

INSTITUTO FEDERAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS MORRINHOS

PATRÍCIA APARECIDA ALVES

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

MORRINHOS – GO
2019

PATRÍCIA APARECIDA ALVES

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão apresentado como requisito parcial para a obtenção do grau de Licenciatura em Pedagogia no Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos.

Orientador: Dra. Michelle Castro Lima

MORRINHOS – GO
2019

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Sistema Integrado de Bibliotecas – SIBI/IF Goiano Campus

A474c Alves, Patricia Aparecida.
A Contribuição dos Jogos no Processo de Alfabetização e Letramento. /
Patricia Aparecida Alves. – Morrinhos, GO: IF Goiano, 2019.
49 f. : il.

Orientadora: Dra. Michelle Castro Lima.

Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal Goiano
Campus Morrinhos, Licenciatura em Pedagogia, 2019.

1. Alfabetização. 2. Letramento. 3. Jogos. I. Lima, Michelle Castro. II.
Instituto Federal Goiano. III. Título.

CDU 372.41

Morrinhos

Fonte: Elaborado pela Bibliotecária-documentalista Morgana Guimarães, CRB1/2837

TERMO DE CIÊNCIA E DE AUTORIZAÇÃO PARA DISPONIBILIZAR PRODUÇÕES TÉCNICO-CIENTÍFICAS NO REPOSITÓRIO INSTITUCIONAL DO IF GOIANO

Com base no disposto na Lei Federal nº 9.610/98, AUTORIZO o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano, a disponibilizar gratuitamente o documento no Repositório Institucional do IF Goiano (RIIF Goiano), sem ressarcimento de direitos autorais, conforme permissão assinada abaixo, em formato digital para fins de leitura, download e impressão, a título de divulgação da produção técnico-científica no IF Goiano.

Identificação da Produção Técnico-Científica

- Tese Artigo Científico
 Dissertação Capítulo de Livro
 Monografia – Especialização Livro
 TCC - Graduação Trabalho Apresentado em Evento
 Produto Técnico e Educacional - Tipo: _____

Nome Completo do Autor: Patrícia Aparecida Alves
Matrícula: 2016104221310039
Título do Trabalho: "A contribuição dos jogos no processo de alfabetização e letramento"

Restrições de Acesso ao Documento

Documento confidencial: Não Sim, justifique: _____

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: / /
O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

O/A referido/a autor/a declara que:

1. o documento é seu trabalho original, detém os direitos autorais da produção técnico-científica e não infringe os direitos de qualquer outra pessoa ou entidade;
2. obteve autorização de quaisquer materiais incluídos no documento do qual não detém os direitos de autor/a, para conceder ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano os direitos requeridos e que este material cujos direitos autorais são de terceiros, estão claramente identificados e reconhecidos no texto ou conteúdo do documento entregue;
3. cumpriu quaisquer obrigações exigidas por contrato ou acordo, caso o documento entregue seja baseado em trabalho financiado ou apoiado por outra instituição que não o Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

Morrinhos/Goias, 28/02/2020.
Local Data

Patrícia Aparecida Alves

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:

Alina
Assinatura do(a) orientador(a)

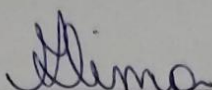
PATRÍCIA APARECIDA ALVES

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

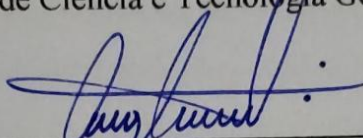
Trabalho de Conclusão apresentado como
requisito parcial para a obtenção do grau
de Licenciatura em Pedagogia no
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia
Goiano – Campus Morrinhos.
Orientador: Dra. Michelle Castro Lima

Morrinhos, 27 de junho de 2019.


BANCA EXAMINADORA



Profª. Drª. Michelle Castro Lima - Orientadora
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos



Ma. Ana Lúcia Ribeiro do Nascimento
Doutoranda da Universidade Federal de Uberlândia



Profª. Drª. Sangelita Miranda Franco Mariano
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos

Agradecimentos

Agradeço primeiramente a Deus por ter me dado o dom da vida e por me dar energias o suficiente durante a realização dessa pesquisa. Agradeço aos meus pais que me incentivaram a estudar e a buscar sempre pela educação. Agradeço a todos os meus professores que contribuíram durante a minha formação dentro do curso e em especial a minha orientadora que não mediu esforços para me auxiliar no processo desse trabalho.

Agradeço ao meu companheiro por todo apoio e incentivo. E agradeço a minha filha que ainda não nasceu, mas foi a minha principal força e razão para seguir na construção desse trabalho.

RESUMO

Nesse trabalho está presente fundamentos essenciais sobre as contribuições dos jogos para o processo de alfabetização e letramento. Por certo, apresenta-se a concepção do termo alfabetização e do conceito de letramento, assim como, os métodos de ensino da escrita e da leitura. Segue efetivamente argumentos e ideias sobre a importância do lúdico no desenvolvimento infantil. Traz a concepção histórico cultural, como segmento para o trabalho com os jogos, de maneira satisfatória e enriquecedora. E essa pesquisa ocupa-se seguramente sobre as contribuições dos jogos para o ensino da leitura e da escrita. O desenvolvimento desse trabalho será baseado em uma pesquisa exploratória e a metodologia utilizada para a realização desta pesquisa é investigação qualitativa e bibliográfica. A pesquisa foi sustentada por meio de grandes autores, como: Vygotsky (1998, 2016), Soares(2010), Kishimoto (2003, 2014), e Ferreiro (2004). Apresenta-se a teoria Histórico Cultural e sua articulação ao trabalho com os jogos dentro do processo de alfabetização e Letramento. Expõe-se reflexões sobre o desenvolvimento da linguagem ao encontro a aquisição da escrita. Será sublinhado aspectos sobre o trabalho do professor. Evidencia-se o papel da interatividade. Será abordado quais os tipos jogos e quais são as contribuições para o processo de alfabetização e letramento. E será apresentado uma discussão por meio das respostas de um questionário realizado com professores que atuam no processo de alfabetização, cujo o tema, é sobre os jogos. E no final dessa pesquisa apresenta-se dois exemplos de jogos educativos.

Palavras chave: Alfabetização. Letramento. Jogos.

Abstract

This work presents essential foundations about the contributions of games to the process of literacy and literacy. Certainly, the concept of the term literacy and the concept of literacy is presented, as well as the methods of teaching writing and reading. It effectively follows arguments and ideas about the importance of playfulness in child development. It brings the historical cultural conception, as a segment for working with games, in a satisfying and enriching way. And this research is certainly concerned with the contributions of games to the teaching of reading and writing. The development of this work will be based on exploratory research and the methodology used to carry out this research is qualitative and bibliographic research. The research was supported by great authors, such as: Vygotsky (1998, 2016), Soares (2010), Kishimoto (2003, 2014), and Ferreiro (2004). Historical Cultural theory and its articulation to work with games within the process of literacy and literacy are presented. Reflections on language development are exposed to the acquisition of writing. Aspects of the teacher's work will be underlined. The role of interactivity is highlighted. What are the types of games and what are the contributions to the process of literacy and literacy? And a discussion will be presented through the responses to a questionnaire carried out with teachers who work in the literacy process, whose theme is about games. At the end of this research, two examples of educational games are presented.

Keywords: Literacy. Literacy. Games.

Sumário

1- INTRODUÇÃO	7
2 AS CONCEPÇÕES DE ALFABETIZAÇÃO E OS MÉTODOS DE ENSINO DA LEITURA E ESCRITA	10
2.1 Conceito de alfabetização e letramento	10
2.2 Caminhos da alfabetização e do letramento	12
2.3 Os métodos de alfabetização.....	14
2.4 O lúdico no processo de alfabetização.....	20
2.4 Visão de Vygotsky sobre a concepção histórico cultural	22
3 JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO	26
3. 1 Jogos e brincadeiras	26
3. 2 Os jogos	28
3. 3 A importância do jogo para o desenvolvimento da criança.....	31
3. 4 Como utilizar os jogos no processo de alfabetização e letramento dentro da concepção histórico cultural.	32
3.6 Relação entre o jogo e a alfabetização.....	35
3.7 Os Jogos na prática dos professores alfabetizadores	36
3.8 Exemplos de jogos de alfabetização	39
CONSIDERAÇÕES FINAIS	42
REFERÊNCIAS	44
ANEXOS	46

1 INTRODUÇÃO

O tema dessa pesquisa surgiu a partir das observações feitas do desenvolvimento de uma pesquisa realizada a partir da participação do Programa Voluntário de Iniciação Científica (Pivic) cuja a temática foi sobre o Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa (Pnaic), foi um trabalho de grande descobertas e reflexões.

Ao analisar os materiais oferecidos pelo Pnaic, conheci a caixa de jogos educativos. Uma caixa com vários jogos voltados para o processo de alfabetização e letramento, também outra caixa com jogos para o ensino de matemática, ambas as caixas recheadas de jogos com conteúdo significativos.

Mas, o que causou estranhamento, é que as instituições que participavam do Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa (Pnaic) não faziam o uso desses recursos pedagógicos. Foi nesse momento, em que nasceu a ideia de construir um trabalho de curso, com o tema “A Contribuição dos jogos no processo de alfabetização e letramento”.

Essa ideia ganhou força, quando participei de outro projeto, denominado como Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid). Nesse projeto foi realizado um trabalho de reforço com alunos que participavam do ciclo de alfabetização e que apresentavam dificuldades no desenvolvimento da leitura e da escrita, dessa forma, o material que foi utilizado para o trabalho de reforço, foram os jogos.

Foi uma experiência ímpar dentro de minha formação, pois foi perceptível que os jogos contribuem para o desenvolvimento de novas habilidades nas crianças, a partir das atividades feitas nos encontros semanais, foi notório a relevância dos resultados em relação ao processo de alfabetização das crianças que participavam do reforço. As mesmas desenvolveram habilidades, como: a socialização, o pensamento reflexivo e autônomo diante das atividades.

Era, sem dúvidas, sobre esse eixo que gostaria de caminhar com meu trabalho de conclusão de curso. Diante das minhas experiências surgiram as questões: “como os jogos podem beneficiar o desenvolvimento do processo cognitivo das crianças? E como os jogos contribuem para o desenvolvimento da alfabetização e letramento de crianças?”

Esse trabalho foi realizado a partir da realização de pesquisas bibliográficas e de questionários aplicados nas escolas municipais de Morrinhos-GO. Partindo desse pressuposto, os recursos foram escolhidos e estudados com afinco à luz do referencial histórico cultural para auxiliar o desenvolvimento dessa pesquisa.

O objetivo geral desse trabalho é identificar as contribuições dos jogos no processo de alfabetização e letramento. E os objetivos específicos são: a) analisar as concepções de alfabetização; b) pesquisar acerca do letramento; c) analisar a importância do lúdico para o processo de ensino aprendizagem; d) conhecer os métodos de ensino da leitura e escrita; compreender o conceito de jogos; e) verificar como os jogos contribuem para o processo de alfabetização e letramento.

Dessa forma, foi possível conhecer alguns autores que discutem a utilização dos jogos no processo de desenvolvimento cognitivo das crianças e autores que discutem a alfabetização e o letramento. Como referencial teórico utilizamos os autores: Soares (2010); Freire (1989); Ferreiro (2004), Rojo (2009), Barbosa (2008), Cagliari (1998), Kishimoto (2003, 2014), Piaget (1974), Vygotsky (1998, 2016), Friemann (1996).

