

## EXPERIÊNCIA COM JOGOS NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES PARA O CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: A IMPORTÂNCIA DO USO DE RECURSOS LÚDICOS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM ESCOLAR

Natielly de Almeida Santiago <sup>1</sup>  
Rebeca Talia Ximenes Parente <sup>2</sup>  
Maria José Barbosa <sup>3</sup>

### RESUMO

Este trabalho propõe abordar a importância da elaboração e utilização de jogos como ferramentas de mediação no ciclo de alfabetização escolar (turmas de crianças ou jovens e adultos), a partir de uma experiência teórico-prática em um curso de formação de professores. Além disso, é de interesse também sondar as novas movimentações a respeito das práticas educativas, principalmente aquelas que se preocupam em entender como o educando aprende, não se detendo apenas ao que o professor deve ensinar. A pesquisa é do tipo bibliográfica de cunho qualitativo. Como aporte teórico este trabalho utiliza Ferreira & Teberosky (1985) por sua perspectiva de alfabetização, Figueiredo et al (2009) as quais versam sobre atividades para o nível de hipóteses de leitura e escrita e Kishimoto (2003), por abordar sobre jogos e os seus usos na educação. Por conclusão, foi evidenciado que a utilização dos jogos favorece o desenvolvimento de leitura e escrita dos educandos, sendo assim um instrumento de mediação importante em sala de aula. Com isso, o trabalho com desenvolvimento de jogos na formação de professores possibilita práticas lúdicas para ampliar o desenvolvimento da aprendizagem das crianças, jovens e adultos.

**Palavras-chave:** Educação; Letramento e Alfabetização; Jogos; Formação de Professores

---

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará- UFC, santiagonatielly@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará- UFC, rximenesp@gmail.com;

<sup>3</sup> Professora Dra. do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Ceará – UFC, mazebarbosa@ufc.br;

## INTRODUÇÃO

As práticas pedagógicas relacionadas à alfabetização no Brasil passaram por diversos modelos. Entre métodos sintéticos, analíticos e a proposta fundamentada na teoria construtivista, o conceito de alfabetização perpassa por disputas de métodos de leitura e escrita e interpretações variadas sobre como alfabetizar. Nessa perspectiva, a utilização de treinos com intensas repetições contribuiu para a propagação de um ensino técnico e mecânico da aquisição de leitura e escrita.

Após a efervescência do conceito de letramento e os trabalhos de Ferreiro e Teberosky (1985) sobre as hipóteses dos educandos durante o período de aquisição da língua, a reflexão sobre um modelo de ensino em que o sujeito participe ativamente emerge nas discussões do campo. Neste contexto, no processo de ensino e aprendizagem, o indivíduo passa de espectador para participante na construção do seu conhecimento e o professor, por sua vez, assume o papel responsável de propor reflexões necessárias e enriquecedoras as quais auxiliam o sujeito a comparar, analisar, questionar e desenvolver suas hipóteses.

Diante disso, este trabalho propõe refletir sobre a importância da elaboração e utilização de jogos como ferramentas de mediação no ciclo de alfabetização escolar (turmas de crianças ou jovens e adultos), a partir de uma experiência teórico-prática em um curso de formação de professores.

O uso desse recurso possibilita aos educandos um ambiente de envolvimento, transporta para o campo de aprendizagem uma potencialização da construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do prazer e proporcionando uma ação ativa e motivadora interna, típica do lúdico (KISHIMOTO, 2003). Além de serem práticas sociais, os jogos, devido a essas características de envolvimento do alfabetizante com a atividade escolar, são recursos

compatíveis ao processo de aprendizagem uma vez que possibilitam a mediação através de indagações e reflexões impulsionadas pelo professor para o desenvolvimento de uma prática significativa para o educando.

Neste trabalho serão explorados o percurso histórico e o uso de jogos relacionados à alfabetização. A partir dessas concepções, será relatada a experiência em um curso de formação de professores na Universidade Federal do Ceará durante a disciplina de Letramento e Alfabetização no primeiro semestre de 2019, com o planejamento e a elaboração de jogos para utilização em turmas do ciclo de alfabetização.

## **METODOLOGIA**

Para fundamentar este estudo foi realizada uma pesquisa de cunho qualitativo do tipo bibliográfica, a partir da consulta de artigos e outros documentos para a fundamentação teórica -importância e utilização de jogos lúdicos para alfabetização. Como instrumento de articulação entre teoria e prática, foram consultados, ainda, planos de aula produzidos na disciplina de Letramento e Alfabetização, do Curso de Pedagogia Noturno da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Ceará (FACED/UFC), no primeiro semestre de 2019.

