

RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA NO EMPREGO DE JOGOS DIDÁTICOS NA MEDIAÇÃO DO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PÚBLICA

Francisca Francinalva Vieira Nobre ¹

Erika de Fatima Guimarães Souto ²

Luiza Hilario Marques ³

Ildo Salvino de Lira ⁴

RESUMO

O objetivo deste texto é abordar os jogos como recursos didáticos na mediação do processo de alfabetização. Para isso, adotamos como ponto de partida nossas reflexões processadas a partir de uma experiência colaborativa que se encontra em tradução no contexto de uma escola pública da Rede de Ensino de João Pessoa. As ações dessa iniciativa alinham-se ao propósito de contribuir com o processo de alfabetização de estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental, além de atentar para a formação inicial de acadêmicos do curso de Pedagogia (presencial) do campus I, da UFPB. A trajetória metodológica ancorou-se na abordagem qualitativa (CHIZZOTTI, 2006), cujo foco de análise aqui assumido envolveu observações dos momentos de mediações, registros fotográficos, além de considerar os registros das progressões de aprendizagens dos estudantes acompanhados. O processo de análise foi conduzido a partir das contribuições de autores que enfatizam a importância dos jogos voltados à alfabetização (BRANDÃO, FERREIRA, ALBUQUERQUE, 2009; SILVA; MORAIS, 2022). Conclui-se que o emprego de jogos possibilitou, de modo lúdico e significativo, que as crianças avançaram quanto à compreensão da natureza e o funcionamento do sistema de escrita alfabética.

Palavras-chave: Alfabetização escolar, jogos, recursos didáticos.

INTRODUÇÃO

A proposta deste trabalho é demonstrar a importância dos jogos como recursos didáticos no processo da alfabetização de crianças, assim como, abordar a pertinência dessa reflexão para a formação inicial de professores alfabetizadores. A intencionalidade em explorar o uso dos jogos contempla duplamente sua importância, uma vez que, visa potencializar o processo de consolidação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) como também, oportunizar aos futuros docentes uma percepção propositiva mediante o emprego desses recursos na alfabetização escolar.

Para isso, adotamos como ponto de partida as nossas ações no projeto “Práticas de ensino na alfabetização na escola pública, e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º Ano do Ensino Fundamental não alfabetizadas”, conduzido no contexto de uma escola pública situada no município de João Pessoa, Paraíba.

¹Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba- UFPB, franvieiranobre@gmail.com;

²Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, erikacat20@gmail.com;

³Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, luizahilario@outlook.com;

⁴Professor orientador: Profº Drº Ildo Salvino de Lira. (DME/CE/UFPB).- UFPB, ildoslira84@gmail.com;

O referido projeto objetiva contribuir para a melhoria da qualidade do ensino básico, especificamente em relação à consolidação do processo de alfabetização de crianças do 3º ano do Ensino Fundamental, além de fomentar a formação inicial de alfabetizadores a partir da interlocução entre universidade e escola pública.

A partir de tais objetivos, nossa trajetória ancora-se em diferentes autores (BRANDÃO, FERREIRA, ALBUQUERQUE, 2009; SILVA; MORAIS, 2022) que preconizam o ensino sistemático de alfabetização e o uso de diferentes recursos didáticos, entre os quais, os jogos, tendo em vista auxiliar os aprendizes na apropriação desse sistema notacional e representacional.

Nossas ações voltam-se à consolidação do processo de alfabetização de estudantes do 3º ano do Ensino Fundamental. Na atual fase do projeto, acompanhamos 23 aprendizes cujas mediações ocorrem por meio de um planejamento sistematizado envolvendo o emprego de diferentes recursos: alfabeto móvel, ficha dos nomes, jogos, textos da tradição oral, paradidáticos, entre outros.

As vivências no projeto ocorrem entre março e dezembro de 2023, envolvendo a participação de graduandos/as do curso de Pedagogia (presencial), *Campus I* - Universidade Federal da Paraíba (UFPB).