Estudos realizados pelo Instituto Paulo Montenegro, ONG Ação Educativa com o apoio do Ibope teve como objetivo mensurar o nível de alfabetismo da população brasileira. Esse estudo chamado de Indicador de Analfabetismo Funcional – (Inaf) indica que o número de analfabetos no Brasil está caindo, porém o número de analfabetismo funcional tem aumentado¹. Portanto, acentua-se a importância de realizar um trabalho voltado para a investigação qualitativa sobre a importância dos jogos dentro do processo de alfabetização e letramento.

Será abordado em primeiro momento aspectos sobre as concepções de alfabetização e os métodos de ensino da leitura e escrita, o qual terá como característica os conceitos de alfabetização e letramento; e uma análise acerca desses dois conceitos. Apresenta-se também os métodos de alfabetização. A teoria Histórico Cultural, defendida por Vigotski (1998) será apresentada nessa seção, e, será a concepção teórica fundamental para todo o desenvolvimento dessa pesquisa.

O segundo momento, constitui-se a partir de argumentos relativos aos jogos de alfabetização jogos e brincadeira, da mesma forma em que, será apontado, o conceito de jogo e quais os tipos de jogos, o termo brincadeira surgirá para a diferenciar-se dos jogos. A importância do jogo para o desenvolvimento da criança será outro aspecto presente, bem como a discussão sobre o trabalho do professor alfabetizador. Será apresentado também argumentos acerca da realização de dois processos simultâneos, que são: o

¹ Para maiores informações consultar os relatórios do INAF disponíveis no site <https://ipm.org.br/inaf>.

trabalho com os jogos no processo de alfabetização e letramento dentro da concepção Histórico Cultural.

O último momento dessa pesquisa consistirá em relacionar o jogo e a alfabetização, além disso, será apresentado um análise reflexiva diante das respostas de um questionário, voltado para o trabalho jogos na prática dos professores alfabetizadores e para finalizar essa pesquisa, será exposto exemplos de jogos para a alfabetização letramento.

2 AS CONCEPÇÕES DE ALFABETIZAÇÃO E OS MÉTODOS DE ENSINO DA LEITURA E ESCRITA

Ao pesquisar sobre o processo de Alfabetização a partir de pesquisas bibliográficas, encontra-se inúmeras possibilidades de se alfabetizar um indivíduo, desse modo, é de suma importância conhecer e estudar o conceito de alfabetização, assim como o vocábulo letramento. Um ponto nevrálgico nesse contexto, é a análise dos métodos pelos quais se desenvolve o ensino da leitura e da escrita. Mediante o exposto iremos discorrer sobre a temática discutindo sua interferência no processo de alfabetização.

A alfabetização consiste em fazer com que o indivíduo consiga ler e escrever, ou seja, estar alfabetizado é fazer o uso do alfabeto como um código linguístico de uma determinada comunicação. Mas, esse processo não se restringe em apenas realizar a codificação e decodificação de textos, é preciso desenvolver por meio da leitura novas habilidades cognitivas, como, compreender, interpretar, criticar e produzir o conhecimento.

Dessa forma, é válido ressaltar que existe uma forte relação entre o conceito de alfabetização e o conceito de letramento, para alguns autores como Soares (2010), Ferreiro (2004) são dois conceitos diferentes, porém, o trabalho de ambos é significativo diante do processo de ensino aprendizagem leitura e da escrita.

O Letramento abrange inúmeros benefícios para Educação, como a valorização do cotidiano do aluno. Entretanto, torna-se importante lembrar que o papel do docente em relação a esses dois conceitos é de extrema valia, ou seja, é necessário estar apto a realidade que os alunos vivenciam, para trabalhar por meio do contexto social dos alunos, valorizando os conhecimentos prévios que os mesmos possuem.

2.1 Conceito de alfabetização e letramento

Com a invenção da escrita surge a alfabetização, que se resumia a codificar e decodificar o alfabeto. Porém, com as evoluções sociais e tecnológicas o conceito de alfabetização também sofreu alterações. Na atualidade, o conceito de alfabetização (codificar e decodificar) passa a ser associado ao conceito de letramento (os usos sociais da leitura e escrita).

Segundo Soares (2003) o termo alfabetização vem perdendo suas particularidades.

[...] no Brasil a discussão do letramento surge sempre enraizada no conceito de alfabetização, o que tem levado, apesar da diferenciação sempre proposta na produção acadêmica, a uma inadequada e inconveniente fusão dos dois processos, com prevalência do conceito de letramento, [...] **o que tem conduzido a um certo apagamento da alfabetização que, talvez com algum exagero, denomino desinvenção da alfabetização** [...]. (SOARES, 2003, p.8 – grifos nossos).

Torna-se relevante compreender que o processo de alfabetização é importante, pois, é necessário que o aluno tenha o contato com o sistema em que se aprende a leitura e a escrita, mas, atualmente é indispensável o valor do letramento diante desse processo de ensino aprendizagem que aborda determinadas apropriações e que possui significados.

O processo de alfabetização é diferente do letramento, porém, ambos devem acontecer simultaneamente.

Entretanto, o que **lamentavelmente** parece estar ocorrendo atualmente é que a percepção que se começa a ter, de que, se as crianças estão sendo, de certa forma, letradas na escola, não estão sendo alfabetizadas, parece estar conduzindo à solução de um retorno **à alfabetização como processo autônomo, independente do letramento e anterior a ele**. (SOARES, 2003, p.11 - Grifos nossos).

Sendo assim, é conveniente destacar que a alfabetização e o letramento podem ser definidos como conceitos elementares na educação do ensino fundamental inicial, ou seja, é a partir da junção dessas duas categorias que se edificam a base para a construção de um processo de ensino aprendizagem de qualidade. O conceito de alfabetização, pode ser denominado,

[...] etimologicamente, o termo alfabetização não ultrapassa o significado de “levar à aquisição do alfabeto”, ou seja, ensinar o código da língua escrita, ensinar habilidades de ler e escrever; pedagogicamente, atribuir um significado muito amplo ao processo de alfabetização seria negar-lhe as especificidades, com reflexos indesejáveis na caracterização de sua natureza, na configuração das habilidades básicas da leitura e da escrita, na definição da competência em alfabetizar. (SOARES, 2010, p. 15).

Soares (1998), aborda também que o letramento, é, pois o “o resultado da ação de ensinar e aprender as práticas sociais de leitura e escrita; o estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita e de suas práticas sociais” (SOARES, 1998, p. 39).

É indispensável valorizar os conteúdos dentro da prática de ensino, mas, se torna ideal, o trabalho do profissional de educação em relação aos aspectos sociais de cada aluno, ou seja, os conteúdos trabalhados devem estar associados com o cotidiano dos discentes. Para Freire “[...] percebe-se, assim, a importância do papel do educador, o mérito da paz com que viva a certeza de que faz parte de sua tarefa docente não apenas ensinar os conteúdos, mas também ensinar a pensar certo.” (FREIRE, 1996, p.14)

Desta forma, o professor deve enfatizar o processo de ensino aprendizagem no qual a alfabetização e o letramento são desenvolvidos juntos para que o aluno se torne um adulto que consiga criticar e interagir na sociedade de forma ativa.

2.2 Caminhos da alfabetização e do letramento

O professor realiza um trabalhos de muita importância na sociedade, pois a educação é uma das principais alternativas para constituir uma população letrada e alfabetizada. E para iniciar as etapas da educação no âmbito escolar é preciso passar pelo ciclo de alfabetização. A base em que o aluno terá diante a sua jornada de escolarização.

Em virtude desses aspectos, entende-se que a alfabetização é um período que carrega inúmeros significados na vida do ser humano dentro de sua formação, essa fase deve ser tratada e trabalhada com bastante cautela, para que esse processo aconteça de maneira inovadora e traga benefícios na vida dos alunos, e na carreira do professor reconhecido como profissional de educação.

A priori, o professor alfabetizador deve-se constituir criticamente antes de qualquer atividade pedagógica, dessa forma, é viável: conhecer, estudar e analisar os documentos que a escola possui sobre a camada de alunos em que frequentam aquele ambiente educacional, após essa reflexão, o professor terá uma visão histórico cultural em relação as classes sociais de cada criança.

Essa visão crítica (positiva e construtiva) juntamente com a bagagem teórica que o professor alfabetizador possui, favorecerá no primeiro contato com os alunos em que estarão prestes a serem alfabetizados. E é viável que esse contato inicial seja um acontecimento memorável e agradável.

Existem situações em que os alunos já vêm de casa com a ideia de que a educação é uma ação enfadonha, que não proporciona satisfação e nem prazer. Porém, o professor bem qualificado tem alta capacidade de quebrar esse preconceito.

O docente bem preparado pode fazer com que o momento e a comunicação introdutória com as crianças que estão em pleno desenvolvimento, sintam-se inseridas dentro da escola, logo o mesmo deve abrir oportunidade para que os alunos expressem suas opiniões e pensamentos de maneira interativa e participativa. E conseqüentemente os discentes irão sentir-se incluídos em relação aos conteúdos trabalhados.

Entende-se que o profissional de educação que valoriza e que trabalha de acordo com o contexto social dos alunos, e que possui uma visão histórico cultural por meio do diagnóstico realizado antes de entrar dentro de sala de aula, traz novas possibilidades para um ensino aprendizagem que é sustentado por sentidos.

Com base nas observações citadas acima, é elementar que o professor alfabetizador esteja capacitado para trabalhar com o processo de alfabetização e letramento. E valorizar o contexto social dos alunos é um dos caminhos essenciais na Educação, pois esse trabalho contextualizado proporciona sentidos e significados no processo de ensino aprendizagem, além de fazer com que os alunos se sintam estimulados aprenderem a ler e a escrever, e a compreenderem que a linguagem é uma prática social.

É válido lembrar que cada aluno pertence a classes sociais diferentes, e que nem todos aprendem da mesma forma, ou no mesmo ritmo, isso acontece por que aqueles que tem o contato com materiais educativos dentro de casa, como por exemplo os livros literários. Observamos que há casos em os pais realizam leitura para seus filhos antes mesmo de entrarem na educação infantil, isso proporciona um estreitamento na relação do aluno com o contexto escolar e favorece no seu desenvolvimento da leitura e da escrita.

Mas, existem também aqueles alunos que não têm condição e nem o estímulo diante desses materiais dentro de seus lares, isto é, nem todos os alunos são da mesma classe social, nessas situações, a escola encarrega-se em apresentar o primeiro contato dos alunos com esses materiais educativos (livro literário, entre os demais gêneros textuais que circulam no dia a dia das crianças).

Por isso, torna-se indispensável conhecer, analisar e estudar as condições históricas e culturais de cada aluno, pois se nessa etapa existir uma dificuldade em relação com a educação no sentido da alfabetização, o aluno pode até mesmo travar o seu desenvolvimento cognitivo, pois o mesmo se sentirá em um contexto fora de sua realidade em que os conteúdos não tem sentido na sua vida.

Destaca-se mais uma vez que o trabalho do educador é de fundamental importância no processo de alfabetização e letramento. Composto-se uma fase de

progresso na formação do aluno que requer do professor uma série de observações para obter uma educação eficiente e com resultados notáveis.

2.3 Os métodos de alfabetização

O respeito e valorização dos aspectos históricos dos alunos, contribui para o reconhecimento da aceitação diversidade escolar. É preciso trabalhar sobre a cultura dos alunos, propiciando momentos de integração e de interação dentro de sala de aula.

Nesse sentido, o professor pode desenvolver uma análise, pela qual o mesmo estabelece que nem todo aluno desenvolve a leitura e a escrita pelo mesmo método de alfabetização, ou seja, um aluno pode ter mais facilidade em aprender com um determinado método, e pode existir alunos que vão apresentar dificuldade, por que cada aluno pertence a uma condição histórica, social e cultural. É preciso trabalhar de acordo com as especificidades de cada um.

