

## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA

Yasmin Renata da Paixão Cabral <sup>1</sup>

### RESUMO

O presente artigo trata de um relato de experiência com embasamento teórico e tem por objetivo discutir sobre a importância dos jogos no processo de alfabetização, através de autores como Aguayo (2013), Smolka (2008) e Kishimoto (1995). Trazendo a vivência no estágio não obrigatório, justifica esse trabalho, haja vista que durante a minha vivência surgiram questionamentos sobre a importância da presença de jogos durante o processo de letramento e alfabetização de crianças do ensino fundamental. A partir de observações, analisando o papel e a importância do professor neste processo, os recursos e artifícios essenciais para realização deste trabalho, conceitos importantes para a reflexão sobre a relevância do mesmo, sendo possível também perceber outras características do jogo. Constituindo-se este estudo a partir de uma pesquisa bibliográfica, documental, dissertações e outros trabalhos de caráter acadêmico sobre o tema selecionado, onde o presente trabalho conclui ainda que o estudo apresentado representa uma importante fonte de reflexão para o avanço da discussão da temática dentro do ambiente escolar, os pontos importantes dos jogos, onde a socialização e a diversão são coisas muito significativas, pois a alfabetização com jogos vai além de apenas fazer brincadeiras sendo este processo fundamental para a garantia do exercício de cidadania no decorrer da vida.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Jogos, Reflexão.

### INTRODUÇÃO

Este trabalho vem expor a experiência de um estágio não obrigatório no Ensino Fundamental de uma estudante do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Pará (UFPA), na escola, EMEIF xxxxxxxx” situada no conjunto Quinta dos Paricás, Icoaraci,

---

<sup>1</sup> Graduanda em Pedagogia. Faculdade de Educação. Instituto de Ciências da Educação. Universidade Federal do Pará. E-mail: [yasminpaixao224@gmail.com](mailto:yasminpaixao224@gmail.com)

Belém do Pará atendendo alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, com objetivo de ganhar experiência e observar a prática da escola, que ocorreu no período letivo de 2023.

Desta forma, discutir a importância dos jogos no processo de alfabetização embasada por autores como Aguayo (2013), Smolka (2008), Maria Mendes; Terezinha Nóbrega (2004), Magda Mendes; Raquel Rodrigues (2015) e Kishimoto (1995), que tratam do tema em concomitância com o relato de experiência, trazendo à tona discussões e reflexões.

Maiza Aguayo (2013) na sua monografia de especialização “A importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental”, a autora discute que a alfabetização é muito mais que ler e escrever, as crianças nessa fase estão em formação física, mental, emocional e social, e essa educação não deve ocorrer de uma maneira mecânica como a maioria das escolas fazem, a partir de um processo de fixação, repetição, decoração e memorização, pois, a escola deve ser também um lugar de ludicidade, satisfação, prazer, alegria e brincadeira.

Mais a alfabetização com jogos vai além de apenas fazer brincadeiras, para que esse processo ocorra de uma maneira saudável precisa-se de métodos e técnicas de ensino, onde o professor deve fazer um estudo diferenciado de acordo com a turma que vai ser ensinada, pois, as pessoas são diferentes, tem suas particularidades e são de culturas distintas. Tendo o professor um papel importantíssimo nesse processo, sendo o motivador, visto que esse processo precisa de estímulo e ser trabalhado de uma forma agradável, onde o professor tenha a função de estimular o desenvolvimento cognitivo da criança, através também de um conhecimento das ciências, para desenvolver a aprendizagem desses conhecimentos através de jogos e brincadeiras, uma vez que as brincadeiras fazem parte das crianças, como trazido por Maiza Aguayo (2013, p.13) Apud Vygotsky (1991, p.52) “ressalta que brincadeira cria as zonas de desenvolvimento proximal e que estas proporcionam saltos qualitativos no desenvolvimento e na aprendizagem infantil”, ou seja a partir do auxílio dos jogos e brincadeiras consegue-se avançar mais e desenvolver as potencialidades das crianças. Podemos observar a importância do professor nesse processo de alfabetização observado no filme “A língua das mariposas” (2008), onde mostra um professor extraordinário, que surpreende as crianças e seus familiares ao tomar uma postura totalmente avessa ao que esperavam. Se espera uma educação bancária, realizada em um local fechado, através de castigos e punições. O Professor trazido pelo personagem Dom Gregório demonstrava que

era diferente, ele respeitava e ensinava as crianças a partir da análise, através da observação da natureza, da produção do lúdico, atiçando a curiosidade e a sede de aprender, devendo este ser o papel de um professor, como base desse processo, utilizando-se de diversos recursos para isso, ou seja o professor não pode se fechar em sua mentalidade, deve explorar e se utilizar de diversos recursos, assim como os jogos.

