compreenderem o princípio do sistema alfabético de escrita e a unidades sonoras das palavras. Conforme o manual do PNAIC (ano 2009);

O “Bingo Letra Inicial”, diferente de outros bingos que só exploram o reconhecimento das letras, oportuniza, também, refletir sobre os sons aos quais as letras correspondem, pois os alunos terão de escolher qual letra vai ser usada para completar palavras que apresentam uma mesma sequência de sons e que se diferenciam apenas no fonema inicial. (BRASIL, p. 62)

O jogo descrito acima, simplifica a aprendizagem, promovendo a compreensão acerca da sonoridade de cada palavra, desenvolvendo nelas a hipótese sobre a escrita das palavras.

Por sua vez, o jogo “*Caça rima*” - consiste em marcar na cartela de figuras, a palavra com a mesma sonoridade, ou seja, com a mesma rima, ao final da sílaba. Esse jogo auxilia as crianças a perceber as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo assim a consciência fonológica. Ressalta o manual: “Esse jogo é muito interessante, porque permite que o aluno descubra que palavras diferentes podem ter o mesmo “pedaço” sonoro final (a rima) (p. 36) [...]”. Outras possibilidades de explorar o jogo, seria pedir aos alfabetizados que pensem e digam outras palavras que rimam com os pares identificados na cartela. Elas poderão ainda escrever as palavras que rimam, circulando as partes com as rimas. (BRASIL, Manual de Jogos de Alfabetização, 2009).

Priorizou-se ainda dois jogos interessantes, das autoras Picolli e Camini (2012) denominados “Trilha das sílabas I e II”, constantes da obra *Práticas Pedagógicas em Alfabetização: espaço, tempo e corporeidade*.

No jogo “*Trilha das sílabas — I*”, os procedimentos são: deve-se confeccionar uma trilha em tamanho grande para as crianças poderem se movimentar sobre elas, no chão. Esse jogo possibilita, além da movimentação do corpo, o reconhecimento das palavras e sílabas. O (a) professor (a) deverá colocar uma sílaba em cada casa da trilha. Quando a criança colocar os pés em uma casa da trilha, deverá dizer ou escrever uma palavra correspondente à sílaba.

O jogo da “*Trilha das sílabas — II*” — também será confeccionada uma trilha em tamanho grande para ser utilizada no chão. Em cada casa da trilha terá um bolso transparente com uma figura e as sílabas que compõem o nome da figura. Quando a criança colocar os pés em uma casa da trilha, a mesma deverá montar o nome da imagem/figura com as sílabas que estiverem no cartão.

Pode-se inferir que esses jogos trabalhando sílabas e palavras auxiliam os alfabetizados no processo de compreender como se lê e como se escreve determinadas palavras, simultaneamente, em que vão reforçando o domínio do sistema alfabético quanto à utilização das letras e sílabas para formar as palavras. Sobre o uso de jogos na alfabetização inicial, Oliveira e Menezes (2013) também sugerem alguns:

Nessa fase da alfabetização, que no caso é o início, o professor alfabetizador pode trabalhar também com jogos como dominó feito com rótulos de embalagens e letras; bingo de rótulos e letras; a confecção de fantoches e máscaras com vogais para dramatizar e realizar brincadeiras, brincar de salada das letras; dados com sílabas, jogos de bingo; jogos de caça palavras, quebra cabeça de rótulos, brincadeiras de o que é o que com as palavrinhas aprendidas na semana; brincadeiras com música, em que todos cantam e circulam a palavrinha pedida por ele; enfim uma infinidade de atividades lúdicas. (OLIVEIRA e MENEZES, 2013 p. 76).

4. SISTEMATIZAÇÃO, DISCUSSÃO DOS DADOS E RESULTADOS

Nesta parte discute-se as principais contribuições dos autores (as) com os quais se manteve o diálogo, visando a confirmação dos resultados da pesquisa.