Destarte, o processo de alfabetização deve ser contextualizado, pois é relevante para a construção de novas habilidades cognitivas na criança, como o desenvolvimento de novas concepções da língua portuguesa, utilizar as experiências das crianças que estão sendo alfabetizadas, assim elas sentem-se incluídas ao processo de ensino aprendizagem e os resultados são fecundos.

Destaca-se a recomendação sobre o uso das diferentes linguagens disposta nos Parâmetros Curriculares de Língua Portuguesa (1997):

[...] utilizar as diferentes linguagens — verbal, matemática, gráfica, plástica e corporal — como meio para produzir, expressar e comunicar suas ideias, interpretar e usufruir das produções culturais, **em contextos públicos e privados**, atendendo a diferentes intenções e situações de comunicação. (BRASIL, 1997, p. 5, grifo acrescido).

Contextualizar as atividades dentro do processo de alfabetização é caminhar no sentido de alfabetizar e letrar o aluno percorrendo um caminho contrário aos métodos tradicionais de ensino de leitura e escrita. O método tradicional, também conhecido como método de marcha sintética, preconiza o ensino da leitura e escrita a partir da memorização do alfabeto priorizando a codificação e decodificação. Os métodos

tradicionais distanciam os alunos dos textos “complexos²” trabalhando frases isoladas e textos sem sentido. Esse método distancia o aluno das obras literárias.

Nos métodos tradicionais, levava-se o aluno a memorizar as combinações (relações letra/fonema, famílias silábicas etc.) mais simples e, posteriormente, se introduziam as outras combinações. Tais combinações, no entanto, eram tomadas nelas mesmas, sem a necessária relação com o conteúdo (que é o que, em última análise, está determinando essas relações). Nos encaminhamentos atuais, tem-se postulado que a criança faça tentativas – com caráter mais ou menos aleatório, dada a complexidade das relações da língua – até chegar às formas corretas (KLEIN, 2002, p. 129).

Outro método do ensino da leitura e da escrita, é o método analítico. Tal método consiste na análise, ou seja, ele trabalha por meio da “decomposição”. Nesse método, o indivíduo precisa primeiramente conhecer o “todo” para posteriormente compreender as suas “partes”.

O Método analítico, propicia ao aluno o contato com os livros literários a partir da alfabetização, ocasionando uma relação fomentadora entre os alunos a serem alfabetizados aos materiais didáticos e literários, de maneira significativa.

Com base nos argumentos anteriormente citados, é válido salientar que a aquisição da leitura é um dos aspectos essenciais dentro desse processo de alfabetização, a leitura abre oportunidades para que a maioria dos alunos tornem-se adultos capazes de socializar e auxilia na formação de cidadãos críticos, reflexivos e participativos.

Conforme observa Lajolo (1996):

A leitura é, fundamentalmente, processo político. Aqueles que formam leitores – alfabetizadores, professores, bibliotecários – desempenham um papel político que poderá estar ou não comprometido com a transformação social, conforme estejam ou não conscientes da força de reprodução e, ao mesmo tempo, do espaço de contradição presentes nas condições sociais da leitura, e tenham ou não assumido a luta contra àquela e a ocupação deste como possibilidade de conscientização e questionamento da realidade em que o leitor se insere. (LAJOLO, 1996, p. 28).

O ensino da leitura e da escrita, com base na valorização de elementos que fazem parte do contexto social dos alunos, tem um papel crucial no desenvolvimento de novas

² Consideramos textos complexos os textos que apresentam diferentes classes verbais, nominais, complementos e palavras longas com dígrafos.

habilidades. O aluno que passa pela alfabetização e pelo letramento tem a capacidade de desenvolver pensamentos reflexivos sobre determinadas questões, além de conseguir sanar dúvidas e elaborar hipóteses por meio da interpretação.

A interpretação textual é outro fator a ser discutido em relação ao processo e alfabetização e letramento. Nota-se que ela acontece com mais eficácia quando o texto faz sentido para o aluno que está lendo, e esses sentidos são gerados por conteúdos retirados do dia a dia do próprio aluno.

Em virtude desses aspectos, acredita-se que cada método de alfabetização aborda significados diferentes e que possuem relevância. Desse modo, a seguir iremos discorrer sobre outros métodos de alfabetização.

Um deles, é o método de Paulo Freire, que por sua vez, é caracterizado por ter como objetivo a alfabetização de jovens e adultos. Freire (1989) critica a alfabetização tradicional, assim como o uso das cartilhas, e defende que o processo de alfabetização consiste na iniciação de diálogos e conversas informais. E, por meio dessas conversas surgem vocábulos que fazem parte do cotidiano desses alunos. Esses vocábulos eram estudados, por meio de atividades grupais, ou seja, a interatividade nesse método é um fator elementar.

Existe também, o método da linguagem total. Esse método de alfabetização é pouco usado no Brasil, e pode ser conhecido como, “whole language”. Nesse método, não faz-se a utilização de cartilhas, o ensino da leitura e da escrita se dá por meio da leitura de textos em voz alta, e com o acompanhamento dos discentes. A representação de sons e imagens, nesse método é evitada. Ressalta-se, então, que quando o aluno acompanha a leitura em voz alta, realizada pelo professor, os discentes começam a conhecer a linguagem escrita, compreender as palavras, as sílabas e as letras.

Outro método de alfabetização é o método da abelhinha, que foi empregado nas instituições públicas nos anos 70 na cidade do Rio de Janeiro. De acordo com alguns autores é possível compreender que o ensino da leitura e da escrita, por meio desse, se dava a partir da leitura como um momento, que tem por objetivo decodificar, ou seja, desenvolver um código para entender o que está para ser lido, e a escrita, nesse sentido, estabelece a ideia de codificar por uma mensagem um código.

Há um método denominado como método Ayrton Sena, nota-se que não se trata de um método de alfabetização, mas, de um sistema para o aprimoramento da gestão educacional. Partindo dessa perspectiva, o corpo docente precisa seguir metas e

conteúdos, além de, incentivarem os alunos a não faltarem às aulas. Os professores recebem materiais de apoio, assim como, livros literários. E o trabalho do professor é acompanhado por supervisores.

Torna-se indispensável, evidenciar as abordagens do método freinet. Este defendia a ideia de que o processo de desenvolvimento da criança se constituía por meio do trabalho cooperativo entre o professor e o aluno. Ou seja, a interação tinha um papel elementar nas propostas defendidas por Freinet.

As evidências destes estudos, sugerem uma variedade de fatores relativos ao processo de alfabetização e letramento. A modo ampliar uma visão crítica e analítica em relação as novas possibilidades do trabalho do professor. Entretanto, a seguir iremos pontuar alguns aspectos que representam o processo de alfabetização e letramento de maneira contextualizada, que de alguma forma sustentará as ideias fundamentais para a compreensão dos benefícios que o método a ser discutido proporcionará para a educação no processo de alfabetização e letramento.

Dessa forma, ressalta-se em consequência essas observações, a importância de tornar o processo de alfabetização e letramento em um processo que aconteça de forma significativa, no qual o aluno possa agir e posicionar-se em relação aos conteúdos a serem trabalhados em sala de aula.

Outra característica que deve ser apontada é que o processo de alfabetização e letramento são dois eixos que precisam ser trabalhados simultaneamente. Por conseguinte, deve-se proporcionar ao aluno uma integração dentro do contexto escolar e propiciar novos sentidos e significados na vida do discente.

Outra característica que determina a alfabetização é o ensino da leitura e da escrita. O processo de aquisição da leitura e da escrita é constituído por meio de um trabalho realizado sustentado em métodos de alfabetização.

No Brasil é mais trabalhado dois métodos, o sintético e o analítico. O mais conhecido e mais utilizado é o método tradicional, denominado também como método sintético, ele é determinado por ser um meio rápido de se alfabetizar; o processo de ensino aprendizagem nessa concepção se constitui por meio da associação do som e da grafia, da representação oral e escrita. Dentro dessa perspectiva tradicional a aprendizagem acontece por meio de letra por letra, sílaba por sílaba e palavra por palavra, nesse sentido, é válido estabelecer uma compreensão de que esse método pode acarretar nos alunos dificuldades na compreensão e interpretação de texto, da mesma forma em que os

discentes se sentirão despreparados para a produção textual, devido a forma sistemática e que por consequência de suas etapas não acarreta significados para o aluno.

Esse método possui três etapas: a primeira é denominada e conhecida como método alfabético, nessa etapa o aluno inicia o processo de alfabetização por meio do reconhecimento das letras que constituem o alfabeto, nesse momento as crianças passam por uma série de repetições de letras. A segunda etapa presente no método tradicional é conceituada por método fônico, nessa fase, o processo de ensino aprendizagem está diretamente relacionado nas associações entre fonemas e grafemas, e está voltado para o ensino do código alfabético. A terceira etapa é o método silábico, nessa fase o processo de ensino aprendizagem está ligado por meio da leitura de texto e na decifração de palavras. É nesse método que se faz o uso das cartilhas, com a finalidade de orientar os alunos dentro do processo de aquisição da leitura e da escrita.

Existem inúmeras pesquisas voltadas para a crítica ao método tradicional. Uma delas é que ele se prende a um sistema linguístico e não oferece novas possibilidades do aluno desenvolver-se criticamente.

Outro método um pouco menos conhecido, mas, não deixa de se destacar, é designado como método analítico, o próprio nome estabelece um relação e uma ideia forte com a análise. Por conseguinte, ele se baseia propriamente no processo e não se prende tanto nos resultados finais. Pois certamente, é nesse processo em que o aluno está se desenvolvendo. Esse método proporciona ao aluno o contado com obras literárias que façam sentido para a sua vida, pois o processo de ensino aprendizagem está associado na compreensão de contos, palavras ou frases. Nesse método o professor atua como mediador do conhecimento, deixando os alunos a vontade, a ponto de manifestarem as habilidades que eles já possuem. Logo, é estimulado e priorizados as habilidades da oralidade e da escrita.

Conforme o método sintético o método analítico também possui três divisões, porém, não tem os mesmos valores. O primeiro é nomeado como Palavração, nesse momento o aluno tem a oportunidade de conhecer a palavra juntamente com a sua representação de imagem, nesse método o professor ensina a compor e a decompor a palavra. O segundo momento do método analítico é a sentencição, que é uma etapa onde a sentença é representada como uma unidade, conhecida e compreendida globalmente, de forma a ser decomposta em palavras e por fim em sílabas. O terceiro e último momento presente no método analítico é conhecido como: Contos e historietas, e acontece de

maneira bastante peculiar, ou seja, ele proporciona o aluno a descobrir o que está escrito por meio do estímulo da leitura, a leitura nessa fase é de extrema valia, nesse momento o aluno tem a capacidade de decompor o textos em pequenas partes.

Levando-se em conta os aspectos apresentados, pode-se compreender que o método analítico está mais próximo ao trabalho com o processo de alfabetização e letramento. Salienta-se também a importância da leitura, da escrita e da produção textual, oriundos de um incentivo e de um estímulo que possua sentidos e significados dentro o processo de ensino aprendizagem do aluno.

É fundamental incluir o aluno dentro o processo de ensino aprendizagem nas práticas sociais da leitura e escrita, para que o aluno consiga fazer o uso da leitura e da escrita socialmente, e não menos importante, fazer com que a leitura seja um ato de prazer e de sentidos diante de sua vida, a ponto da mesma se tornar um hábito. Desta forma, independentemente do método adotado pelo professor alfabetizador é relevante que ele trabalhe com seus alunos o letramento, a alfabetização e o gosto pela leitura levando em consideração as experiências dos seus alunos.

Todos os métodos de alfabetização possuem determinados valores, porém, os métodos de alfabetização que proporcionam ao aluno um contato com novos materiais didáticos e literários, possuem maior destaque diante desse trabalho.