## **METODOLOGIA**

A metodologia aplicada na composição do presente artigo diz respeito a uma pesquisa bibliográfica, a partir de artigos científicos, dissertações de caráter acadêmico sobre o tema selecionado, foram utilizados os autores Aguayo (2013), Smolka (2008), Maria Mendes; Terezinha Nóbrega (2004), Magda Mendes; Raquel Rodrigues (2015) e Kishimoto (1995), sendo este trabalho também fundamentada em um levantamento exploratório, sobre um relato de experiência os quais representam grande relevância para a discussão.

## **RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Há muitos jogos e brincadeiras que ajudam na aprendizagem em geral e no processo de alfabetização, como os jogos industrializados, os gamificados, os feitos artesanalmente de materiais recicláveis ou simplesmente os conhecidos pelas crianças e que são passados de geração em geração, como a adedanha, que pode ser utilizado para as crianças relacionarem letras com objetos, lugares, animais etc. Tem também o jogo da força que estimula o encontro de consoantes e vogais, a palavra cruzada que consiste em reconhecer as letras e o som fazendo com que as crianças passem a reconhecer as palavras, gerando desafios e divertindo-as, possibilitando o aprender por meio das brincadeiras.

Assim como constatado pela autora Ana Smolka (2008), em sua obra “A criança na fase inicial da escrita”, que conta em um relato de experiência, que passou a observar a aquisição da linguagem escrita em um centro de atendimento ao pré-escolar em campinas, constatando a importância dos jogos no desenvolvimento das crianças, sendo importante se buscar novas alternativas de ensino, aprender a ler e escrever de diversas formas a partir de diversos recursos, coisa que por ela foi observada, e hoje ainda passa por pesquisar

questionamentos e discussões, haja visto que em todos esses anos a educação tenha passado por poucas mudanças, mais mesmo assim muito significativas

Para tanto, partindo do pressuposto de que o jogo tem uma função fundamental no desenvolvimento das crianças e, como tal, possui um significado, um sentido, no processo de organização das experiências, elaboração de pensamentos, expressão de sentimentos, construção de conhecimentos. Tinha como ponto de fundamentação teórica os estudos de Huizinga (1971), Piaget (1975, 1976 e 1978), Vygotsky (1975 e 1978), Wallon (1978 e 1979), Freinet (1976 e 1977) e Bruner (1975) entre outros. (SMOLKA, 2008, p. 22).

Para compreender a importância dos jogos, temos que saber o que é o jogo? o Jogo a partir da autora Tizuko Kishimoto em seu artigo “O jogo e a educação infantil” (1995), pode-se perceber que o jogo tem regras, onde na maioria dos casos há alta cobrança para que se finalize logo o jogo em busca de uma “vitória”, mesmo que não se tivesse nenhuma, por conta da competição interna que temos em nós, onde ambos os jogos tem suas peculiaridades e distanciamentos como a competição, cooperação, trabalho em equipe, podendo ser prazerosos, com aquisição de regras, entre outros. Já em seu distanciamento pode se dar pelos seus objetivos, estratégias e atitudes etc...

### **Relato de Experiência**

Durante meu estágio não obrigatório realizado na “EMEIF xxxxxxxx” situada no conjunto Quinta dos Paricás, Icoaraci, Belém do Pará atendendo alunos do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, onde estão incluídos alunos com necessidades especiais, entre elas crianças com Paralisia Cerebral, Autismo, Síndrome de Down, TDAH (transtorno do déficit de atenção com hiperatividade), Baixa Visão etc. Onde atuo na sala de recurso e nas salas regulares, a sala do AEE (atendimento educacional especializado) é um ambiente pequeno onde fazemos os atendimentos a essas crianças da melhor maneira possível e com os recursos que nos são disponíveis, pude apurar que os jogos são artificios essenciais para realização desse trabalho, com a ajuda deles consegui observar o progresso dessas crianças, resultados positivos, onde os jogos as estimulavam a aprender sempre mais, como exemplo disso temos uma aluna X com TDAH e Dislexia que tentamos diversos métodos para que a mesma aprendesse o alfabeto, tentamos algumas coisas, mas sem muito êxito, ela aprendeu a memorizar as vogais através da brincadeira da amarelinha. Outro caso é de um aluno Y com Autismo, pelo fato de sua deficiência o mesmo é muito agitado, só conseguimos fazê-lo