Com relação aos conceitos e concepções de lúdico e suas contribuições para o ensino e a aprendizagem na alfabetização inicial, no livro “*Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*”, Kishimoto (2011) afirma que o lúdico serve para estimular o desenvolvimento da aprendizagem e das capacidades como também a construção do conhecimento. Isso se confirma na citação:

A utilização do jogo potencializa a exploração e 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. (KISHIMOTO 2011, p. 37/38).

Vygotsky citado por Guida Scarlath e Daiane Pereira (2012), no artigo intitulado “*A importância da brinquedoteca na aprendizagem infantil*”, o autor ressalta que:

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível atual de desenvolvimento, determinado pela capacidade de resolver independentemente um problema, e o nível atual de desenvolvimento potencial, determinado através da resolução de um problema sob a orientação de um adulto ou com a colaboração de um companheiro mais capaz. (Vygotsky, ano *apud* Guida Scarlath e Daiane Pereira, 2012, p. 5)

No Manual de **Jogos de Alfabetização** do PNAIC (2009), Mrech enfatiza que brinquedos, jogos e materiais pedagógicos não são recursos que trazem de imediato um saber já pronto, concluído. Pelo contrário, eles contribuem para a descoberta um saber em essência, por serem objetos que comportar em si um saber que pode ser ativado pelo aprendiz, ou não.

Embora esses autores (as) não se refiram à alfabetização propriamente dita, o fato de confirmarem a importância do lúdico no desenvolvimento das capacidades das crianças, nos permite concordar que essas mesmas contribuições estarão presentes em situações de ensino e aprendizagem na alfabetização inicial, porque, na verdade, trata-se de crianças que estão ainda em pleno processo de desenvolvimento de habilidades e capacidades cognitivas, de imaginação, curiosidade, iniciativa e descobertas, quando mediadas pelos jogos, pelas brincadeiras e pelos brinquedos. Desse modo, afirmamos que o lúdico é uma necessidade da criança, promove a diversão, o prazer na exploração e na construção do conhecimento. O lúdico desperta o interesse da criança e a possibilita aprender de forma espontânea e interativa, aprimora os seus conhecimentos, estimula a interação social e desenvolve capacidades múltiplas.

No que se refere aos jogos e brincadeiras envolvendo a linguagem oral e escrita e a formação leitora-escritora, parece haver certa conexão com os jogos e brincadeiras sugeridos e/ou utilizados nas práticas de linguagem oral e escrita na sala de aula.

Nesse sentido, alguns jogos e atividades lúdicas têm sido sugeridos por autores (as) que se debruçam sobre os aspectos didáticos e pedagógicos da alfabetização. Entre eles estão os Jogos de Alfabetização (2009), utilizados no Programa de Formação Continuada do “Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa” — PNAIC, são eles: “*Bingo da letra inicial*”, “*Palavra dentro de palavra*” e o jogo “*Caça rimas*”. Nesses jogos pode-se identificar a relação fonêmica (entre sons e letras), os sons iniciais das palavras, também chamado de “aliterações” e, por fim, as rimas no final das palavras.

Jogos desse tipo, despertam nos aprendizes da alfabetização a relação entre letras e sons, bem como a consciência fonológica que abrange também a consciência silábica, isto é, a junção das sílabas para formar as palavras. Todas essas oportunidades de experiências com jogos e atividades lúdicas associadas a outras atividades de linguagem na sala de aula, são válidas para o processo de formação leitora-escritora das crianças porque são interações frequentes com a forma de ler da professora na contação de histórias, a articulação na leitura de palavras e frases com sentido lógico, a prática da linguagem oral na musicalização infantil e outros gêneros textuais.

Tem-se também as contribuições de Piccoli e Camini (2012), as quais sugerem atividades envolvendo sílabas e palavras, associadas com imagens. São exemplos: “*Trilha das sílabas I*” e “*Trilha das sílabas II*”. Essas duas atividades têm por objetivo possibilitar aos alfabetizandos a identificação da letra inicial, a formação de palavras e/ou identificação da sílaba associada a imagens, seguida da construção da palavra que nomeia a imagem, utilizando sílabas-moveis.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa “**Jogos no ciclo de alfabetização: contribuições para a leitura e a escrita**”, oportunizou um aprofundamento significativo no diálogo com os(as) autores(as) sobre as contribuições dos jogos e brincadeiras no desenvolvimento infantil, confirmando nossos objetivos (geral e específicos) quanto as evidências científicas do poder dos jogos e brincadeiras podem potencializar o ensino e a

aprendizagem na alfabetização inicial, a formação das habilidades e competências das crianças na linguagem oral e escrita, favorecendo a formação leitora e escritora.