Tendo em vista que,

Os métodos globais têm uma vantagem. A linguagem é apresentada de uma maneira que se aproxima mais do uso efetivo do que nos outros métodos, porque não se dissocia a forma do significado. Apesar do tom artificial de alguns textos e mesmo quando se elege a organização por palavra ou sentença, a criança tem acesso a uma significação, podendo “ler” palavras, sentenças ou textos desde a primeira lição, por reconhecimento global. (FRADE, 2005, p. 37).

Isso remete a ideia de que o método global segue as concepções analíticas e podem propiciar um processo de ensino aprendizagem, em que o aluno possa sentir-se familiarizado com a leitura, de forma que o texto proporcione sentidos e significados, com conteúdos e características que partem do contexto social das crianças. Estreitando o “vínculo” entre os termos de alfabetização e letramento.

Uma possibilidade bastante interessante, que podemos evidenciar dentro dessas circunstâncias, é que o aluno quando realiza uma leitura constituída por valores e por

palavras conhecidas, o mesmo mantém-se interessado em participar, aprender e colaborar no seu próprio processo de alfabetização e letramento.

2.4 O Lúdico no processo de alfabetização

Ainda dentro dessas perspectivas, destaca-se o papel do Lúdico como um instrumento motivador no processo de ensino aprendizagem no ciclo de alfabetização. O lúdico pode caminhar junto com as concepções de análises na aquisição de novas habilidades cognitivas.

Dessa forma, vale enfatizar que, a atividade lúdica proporciona vários benefícios para o desenvolvimento da criança, como:

A ação é característica fundamental da inteligência. O processo de transformação constante das ações em operações internas é o que denominamos construção do conhecimento. O conhecimento, por sua vez, não se localiza nem no sujeito nem no objeto, mas é o fruto da interação entre ambos, determinado por um movimento dinâmico. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p. 17).

Ao abordar sobre lúdico, logo, faz-se necessário compreender os benefícios da ação lúdica na vida escolar da criança, e trabalhar com o lúdico dentro do processo de alfabetização e letramento é uma alternativa um tanto satisfatória. Pois, além de inovar o trabalho do educando, essa atividade, leva o aluno a se desenvolver cognitivamente por meios das fortes relações de interações.

No entanto, ao trabalhar com esse recurso didático é de fundamental importância considerar os aspectos históricos, culturais e sociais da criança. Para que esse momento dentro de seu desenvolvimento produza conhecimento de maneira significativa.

Nos apropriamos dos conceitos de Vygotsky (1998) e a partir desses estudos destacamos que os jogos influenciam o desenvolvimento infantil. Sendo assim, essa abordagem foi o fundamento primordial em relação as vantagens, desafios e resultados que os jogos poderão proporcionar na alfabetização e no letramento.

Como todo processo requer estudo, observações e pesquisas, abordar as concepções de jogos não foi diferente, antes de qualquer atividade pedagógica o docente deve se preparar e pensar as atividades. E, além de analisar o contexto dos alunos o profissional deve compreender o significado de um determinado jogo, assim como:

mediar o trabalho pedagógico; explicar como funciona o jogo e quais suas finalidades educativas; mostrar que todo jogo possui regras; evidenciar que o trabalho em equipe é elementar; incentivar o aluno a desenvolver novas possibilidades e estratégias dentro do jogo; e lembrar que dentro do jogo o mais importante não é vencer e sim passar pelo processo.

Todo professor, deveria conhecer os recursos pedagógicos (jogos) para propiciar momentos educativos e não apenas momento de recreação. O lúdico está fortemente ligado as concepções de Jogos. Tal constatação, estabelece uma determinada compressão: os jogos favorecem para a educação inúmeros benefícios; assim como, momentos de análise e reflexão, da mesma forma em que proporciona oportunidades de satisfação para o aluno, em despropósito do ensino “enraizado” e “sistematizado”, no qual, o processo de ensino baseia-se necessariamente no livro didático como um dos únicos recursos pedagógicos.

Valorizando esses pressupostos, outro ponto a ser evidenciado, é que os jogos podem ser uma ferramenta facilitadora diante do processo de alfabetização. Pois, esse recurso pedagógico oferece possibilidades de ensino aprendizagem em relação aos aspectos elementares dentro da alfabetização e letramento, como: a fala, a escrita e a leitura.

Ou seja, o jogo é considerado como um instrumento flexível e bastante inovador, que além de, possibilitar momentos onde a ludicidade é algo a ser notado, o mesmo também tem o potencial de contribuir positivamente para a valorização dos conteúdos a serem trabalhados de forma histórica e cultural, onde o tema e o conteúdo do jogo sejam relacionados ao cotidiano dos alunos.

Acredita-se que os jogos trazem possibilidades que contribuem positivamente para o processo de alfabetização de forma lúdica e interativa, e tem o potencial de resgatar o hábito da leitura e da escrita, contribuindo para a formação do cidadão – leitor – escritor inserindo-o no mundo atual como sujeito ativo. Pois no ato de jogar o professor pode criar possibilidades de incentivo a leitura, de maneira em que o aluno realize a leitura de maneira prazerosa durante o jogo. Iremos abordar os jogos na alfabetização a partir das construções teóricas de Vygotsky (1998). Desta forma, a seguir apresentaremos a concepção histórico cultural de Vygotsky (1998).

2.4 A concepção Histórico Cultural

À medida em que as análises e pesquisas norteiam-se sobre o campo educacional faz-se importante compreender como melhor desenvolve-se o ser humano. Seguindo esse pressuposto e as reflexões de Vygotsky (1998), nota-se a importância da concepção Histórico Cultural para explicitar aspectos relativos ao desenvolvimento de novas habilidades, mais necessariamente na infância.

Vygotsky gostava de chamar este modo de estudo de psicologia “Cultural”, “histórica” ou “instrumental”. Cada termo reflete um traço diferente da nova maneira de estudar a psicologia proposta por ele. Cada qual destaca fontes diferentes do mecanismo geral pelo qual a sociedade e a história social moldam, a estrutura daquelas formas de atividade que distinguem o homem dos animais. (LURIA, 2016, p.26).

A partir desse trecho citado anteriormente, é possível compreender que as ideias de Vygotsky (1998) sobre o termo Histórico Cultural, aborda um valor imensurável diante do processo de ensino aprendizagem. Dessa forma, compreende-se que a história diante do desenvolvimento da vida do ser humano atribui-se novas estruturas e formas de atividade que juntamente com a cultura fazem com que a vida do homem tenha valores, significados e sentidos.

O elemento histórico, por sua vez, possui inúmeros significados na vida de qualquer indivíduo, em sua relação com o outro, é por meio dos elementos históricos que apropria-se do domínio do próprio ambiente em que se vive, da mesma forma, em que o seus comportamentos sofrem mudanças no desenvolvimento social.

Nesse sentido, torna-se importante compreender o papel da cultura para a educação. A cultura quando incorporada ao contexto escolar pode fazer com que o aluno que pertence a uma determinada cultura e que frequenta um ambiente escolar sintam-se incluído no processo de ensino aprendizagem.

A própria escola é um ambiente cultural, na qual há diversos alunos de diferentes contextos culturais e sociais, essa camada de alunos, contribuem para a diversidade cultural dentro da própria intuição de ensino, na qual acontece a valorização das especificidades que cada aluno traz consigo mesmo.

O aspecto “cultural” da teoria de Vygotsky envolve os meios socialmente estruturados pelos quais a sociedade organiza os tipos de

tarefas que a criança em crescimento enfrenta, e os tipos de instrumentos para dominar aquelas tarefas. Um dos instrumentos básicos inventados pela humanidade é a linguagem, e Vigotskii deu ênfase especial ao papel da linguagem na organização e desenvolvimento dos processos de pensamento. (LURIA, 2016, p. 26).

Nesse sentido, torna-se apropriado lembrar que no início do desenvolvimento da humanidade, uma das principais características da evolução do homem foi a Linguagem. A partir da comunicação, que surgiram novas habilidades e capacidades no desenvolvimento humano, por meio dela, que o homem se atribui da socialização.

Vygotsky (1998) ao criticar as correntes idealistas e mecanicistas buscou nos princípios do materialismo histórico dialético a fundamentação para compreender o intelecto humano afirmando que o meio social é determinante para o desenvolvimento humano e que esse desenvolvimento se dá pela aprendizagem da linguagem.

Vygotsky (1998) compreende o homem com um ser histórico e produto das relações sociais (FREITAS, 2000). Ele tem uma preocupação com o estudo dos signos como mediadores, definindo o signo como um produto social que tem como função gerar e organizar os processos psicológicos. Desta forma, os signos agem no ser humano transformando-o de ser biológico para ser sócio histórico.

Para Vygotsky (1998) o signo e o instrumento se inter-relacionam durante o desenvolvimento cultural da criança. Assim, na sua teoria sócio histórica a produção de conhecimento sempre esteve associada ao fato do homem como ser social e histórico, logo o homem é o produto e o produtor de sua história e cultura, as quais dão pela interação social.

Dentro dessa concepção a linguagem é valorizada no desenvolvimento cognitivo da criança, pois é a partir da mesma que os pensamentos são atribuídos, ela atua como elemento social, e permite uma intensa contribuição no âmbito educacional, pois é dentro da escola que o aluno realiza um dos primeiros contatos interativos com o mundo, e é por meio dessas relações que o aluno desenvolve-se gradativamente.

Cabe salientar, ainda dentro dessa pesquisa as contribuições da Linguística, que é conhecida pelos signos linguísticos, posto que, remetem a compreensão do significante e do significado. O significante é qualificado, por ser algo imaterial, abstrato, mental e inteligível; já o significado é material, concreto e determina a percepção. Entende-se então que o significante é a parte escrita de uma palavra, relacionada com a parte do som;

e a ideia final do sentido desta mesma palavra, o conceito final, relacionado a imagem, ao concreto é o significado.

A linguagem é uma “peça” elementar na vida e no desenvolvimento de qualquer pessoa e, a partir dela podem desenvolver diferentes interações. Nesse sentido, é relevante dar enfoque para o papel da interação dentro do processo de alfabetização e letramento.

A linguagem surge inicialmente como um meio de comunicação entre a criança e as pessoas em seu ambiente. Somente depois, quando da convenção em fala interior, ela vem a organizar o pensamento da criança, ou seja, torna-se uma função mental interna. (VYGOTSKY, 1998, p. 117).

Segundo Vygotsky (1998), o conhecimento constrói-se por meio da interação com os outros, essas relações acontecem por meio da Linguagem, que nesse sentido, pode ser compreendida como uma grande ferramenta social do contato. E por meio da interação, que possibilita a troca de saberes, de experiências e informações, e, consideramos os jogos como uma forma de interação social que facilita e possibilita o processo de aprendizagem.

Luria (2016) ressalta que,

Os adultos, nesse estágio, são agentes externos servindo de mediadores do contato da criança com o mundo. Mas à medida que as crianças crescem, os processos que eram inicialmente partilhados com os adultos acabam por ser executados dentro das próprias crianças. Isto é, as respostas mediadoras ao mundo transformam-se em um processo intersíquico. É através desta interiorização dos meios de operação das informações, meios estes historicamente determinados e culturalmente organizados, que a natureza social das pessoas tornou-se igualmente sua natureza psicológica. (LURIA, 2016, p. 27).

Outro termo defendido pelo autor é o papel da mediação, esse conceito, faz-se importante nesse processo de interação, pois o adulto tem capacidades de mediar as crianças de acordo com o mundo em que elas vivem, e após essa mediação, o aluno tem o potencial de internalizar conhecimentos de maneira significativa. E internalizar, na visão de Vygotsky (1998) “Chamamos de *internalização* a reconstrução interna de uma operação externa “(VYGOTSKY, 1998, p.78).