O texto encontra-se estruturado em seções, a saber: inicialmente, aborda a proposta metodológica do estudo. Posteriormente, atenta ao referencial teórico. Em seguida, trata da análise dos dados e por fim, apresenta as considerações finais.

METODOLOGIA

Este trabalho trata-se de um relato de experiência de abordagem qualitativa (CHIZZOTTI, 2006). Cujo objetivo conforme anunciado, consiste em abordar os jogos como recursos didáticos na mediação do processo de alfabetização, considerando as ações desenvolvidas no contexto de um projeto colaborativo que se encontra em curso no contexto de uma escola pública da rede de ensino de João Pessoa.

Diante desse propósito, filiamo-nos à defesa da importância da mediação do processo de alfabetização por meio de jogos como estratégia que favorece a exploração dos princípios do SEA, envolvendo uma aprendizagem lúdica, problematizadora e desafiante.

A análise foi consubstanciada pelos registros fotográficos, observações produzidas durante os momentos de mediação, além de envolver os dados das progressões de aprendizagens dos estudantes acompanhados pelo projeto.

De posse dos dados, o tratamento foi processado com base na técnica Análise de Conteúdo (BARDIN, 2011), envolvendo as seguintes etapas: Inicialmente, conduzimos a pré-análise com a finalidade de constituir o *corpus* da pesquisa. Nesse momento, selecionamos as informações disponíveis no banco de dados e registros do projeto. Por sua vez, procedemos com a leitura detalhada dos materiais. Por fim, conduzimos a interpretação dos resultados à luz do referencial teórico.

O USO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização, segundo Soares (2020, p. 27), é compreendida como um:

processo de apropriação da “tecnologia da escrita”, isto é, do conjunto de técnicas, procedimentos, habilidades- _ necessárias para a prática da leitura e da escrita: domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas; habilidades motoras de uso de instrumento da escrita (lápis, caneta, borracha...) aquisição de modos de ler, aprendizagem de uma certa postura corporal adequada para escrever ou ler, seguindo convenções da escrita, tais como a direção correta da escrita na página (de cima para baixo, da esquerda para a direita); a organização espacial do texto na página; a manipulação correta e adequada dos suportes em que se escreve e nos quais se lê –livro revista, jornal, papel etc.

Nota-se pela definição acima que apreender o domínio tecnológico da escrita exige múltiplos saberes do aprendiz, além de uma mediação qualificada, considerando os percursos já consolidados em vista da compreensão desse sistema representacional.

Cientes disso, os jogos vêm sendo considerados como potencializadores dessas aprendizagens tanto para a aquisição de novos conhecimentos quanto para a consolidação em aliança com outros recursos didáticos. Tal concepção pode ser conferida pelos estudos de diferentes autores (LEAL, ALBUQUERQUE, LEITE, 2005; MORAIS, 2012, 2019).

Já o letramento, também definido por Soares (2020, p.27) como, as “capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita [...]”, revela o processo do uso da língua pela interação e interlocução enquanto elemento cultural para propósitos coletivos e individuais, por isso, apropriar-se desse direito é fundamental para o exercício da cidadania na sociedade contemporânea. Ainda nessa perspectiva é fundamental compreender o intercâmbio entre alfabetização e letramento também tratado por Soares (2020, p. 27) ao elucidar que “[...] a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em atividades de letramento [...]”

Concordando com a autora, convém ressaltar o que esclarece Morais (2012, p.54) ao referir que “o processo de letramento começa fora da instituição escolar”, por isso, a pertinência em fazer conectivos com a realidade dos educandos, a fim de adaptar e readaptar

os recursos pedagógicos favoráveis à aprendizagem dos mesmos. Ou seja, a escolha dos jogos deve considerar tais realidades no contexto das aprendizagens. Desta forma, considerando a identidade e o caráter cultural dos jogos adotados pelas múltiplas sociedades, escolhê-los com finalidades pedagógicas é de grande valia nesse processo da alfabetização.

