

**MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
SECRETARIA DE EDUCAÇÃO PROFISSIONAL E TECNOLÓGICA
INSTITUTO FEDERAL DE CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS MORRINHOS**

STÉFANY GABRIELY RODRIGUES SANTOS

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-
PEDAGÓGICAS SOCIOINTERACIONISTAS**

**MORRINHOS – GO
2021**

STÉFANY GABRIELY RODRIGUES SANTOS

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-
PEDAGÓGICAS SOCIOINTERACIONISTAS**

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.

Orientadora: Dra. Sangelita M. Franco Mariano

**MORRINHOS – GO
2021**

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

S237a Santos, Stéfany Gabriely Rodrigues .
Alfabetização e letramento: estratégias didático-pedagógica
sociointeracionistas / Stéfany Gabriely Rodrigues Santos. – Morrinhos, GO:
IF Goiano, 2021.
47 f.
Orientadora: Msc. Sangelita Miranda Franco Mariano
Trabalho de conclusão de curso (graduação) – Instituto Federal Goiano
Campus Morrinhos, Pedagogia, 2021.

1. Ensino e aprendizagem. 2. Alfabetização com jogos. 3. Lev
Vygtsoky. I. Mariano, Sangelita Miranda Franco. II. Instituto Federal
Goiano. III. Título.

CDU 37.02

Fonte: Elaborado pela Bibliotecária-documentalista Poliana Dourado, CRB1/3346

STÉFANY GABRIELY RODRIGUES SANTOS

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: ESTRATÉGIAS DIDÁTICO-
PEDAGÓGICAS SOCIOINTERACIONISTAS**

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.

Orientadora: Dra. Sangelita M. Franco Mariano

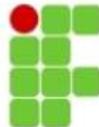
Morrinhos,

BANCA EXAMINADORA

Sangelita Miranda Franco Mariano- Orientadora
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos

Prof.^a Dra. Michelle Castro Lima - Coorientadora
Universidade Federal de Goiás

Prof.^a Ma. Ana Lúcia Ribeiro do Nascimento
Instituto Federal de Ciência e Tecnologia Goiano – Campus Morrinhos



SERVIÇO PÚBLICO FEDERAL
MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO
INSTITUTO FEDERAL DE EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA GOIANO
CAMPUS MORRINHOS
Curso de Pedagogia
Coordenação de Trabalho de Curso

ATA DE DEFESA DO TRABALHO DE CURSO – TC

No dia 22 de outubro de 2021, às 09h 30 min, por meio de reunião virtual via Google Meet, link: <https://meet.google.com/bch-vbtv-qsw?authuser=0>, ocorreu a banca de defesa do trabalho de curso (TC) intitulado: Alfabetização e letramento: estratégias didático-pedagógicas sociointeracionistas, da aluna Stéfany Gabriely Rodrigues Santos, sob a orientação da professora: Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano, do Curso Superior de Licenciatura em Pedagogia. A banca de avaliação foi composta pelos professores: Dra. Michelle Castro Lima e Profa. Ma. Ana Lúcia Ribeiro do Nascimento.

A média obtida foi: **8,0 (oito pontos)** sendo considerado o(a) aluno(a)

() aprovado sem ressalvas.

(x) aprovado com
ressalvas.

() não foi aprovado.

() não compareceu

Morrinhos, 22 de outubro de 2021.

Profa. Dra. Sangelita Miranda Franco Mariano

Dra. Michelle Castro Lima

Profa. Ma. Ana Lúcia Ribeiro do Nascimento



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

- | | |
|--|---|
| <input type="checkbox"/> Tese | <input type="checkbox"/> Artigo Científico |
| <input type="checkbox"/> Dissertação | <input type="checkbox"/> Capítulo de Livro |
| <input type="checkbox"/> Monografia – Especialização | <input type="checkbox"/> Livro |
| <input checked="" type="checkbox"/> TCC - Graduação | <input type="checkbox"/> Trabalho Apresentado em Evento |
| <input type="checkbox"/> Produto Técnico e Educacional - Tipo: | |

Nome Completo do Autor: Stéfany Gabriely Rodrigues Santos

Matrícula: 2017104221310360

Título do Trabalho: Alfabetização e Letramento: Estratégias Didático-Pedagógicas Sociointeracionistas

Restrições de Acesso ao Documento

Documento confidencial: Não Sim, justifique: _____

Informe a data que poderá ser disponibilizado no RIIF Goiano: 14/01/2022

O documento está sujeito a registro de patente? Sim Não

O documento pode vir a ser publicado como livro? Sim Não

DECLARAÇÃO DE DISTRIBUIÇÃO NÃO-EXCLUSIVA

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

- 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;
- obteve autorização de quaisquer materiais inclusos 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;
- 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, 14/01/2022.

