

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

PAULA, Ellen Prado Bueno de¹
Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

SOUZA, Maria de Fátima Proença²
Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT

RESUMO

Os jogos são recursos didáticos de grande importância a serem aplicados dentro de sala de aula, pois aprimoram e contribuem no desenvolvimento intelectual da criança, facilitando a compreensão e despertando mais o interesse de aprender. A presente pesquisa tem como objetivo analisar quais as contribuições dos jogos no processo de alfabetização, de forma a poder auxiliar o docente nesta etapa escolar, facilitando a aprendizagem do aluno. O estudo foi realizado por meio de pesquisas bibliográficas, visando conhecer as contribuições científicas sobre o mesmo na área de Pedagogia, com o objetivo de dialogar com os principais autores e pesquisadores sobre o tema escolhido. Conclui-se que, os jogos são ferramentas facilitadoras do processo de alfabetização, contribuem no desenvolvimento de habilidades e melhora o desempenho dos alunos.

Palavras-chave: Alfabetização/Letramento. Aprendizagem. Jogos

ABSTRACT

The games are teaching resources of the great importance to be applied within classroom because they improve and contribute to the intellectual development of child, facilitating the understanding and arousing increasingly the interest of the students in learning. This presente article aims to analyze the contributions of literacy games process in order to assist teaching staff at this stage facilitating student's learning. This study was accomplished by bibliographic research aming to know the scientific contributions on the same subject about Pedagogy has as objective to discuss with main authors and researchers about the theme chosen. Conclcludes that games are tools that facilitate the literacy process, contribute to the development of skills, and improve the achievement of learner.

Keywords: Alphabetization/Literacy. Learning. Games

1. INTRODUÇÃO

¹ Aluna do curso de Pedagogia da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT. E-mail: ellen.prado@hotmail.com.

² Prof.ª Esp. da Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT. E-mail: atpfatima@gmail.com.

Este trabalho acadêmico busca analisar a contribuição dos jogos como recurso e as práticas adotadas pelo docente para inseri-lo em sala de aula, para que se tenha um processo de alfabetização significativo e enriquecedor. A utilização do mesmo maximiza a construção do conhecimento, desperta nas crianças sentimentos, comportamentos, desenvolve várias habilidades e motiva as crianças, sendo assim um recurso importante para o professor (KISHIMOTO, 2008).

Para Vygotsky (1984), os jogos têm funções efetivas no desenvolvimento da criança. Seguindo a teoria de que o aprendizado se dá por interações, o jogo permite que a criança desenvolva a sua zona de desenvolvimento proximal, que é aquilo que ela ainda não sabe fazer sozinha, mas é capaz de aprender com a ajuda de outra pessoa, ou seja cria-se condições para que alguns conhecimentos e valores sejam adquiridos ao exercitar a sua imaginação, assim capacitando imaginar situações, representar papéis, seguir regras. Ao jogar, a criança tem a oportunidade de desenvolver capacidades fundamentais para o seu futuro, como atenção, afetividade, concentração, raciocínio.

De acordo com Almeida (1984) a melhor maneira de direcionar a criança a atividade, expressão e a socialização seria através dos jogos, no qual a criança irá interagir com os outros naturalmente e aos poucos criar laços afetivos. Dessa maneira, ela irá desenvolver suas habilidades ao mesmo tempo em que tem um momento prazeroso e satisfatório, pois jogos são essenciais para as crianças.

Segundo Brandão, et al. (2009) eles são fortes aliados para que os alunos aprendam, sem serem obrigados a fazer treinos cansativos, mecânicos, que acabam desinteressando-os. Os jogos são recursos facilitadores, que auxiliam na aprendizagem, fazendo com que os alunos tenham um aprendizado íntegro e atraente, onde simultaneamente eles irão adquirir diversos saberes enquanto se divertem.