Ciente disso, convém elencar que muitos são os desafios encontrados pela escola a fim de garantir que os educandos consolidem a alfabetização nos três primeiros anos do Ensino Fundamental. Isso se deve, a uma série de fatores sistemáticos, dentre eles, as desigualdades sociais que mais repercutem nesse processo. Entretanto, conforme demonstrou Soares (2020, p13) “toda criança pode aprender a ler e a escrever” e nessa perspectiva, o foco e o comprometimento com as aprendizagens são primordiais.

Soma-se a esse compromisso, a escolha criteriosa dos recursos didáticos que podem ser confeccionados, reelaborados e executados viabilizando uma intervenção pedagógica condizente com as necessidades dos alunos/as. Convém ressaltar ainda que através do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), instituído no ano de 2012, o Ministério da Educação e Cultura (MEC) disponibilizou para todas as redes de ensino diferentes materiais didáticos, tendo em vista reforçar as ações no campo da alfabetização escolar e apoiar os docentes em suas ações pedagógicas, como também, favorecer a aprendizagem significativa dos educandos. Destes recursos, destacamos a caixa de jogos de alfabetização elaborada pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), conforme registro a seguir:

Figura 1: Caixa de Jogos do CEEL



Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=49126>

Essa coletânea é formada por 10 jogos destinados ao processo de alfabetização, são eles: Bingo dos sons iniciais, Caça rimas, Dado sonoro, Trinca mágica, Batalha de palavras, Mais uma, Troca letras, Bingo da letra inicial, Palavra dentro de palavra e Quem escreve sou eu.

Os jogos propostos se baseiam em uma visão construtivista da aprendizagem, inspirada, entre outros, nos trabalhos de Emília Ferreiro e Ana Teberosky. Em vez de ver a

aprendizagem como uma simples transmissão de informações, a perspectiva construtivista entende que os alunos constroem ativamente seu conhecimento, interagindo com o ambiente, os materiais e os outros.

Pelo exposto, o emprego de jogos considera a importância do lúdico no processo de aprendizagem e, busca integrar o prazer de jogar com a construção do conhecimento sobre a língua escrita. Ao fazer isso, busca-se proporcionar aos professores ferramentas valiosas para tornar o ensino da leitura e da escrita mais significativo e eficaz.

Nesse cenário, os jogos de alfabetização com seu caráter social e cultural vêm demonstrando resultados significativos no desenvolvimento de habilidades para apropriação do sistema notacional e representacional da língua escrita. Conferido inclusive pelos estudos de (SILVA E MORAIS, 2022). Deste modo, é fundamental compreender a intencionalidade dos denominados “jogos da linguagem” abordados por eles. Silva e Morais (2022, p.266):

[...] os jogos de linguagem envolvem desde canções e brincadeiras que favorecem a análise e a manipulação sonora, como a produção de rimas e aliterações, até aqueles que implicam uma análise semântica e lexical, como a produção ou identificação de palavras pertencentes a um mesmo campo semântico.

Observa-se que são múltiplas as finalidades envolvidas nos jogos da linguagem, conferindo o desenvolvimento da consciência fonológica, condição essencial para a compreensão da escrita alfabética e sua conduta na relação grafema-fonema, conforme esclarece Morais e Silva (2022, p. 203): “Desenvolver algumas habilidades de consciência fonológica é uma condição necessária para compreender a escrita alfabética e aprender suas convenções ligadas às relações entre fonemas e grafemas”. Nessa dinâmica, é necessário ter clareza que o sentido do sistema notacional da escrita perpassa também pela capacidade de refletir sobre tais habilidades.

Numa visão mais ampliada e considerando as proposições do SEA, Leal, Albuquerque e Rios (2005, p.119), dividem os jogos em três categorias:

[...] aqueles que inserem atividades de análise fonológica sem fazer correspondência com a escrita; os que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas; os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas.