concluir suas atividades após ele brincar com algum jogo, porque como ele sempre está muito “inquieto” parece que com o jogo ele consegue “desacelerar”, onde ele conseguiu se concentrar um pouco mais, sendo possível notar que o jogo pode ser utilizados tanto como um recurso de aprendizagem quanto um recurso terapêutico, em outra experiência com a turma do 1º ano do ensino fundamental, uma turma muito agitada e barulhenta tendo em média 30 crianças, com muita dificuldade na alfabetização optamos por fazer um bingo de imagens, onde as cartelas eram compostas por imagens de frutas, objetos, etc, em um recipiente a escrita destas imagens, onde um aluno por vez selecionava a palavra, escrevia a mesma no quadro e via se as demais crianças conseguiam ler, se não eu as ajuda a partir das junções das sílabas, depois de decifrar a palavra as crianças que tinham a figura da mesma marcavam em suas cartelas, sendo possível notar que elas aprenderam em conjunto de uma maneira lúdica e divertida, através das imagens e das palavras, então a partir dessas observações onde era possível ver suas empolgações e alegria, onde foi possível verificar e comprovar a eficácia e importância dos jogos para a alfabetização e para o âmbito escolar.

Desse modo, com os jogos que praticamos foi possível notar a importância da cooperação e atitudinal, ambos dependiam das atitudes das pessoas, tanto para quem ensina a dinâmica quanto para quem aprende, sendo ela coletiva ou individual, onde cada pessoa age a partir de suas potencialidades, vivências, individualidades, sendo o jogo importante para se trabalhar tudo isso, então porque não ser utilizado na educação? Podendo ser utilizado para se ensinar valores e princípios.

Onde se tornou possível perceber outras características do jogo trazidas por Tizuko Kishimoto (1995), o jogo pode estar presente em diferentes contextos, cultura e tempo. outro ponto importante são que os jogos precisam está inserido em uma linguagem de diálogo, cooperação e em um contexto social, por estar inserido em uma cultura.

Pode ser notado também a importância do corpo, como trazido por Maria Mendes e Terezinha Nóbrega no artigo “Corpo, natureza e Cultura: contribuições para a educação” (2004), nos jogos que praticamos e a partir da autora pude compreender melhor a relação entre corpo, natureza e cultura , pois, na dinâmica também se vê que os jogos, gestos, linguagem corporal, em ambos o corpo é capaz de proporcionar originalidade à medida que vai interagindo, se reorganizando, provocando mudanças conforme o ambiente, a sua natureza, a interação com outras pessoas, o corpo e sua linguagem tem suas especialidades,

sua cultura, pois, o “humano é um ser vivo complexo, uno e simultaneamente, que faz parte de um tempo, considerado uno e múltiplo[...]” (p.130)

O corpo assim como os jogos também são uma produção cultural, em constante construção, mudança e possibilidades, pois, como trazido pelas autoras, estamos em constante necessidade de interação com o outro. Então porque não trabalhamos e utilizamos disso tudo nas práticas educativas através dos jogos, utilizando coisas inerentes ao ser humano na educação.

E em se tratando do estágio sendo ele obrigatório ou não, podemos constatar que para a formação dos futuros pedagogos aprendendo através da práxis como os jogos são importantes para a transmissão de conhecimento, onde a educação deve buscar utilizar os jogos como fonte de diversão, mas também com a finalidade de associar a eles aprendizagens, não deixando as brincadeiras de lado, pois, também tem seus efeitos positivos dependendo da pessoa e suas motivações.

Práxis essa é a palavra que vem definir a experiência que tive, pois, se tem a priori o contato com os textos, onde fazem-se as discussões dos mesmos, depois a experiência no estágio com os jogos, onde conseguí assim ter um contato maior com alguns dos conceitos e discussões trazidos pelas autoras, assimilando-os melhor.