Roza e Silva (2014) apontam que muitos professores acabam deixando de lado os jogos, pois acreditam que não são importantes para alfabetizar e que a inserção dele não irá facilitar a aprendizagem, esquecem que cada criança tem o seu tempo e precisa de incentivo para atingir a alfabetização. Os que trabalham sabem, que os resultados não são imediatos, são conquistados ao longo do tempo.

Dessa forma, deveriam estar conscientes da importância de valorizar os jogos no âmbito escolar e estimular os alunos com o novo, onde a criança sem perceber obtém novos conhecimentos. Assim como Wallon (1979) destaca em uma de suas obras, que algumas crianças desenvolvem antes da idade prevista e outras no tempo determinado, por isso a necessidade de respeitar o tempo de cada um. Dessa maneira, o que para a criança é uma brincadeira, para o professor é um recurso significativo. Por isso, a necessidade de considerar essa ferramenta primordial.

O trabalho tem como objetivo analisar a importância da utilização dos jogos quando aplicados adequadamente dentro de sala de aula, onde é necessário aperfeiçoar os métodos de ensino. Os alunos precisam ser incentivados de forma lúdica a aprender, dessa maneira realizarão as atividades propostas com mais vontade e entusiasmo, pois através dele o professor terá subsídios para uma alfabetização significativa.

Em função dessa hipótese foi determinado os seguintes objetivos: explorar as concepções históricas do jogo, quando e como se originou na história e analisar o papel do professor ao inserir os jogos em suas aulas, visando identificar qual a maneira adequada para que se obtenha sucesso; qual influência do mesmo em classes de alfabetização, tendo em vista sua contribuição para estimular os alunos a aprender de forma natural e interagindo com os outros.

A pesquisa foi realizada por meio de pesquisas bibliográficas, sobre o tema em questão, com vistas a conhecer as contribuições sobre a mesma na área de Pedagogia, contribuindo ao processo de ensino/aprendizagem, a partir da utilização de jogos como recursos pedagógicos para a construção de uma aprendizagem significativa em turmas de alfabetização.

2. CONCEPÇÕES HISTÓRICAS DO JOGO

Kishimoto (1993) afirma que os jogos possuem diversas origens e culturas que são utilizadas de diferentes formas.

De acordo com Lima (apud Roza e Silva 2014) os jogos se originaram dos egípcios e romanos, onde o mesmo auxiliava os mais velhos na transição de conhecimentos e valores para a geração mais jovem.

Segundo Brougère (apud Kiya 2014) na Roma Antiga, o jogo possuía um aspecto religioso, eram realizados em formas de lutas, combates, concursos, atividades ginásticas e manifestações teatrais. Os Maias e Astecas em algumas situações o utilizavam como ritos de sacrifício. Para o povo asteca ele assumia função social, onde através dele podiam conhecer as vontades dos deuses.

Segundo Kishimoto (2008) no passado os jogos eram vistos como desnecessários, sem significado e que não favorecia na aprendizagem. Na Idade Média, com a influência do Cristianismo, o jogo era considerado como uma malfetoria (jogo de azar). Já no Romantismo, eles aparecem como algo significativo, passa a ser valorizado e designado a educar a criança, onde surge a necessidade de compreender a relação do jogo com o desenvolvimento humano.

Ariès (apud Kiya 2014) relata que, como o trabalho antigamente não exigia muito tempo da sociedade, adultos e crianças participavam das mesmas brincadeiras, onde todos compartilhavam de um momento favorável. Ressalta-se que, no século XVI, os jogos passaram a ser recomendados por médicos como atividades para a melhoria da saúde, mente e corpo. Logo no fim do século XVIII, eles passam a ser utilizados para preparar jovens para a guerra, passando a ser um aliado a formação militar.

Antigamente, o brincar era uma atividade tanto para crianças, como para adultos. Platão considerava o aprender brincando mais relevante e deveria ser elevado no lugar da violência e punição. Acreditava que as crianças deveriam aprender matemática de forma mais prazerosa e agradável, aconselhando que aprendessem jogando (ALMEIDA, 1987).