Segundo o exposto, a intencionalidade no uso dos jogos deve levar em consideração a proposta do objetivo perseguido, oportunizando ao educador fazer uso adequado da ferramenta pedagógica em seu contexto de necessidade, tal situação comunga com as fases de desenvolvimento da escrita definidas por Ferreiro e Teberosky: “pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético” (BRASIL 2012, p.11).

Na fase *Pré-silábica* as crianças começam a perceber que a escrita tem uma função e um significado, mas ainda não há uma compreensão clara da relação entre fala e escrita; *Silábica sem valor sonoro*, nessa hipótese a criança percebe que as palavras são formadas por pedaços, as sílabas, porém, não fazem relação com a pauta sonora; Na *silábica com valor sonoro* fazem relação fonema-grafema, porém não em sua totalidade, ou seja, podem representar cada sílaba apenas por uma letra; na *silábica alfabética* já reconhecem que uma sílaba possui mais de um grafema; enfim chegam ao nível *alfabético* cuja pauta sonora é representada pelos grafemas, conforme evidencia Soares (2020).

Ciente dos atravessamentos desses níveis, as habilidades de consciência fonológica são imprescindíveis nesse processo, deste modo, os jogos utilizados com a finalidade em desenvolver a consciência fonológica devem primar pelas seguintes habilidades:

1. separar palavras em suas sílabas orais;
2. contar as sílabas de palavras orais;
3. comparar duas palavras e identificar qual é maior (porque tem mais sílabas);
4. produzir (dizer) uma palavra maior que outra;
5. identificar palavras que começam com determinada sílaba;
6. produzir (dizer) uma palavra que começa com a mesma sílaba que outra;
7. identificar palavras que rimam;
8. produzir (dizer) uma palavra que rima com outra;
9. identificar palavras que começam com determinado fonema;
10. produzir (dizer) uma palavra que começa com o mesmo fonema que outra; e
11. identificar a presença de uma palavra dentro de outra (palavra). (MORAIS e SILVA 2022, p.214-215)

A citação, propõe a reflexão dos estudantes sobre a dinâmica que constituem as palavras em suas mais variadas formas, como semelhanças entre as sílabas, tamanhos diferentes, e até mesmo a existência de palavras dentro de palavras. Deste modo, fazer uso de jogos que corroboram com essas reflexões é fundamental para o desenvolvimento cognitivo e linguístico das crianças.

Desse modo, é pertinente a mediação do educador desde a escolha e seleção dos recursos didáticos até a execução de suas ações, tendo em vista a situação dos educandos e suas realidades, ou seja, tomar por referência os jogos e brincadeiras imersos em seus contextos, contribuirão com intervenções didáticas que permitirá adaptar e construir mecanismos propícios à reflexão e atenção sobre o uso da língua no desenvolvimento da escrita.

Quanto aos jogos que proporcionem refletir sobre os princípios do sistema alfabético, é pertinente considerar as propriedades do SEA, elaboradas por Morais (2012), cuja intencionalidade é compreender a dinâmica de um sistema notacional que representa a língua escrita. Nesse processo, Brandão, Ferreira, Albuquerque e Leal (2009, p.20), reforçam tal intencionalidade e sugerem jogos como: “Caça rimas”, “Quem escreve sou eu”, “Bingo letra inicial”, “Bingo som inicial”, “Dado sonoro”, dentre outros.

Por fim, os jogos de alfabetização como recurso promissor no processo da alfabetização, exigem mediação condizente com os objetivos traçados, como também, devem ser reconhecidos como meios, e não como fins. Uma vez que, devem aliar-se a outros recursos que provoquem a reflexão e o entendimento dos aprendizes sobre o processo da escrita alfabética.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A análise apresentada neste estudo, conforme já foi mencionado, resultou de reflexões processadas a partir das atuações no referido projeto colaborativo. Sendo assim, buscamos por meio das ações delineadas a apropriação do SEA, o emprego dos jogos no contexto da alfabetização, a fim de contribuir de maneira lúdica para o aprendizado dos alunos/as na aquisição do sistema da língua escrita.

