

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL

Ezequiel Rodrigues Moreira ¹
Maira Kelly de Oliveira Portela²
Ana Cristina Barbosa Pereira ³
Ana Gabriela Nunes Fernandes ⁴

INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização de uma criança é uma das etapas mais complexas e desafiadoras para os educadores. Alfabetizar consiste em fornecer as condições para que a criança se aproprie das técnicas e habilidades necessárias ao domínio da leitura e escrita (SOARES, 2020). Nesse processo o trabalho com jogos lúdicos torna-se um aliado para o aprendizado das crianças, pois desperta o interesse e proporciona diversão além de exercitar a linguagem comunicativa (LEÃO, 2015).

Este trabalho trata-se de um relato de experiência dos alunos do programa de bolsas de iniciação à docência (PIBID), do subprojeto do curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí – (UESPI) e teve como objetivo refletir sobre a contribuição dos jogos para o processo de alfabetização das crianças na Educação Infantil e justifica-se pela necessidade de difundir a importância dos jogos lúdicos para o desenvolvimento da alfabetização das crianças.

Os jogos são utilizados como ferramenta de ensino desde os tempos do romantismo (KISHIMOTO, 1994) e na Educação Infantil, etapa em que se inicia o processo de aquisição da linguagem escrita, representa uma estratégia bastante eficaz no ensino do código alfabético. Diante disso, pretendemos apresentar uma das práticas exitosas envolvendo a alfabetização e a ludicidade, que foram desenvolvidas ao longo da atuação no Pibid.

Além de facilitar o processo de assimilação de conhecimentos relacionados à alfabetização, os jogos proporcionam aprendizagens secundárias que são igualmente importantes para o desenvolvimento da criança. O jogo permite que se trabalhe as interações

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí – UESPI, ezequielrodriguesmoreira@aluno.uespi.br

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí – UESPI, mkellydeoliveiraportela@aluno.uespi.br

³ Supervisora do Pibid Pedagogia da Escola Milton Soldani em Campo Maior -PI, anacristinabarbosa15@gmail.com

⁴ Coordenadora de área do Pibid, docente do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí – UESPI, anagabriela@cpm.uespi.br

sociais, bem como a importância do respeito às regras e do trabalho em equipe, permitindo assim o desenvolvimento integral da criança (MORAES, 2016).

Para Kishimoto (1994, p. 53), o jogo permite a materialização de conceitos, o que facilita a compreensão do conteúdo trabalhado, além de proporcionar um ambiente leve e propício para aprendizagem. Sendo assim, a utilização de jogos como ferramenta de alfabetização, quando planejado de forma adequada pelo educador, permite que a criança assimile conceitos mais rapidamente e avance cada vez mais etapas dentro do processo de alfabetização.

O presente trabalho foi desenvolvido com a turma de Pré - I "b", de uma escola da rede pública municipal, situada na cidade de Campo Maior, Piauí, com a participação da supervisora e professora da turma e alunos do Pibid, da Universidade Estadual do Piauí, Campus Heróis do Jenipapo. O foco principal foi ensinar de maneira lúdica através do uso de jogos que auxiliam no desenvolvimento intelectual das crianças, usufruindo de recursos que promovam o aprendizado e motivem a participação ativa da turma. Desse modo, a metodologia consistiu na realização de jogos interativos com a turma de crianças, a fim de estimular o aprendizado do alfabeto, utilizando para isto recursos lúdicos. Nesta proposta, faremos o relato da atividade, pontuando os benefícios alcançados a partir desta experiência.

Optamos por fazer um jogo denominado "Bingo do Alfabeto", o qual foi realizado com o intuito de aproximar as crianças do processo de alfabetização, por meio da identificação das letras, além de promover o desenvolvimento da audição e concentração por meio do jogo, uma vez que, necessita-se de maior atenção durante a partida de modo a não deixar passar nenhuma das letras faladas.