Tais planos deveriam ter como principal recurso um jogo lúdico, com objetivo de propiciar aos alunos uma experiência significativa durante o seu percurso no processo de alfabetização. A escolha desse aparato metodológico deu-se devido a compreensão do jogo como recurso mediador do processo de ensino-aprendizagem.

## **DESENVOLVIMENTO**

## **1 Abordagem histórica**

A história da alfabetização no Brasil foi marcada por intensos antagonismos. Além disso, o processo não se fortaleceu em cima de uma teoria, mas do fazer: fazer pela experiência. Os discursos sobre métodos foram subjugados/sufocados por uma compreensão errônea do construtivismo e da finalidade da palavra letramento, o que fortaleceu as estratégias rígidas cujo objetivo era, na sua maior parte, a decodificação das letras do alfabeto. Com o aparecimento de novas perspectivas educacionais, os métodos sintético, analítico e mistos (analíticos-sintéticos) passaram por uma ampla e acelerada difusão por todo o país.

A partir da década de 1990, houve uma mescla nas práticas escolares entre às reflexões sobre o ato mecânico da alfabetização, que ensina a técnica sem que o sujeito saiba aplicar estes saberes em seu cotidiano, e a busca por explorar o letramento na apropriação da língua escrita, indo para além do modo mecânico, repetitivo e alienado de sentido para os sujeitos que estão em processo de alfabetização.

Sendo assim, é necessário compreender que Letramento e Alfabetização são dois processos distintos, porém indissociáveis, pois a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) é tão fundamental quanto a capacidade do indivíduo de precipitar o seu mundo e seus conhecimentos prévios como repertório de produção e compreensão da língua (FERREIRO & TEBEROSKY, 1985). É por esse motivo que o processo de aquisição da leitura e escrita deve levar em consideração o contexto e a realidade de cada indivíduo, percebendo-os como agentes ativos da sua aprendizagem.

## **2 Os jogos e a alfabetização**

De acordo com o Manual Didático do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da Universidade Federal de Pernambuco, jogos são práticas sociais e,

além de constituir-se como veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência (2009, p.10)

De fato, jogos são recursos multifacetários que por terem um planejamento tanto para sua construção quanto execução, possuem objetivos pré-estabelecidos os quais permitam atividades significativas quando voltados para o ensino de conteúdos escolares.

Refletir sobre as mediações realizadas nos processos de aquisição e leitura e escrita é um meio pelo qual o professor pensa os objetivos de aprendizagem pautados em situações significativas para os educandos. Dessa forma, é necessário se apropriar de métodos e metodologias que proporcionem discussões, reflexões e que ressignifique às ações para que, dessa forma, o professor junto aos instrumentos de mediação funcione como meio para a construção de um novo conhecimento. Nesse sentido, Kishimoto (2003) diz que o jogo é um instrumento com potencial, pois:

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 (p.37)

Entretanto a autora retoma à importância da mediação do professor. O jogo em si apresenta limitações, com isso se faz necessário o planejamento e à disposição de material para o trabalho a ser realizado.

Quando se refere ao processo de alfabetização, é preciso considerar todas as etapas que o compõe. Nesse sentido, antes de se debruçar especificamente sobre os recursos utilizados, é importante caracterizar os sujeitos que estão inseridos diretamente nesse processo: docentes e alunos. Ao assumir o papel de mediador pedagógico, o professor torna-se provocador, contraditor, facilitador, orientador.

Ao considerar a importância da discussão desse material por professores, também é necessário argumentar sobre sua utilização e o estudo do assunto ainda na formação inicial, como foi feito durante a disciplina de Letramento e Alfabetização. Após discussões sobre a temática, foram produzidos e apresentados pelos alunos diversos jogos e atividades voltadas para as turmas do ciclo de alfabetização (crianças, jovens e adultos).

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O uso de jogo na alfabetização permite a reflexão sobre princípios do sistema de escrita alfabética, consciência fonológica e outros conceitos sem remeter aos treinos exacerbados e repetições de sílabas, proporcionando um ambiente de aprendizagem agradável e de sujeitos ativos no seu processo. O jogo não tem uma ação diretiva entre aluno e professor, mas sim, é uma ação compartilhada entre os sujeitos. Como instrumento da mediação, esse recurso amplia o espaço de participação dos sujeitos na construção do seu próprio conhecimento, pois os indivíduos passam a poder interagir e compartilhar suas próprias hipóteses.

A elaboração de jogos a serem usados nas aulas de alfabetização proporciona aos indivíduos participantes do processo de aquisição de leitura e escrita momentos de reflexão

sobre a língua estimulando o conflito de esquemas através da esfera lúdica do jogo. Pois, o jogo junto a mediação do professor é palco para examinar as hipóteses de escrita do aluno.