Porém, sabemos que para que a progressão aconteça, é necessário “[...] que as jogadas sejam mediadas de modo a promover o máximo de reflexão e descobertas possíveis.” (MORAIS, ALMEIDA, 2022, p. 38). A partir desse entendimento, atribuímos um papel de destaque ao uso dos jogos durante o processo de mediação e acompanhamento dos alfabetizando.

Cabe aqui situar que antes de iniciar as ações na escola, realizamos atividades para identificar as hipóteses de escrita das crianças participantes. Após a análise, verificamos que no total de 23 crianças, quatro estavam no nível pré-silábico, uma no nível silábico sem valor sonoro, 17 silábico com valor sonoro e uma na hipótese alfabética.

Desse modo, nosso planejamento voltou-se para o desenvolvimento da consciência fonológica, definida por Morais (2020, p.50) como: uma “constelação de habilidades”, com o intuito de promover a consolidação do SEA.

De acordo com o planejamento, as atuações seguem uma rotina que inclui leitura de poemas, parlendas, cantigas, escrita de palavras, produção de cartazes e rimas, e jogos. Entendemos que no decorrer do desenvolvimento do SEA é imprescindível que as crianças tenham contato com diversos gêneros textuais e produções para além dos jogos, no qual para o processo de alfabetização “é fundamental ainda que haja o trabalho com diversidade de atividades para que diferentes conhecimentos sobre o sistema notacional possam ocorrer.” (OLIVEIRA, LEAL, 2022, p. 228).

O primeiro jogo trabalhado foi Batalha de Palavras cujo objetivo é “compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores; identificar a sílaba como unidade fonológica; segmentar palavras em sílabas; comparar quanto ao número de sílabas.”

(BRANDÃO et al, 2009, p.49). O jogo é composto por 30 fichas com figuras que se diferenciam na quantidade de sílabas, podendo ser jogado por dois jogadores ou duas duplas, vencendo o jogo quem tiver mais fichas no final.

Assim, ao iniciar o jogo cada criança ou dupla irá retirar do montante uma ficha e analisar qual palavra é maior ou qual palavra possui mais sílabas, ficando com a carta a criança que possuir a palavra maior. Durante a mediação do jogo, observamos o engajamento que as crianças tiveram ao participar, como também, percebemos as ligações e indagações que os mesmos fizeram ao verificar que a palavra “mão” e “pão” possuem apenas uma sílaba, pois para eles possuíam mais. O jogo proporciona às crianças reflexões que contribuem sobre as percepções da segmentação das unidades sonoras das palavras, sendo uma habilidade importante para o desenvolvimento da consciência fonológica, em vista da compreensão do SEA.

Imagem 2 - Vivência do jogo “Batalha de palavras”



Fonte: Acervo pessoal.

No jogo “Trinca-mágica” a finalidade é “compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final; comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.” (BRANDÃO et al, 2009, p.45) O jogo dispõe de 24 cartas com figuras, contendo oito trincas de palavras, representadas por figuras, que rimam. As rodadas podem ser jogadas por quatro participantes, sendo o seu funcionamento parecido com o do baralho. São distribuídas três cartas para cada participante e o restante das cartas ficam no monte. O jogador que iniciar pega uma carta e descarta outra, o jogador seguinte decide se pega a carta do monte ou a carta deixada pelo jogador anterior. O jogo prossegue até que um dos jogadores faça uma trinca com três cartas de figuras que rimam, ganhando o jogo.

Com isso, buscamos que as crianças identificassem as rimas. Podemos perceber durante as mediações que algumas crianças apresentaram dificuldades no início do jogo. Contudo, após alguns instantes, notamos que algumas associações foram feitas e as mesmas repetiam diversas vezes o nome das figuras para identificarem os sons parecidos, rimas.