Para o primeiro momento, foi proposta inicialmente a organização da sala em círculo, de modo a promover melhor contato visual com todos. Em seguida, foi realizada a distribuição das cartelas contendo em cada uma, nove letras diferentes entre si e havia também um potinho contendo todas as letras do alfabeto que seriam retiradas durante o jogo. Assim, com o auxílio da professora e dos integrantes do Pibid, as crianças foram procurando em suas devidas cartelas, as letras que estavam sendo retiradas do potinho, à medida que a letra era retirada, as crianças procuravam em suas cartelas, assim, a criança que conseguisse preencher a cartela completa ganhava o jogo e seria premiada com um livro infantil.

As cartelas foram construídas por meio de folhas A4, sendo estas, divididas em quatro partes, formando assim, quatro cartelas em uma única folha. Na mesma, foi escrito com pincéis nove letras do alfabeto e cada folha foi decorada com desenhos, deixando-as mais atrativas para as crianças. Além disso, foram construídas também as "pedras" para o jogo, produzidas com

tampinhas de garrafa pets e sobre cada uma, foi colada também um pedaço de folha A4 em formato circular de acordo com as tampas e escrito de pincéis as letras, que seriam colocadas no potinho para ser sorteadas uma por vez durante todo o jogo.

Refletindo sobre a atividade realizada, podemos compreender, com base no referencial teórico, que o jogo assume grande importância para a educação, a partir do período do Romantismo, sendo visto como recurso no processo de educar a criança (KISHIMOTO). Nesse aspecto, e a partir da experiência vivenciada, foi notório observar o engajamento e entusiasmo das crianças durante o jogo, demonstrando concentração em buscar em suas cartelas as letras faladas. Diante disso, observou-se também a contribuição dos jogos no que se refere a dinamicidade dentro do espaço escolar, promovendo não só a diversão e aprendizado, mas também a identificação daquelas crianças que já possuem maior desempenho a respeito do conhecimento das letras e aquelas que ainda possuem dificuldades dentro desse contexto.

Vale frisar ainda que, diante do processo de alfabetização, é de grande importância dentro do planejamento de atividades, que o profissional da Pedagogia inclua propostas lúdicas voltadas para esta temática de alfabetização, de modo a garantir um aprendizado mais significativo e com maior participação da turma, como exemplo dos jogos, que conseguem atrair a concentração e participação das crianças.

A proposta trabalhada contribuiu também para a ajuda mútua entre ambas as crianças, pois aquelas crianças que preenchiam mais rápido suas cartelas e, em decorrência disso, fossem sendo premiadas, iam saindo do jogo e ajudando as demais que ficavam, já que a rodada foi repetida três vezes devido ao engajamento e quantidade de prêmios (três livrinhos infantis).

Diante da prática abordada em sala, foi possível constatar que a turma demonstrou total interesse em participar do jogo e em auxiliar os colegas de sala a marcarem suas cartelas, tornou-se então uma brincadeira com muito aprendizado. Este recurso e esta estratégia para abordar o conteúdo foi uma ferramenta pedagógica que auxiliou no desenvolvimento das habilidades dentro da Educação Infantil, através do reconhecimento das letras presentes nas cartelas e que pode auxiliar o processo de alfabetização.

Dessa forma, este trabalho torna-se relevante diante dos resultados apresentados, podendo contribuir para o acaloramento dos debates entre educadores e graduandos do curso de Pedagogia sobre a importância dos jogos lúdicos para o aprendizado e desenvolvimento das crianças, abrindo espaço e servindo de inspiração para escrita de novos trabalhos envolvendo a temática, além de servir de modelo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas lúdicas e significativas.

Palavras-chave: Jogo, Educação Infantil, Alfabetização.

REFERÊNCIAS

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

LEÃO, Marjorie Agre. O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. **Estudos Linguísticos**. São Paulo, v. 44, n. 2, p. 647-656, 2015. Disponível em: <https://revistadogel.emnuvens.com.br/estudos-linguisticos/article/view/1001>. Acesso em: 10 ago. 2023.

MORAIS, Patrícia de Amorim et al. **Jogos e brincadeiras na escola da Educação Infantil**: as visões de Piaget, Vygotsky e Wallon. 2016. Trabalho de Conclusão de Curso. Universidade Federal do Rio Grande do Norte. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/41802>. Acesso em: 10 ago. 2023.

SOARES, Carina Fabiana. A importância do lúdico nas práticas de alfabetização e letramento. Disponível em: <https://lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/39563/000823659.pdf?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 ago. 2023.

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