Segundo Kishimoto (1994) no século XVI, surge o jogo educativo, tornando possível a aprendizagem e desenvolvimento de habilidades, facilitando e estimulando a aquisição de conhecimentos através do jogo.

Bemvenuti (2009) afirma que, na atualidade os jogos são uma forma de passa tempo, a fim de que os alunos não façam outra coisa pior, como forma de

distraí-los naquele tempo que falta, sem uma finalidade. Diante disso, Freire (2005) destaca algumas estratégias de utilizar o jogo em sala de aula de forma positiva e atraente, como proposta para reduzir o fracasso escolar, onde a criança também terá uma visão melhor do mundo.

2.1. O papel do professor e os jogos

Segundo Smolka (1996, apud Silva et.al) o professor deve possibilitar oportunidades para a aprendizagem do aluno, sabendo respeitar cada um e incentivar suas potencialidades, estimulando o educando a criar suas próprias habilidades. O educador deve estabelecer regras junto aos alunos, deixando com clareza os limites e possibilidades. Com o uso de jogos o professor compreende que o aluno tem conhecimentos prévios, por meio dele o docente conhece como a criança entende os conceitos e o mundo em que aquela ela vive, pois é nesse momento que ela irá transmitir suas emoções e saberes. Logo o professor pode observar o que o aluno conseguiu adquirir até aquele processo de ensino, o que ele não conseguiu compreender do conteúdo que foi proposto e como ele poderá trabalhar a partir dali.

As relações entre todos passam a mudar a partir do momento em que o ambiente é agradável e que proporciona momentos de divertimento. Quando motivados com a utilização dos jogos, o professor consegue envolver a atenção dos discentes para os conteúdos que pretende internalizar, por meio deles as crianças conseguem fazer assimilações. Sendo assim, os jogos contribuem para que o professor consiga alcançar seus objetivos. A mediação do professor valoriza o momento, cria vínculos e possibilita uma maior aproximação dos alunos. (AGUAYO, 2013)

Kishimoto (1994) diz que os jogos podem ser utilizados como infinitas possibilidades, para se atingir vários objetivos, para que isso ocorra é necessário que, as atividades sejam planejadas com finalidades e objetivos claros.

Moura (1994) aponta que, considerar os jogos como recurso de ensino, pode ser classificado em dois blocos: o jogo desencadeador de conhecimento e o de

aplicação. Onde a forma como ele será utilizado em sala de aula irá diferenciar esses dois tipos de jogos.

Rizzo (1996) cita algumas estratégias que auxiliam o professor na realização de jogos em sala de aula como, incentivar a ação do aluno; apoiar as tentativas do aluno, mesmo que os resultados, no momento, não pareçam bons; incentivar a decisão em grupo na determinação das regras; apoiar os métodos escolhidos e aceitos pelo grupo para decisões, evitando interferir ou introduzir a escolha destes critérios; limitar-se a perguntar, frente ao erro ou acerto, se concordam com os resultados ou se alguém pensa diferente e porquê, evitando apontar ou corrigir o erro; estimular a comparação, termo a termo, entre grandezas lineares; estimular a tomada de decisões que envolvam sempre que possível avaliação de grandeza; estimular a discussão de ideias entre os jogadores e a criação de argumentos para defesa de seus pontos de vista; estimular a criação de estratégias eficientes, discutindo os possíveis resultados; estimular a antecipação dos resultados, no encaminhamento que se quer dar a partida; incentivar a criação e uso de sistemas próprios de operar (ação mental).

Segundo Vasconcellos (1998) o docente ao planejar uma aula com jogos, deve primeiramente valorizar a realidade dos alunos, o contexto social e buscar alternativas de interação.