Também verificamos um companheirismo entre as crianças, visto que todas estavam ajudando-se durante as jogadas. “Os jogos favorecem as relações interpessoais e os acordos entre membros de um grupo.” (OLIVEIRA, LEAL, 2022, p. 228).

Imagem 3 - Vivência do jogo “Trinca-mágica”



Fonte: Acervo pessoal.

O Bingo dos sons iniciais também foi utilizado na rotina do projeto. Seus objetivos didáticos são:

compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente; comparar palavras quanto às semelhanças sonoras; perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração). (BRANDÃO et al, 2009, p.45)

A intencionalidade ao utilizar o bingo é de proporcionar a compreensão de como a palavra é construída, essa percepção da estrutura das palavras é essencial para demarcação silábica e quantidade de grafemas que as sílabas possuem. O jogo possui 15 cartelas com seis figuras distintas e representação escrita, 30 fichas com palavras escritas e um saco para guardá-las, podendo jogar de dois a quinze jogadores. O jogo ocorreu da seguinte maneira: cada participante recebeu uma cartela contendo as seis imagens, o discente mediador sorteou uma palavra e reproduziu oralmente para o grupo, as crianças atentas ao som inicial da palavra tentam atrelar a imagem que possui ao som de sua cartela. O jogo segue até que as seis imagens estejam com palavras atreladas, definindo o vencedor.

Durante a mediação, identificamos que algumas crianças com maiores conhecimentos sobre os fonemas iniciais ou que já participavam de situações similares às vivências com esse tipo de jogo, tiveram um melhor desempenho. Já os que estão no processo de consolidação do SEA, se valeram, em alguns momentos, do compartilhamento de informações que ocorreram no decorrer das jogadas, oportunizando a construção de forma coletiva dos saberes referentes à alteração.

Imagem 4 - Vivência do jogo “Bingo do som inicial”



Fonte: Acervo pessoal.

Utilizamos como fonte para o aprendizado a compreensão de que a palavra é composta por segmentos sonoros. Assim, o jogo “Dado Sonoro” foi mediado da seguinte maneira: A cartela com as figuras numeradas ficaram à vista dos jogadores durante toda jogada, as fichas foram espalhadas sobre a mesa com figuras e palavras voltadas para cima, os jogadores decidem quem deve iniciar a partida, o primeiro jogador inicia lançando o dado e verificando qual é a figura na cartela que corresponde ao número sorteado, cada jogador deverá escolher uma figura cujo nome comece com a mesma sílaba da figura indicada na cartela sorteada, escolhida a ficha, o jogador pega-a para si, o próximo participante joga o dado e repete o mesmo procedimento, a cada ficha encontrada o jogador ganha um ponto.

Imagem 5 - Vivência do jogo “Dado-sonoro”



Fonte: Acervo pessoal.

Com a utilização deste jogo, foi abordada a pauta sonora inicial das palavras, elemento fundamental para que os educandos construam sua percepção acerca da constituição da cadeia de sons que compõem as mesmas. Durante a mediação, notamos como as crianças conseguem avançar na percepção do som inicial das palavras, trazendo para a vivência outras palavras que começam com a mesma sílaba, a qual percebemos a ampliação do repertório de palavras das crianças.

Enfim, considerando as nossas experiências, reiteramos que os jogos se constituem como uma ferramenta importante para o auxílio da consolidação do processo de alfabetização,

ou seja, a partir de uma aprendizagem lúdica, prazerosa, reflexiva e interativa. Com isso, percebemos um maior interesse dos aprendizes acompanhados, além dos reflexos identificados quanto à compreensão do SEA.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo deste trabalho, concluímos que os jogos como recursos didáticos na mediação do processo de alfabetização, demonstram-se eficazes e significativos no alcance do conhecimento sistematizado. Além disso, os jogos tornam o aprendizado lúdico. Brandão (2009) ressalta a importância do lúdico no processo de aprendizagem. Para ele, a aprendizagem deve ser compreendida não apenas como um acúmulo de informações, mas como uma construção social e cultural, em que os aspectos emocionais, sociais e cognitivos estão interligados. Nesse sentido, os jogos, ao proporcionarem um ambiente lúdico, tornam-se facilitadores dessa integração.