Em relação aos planos de aulas estudados, foi perceptível a necessidade de alguns elementos que devem anteceder a própria construção e execução desses recursos. Antes de planejar uma atividade, a significação dela no processo de alfabetização, bem como para a participação e interação pessoal do estudante, o professor precisa considerar as especificidades dos sujeitos para os quais ele está planejando.

Ao ser fundamentado em um estudo prévio no qual seja imprescindível considerar os objetivos para o que aquela atividade se propõe, o jogo passa a ter uma funcionalidade específica que não está ligada apenas ao divertimento.

Dito isto, ao desenvolver o jogo para alfabetização é necessário conhecer o nível de hipótese dos educandos. Para isso, seguindo o exemplo de alguns planos acolhidos, frisa-se à importância de utilizar estratégias como as apresentadas na pesquisa de Ferreiro & Teberosky (1985), em relação à definição dos níveis psicogenéticos de leitura e escrita.

Desta forma, para melhor compreender os conhecimentos das crianças sobre o objeto, uma opção para sondagem das condições de leitura e escrita é o livro: Avaliação da leitura e da escrita: uma abordagem psicogenética, produzido por de Figueiredo, Gomes, Melo e Farias (2009). Este material consiste em atividades propostas para todos os níveis psicogenéticos de leitura e escrita (pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético) que buscam evidenciar as características dos conhecimentos de leitura e escrita dos educandos. Dessa forma, constitui um instrumento de aproximação com a realidade das crianças, demonstrando que ela não recebe apenas um rótulo, mas demonstra as hipóteses que possui sobre escrita e leitura, permitindo ver seu potencial.

Para que o jogo além da esfera educativa, também assuma a esfera lúdica é necessário compreender as relações da turma com o jogo. Para isto é necessário ser feito uma observação. Segundo Gil (2008, p.100) “A observação constitui elemento fundamental para a pesquisa. Desde a formulação do problema, passando pela construção de hipóteses, coleta, análise e interpretação dos dados, a observação desempenha papel imprescindível no processo de pesquisa”. A partir da observação das relações dos indivíduos entre si e com jogos surge os questionamentos: Dentro das relações desenvolvidas entre eles, a turma joga? Qual jogo chama atenção? A partir desses questionamentos é elaborado o jogo, baseado nas hipóteses de leitura e escrita dos educandos, e da sua relação social com o recurso.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

A alfabetização no Brasil passou por dois períodos históricos distintos, um dominado por atividades de repetição; outro com caráter de negligência devido à difusão equivocada do construtivismo como método.

Os jogos, além da sua função lúdica, apresentam potencialidades a serem desenvolvidas pelo professor auxiliando o processo de ensino-aprendizagem. Utilizar este material é também conceber o sujeito ativo e participante na construção do seu conhecimento e, ao planejar a elaboração de jogos a partir dos conhecimentos prévios do educando, possibilita um ambiente de desenvolvimento e reflexões necessárias ao processo individual de aprendizagem.

Diante do que foi exposto, debater novas formas de mediar os processos de aquisição de leitura e escrita possibilita a reflexão da ação do professor, ou seja, influencia diretamente na sua prática. Dessa forma, mediante as especificidades da turma, além de auxiliar no processo

de aprendizagem, é papel do professor buscar meios heterogêneos que atendam tais necessidades sem tornar o processo massivo e puramente mecânico para os educandos.

O contato com este material ainda na formação de professores oportuniza aos futuros profissionais possibilidades de trabalho na sua atuação. Além de remeter a importância da reflexão sobre o assunto, disciplinas as quais exploram o uso de jogos e de metodologias voltadas à motivação interna do sujeito (lúdico) são importantes para perpetuar as concepções em que percebem o educando como centro e atuante no seu processo de ensino aprendizagem.

Dessa forma, explorar estes conceitos na formação de professores fortalece práticas voltadas à reflexão da língua, diferente de métodos os quais percebem o processo de alfabetização apenas como treino e de habilidades específicas. A prática da leitura e escrita deve ser reforçada em todos os níveis de hipóteses a fim de auxiliar o percurso do educando, sendo concebida como um trabalho de parceria entre o educando e o professor.

## REFERÊNCIAS

CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009.

DIAS, M.C.M. Metáfora e pensamento: considerações sobre a importância do jogo na aquisição do conhecimento e implicações para a educação pré-escolar. In KISHIMOTO, T. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2003.

FERREIRO, Emília e TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1985.

FIGUEIREDO, R.V. de; GOMES, A.L.L; MELO, C.M.N; FARIAS, M.C.Q. Avaliação da Leitura e da escrita: uma abordagem psicogenética. Fortaleza: Edições UFC, 2009.

GIL, Antonio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social** / Antonio Carlos Gil. - 6. ed. - São Paulo: Atlas, 2008.