Vygotsky (2001) destaca a importância da mediação do professor, para o autor cabe ao docente proporcionar para as crianças instrumentos adequados para contribuir na aquisição de novos conhecimentos. Dessa maneira, Menezes (2003) ressalta que é muito importante a presença do educador enquanto seus alunos estão jogando, pois algumas vezes o conteúdo acaba ficando de lado e o educando passa a desviar sua atenção apenas para o jogo em si, desse modo o educador deve conduzi-los a reflexão sobre o por que erraram ou acertaram, assim tomando consciência do conceito envolvido.

O docente deve estimular a criança a interagir com a língua escrita e, na fase de alfabetização, ela deve ser o sujeito do processo de aquisição dessa linguagem. Alfabetizar é obter a língua escrita através de um recurso de construção de

conhecimentos, com uma visão da realidade, buscando valorizar o lúdico (FREIRE, 1994).

2.2. Os Jogos na alfabetização

Segundo Ferreiro e Teberosky (1999) a alfabetização é um processo que começa muito cedo. Algumas pessoas têm mais facilidade em ler um determinado texto, assim evita ler outros em que tem mais dificuldade. O conceito muda conforme as culturas, mudanças de épocas e com a chegada da tecnologia.

O jogo não pode ser visto, apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo e moral. Para Piaget (1967), o jogo é a construção do conhecimento, principalmente nos períodos sensório-motor e pré-operatório. (KISHIMOTO, 2008, p. 95).

Grando (1995) considera que a utilização dos jogos em sala de aula oferece um ambiente favorável ao aprendizado, motivando os alunos a frequentarem as aulas e realizarem as atividades de aprendizagem. Mesmo tendo muitas oposições, a utilização do mesmo gera interesse e motiva a todos. Dessa maneira, Ferreiro e Teberosky (1999) ressaltam que não é o ambiente que alfabetiza as crianças, portanto não há necessidade de colocar expostos as crianças a escrita, pendurar vários cartazes com escritas nas paredes. Mas, sim colocá-las em contato com livros, revistas, rótulos, receitas, jogos e diferentes materiais que despertem a curiosidade, que o estimulem e também em situações de aprendizagem que os desafiem.

Para Piaget (1975) o jogo está iminente com a construção do saber, tem estreita relação com a aquisição da inteligência, por meio deles as crianças passam a interagir com todos e com elas mesma. Destacando que, o prazer que o jogo

oferece motiva a aprendizagem. Assim, o autor classifica os jogos em três categorias:

Jogos de exercícios: são os primeiros que aparecem na vida das crianças, sem a necessidade de símbolos e regras, nessa categoria a forma de assimilação é repetitiva de movimentos e gestos.

Jogos simbólicos: a ludicidade, imaginação e imitação se manifesta, a criança passa a assimilar a realidade e representar papéis, como na brincadeira de mamãe e filhinha, a criança usa a sua imaginação e reproduz algumas atitudes de um adulto.

Jogos de regras: este continua durante a vida inteira da pessoa, é aquele que possui leis a serem seguidas, sendo que seu descumprimento acarreta em punição durante o jogo, possui parceiros e um conjunto de obrigações, como no jogo de futebol.

De acordo com Chateau (1987) para a criança o jogo representa o mesmo que o trabalho para o adulto. A pessoa adulta quando tem objetivos a alcançar, é aplicada, busca desempenhar melhor sua função para atingir o sucesso desejado, assim é a criança quando compreende que está executando a atividade da maneira correta, atingindo os objetivos do jogo, ela busca aperfeiçoar-se mais. Nesta perspectiva, é fundamental a utilização dos jogos. Ele ainda afirma que, uma criança desinteressada por momentos de brincadeiras com os colegas, não tem sua personalidade reconhecida, que se satisfaz com o pouco, sem um olhar positivo para o futuro.

Para Piaget (apud Silva, et.al 2016) o jogo é fundamental como recurso pedagógico, por meio dele a criança relaciona a teoria com a prática, assim tornando a aprendizagem mais significativa, atrativa e interessante, favorecendo também sua criatividade e interação.