Nesse contexto, as ações pedagógicas com o uso dos jogos permitiram refletir e reduzir o contrassenso da visão deturpada sobre a adesão desse recurso enquanto instrumento didático, os jogos possibilitam momentos de afetividade e diálogo entre os alunos, somando-se com a aprendizagem. Desta forma, reforçou ainda mais a percepção dos educandos sobre a relação da pauta sonora com a escrita, da segmentação silábica e da concepção de palavras.

Quanto à participação e engajamento, observou-se um ambiente de colaborações mútuas, cujo divertimento, confiança, motivação e estímulos foram essenciais para o desenvolvimento das habilidades linguísticas no processo das múltiplas competências que a aquisição do SEA exige. Deste modo, compreendemos que os jogos contribuíram para a reflexão das crianças acerca do processo da escrita em contexto de letramento, cujos níveis de avanços foram notados.

Por conseguinte, comprovamos que os jogos podem auxiliar na compreensão do conhecimento da escrita, pois, ao mesmo tempo em que as crianças estão jogando, associações estão sendo feitas sobre o Sistema Alfabético. Enfim, concluímos que o emprego de jogos possibilita de modo lúdico e significativo, que os alfabetizados avançassem quanto à compreensão da natureza e o funcionamento do sistema de escrita alfabética.

REFERÊNCIAS

BRASIL, Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa: a aprendizagem do sistema de escrita alfabética.** ano 1 unidade 3/ Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão educacional. —Brasília: MEC, SEB, 2012, p.1-48.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves; FERREIRA, Andréa Tereza Brito; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz. (org). **Jogos de Alfabetização**. Coordenação do Centro de Estudos em Educação e Linguagem – CEEL. Editora Universitária. Recife-Pernambuco-2009.

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

CHIZZOTTI, Antonio. **Pesquisa qualitativa em ciências humanas e sociais**. 2ª ed.– Petrópolis,RJ: Vozes, 2006.

LEAL, T.F; ALBUQUERQUE, E.B.C. ; LEITE, T.B.S.R.. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando ?) In: MORAIS, A. G ; ALBUQUERQUE, E. B.C de ; LEAL, T.F.(org.) **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita**. Belo Horizonte : Autêntica, 2005.

MORAIS, Artur G. Sistema de Escrita Alfabética. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

MORAIS, Artur Gomes de; ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. **Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão**. Belo Horizonte-MG. Autêntica, 2022.

MORAIS, Artur Gomes de; SILVA, Alexsandro da. JOGOS QUE PROMOVEM A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA: como ajudam a compreender o sistema de escrita alfabética e suas convenções? In _____ ARAUJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé. (org.). **ALFABETIZAÇÃO: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativo**. Editora CRV Curitiba – Brasil 2022

OLIVEIRA, Priscilla Silvestre de Lira; LEAL, Telma Ferraz. JOGOS DIDÁTICOS DE LÍNGUA PORTUGUESA COMO POSSIBILIDADE DE ALFABETIZAÇÃO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. In _____ ARAUJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé. (org.). **ALFABETIZAÇÃO: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativo**. Editora CRV Curitiba – Brasil 2022

SILVA, Alexsandro da; MORAIS, Artur Gomes de. PRODUÇÃO DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO NO CONTEXTO DA FORMAÇÃO INICIAL DE PROFESSORES: relato de uma experiência. In _____ ARAUJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé. (org.). **ALFABETIZAÇÃO: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativo**. Editora CRV Curitiba – Brasil 2022

SOARES, Magda. Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos. **Revista Pátio** – Revista Pedagógica de 29 de fevereiro de 2004. Editora: Artmed.p.96-100.

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