O conjunto de interação que acontecem por meio da linguagem, enquanto mediadas por um adulto, possuem relevância, na contribuição da internalização de

conhecimento de uma determinada pessoa. Dentro da teoria Histórico Cultural o termo internalização ganha enfoque.

A internalização das atividades socialmente enraizadas e historicamente desenvolvidas constitui o aspecto característico da psicologia humana; é a base do salto quantitativo da psicologia animal para a psicologia humana. (VYGOTSKY, 1998, p.76).

Com base nos argumentos apresentados anteriormente, é possível compreender que as contribuições oriundas da prática a partir da teoria histórico cultural, esse reconhecimento faz com que o processo educativo se torne significativo para a criança. Mas, é apropriado que ela seja mediada por um adulto que estimule-a a realizar relação de interações com o mundo em que vive. Mas, a partir do desenvolvimento da criança com o ambiente em que o rodeia, os processos que antes eram mediados por um adulto, são realizados pelas próprias crianças. A partir desse desenvolvimento, da organização de informação da própria criança, os meios históricos e culturais tonam-se parte da própria natureza da criança.

3 JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO

3.1 Jogos e Brincadeiras

É indiscutível que os alunos pertencem a um determinado contexto social, que é caracterizado por especificidades históricas e culturais, nesse sentido, o jogo, torna-se um elemento instigador na vida dos mesmos, dentro do processo de ensino aprendizagem de alfabetização e letramento, pois o trabalho com jogos educativos, resgata e valoriza o cotidiano do aluno, de forma lúdica.

Dessa forma, é necessário compreender que os jogos são determinados por atribuir uma ação lúdica, que possui regras, e por ensinar um conteúdo por meio da prática. Porém, vale lembrar, que o jogo pode representar inúmeros significados, pois o conceito de jogo, se caracteriza por meio das condições históricas e culturais de um povo, ou seja, o jogo é uma ação social e seu sentido é atribuído por uma determinada sociedade.

Isso significa que o jogo é realizado sem intencionalidade, relaciona-se como uma atividade lúdica prazerosa fora do contexto diário na qual a criança está acostumada. Mas, também pode prender a sua atenção quando consegue concentrar e internalizar as normas e regras para cobrá-las dos colegas e dos adultos. (KISHIMOTO, 2003, p. 5).

O conceito de jogos, entretanto, é diferente do conceito de brincadeira. A brincadeira é também uma atividade lúdica, porém, ela não necessita de regras, é um processo que permite que o indivíduo brinque livremente, sem seguir normas. Já o

Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança, e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização. (ALMEIDA, p.18).

Observa-se, que, tanto o jogo, quanto o brinquedo possui características lúdicas da mesma forma. Ambos proporcionam ensino aprendizagem, mas, são dois conceitos diferentes.

Contudo, o termo jogo, aborda uma amplitude de tipos e formas de jogos, vão dos mais tradicionais até os jogos digitais. Existem os jogos de construção, que são usados na maioria das situações para explicar ou introduzir um determinado assunto (conteúdo), esse jogo é considerado importante, pois faz com que os alunos participem de maneira

interativa, aprendendo as ações construídas por meio do mesmo, facilitando na compreensão, pois sempre que se depararem com o conteúdo trabalhado no jogo, lembrarão da experiência, que proporcionou aprendizagem por meio da ludicidade.

Há os jogos digitais ou jogos de computador, que propiciam o desenvolvimento do raciocínio, agilidade, coordenação motora, o ensino de matemática, memorização, além de proporcionar a leitura de diferentes textos de maneira interdisciplinar.

Já os jogos de tabuleiro, são caracterizados por proporcionar ao indivíduo o desenvolvimento de novas estratégias, para possivelmente chegar a uma meta. Esse tipo de jogo apresenta regras a serem seguidas e auxilia o aluno a desenvolver o seu próprio pensamento, a agir com autonomia alcançando novas soluções.

O jogo de regras, ao propor situações-problema e exigir o domínio das regras, promove compreensão gradativa das propriedades do jogo e o estabelecimento de reações entre elas, permitindo o desenvolvimento. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p. 22).

Existem também os jogos dinâmicos, conhecidos também como jogos corporais, esses jogos têm como objetivo, proporcionar ao aluno uma melhor desenvoltura, ou seja, fazer com o discente perca sua timidez, de maneira com que o mesmo possa realizar relações de interação dentro de sala de aula, afim de, desenvolver-se socialmente dentro do contexto escolar e desenvolver a coordenação motora.

Os jogos de memorização são mais conhecidos por proporcionar a memorização dos conteúdos, dentre eles, os mais utilizados são: caça-palavras, palavras-cruzadas, quiz, ligue os pontos e quebra-cabeça.

Os jogos cooperativos, são relevantes pois ensinam o valor do trabalho em grupo, da valorização de cada um dentro de uma mesma atividade, isto é, evidencia-se que o papel de cada um é importante, dentro de um determinado processo dos jogos.

Salienta-se também os jogos de perguntas e respostas por desenvolverem nos alunos o pensamento lógico, o raciocínio, agilidade e a memorização de um determinado conteúdo. Os jogos de matemática, são de grande relevância dentro do processo de ensino aprendizagem em matemática, ou seja, esses jogos, além de desenvolver, o raciocínio lógico e agilidade os mesmos proporcionam momentos práticos que facilitam na compreensão de que a matemática não é abstrata.

A partir dos jogos apresentados, compreende-se que até mesmo os jogos mais antigos, como: forca, adedonha e jogo da velha, proporcionam uma série de

conhecimentos, dessa forma, esse termo, ganha destaque dentro do processo de alfabetização e letramento, enriquecendo e valorizando as características histórico-culturais de cada aluno.

O uso dos jogos em contexto educativo, visando promover a construção do conhecimento nas crianças, é norteado por três princípios pedagógicos gerais que abrange três áreas: a relação das crianças com os adultos, a relação das crianças com outras crianças e sua relação com a aprendizagem. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p.25).

Esses argumentos, reforçam a concepção de que o jogo é um instrumento social, ou seja, o mesmo é constituído por ações e relações sociais, ocasionando-se, por meio dos jogos, momentos onde o conhecimento ganha significância no desenvolvimento integral do aluno.

3. 2 Os jogos

O processo de alfabetização, requer uma série de observações, e um trabalho com resultados, mas, em algumas situações o aluno passa pelo ciclo de alfabetização sem ao menos conseguir interpretar um texto, ou seja, ler um texto e interpretá-lo.

E uma alternativa para minimizar esse desarranjo é o trabalho contextualizado. O trabalho que valorize os aspectos históricos, sociais e culturais de cada aluno por meio dos jogos, como uma atividade dinâmica e com inúmeros significados no processo de alfabetização que acontece juntamente com o letramento.

Mas, antes de conhecer o significado e a origem dos jogos é interessante lembrar que, esse conceito, está relacionado aos aspectos educacionais, bem como com o contexto do aluno, pelo qual deverá ser valorizado e atribuído no trabalho com os jogos diante do processo de desenvolvimento da leitura, da escrita e da oralidade.

O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém com personagens do seu mundo, tudo isso permite compreender melhor o cotidiano infantil – é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar. (KISHIMOTO, 2014, p. 7).

A partir desses pressupostos acima abordados, ressalta-se a relevância dos jogos no processo de alfabetização e letramento, pois o mesmo proporciona ao aluno, momentos

lúdicos e significativos, onde o cotidiano do mesmo está inserido dentro das atividades e momentos escolares, dessa forma, é possível apropriar-se de um processo de ensino aprendizagem com sentidos.

O jogo surgiu nas primeiras relações dos povos antigos, por meio dessas relações se criavam determinadas atividades de jogos, essas atividades foram desenvolvidas historicamente, dando enfoque e enriquecendo a parte cultural de uma certa comunidade.

Como descrito por Kishimoto (2014) “Veio com os primeiros colonizadores o folclore lusitano, incluindo os contos, histórias, lendas e superstições que se perpetuaram pelas vozes das negras, e também os jogos, festas, técnicas e valores. (KISHIMOTO, 2014, p.16) “. Ou seja, os jogos estão fortemente relacionados aos aspectos culturais de um determinado povo.

O termo, Jogo vem do latim “*JOCUS*” que carrega o significado de gracejo, divertimento e brincadeira. Porém, além dessas características, o jogo possui outros significados. O Jogo pode ser caracterizado por uma ação intelectual ou física, que apresenta um conjunto de regras, e determina ao indivíduo ou ao grupo se serão campeões ou perdedores.

O jogo, quando estabelece objetivos educativos, proporciona significados até mesmo para aqueles que erraram durante às ações, ou que perdem o jogo no final. Pois, o erro faz com que o mesmo reconheça suas falhas e conseqüentemente elabore novas estratégias para superá-las. A perda, também proporciona saberes ao aluno, uma vez que, o mesmo compreenda que perder também faz parte da vida e faz com que a criança se sinta motivada, para ganhar na próxima atividade lúdica, em que o jogo é um recurso pedagógico.

Decorre também desta compreensão um olhar diferenciado sobre o “erro” no processo de aprendizagem, entendido como parte de um processo de autorregulação, portanto necessário. Nesse contexto, o jogo representa uma prática significativa, pois oferece flexibilidade, desafio e exigência de raciocínio, fatores que caracterizam uma aprendizagem construtiva. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p. 17).

O jogo representa dentro da alfabetização e letramento um meio pelo qual, a criança desenvolve-se integralmente. Ou seja, além de fazer com que o aluno cresça por meio das fortes relações de interatividade o jogo oferece ao professor alfabetizador um trabalho interdisciplinar, ou seja, o docente tem a possibilidade de trabalhar dentro das

abordagens da aquisição da leitura e da escrita, por meio de outras áreas de conhecimento, como, geografia, história, ciências, artes, dentre outras.

Trabalhar com a interdisciplinaridade, propicia benefícios na vida do aluno, visto que, o aluno não estará “preso” em somente aprender a leitura por meio de textos ou cartilhas, nesse contexto, o mesmo tem a possibilidade de desenvolver a leitura, escrita e oralidade, por meio de uma atividade prática e dinâmica, que não está pronta e acabada, mas que pode ser adaptada de acordo com as necessidades de cada aluno.

Por meio dos jogos, o professor oferece ao aluno oportunidades de desenvolver-se constantemente, pois o aluno não estará fixado aos resultados finais desse processo, mas, ao percurso pelo qual ele realiza durante a atividade que o jogo proporciona.

O jogo, nessa concepção, é percebido como um elemento desencadeador de situações que permitem a interrelação dos processos e mecanismos necessários à construção do conhecimento e constituem por si mesmos, situação-problema carregada de desafios ou estratégias para a resolução. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p. 16).

O jogo, possibilita ao indivíduo desenvolver um pensamento reflexivo e analítico sobre as abordagens de uma determinada atividade, e dessa forma, vai constituindo, por meio de novas estratégias e novas possibilidades de vencer um obstáculo, a ponto de construir conhecimento de forma ativa.

Dizemos então que o jogo pode ser o elo entre a ação e a compreensão com reflexão da ação, no sentido de estabelecer relações entre a atividade prática de conhecer um objeto e a sua apropriação do mesmo em um sistema de relações lógica que pertence ao sujeito. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p. 16).

Frente a esses argumentos, nota-se a importância de destacar o papel das ações e das interações desenvolvidas por um indivíduo, enquanto o mesmo joga. Essas ações e relações estimulam o processo de construção do pensamento analítico, e pode ocasionar nas crianças mudanças positivas relacionadas as questões educacionais, como por exemplo, no processo de alfabetização e letramento.