Segundo Moura (1994) o jogo tem como objetivo o desenvolvimento de habilidades de resolução de problemas, onde o aluno irá buscar alcançar os seus objetivos, atua na busca e avalia os resultados.

Conforme o Referencial Curricular Nacional para o Ensino Infantil (RCNEI) o brincar é uma das ações fundamentais para o desenvolvimento da identidade, **REVISTA CIENTÍFICA ELETRÔNICA DE CIÊNCIAS APLICADAS DA FAIT, Ano VIII. v 15, n 2, novembro, 2019.**

autonomia, criticidade, onde a criança pode se expressar através de sons, movimentos e assim desenvolver sua imaginação. A criatividade e a imaginação são elementos de extrema importância para que as crianças aprendam mais sobre a convivência entre as pessoas. Os jogos são características intrínsecas ao ser humano, através da ludicidade a criança constrói sua personalidade, aprendem sobre regras, pois esses recursos oferecem a autonomia (BRASIL, 1998).

Kishimoto (2002) diz que muitos educadores defendem a importância dos jogos em sala de aula, como Platão, em *As Leis* (1948) que remete a importância de aprender brincando e afirma que é mais fácil conhecer uma criança numa hora de brincadeira, do que em um ano de conversa. Nos estudos de outros pesquisadores como Sócrates, Aristóteles e Tomás de Aquino, o jogo é entendido como relaxamento do corpo, da mente e do espírito, como recreação.

Segundo Brandão, et al. (2009) o uso de jogos na alfabetização garante a todas oportunidades para que, durante a brincadeira os alunos atuem como sujeitos da linguagem. Quando utilizado como recurso pedagógico desempenha importantes funções no processo de ensino/aprendizagem. O docente, como mediador, consegue obter grandes resultados no desenvolvimento dos alunos, tornando sua aula mais interessante e motivadora para todos, e além de desenvolver atividades atrativas, pode oferecer momentos de interações entre professor/aluno, aluno/aluno (KIYA, 2014).

Froebel (2001) considera o início da infância como uma fase importante para o desenvolvimento das pessoas. Para ele, os jogos são os primeiros recursos no caminho da aprendizagem. Não podem ser considerados como apenas uma forma de se divertir, mas sim uma forma de criar representações do mundo real com a finalidade de conhecê-lo.

Brandão, et al. (2009) destaca alguns jogos alfabetizadores, que auxiliam na aprendizagem, como o Bingo dos sons iniciais, Caça-rimas, Dado sonoro, Trinca mágica, Batalha de palavras, Mais uma, Troca letras, Palavra dentro de palavra, Quem escreve sou eu, entre outros.

Brougère (apud Bemvenuti 2009) também defende a utilização dos jogos como ferramenta educadora e que, é um meio para que haja interação dos docentes

e alunos. Ele afirma que estão no centro da criação da identidade, que assim é um espaço de aprendizagem.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com o desenvolvimento desta pesquisa, observamos a importância dos jogos como ferramentas para auxiliar o docente no processo de alfabetização, com o objetivo de estimular a aprendizagem das crianças nesta etapa escolar tão importante, pois favorece no desenvolvimento físico, afetivo, social e moral do aluno. Onde muitas vezes, é apontada como algo irrelevante para alguns educadores.

Todavia, não se pode esquecer que é por meio dos jogos que as crianças criam identidade, desenvolvem o seu raciocínio lógico, autonomia e linguagem. O jogo permite ao aluno entender a realidade onde ele está inserido.

Foi possível verificar que, os jogos pedagógicos são grandes aliados do professor neste processo e que facilitam e estimulam a aquisição de conhecimentos, habilidades e a interação das crianças e do docente. Como recurso pedagógico são valiosos para que os professores consigam criar situações onde os alunos podem desenvolver conhecimentos, promover socialização, enquanto fazem algo prazeroso. Visando estimular naturalmente a criança a aprender. Além de ser um momento de diversão entre os alunos, é também um momento de aprendizagem.