Tanto os jogos propostos pela Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa — PNAIC, quanto os sugeridos por Piccoli e Camini, são evidências científicas de que aprender a ler e a escrever na alfabetização inicial não precisa ser algo mecânico centrado em exercícios de oralização repetida e de cópias de letras e palavras sem que a criança compreenda seu objetivo — o “para quê?”, mas pode ser dinâmico e prazeroso quando mediado por recursos lúdicos planejados com intencionalidade pedagógica. Sabemos não haver alfabetização sem letras, sem sílabas, sem palavras, sem frases e sem textos ou vice-versa, porém é fundamental um planejamento didático coerente e adequado às reais necessidades dos alfabetizandos, principalmente que promovam a interação com as funções sociais da linguagem oral e escrita. Que seja um ensino e uma aprendizagem contextualizados a partir dos conhecimentos prévios das crianças e com suas experiências cotidianas com a leitura e a escrita, isto é, com textos orais e escritos.

Em suma, esta pesquisa e seus resultados se configuram como algo inacabado, requerendo novos olhares e continuidades, principalmente para professores (as) alfabetizadores (as) e educadores(as) que atuam diretamente na escola e mesmo nas secretarias de educação. Esperamos ter contribuído com esse primeiro olhar, sustentando nossas afirmações de que o processo de alfabetização na perspectiva do letramento pode ser dinâmico, permitindo que as crianças pensem quando em atividades de interação com a escrita, seja individualmente ou com seus pares, criativamente e adquirindo novas descobertas e aprendizados.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretária de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica**. Brasília, DF: MEC/SEB, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco: MEC, UFPE/CEEL, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Alfabetização. PNA Política Nacional de Alfabetização/Secretaria de Alfabetização**. Brasília: MEC, SEALF, 2019.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em Processo**. São Paulo: Cortez, 1996.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva S.A, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil**. In: Anais do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, novembro de 2010.

_____. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Educação**. 8ª Edição. São Paulo: editora Cortez, 2011.

_____. **Jogos tradicionais infantis: O jogo, A criança e a Educação**. Petrópolis: Vozes, 1993.

NOGUEIRA, Silvana da Silva, SILVA, Priscila Cavalcante. **O Processo de Aquisição da Língua Escrita: Fundamentado em Emília Ferreiro e Ana Teberosky**. Fórum Internacional de Pedagogia, Santa Maria/ RS, 2014.

OLIVEIRA, Daniela Beatriz; MENEZES, Nayara Soares Camargo. **Jogos e brincadeiras na alfabetização**: Faculdade Calafiori. 2013.

PICCOLI, Luciana; CAMINI, Patrícia. **Práticas pedagógicas em alfabetização: espaço, tempo e corporeidade**. Erechim: Edelbra, 2012.

SALES, Clotilde Tinoco. **PNAIC AMAZONAS: A emergência de novas mediações para o acompanhamento pedagógico da formação continuada de professores Alfabetizadores**. Tese (Doutorado em Educação na Amazônia) - Universidade Federal do Amazonas. 2020. Banco de Teses e dissertações – Biblioteca Central – Universidade Federal do Amazonas.

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

_____. **Letramento: um tema em três gêneros.** 3. ed. Belo Horizonte. Autêntica, 2009.

SOUSA, Guida Scarlath Ranaira Bonfim e DAMASCENO Daiane Pereira. **A importância da brinquedoteca na aprendizagem infantil.** Fórum Internacional de Pedagogia. Parnaíba, Piauí. Publicado pela, REALIZE Editora, 2012.