O jogo também contribui para a socialização das crianças no contexto escolar. As interações constituídas no ato de jogar com os alunos pertencentes a uma determinada série do ciclo de alfabetização, proporciona ao aluno um vínculo afetivo, que por sua vez, é uma característica importante dentro no âmbito escolar.

Outro fator que merece destaque é que o jogo favorece o desenvolvimento do imaginário da criança. O imaginário de uma criança que está em constante desenvolvimento é algo que deve ser bastante considerado, pois, quanto mais estímulo a criança recebe, mais ela desenvolve-se cognitivamente. Porém, é preciso lembrar que o jogo é diferente do termo brincadeira, os jogos possuem um caráter competitivo, possuem regras e no final determinam quem venceu e quem perdeu, já a brincadeira possui características mais lúdicas que os jogos, ou seja, a brincadeira é determinada pelo ato ou ação de brincar, de distrair-se, entreter-se com um brinquedo ou até mesmo com um jogo.

É importante salientar que tanto os jogos quanto a brincadeira, auxiliam a criança em seu desenvolvimento cognitivo e afetivo, pois as mesmas proporcionam momentos lúdicos, onde a criança sente-se livre para desenvolver o seu imaginário e pensamento reflexivo sobre suas próprias ações.

3.3 A importância do jogo para o desenvolvimento da criança

Ainda nos dias atuais existem aqueles que de alguma forma acreditam que o jogo é uma atividade que não proporciona nenhuma aprendizagem, que o jogo é apenas uma atividade de cunho recreativo e que ocasiona apenas momentos de lazer, prazer e divertimento.

Por outro lado, existem inúmeros estudiosos que dedicaram suas pesquisas para mostrar em suas obras que os jogos proporcionam inúmeros benefícios para o desenvolvimento afetivo, social e cultural da criança. Do ponto de vista de, Oliveira e Bazon (2009), é possível salientar que,

O jogo favorece a construção de novos procedimentos, invenção de meios para interagir as estratégias ao resultado e vencer o desafio imposto em cada novo lance. Favorece também a antecipação de jogadas suas e/ ou dos demais participantes – formação de possíveis – novas possibilidades de interpretação para o mesmo dado por meio da abstração reflexiva. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p. 19).

Esses argumentos podem auxiliar na compreensão de que os jogos contribuem para o desenvolvimento da criança. Mas, como qualquer trabalho pedagógico necessita de aprimoramento, pesquisas e grandes estudos; com os jogos, não é diferente.

Ao trabalhar com os jogos o profissional de educação precisa antes de qualquer atividade conhecer as especificidades de cada aluno, por meio de estudo e análise do

contexto em que o aluno vive. O professor necessita observar que todo aluno vem de uma determinada cultura, e a cultura na vida de qualquer pessoa representa um valor imensurável, isto é, a mesma precisa ser valorizada e abordada dentro do contexto escolar.

Outra característica que deve ser apresentada e trabalhada pelo professor, é o fator histórico, é necessário entender que o aluno já possui uma bagagem historicamente constituída pelo tempo e pelo contexto familiar, essa bagagem histórica, de alguma forma, possui uma grande representatividade na vida do aluno, pois por meio dela, é possível transmitir características mais íntimas, que formam o seu cotidiano.

O docente precisa manter-se atualizado às necessidades e dificuldades de cada criança, da mesma forma em que se torna indispensável o trabalho contextualizado, por meio de conteúdos que partem do dia a dia dos discentes. Depois disso, os objetivos do professor alfabetizador, transformam-se. Tais modificações, são primordiais para o progresso dentro do processo de ensino aprendizagem. Entretanto, quando o professor se dispõe ao trabalho por meio de novas possibilidades de ensino, o mesmo estará apto a colher bons frutos.

Dessa forma, é possível compreender que o professor alfabetizador precisa: conhecer o aluno, estabelecer as dificuldades que os mesmos apresentam, estabelecer objetivos e metas. Consequentemente o trabalho com jogos educacionais, terá resultados relevantes para o desenvolvimento do aluno, da mesma maneira, que eles aprimorarão aspectos que envolvam a leitura, a escrita e a oralidade.

3. 4 Como utilizar os jogos no processo de alfabetização e letramento dentro da concepção Histórico Cultural

O processo de alfabetização traz em seu caráter prático e teórico características que se limitam, em algumas situações, na leitura de cartilhas. Surge como possibilidade de contribuir para processo de alfabetização, com resultados mais significativos, o trabalho com jogos. Essa atividade foge do tradicionalismo da mesma forma que proporciona atividades de cunho analítico.

Desafios, estratégias, problemas, reflexão. Ao engenhar tais situações, o jogo favorece ao sujeito a oportunidade de preencher possíveis lacunas pela tomada de consciência, o que possibilita, por sua vez, a formação de elementos responsáveis por compor a estrutura cognitiva. (OLIVEIRA; BAZON, 2009, p. 19).

O trabalho com jogos como recurso pedagógico, propicia momentos em que a alfabetização e letramento são considerados dois conceitos articuladores. Pois, a atividade do jogo tem a capacidade de trazer dentro do seu conteúdo e em seu processo características do contexto social dos alunos. Nota-se então a importância do trabalho pedagógico contextualizado.

Nosso trabalho irá abordar o jogo dentro do processo de alfabetização e letramento a partir da concepção histórico cultural defendida por Vygotsky (1998). Essa teoria representa uma variedade de significados para o processo de desenvolvimento do ser humano, um deles, é que compreender primeiramente que história e cultura, são dois termos harmônicos, ou seja, conceitos articuladores.

Compreende-se que qualquer indivíduo está em permanente transformação na relação com a cultura; essa relação histórica e cultural, são características que designam o conceito social no processo de desenvolvimento do ser humano. Essa concepção aborda elementos que remetem a ação do jogar, pois o jogo é determinado como um processo social, pelo qual, a interação entre o grupo de pessoas que realizam determinada atividade, torna-se um ponto a ser evidenciado, dentro da teoria histórico cultural.

O ser humano se constitui socialmente a partir das fortes relações, e essas relações ocasionam transformações que contribuem para o enriquecimento cultural de maneira significativa. Pois, se os jogos, forem trabalhados valorizando e abordando conteúdos que surgem da realidade dos alunos, isso favorecerá para a aquisição de novas habilidades cognitivas, pois o trabalho acarretará sentido para o aluno.

Porém, antes de desenvolver um jogo baseado na concepção histórico cultural, é necessário, que o professor entenda, que o jogo é um recurso pedagógico, que pode ser adaptado, conforme as necessidades e dificuldades de cada aluno.

Entretanto, considera-se que todo ser humano é constituído por necessidades, alguma delas afetivas, outras cognitivas. No processo de desenvolvimento da própria criança algumas necessidades se revelam por meio do jogo, isto é, por meio de estímulo, a criança tem grande potencialidades para despertar novos pensamentos, novas ideias e estratégias.

O ato de jogar está associado com o conceito de Zona do Desenvolvimento Proximal defendido por Vygotsky (1998). Porém, para compreender esse conceito é preciso conhecer primeiro a zona do desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento

potencial. A zona de desenvolvimento real, refere-se, as atividades que a criança consegue realizar sozinha, ou seja, é a capacidade da criança realizar uma determinada tarefa de forma independente. E a zona de desenvolvimento potencial, trata-se da criança desempenhar tarefas com a ajuda de um adulto, torna-se, dessa forma, imprescindível o papel da mediação dentro desse processo.

Agora, é possível compreender o conceito de zona de desenvolvimento proximal, pois, o mesmo é a distância entre zona desenvolvimento real e a zona de desenvolvimento potencial. Esse conceito refere-se então ao caminho que a criança irá percorrer para desenvolver habilidades e funções que estão em processo de amadurecimento.

Zona de desenvolvimento proximal (ZDP) é um conceito central na Psicologia sociocultural ou sócio-histórica, formulado originalmente por Vygotsky, na década de 1920. Na explicitação mais difundida, a ZDP é descrita como a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela capacidade de resolver tarefas de forma independente, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado por desempenhos possíveis, com ajuda de adultos ou de colegas mais avançados ou mais experientes. (FRADE, 2014, p.1)

Vygotsky (1998), enfatiza que a interação desempenha fortes contribuições no desenvolvimento cognitivo das crianças. E é nesse contexto que os jogos entram como um instrumento que proporciona saberes, por meio de interações realizadas através da linguagem. Essas relações de interações durante os jogos mediadas pelo docente, estabelece no contexto educacional inúmeras expressões de linguagem, e é a linguagem que favorecerá ao aluno diante a aquisição da escrita, pois a linguagem é uma ferramenta organizadora dos pensamentos cognitivos.

À vista disso, o professor alfabetizador, precisa ser cauteloso, usar os jogos com sabedoria; conhecer o contexto social dos alunos, da mesma forma ele poderá valorizar os aspectos culturais que, por sua vez, tem uma grande representatividade na vida de qualquer pessoa.

Sendo assim, o educando dentro do processo de alfabetização e letramento, se apropria de alternativas para trabalhar com leitura e com a escrita, pois, o jogo permite uma abertura significativa em relação as regras e aos conteúdos, isto é, o professor tem a liberdade de introduzir adaptações diante dessa atividade.

O professor, pode por exemplo, trabalhar com algum gênero textual ou até mesmo um texto literário, desde que esse texto aborde elementos do contexto histórico cultural

dos alunos; após a leitura e a interpretação do texto, o professor pode desenvolver um jogo com elementos presentes no texto, e durante o desenvolvimento do jogo, aponta-se que, o conhecimento, a interpretação e a análise surgem espontaneamente.

Dessa forma, a leitura será trabalhada de maneira significativa. Além de fazer com que os alunos se sintam estimulados diante do processo de ensino aprendizagem, pois, os jogos, chamam a atenção e despertam a curiosidade dos discentes, propiciando, momentos em que a alfabetização e o letramento acontecem simultaneamente. Mas, existem várias maneiras de trabalhar por meio dos jogos dentro do processo de ensino da leitura e da escrita, tudo dependerá do alto nível de flexibilidade do professor e das necessidades de cada aluno

Outra característica que remete uma ideia bastante relevante dentro do desenvolvimento do ser humano, é que, o aluno quando participa de uma atividade lúdica (jogo), encontra-se em constante aprimoramento da fala, ou seja, por meio dessa atividade, constitui-se, então a relação dialógica, que favorece no seu processo de alfabetização e letramento, além de contribuir para o seu desenvolvimento social dentro de sala de aula.

3.6 Relação entre o jogo e a alfabetização

Relacionar o processo de ensino da leitura e da escrita por meio da contribuição dos jogos educacionais, pode gerar dúvidas, quanto ao sucesso desse trabalho. Porém, compreende-se, que o ser humano desenvolve-se por meio das relações com o ambiente em que vive com o outro, dessa forma, conclui-se que o jogo é um instrumento social, e pode proporcionar aos discentes, constantes momentos de diálogo, que facilitarão na organização do pensamento cognitivo dos mesmos.

O jogo contribui par o desenvolvimento da criança, até por meio do brincar. O jogo é considerado como um recurso auxiliador para o avanço da criança em vários aspectos.

Existem alguns benefícios do jogos diante do processo de desenvolvimento infantil que merecem destaque, como: - o jogo desenvolve a socialização e aumenta o vínculo entre a turma; - ameniza a tristeza e acaba com o tédio; - estimula o desenvolvimento emocional, cognitivo e físico; - incentiva o otimismo, cooperação, autocontrole e negociação; - estimula as crianças a vencerem os obstáculos e as

adversidades; - ensina as crianças a terem respeito diante das diversidades; - estimula a criança a desenvolver a criatividade e promover a imaginação; - estabelece limites e regras; desenvolvem a autonomia; - trabalha de forma interdisciplinar; -desenvolve o pensamento estratégico e estimula a atenção; - desenvolve o pensamento crítico e reflexivo nas crianças.