Os jogos contribuem para uma alfabetização significativa e agradável e o docente que o utiliza de forma adequada e bem planejada, tem sucesso em suas aulas e alunos mais motivados a aprender.

4. REFERÊNCIAS

AGUAYO, Maíza Iridã Bachixta Dias. **A importância dos Jogos e Brincadeiras a Alfabetização dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental.** Paraná: Medianeira, 2013.

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Dinâmica Lúdica: Técnicas e Jogos Pedagógicos.** São Paulo: Loyola. 1984.

BEMVENUTTI, Alice. O jogo na história: aspectos desvelar. In Ulbra-Universidade Luterana do Brasil (org). **O lúdico na prática pedagógica.** Curitiba: Ibplex, 2009.

BRANDÃO, Ana Carolina Perussi Alvez, et.al. **Jogos de alfabetização.** Pernambuco: CEEL, 2009.

BRASIL, Constituição Federal. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

CHATEAU, Jean. **O jogo e a criança.** São Paulo: Summus, 1987.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita.** Editora: Artmed, Porto Alegre, 1999.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários á prática educativa.** Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.

FREIRE, João Batista. **O jogo: entre o riso e o choro.** Campinas: Autores Associados, 2005.

FROEBEL, Friedrich W. A. **A educação do Homem.** Passo Fundo: UPF Editora, 2001.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensinoaprendizagem da matemática.** Dissertação de mestrado. Campinas: Unicamp, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção do jogo infantil. In: _____. (Org). **O Brincar e suas teorias.** São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2002.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo. Cortez, 2008.

KIYA, Marcia C. da Silveira. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Paraná: Ortigueira, 2014.

LIMA, João do Rosário. **A importância dos jogos pedagógicos nas séries iniciais**. Disponível em:

https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&url=https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/1485/Coelho_Vania_Maria.pdf%3Fsequence%3D1%26isAllowed%3Dy&ved=2ahUKEwjW3d3V_rXIAhV3ErkGHdm2BcEQFjAAegQIAxAB&usg=AOvVa_w2sbWZaQUc6YbTRAV3JLj9D. Acesso em 19 de ago.2019.

MENEZES, C. Desenvolvimento de Jogos Digitais como Estratégia de

Aprendizagem. In _____ (Org.). **Informática Educativa II - Linguagens para Representação do Conhecimento**. Vitória: UFES, 2003. Disponível em:

https://proa13b.pbworks.com/f/proa13_desenvolvimento_de_jogos_digitais_como_es_trategia_de_aprendizagem.pdf. Acesso em 10 set.2019.

MOURA, Manoel Oriosvaldo de. **A séria busca no jogo: do lúdico na matemática**. São Paulo: Cortez, 1994.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança. Imitação, jogo e sonho. Imagem e representação**. Zahar, 1975.

RIZZO, Gilda. **Jogos Inteligentes: a construção do raciocínio na escola natural**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1996.

ROZA, Rafael Loureiro Da; SILVA, Luis Florentino. A Importância dos Jogos Pedagógicos. **Nativa-Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso**, v. 1, n. 2, 2014.

SILVA, Cleidnalva de Albuquerque Mora, et.al. **Alfabetização na Perspectiva do Letramento: a Importância dos Jogos no Processo de Alfabetização no Primeiro Ano**. 2016. Disponível em: <https://psicologado.com.br/atuacao/psicologia-escolar/alfabetizacao-na-perspectiva-do-letramento-a-importancia-dos-jogos-no-processo-de-alfabetizacao-no-primeiro-ano-da-educacao-infantil>. Acesso em: 25 ago.2019.

VASCONCELLOS, Celso do Santos. **Para onde vai o professor? Resgate do professor como sujeito de informações.** São Paulo: Libertad, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: O desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores.** São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A construção do Pensamento e da Linguagem.** São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALLON, Henri Paul Hyacinthe. **Origens do pensamento na criança.** São Paulo: Manda, 1979.