Posto isso, é possível perceber a diferença entre o conceito de brincadeira, sendo ela como trazida por Tizuko Kishimoto (1995), “[...] É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação.”(p.51). haja visto que brincar se dá a partir da imaginação do lúdico sendo essa também uma característica dos jogos.

Onde o brincar pode ser a partir de brinquedos, sendo eles os objetos utilizados para liberar a imaginação, reproduzir e representar certas realidades, uma sociedade pré-existente ou fictícia, diferente dos jogos o brincar e os brinquedos não se tem regras.

Para embasar melhor a importância dos jogos na aprendizagem, pode-se perceber a relevância do relato de experiência de Magda Mendes e Raquel Rodrigues em seu artigo “A educação no campo multisseriada: descobrindo o prazer do aprender nos jogos, brinquedos e brincadeiras” (2015), onde seu título já diz muito sobre, que independente do contexto, pode-se ter uma aprendizagem significativa, com embasamento, prazerosa, lúdica e que proporcione aprendizagem, levando-se em consideração o contexto cultural, como as autoras

mesmo dizem “aprender brincando” sendo de suma importância, a partir dos jogos, brincadeiras e brinquedos.

Nas escolas existe o tabu de que as crianças não aprendem nada brincando, jogando, se movimentando, mais pelo contrário o jogo pode ser utilizado para se desenvolver conhecimento e diversas habilidades, aprender a lidar com as frustrações, com o fato de que nem sempre vai vencer, coisa que deve ser trabalhado também a partir dos jogos

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pode-se concluir que a teoria traz a importância dos jogos no processo de alfabetização e no âmbito escolar, sendo reafirmado na prática, mais na maioria das vezes não vemos essa prática com jogos em sala de aula na maioria das escolas, onde em sua pluralidade ocorre uma educação bancária, sendo possível depois destas fundamentações teóricas e o relato de experiência, observar e ter a compreensão da importância dos jogos no processo de alfabetização.

Sendo de suma importância a experimentação da prática para a formação dos professores, se ter um olhar de criticidade sobre sua prática e experiências em sala de aula, sendo ela negativa ou positiva, experimentar e levar em consideração a vivência das crianças e seu contexto escolar, pois, faz com que olhemos com mais criticidade para nossa formação, fazendo com que consigamos argumentar e observar as crianças e suas particularidades, onde cada uma tem o seu jeitinho, sendo uma experiência gratificante e essencial.

Pode-se constatar que para a formação dos futuros professores o aprender através da práxis como os jogos é importantíssima para a transmissão de conhecimentos e para o processo de alfabetização, onde a educação deve buscar utilizar os jogos para a alfabetização e também como fonte de diversão, mas também com a finalidade de associar a eles aprendizagens, não deixando as brincadeiras de lado, pois, também tem seus efeitos positivos dependendo da pessoa e suas motivações.

## REFERÊNCIAS

AGUAYO, Maiza Iridã Bachixta Dias. **A importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental.** Monografia em Pós-Graduação em Educação : Métodos e Técnicas de Ensino – Universidade Tecnológica Federal do Paraná – UTFPR – Campus Medianeira, 2013, p. 7-31.

A língua das mariposas. Diretor: José Luis Cuerda. Produção; Canal + España. Espanha, 1999.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação infantil.** Pro-Posições, Vol. 6 nº 2 [17]. Junho de 1995. p. 46-63.

MENDES, Magda Brandão; RODRIGUES, Raquel Samara Nogueira. a educação no Campo Multisseriado: descobrindo o prazer de aprender nos jogos, Brinquedos e Brincadeiras. II CONEDU Congresso Nacional de Educação. 2015.

MENDES, M. I. B. S.; NÓBREGA, Terezinha Petrucio da. Corpo, Natureza e Cultura: Contribuições para a Educação. Revista Brasileira de Educação: Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação, Rio de Janeiro, Brasil. set- out- nov- dez, 2004. p. 125-137.

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante. UM BREVE PERCURSO DO TRABALHO. In: A criança na fase inicial da escrita: a alfabetização como processo discursivo. Campinas, SP. 12. Ed. Editora Cortez. 2008.