Dessa forma, é inevitável a compreensão de que o jogo auxilia no desenvolvimento da leitura, da escrita e da oralidade das crianças que estão no processo de alfabetização e letramento.

Em virtude dos argumentos mencionados, conclui-se que, os benefícios dos jogos juntamente com o trabalho bem elaborado do professor, como mediador do conhecimento e como valorizador do contexto histórico cultural ao qual cada aluno pertence, são significativos para contribuir no processo de alfabetização e letramento das crianças.

Nessa pesquisa, foi realizado um questionário objetivo, direcionado a professores que atuam no ciclo de alfabetização e letramento, os mesmos desenvolvem suas atividades educativas em quatro escolas de Morrinhos, a seleção dessas intuições de ensino foi determinada, pois, essas participam do projeto do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid) e do Projeto Residência Pedagógica (PRP) do instituto federal goiano.

3.7 Os Jogos na prática dos professores alfabetizadores

Afim de entendermos como se dá o uso dos jogos nas salas de alfabetização em Morrinhos, identificar a concepção das professoras alfabetizadoras sobre o que é a alfabetização e o letramento e qual impacto do jogo no processo de aprendizagem realizamos um questionário em 04 escolas do município de Morrinhos-GO.

O questionário foi composto de 23 questões de múltipla escolha sem identificação dos professores envolvidos. Realizamos a pesquisa em 04 escolas públicas de Morrinhos-GO que recebem os alunos do curso de Pedagogia do IF Goiano Campus Morrinhos por meio dos projetos de Pibid e Residência Pedagógica. Aplicamos o questionário nas turmas do 1º, 2º e 3º ano do ensino fundamental, utilizamos o ciclo de alfabetização determinado pelo projeto Pnaic, apesar de nesse ano a legislação ter alterado o ciclo de alfabetização para 02 anos (1º e 2º ano do ensino fundamental). O questionário seguiu o seguinte roteiro:

Quadro 01 – Questionário respondido pelas professoras alfabetizadoras

1 Qual a sua área de atuação?
<input type="checkbox"/> Professor das Séries Iniciais
<input type="checkbox"/> Professor da Educação Infantil
<input type="checkbox"/> Coordenador pedagógico (supervisor, diretor ou orientador)
2 Qual a turma que ministra aula?
<input type="checkbox"/> 1º ano do Ensino Fundamental
<input type="checkbox"/> 2º ano do Ensino Fundamental
<input type="checkbox"/> 3º ano do Ensino Fundamental
3 Qual a sua formação?
<input type="checkbox"/> Pedagogia
<input type="checkbox"/> Magistério / Curso Normal
<input type="checkbox"/> Outra licenciatura. Qual? _____
4 Possui pós-graduação em Educação
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
5 Você tem conhecimento sobre o conceito de alfabetização?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
6 Você utiliza algum método de alfabetização?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Se sim, qual? _____
7 Você conhece o termo letramento?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
8 Você trabalha a leitura e escrita na sala de aula com seus alunos?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
9 Você utiliza o livro didático para trabalhar a leitura e escrita?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
10 Você utiliza outro material, além do livro didático para ensinar a leitura e escrita aos seus alunos?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
Se sim, quais? _____
11 Você trabalha com jogos ou brincadeiras na sala de aula?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
12 Em sua concepção, o lúdico é importante para o processo de ensino-aprendizagem das crianças?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
13 Em sua concepção, os jogos contribuem para o processo de alfabetização?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
14 Você acredita que os jogos podem auxiliar no desenvolvimento da leitura e escrita da criança durante o processo de alfabetização?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
15 Os jogos podem beneficiar o desenvolvimento do processo cognitivo das Crianças?
<input type="checkbox"/> Sim <input type="checkbox"/> Não
16 Você utiliza jogos de coordenação?

<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não			
17 Você utiliza jogos de concentração?				
<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não			
18 Você utiliza jogos de tabuleiro?				
<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não			
19 Você utiliza jogos de digitais?				
<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não			
20 Você utiliza jogos de pergunta e resposta?				
<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não			
21 Você utiliza jogos simbólicos?				
<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não			
22 Existe diferença no interesse dos alunos ao participarem das atividades Lúdicas em relação às atividades tradicionais?				
<input type="checkbox"/> Sim	<input type="checkbox"/> Não			
23 Para as questões a seguir, responda utilizando os números de 1 a 5, sendo que:				
1-Péssimo; 2-ruim; 3-regular; 4-bom; 5-ótimo				
A Quais os benefícios da utilização dos jogos em sala de aula?				
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
B Qual o nível de desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos após a utilização de jogos para alfabetização?				
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
C Quando você utiliza jogos para ensinar a ler e escrever, qual o nível de envolvimento (participação) dos alunos durante a atividade?				
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5
D Quando você utiliza jogos para ensinar a ler e escrever, qual o nível de desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos?				
<input type="checkbox"/> 1	<input type="checkbox"/> 2	<input type="checkbox"/> 3	<input type="checkbox"/> 4	<input type="checkbox"/> 5

Fonte: Elaborado pela autora.

Antes de aplicarmos os questionários solicitamos autorização para a direção da escola e apresentamos o questionário bem como o projeto do trabalho de curso. Durante esse processo de autorização as coordenadoras pedagógicas das diferentes escolas relataram que não teríamos sucesso na pesquisa, pois, segundo elas, o uso dos jogos nas escolas é muito complicado devido a quantidade de alunos na sala de aula. A seguir iremos analisar as repostas das professoras e verificaremos que apesar dos comentários das coordenadoras pedagógicas todas as professoras afirmam usar os jogos no processo de ensino da leitura e da escrita.

A partir das outras questões presente no questionário, foi possível refletir sobre as respostas das professoras, ou seja, ao perguntar se elas acreditam que os jogos podem auxiliar no desenvolvimento da leitura e escrita da criança durante o processo de alfabetização, observa-se que seis professoras responderam que sim, porém relacionaram esse processo ao lúdico e ao ato de brincar ser significativo, mas não apontaram relevância para o desenvolvimento de habilidades da escrita e da leitura.

Outras seis professoras ao responderem sim para essa mesma questão relacionou os jogos com o ensino da leitura e da escrita, mas na perspectiva de uma leitura das regras e focaram no exercício da memorização. Vale lembrar que, duas professoras não responderam.

E apenas uma professora respondeu da forma que esperávamos de acordo com o aporte teórico. Essa professora deu destaque para os jogos como um recurso que proporciona processo de interação e que esse trabalho deve ser mediado pelo professor de acordo com as necessidades de cada aluno, essa resposta, está inteiramente relacionada ao trabalho com os jogos por meio da concepção histórico cultural, baseada nas ideias de Vygotsky (1998).

Nesse sentido, é possível estabelecer uma visão crítica diante das respostas das professoras, pois no início do questionário todas alegaram que utilizam os jogos dentro de sala de aula, mas durante o questionário verificamos uma controvérsia sobre o uso dos jogos. Como por exemplo, em um outra questão, perguntamos qual material é utilizado para ensinar a leitura e a escrita, apenas duas responderam que utilizam os jogos, além do livro didático.

Em uma questão sobre a utilização dos métodos de alfabetização, apenas três professoras, responderam que o método de alfabetização pode variar de acordo com as necessidades de cada aluno, mas entre as mesmas, uma delas não soube o conceito de letramento, e outra utiliza do método tradicional, porém ressalta a importância do trabalho com o letramento.

3.8 Exemplos de jogos de alfabetização

Por meio das contribuições das abordagens teóricas sobre a concepção histórico cultural, juntamente com a análise feita sobre o conceito de alfabetização e letramento, e sobre o trabalho com os jogos como um recurso pedagógico que traz significados, tornou-se interessante demonstrar dois exemplos de jogos, que atendem as necessidades de determinados alunos, por meio do lúdico.

O primeiro exemplo volta-se por meio de uma aula em uma escola do campo, destinada para aluno que residem na zona rural. O eixo temático dessa aula é sobre: os gêneros textuais. Os conteúdos serão acerca dos gêneros textuais; alfabetização e

letramento. E o objetivo geral dessa aula, é compreender e interpretar a leitura como uma ferramenta de inserção social.

A aula será desenvolvida por três momentos. O primeiro, será iniciado por uma roda de conversa, retomando os conteúdos já trabalhados e por meio do diálogo, será constituído mais um tema a ser desenvolvido. Será realizado conversas entre professor aluno, para conhecer mais sobre as especificidades de cada aluno, nesse sentido, será possível compreender as características histórico cultural dos mesmos.

Entretanto, para iniciar o segundo momento, será distribuído para todos os alunos cópias do poema: “Minha fazenda encantada” de Wagno Ribeiro, esse texto aborda conteúdos sobre um ambiente rural, traz possibilidade dos alunos desenvolverem sua imaginação por meio da leitura, da mesma forma, em que essa leitura terá sentidos, pois o contexto do poema retrata um pouco do cotidiano dos alunos. A leitura será feita pelo (a) professor (a) em voz alta, logo, os alunos terão a oportunidade de ler o poema, com a mediação do (a) professor (a).

Após a leitura a aula será fechada com o desenvolvimento de um jogo de construção, o jogo pode ser chamado por “formando palavras”. Esse jogo é feito com materiais recicláveis, ou seja, com materiais que os alunos têm acesso.

Os materiais funcionam da seguinte maneira: dentro de uma caixa de sapato terá tampinhas de garrafas pet contendo as letras do alfabeto, na abertura da caixa de sapato terá um velcro com a finalidade de pregar respectivas figuras, e em baixo desse velcro terá vários gargalos de garrafa pet, um na frente do outro.

Portanto, o (a) professor (a) pregará uma imagem de uma palavra retirada do poema trabalhado na aula, no velcro, e pedirá para que o aluno (ou grupo) forme a palavra, com o auxílio das letras nas tampas de garrafa pet, realizando o movimento de fechar uma garrafa, já que os gargalos das garrafas estão pregados na caixa de sapato. Após o aluno (ou grupo) formar a palavra o (a) professor (a) pedirá para que o mesmo faça a leitura da mesma em voz alta, se a palavra não estiver escrita corretamente, o (a) professor (a) como mediador (a) do conhecimento explicará a sua forma correta de escrever, a fim de deixar o aluno (ou grupo) ainda mais motivado para as próximas atividades. Cada palavra acertada será um ponto para o aluno (ou grupo).

Esse jogo, resgata e valoriza o contexto social dos alunos, da mesma forma em que trabalha a atenção, desenvolve a coordenação motora e desenvolve habilidades cognitivas voltadas para o processo de alfabetização e letramento.

O outro jogo será destinado para alunos que tem acesso a livros e a uma capital cultural mais amplo, que cursam o 2º ano do ensino fundamental e que estão em processo de alfabetização e letramento. Com o objetivo de compreender a leitura como elemento constituinte do contexto social.

Partindo desse pressuposto, a aula se iniciará por meio de uma comunicação dialógica, será retomado os gêneros textuais já trabalhados e o (a) professor (a) explicará o novo tipo textual que será abordado, que será o conto, nesse momento o (a) professor (a) explicará o que é conto, abrirá oportunidade para os alunos dizerem se já leram um conto ou se já ouviram.

Em seguida, o (a) professor (a) entregará cópias do conto: “Tita e Lola” por Bel Assunção Azevedo, que aborda conteúdo sobre a amizade, com personagens de duas cachorrinhas, esse conto possui significados para os alunos, pois reforçam a importância do caráter afetivo. Pois em algumas famílias os pais ou cuidadores não tem tempo para se dedicarem aos filhos, dessa forma, esse valor será trabalhado por meio do conto. O (a) professor (a) fará a leitura em voz alta do poema, enquanto os alunos acompanham com as cópias, logo, cada aluno lerá o texto em voz alta, nesse momento, o aluno que apresentar alguma dificuldade o (a) professor (a) mediará esse processo.

No momento final será desenvolvido um jogo: “Construindo frases”. O jogo funciona da seguinte maneira: O (a) professor (a) dividirá a turma em dois grupos iguais; escolherá duas frases diferentes do conto “Tita e Lola” por Bel Assunção Azevedo, sem com que os alunos saibam qual frase foi escolhida, o (a) professora irá decompor essa frase em palavras e colocar as palavras misturadas em um envelope fechado; e entregará um envelope para cada grupo, e ao sinal do (a) professor (a) os alunos terão que formar a frase, o grupo que terminar primeiro será o vencedor, e cada componente do grupo vencedor terá que fazer a leitura da frase em voz alta. O (a) professor (a) poderá entregar mais de um envelope, com mais frases retiradas do conto trabalhado.

Esse jogo proporciona uma socialização, desenvolve o trabalho cooperativo e o pensamento estratégico, além de, reforçar o tema do conto pois o jogo será ganho com a ajuda de amigos. Desenvolve habilidades cognitivas, que trabalham leitura e oralidade, que contribuem para o processo de alfabetização e letramento.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O cenário do processo de alfabetização no Brasil é algo que merece ser valorizado e bem trabalhado, pois é uma etapa onde encontram-se crianças que estão em uma importante fase de desenvolvimento. Partindo dessa análise, que surgiu a necessidade de trabalhar com os jogos dentro do processo de alfabetização, fazendo com que esse processo aconteça juntamente com o Letramento.

O jogo (lúdico) traz inúmeras contribuições para a aquisição de habilidades no desenvolvimento da criança e ao refletir sobre essa questão foi possível compreender várias contribuições teóricas de grandes autores, como por exemplo os trabalhos de Vygotsky (1998, 2016). Essa pesquisa contribui para o acréscimo de experiências dentro do curso de Licenciatura em Pedagogia.

Durante a pesquisa bibliográfica compreendemos a importância de trabalhar a codificação e decodificação da língua juntamente com os usos sociais da leitura e da escrita e que para que o processo de alfabetização e letramento aconteça simultaneamente e em plenitude é necessário ao professor alfabetizador procurar suprir as necessidades de cada aluno a partir da compreensão e aceitação do espaço que ele aluno pertence. Sendo assim, é relevante que o professor alfabetizador considere toda a história e cultura de seus alunos para trabalhar de forma significativa a leitura e escrita.

Identificamos nos estudos teóricos que os jogos são grandes instrumentos que contribuem para o processo de ensino-aprendizagem da criança. A partir da concepção histórico-cultural destacamos que o jogo é produto das relações sociais e das conjunturas concretas de vida dos envolvidos. Dessa ideia aflora a concepção da criança como um sujeito “lúdico”.

Consideramos que “a escrita pode ser definida como uma função que se realiza, culturalmente por mediação” (LURIA apud MONTIBELLER, 2005, p. 330). E o jogo como uma atividade tipicamente humana e objetiva que carrega em sua natureza questões sociais e culturais com estreita ligação funcional com as motivações da atividade. Desta forma, destacamos que os jogos ocupam um papel fundamental no desenvolvimento infantil e por conseguinte, assume um papel importante na alfabetização e letramento. Na medida que o jogo possibilita à criança compreender a leitura e a escrita em um contexto social e ainda possibilita a interação entre os alunos mediada pelo professor.

Porém, nos questionários identificamos uma falha na compreensão da função do jogo no processo de ensino aprendizagem e na importância da mediação durante esse

desenvolvimento. Na maioria das respostas das professoras elas apontam os jogos como um momento de lazer sem função educativa.

As análises feitas durante esse trabalho, fez com que eu pudesse interpretar melhor a prática escolar, e refletir sobre possíveis mudanças que geram significados dentro desse mesmo espaço. Após todas as pesquisas, estudos, leituras, análises e reflexões, fez com que eu aguçasse ainda mais minha criticidade em relação a realidade do processo de alfabetização no nosso país. Fez com que eu acreditasse ainda mais no poder da educação que é por meio dela que as pessoas se edificam e se transformaram. É nesse sentido, que pretendo construir outros estudos sobre a educação.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Solange Rosa Barbosa de. Os jogos e a brincadeira no desenvolvimento da aprendizagem. UNIFAN. S/ Ano. Disponível em:

<www.unifan.edu.br/files/pesquisa/OS_JOGOS_E_A_BRINCADEIRA_NO_DESENVOLVIMENTO_DA_APRENDIZAGEM_%20SOLANGE%20BARBOSA.pdf>. Acesso em: 19 de jun 2019.

AZEVEDO, Assunção Bel. **Tita e Lola**. Disponível em:<<https://novaescola.org.br/conteudo/2009/tita-e-lola>>. Acesso em: 10 de junho de 2019.

BARBOSA, Jose Juvêncio. **Alfabetização e Leitura**. São Paulo: Cortez, 2008.

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura, **Parâmetros curriculares nacionais: Língua Portuguesa**. Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: 1997.

CAGLIARI, Luiz Carlos. **Alfabetizando sem o Bá-Bé-Bi-Bó-Bu**. São Paulo: Scipione, 1998.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em Processo**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras**. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. **Métodos e didáticas de alfabetização: história, características e modos de fazer de professores: caderno do professor**. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 23. ed. São Paulo: Cortez, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1970.

FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: Crescer e aprender – o resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; VAL, Maria da Graça Costa; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (orgs). **GLOSSÁRIO CEALE: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte: UFMG/Faculdade de Educação, 2014.

FREITAS, M. T. de A. As apropriações do pensamento de Vygotsky no Brasil: um tema em debate. In: **Psicologia da Educação. Revista do Programa de Estudos Pós-Graduados em Psicologia da Educação**. Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, 2000, n.10/11: 9-28.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª ed. São Paulo: Cortez, 2003.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. **Jogos Infantis: O jogo, a criança e a educação**. 18. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

KLEIN, L. R. **Alfabetização: quem tem medo de ensinar**. São Paulo: Cortez, 2002

LAJOLO, Marisa. **A formação do leitor no Brasil**. São Paulo: Ática, 1996.

LURIA, A. R. Vigotskii. In: VIGOTSKII, L. S.; LURIA, A.R; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução: Maria da Pena Villalobos. 14ª Ed. São Paulo: Ícone, 2016, p. 21 a 37.

MONTIBELLER, Lilian. O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento precursor da escrita. In: LEITE, Sérgio Antônio da Silva (org.). **Alfabetização e Letramento: contribuições para as práticas pedagógicas**. Campinas, SP: Komedi, 2005

OLIVEIRA, Francismara; BAZON, Fernanda (orgs). **(Re) significado do lúdico: jogar como espaço de reflexão**. Londrina: EDUEL, 2009.

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo na Criança: imitação, jogo, sonho, imagem e representação**. Rio de Janeiro: RJ, ed. Zahar. 1971.

RIBEIRO, Wagno. **Minha fazenda encantada**. Disponível em: <www.recantodasletras.com.br/infantil/2376201>. Acesso em: 10 de jun 2019.

ROJO, Roxane. **Letramentos múltiplos, escola e inclusão social**. São Paulo: Parábola Editorial, 2009.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 6. Ed. – São Paulo: Contexto, 2010.

SOARES, M. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. Trabalho apresentado na 26ª Reunião Anual da ANPED. Minas Gerais, 2003.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução José Cipolla Neto, Luís Silveira Menna Barreto, Solange Castro Afeche. – 6ª ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

VYGOTSKY, L. S.; LURIA, A.R; LEONTIEV, A. N. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. Tradução: Maria da Pena Villalobos. 14ª ed. São Paulo: Ícone, 2016.

ANEXOS

Anexo 1 – Poema “Minha fazenda encantada” por Wagno Ribeiro

Minha fazenda encantada
tem animais, plantação;
tem frutas para a salada,
tem rato, gato e tem cão.

Lá tem uma passarada
que faz muita agitação;
um boi e a vaca Danada
que corre atrás do pavão.

Tem uma porca malhada
e o meu cavalo Trovão.
A porca não vale nada,
o cavalo também não.

Essa fazenda encantada
é a minha invenção
para toda a criançada
guardar na imaginação.

Anexo 2 – Conto: “Tita e Lola” por Bel Assunção Azevedo

Tita era uma cachorrinha muito querida e mimada, mas que vivia sozinha o dia inteiro, a coitada.

É que seus donos passavam muitas horas trabalhando e Tita, sem outra escolha, ficava sempre esperando.

As horas passavam lentas, quase nada acontecia, os segundos se arrastavam, Tita acordava e dormia.

E quando chegava à noite era uma festa sem fim! Tita recebia os donos tremendo feito um pudim!

Mas de manhã, no outro dia, logo vinha a solidão... Os seus olhos perseguindo os donos pelo portão...

Numa tarde bem chuvosa, de repente uma surpresa! Trouxeram um novo cãozinho:

- Venha ver, minha princesa!

Só que a Tita não gostou nem um pouco do que viu, nem daquilo que cheirou, nem daquilo que sentiu.

Latindo forte e rosnando, mirando bem no nariz, veio logo abocanhando e não pegou por um triz!

E foi assim que a Tita conheceu o cão estranho. Descobriu que era uma fêmea e precisava de um banho!

Ela se chamava Lola e ainda era um bebê! A Tita quebrou a cuca sem saber o que fazer... Porque a Lola aprontava uma enorme confusão! E sempre que ela chegava Tita perdia seu chão.

Lola roubava a bola, cheia de baba e sujeira, e jogava na comida, numa baita melequeira! Esburacava o pijama, se enrolava numa fita, roubava o lugar na cama, pisando em cima de Tita!

Destruía as almofadas, roía os móveis sem dó, fuçava o lixo de noite, causando um bom quiproquó!

E se a Tita reclamava, levava logo uma bronca. - Ela ainda é um bebê! Fica quieta e não apronta!

Tita ficou magoada, quis ir embora e sumir, mas percebeu, amuada, que não tinha pra onde ir...

Numa noite bem escura, começou a trovoar. Tita, que era madura, não era boba de ligar! Mas a Lola inocente, vendo o mundo naufragar, sentiu medo e de repente começou a soluçar.

Era um choro amedrontado de cortar o coração. Tita, antes magoada, sentiu pena e aflição. Com a garganta apertada e uma secura na boca, sem saber o que fazer pôs-se a uivar meio rouca.

Lola ficou em silêncio, respirando sem parar, mas logo sentiu o apelo e junto pôs-se a uivar.

Cantaram por muito tempo, cada qual com sua voz, diluindo no tormento o medo triste e feroz.

Procurando por carinho a Lola veio chegando. Foi de leve e de mansinho, na Tita se aconchegando.

E a Tita disfarçou. Fingiu que não estava vendo... Fez ar de quem não ligou, que não estava percebendo...

Mas, a partir deste dia, veja só como é a vida: Tita tinha companhia! Lola ganhou uma amiga!

E não pense que por isso acabou a confusão. Às vezes, Tita acordava com humor de furacão!

E se a pequena insistia depressa a Tita rosnava! E, se a Lola bobeava, quase, quase que pegava!

E eram as duas ganindo, dividindo a solidão, ambas com os olhos seguindo os donos pelo portão...

Mas, mal os donos sumiam, já começava a folia: Lola e Tita viviam brincando com alegria!

Porque a vida é assim, às vezes tem solidão, sem ninguém pra dividir nossa dor no coração...

Mas não vá desanimar! Ouça bem uma verdade: saiba que tudo melhora com uma boa amizade!