Stéfany Gabriely Rodrigues Santos

Local

Data

Assinatura do Autor e/ou Detentor dos Direitos Autorais

Ciente e de acordo:

Sangelita M. Soares Mariano

Assinatura do(a) orientador(a)

AGRADECIMENTOS

Eu, Stéfany Gabriely, agradeço primeiramente a Deus pelo milagre da vida e renascimento pois só estou vivenciando esse tão sonhado momento da minha vida, a conclusão do TCC e a conclusão da minha graduação, devido ao privilégio de uma nova vida após meu acidente. Indiscutivelmente honrada pelo apoio da minha família, minha mãe, meu pai, minha irmã e minha avó, que sempre me fizeram acreditar que tudo que é feito com muita dedicação e amor seria possível, me ajudando em todos os obstáculos durante essa trajetória acadêmica. Ressalto a minha gratidão pela minha avó, que também lutou pela sua vida, principalmente para ver sua neta se tornar professora, sempre muito orgulhosa por eu estar realizando um sonho de infância e por não desistir. A todos os meus professores que contribuíram para meu aprendizado até aqui, inclusive aqueles que se tornaram grandes amigos, com quem eu pude contar com o apoio e confiar. Os amigos que a vida e a faculdade me presentearam e não mediram esforços em estar presente nos momentos bons e principalmente nos ruins. Agradeço também minhas primas que me estenderam as mãos em várias dificuldades presentes para que tudo isso se tornasse plausível.

RESUMO

O presente trabalho tem como tema central a discussão entre alfabetização e letramento, de forma com que ambos tenham suas habilidades individuais, mas se relacionem e associem em um processo fundamental na vida do indivíduo, trazendo o conhecimento do código linguístico e seu contexto social de utilização, apresentando estratégias didático-pedagógicas sociointeracionistas. Com o objetivo de explorar de que modo os jogos podem auxiliar no ensino-aprendizagem da criança no ensino fundamental a partir das concepções sociointeracionistas, realizamos um estudo teórico e bibliográfico sobre o jogo no processo de alfabetização e letramento. Para o desenvolvimento da pesquisa utilizamos como aporte teórico as discussões feitas por Vygotsky (1991), abordando a aprendizagem por meio do processo de internalização em contextos históricos, sociais e culturais. Buscamos entender a relação entre o aprendizado e o desenvolvimento da criança na fase escolar, interpretando a mediação por meio de instrumentos e signos nesse processo de internalização e compreendendo o desenvolvimento da escrita na criança segundo a concepção histórico-cultural. Com a obtenção dos resultados da pesquisa, pudemos observar que os impactos do lúdico como recurso didático quando utilizado é considerado como um espaço prazeroso e forma de condição motivadora não vista somente como recreativa, também como um contexto cultural que pode contribuir de maneira expressiva para o desenvolvimento de comunicações, criatividade, imaginações, expressões e também na construção de pensamento amplo, uma vez que o papel do jogo é considerado como a mediação simbólica no processo de alfabetização na aquisição da linguagem oral e escrita, tendo como principal fator condicionante o papel da escolarização e da família contribuinte como formação psicológica do sujeito nesse processo.

Palavras - Chave: Alfabetização. Letramento. Jogos. Sociointeracionista.

ABSTRACT

The present work has as its central theme the discussion between Basic Literacy and Literacy in a way that both have their individual skills but relate and associate in a fundamental process in a person's life, bringing knowledge of the linguistic code and its social context of use and presenting socio-interactionist didactic-pedagogical strategies. In order to explore how games can help children's teaching and learning in elementary school, based on socio-interactionist conceptions, we carried out a theoretical study on the role of games in the process of basic literacy and literacy. For the development of the research, we used, as theoretical support, the discussions defended by Vygotsky, approaching learning through the process of internalization in historical, social and cultural contexts. Seeking to understand the relationship between learning and child's development at school, interpreting mediation through instruments and signs in this internalization process and understanding the development of writing in children according to the historical-cultural conception. With the research results, we could see that the impacts of ludic, when used as a didactic resource, is considered as a pleasant space as a form of motivating condition, not seen only as recreational but as a cultural context that can significantly contribute to the development of communication, creativity, imagination, expressions and also in the construction of broad thinking, since the role of games is considered as symbolic mediation in the process of basic literacy in the acquisition of oral and written language, having as the main conditioning factor the role of schooling and the family as the psychological formation of the subject in this process.

Keywords: Alfabetização. Literacy. Games. Sociointeractionist.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	Erro! Indicador não definido.1
2 OS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM	Erro! Indicador não definido.8
2.1 O que é aprendizagem?	Erro! Indicador não definido.8
2.2 Aprendizagem na concepção Histórico Cultural	Erro! Indicador não definido.1
2.3 Vygotsky e o processo de aprendizagem	Erro! Indicador não definido.4
3 ALFABETIZAÇÃO E O JOGO	29
3.1 O que é a alfabetização	29
3.2 Alfabetização e Letramento	Erro! Indicador não definido.0
3.3 O jogo	Erro! Indicador não definido.2
3.4 O jogo na alfabetização	Erro! Indicador não definido.
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	Erro! Indicador não definido.2
REFERÊNCIAS	Erro! Indicador não definido.4

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho foi realizado com base no tema da alfabetização e do letramento, aproximando-os de algumas estratégias da vertente sociointeracionistas da pedagogia. A opção por este tema se deu devido à afinidade com o assunto, uma vez que ele remete, além de um interesse acadêmico futuro como área de atuação, a um forte valor afetivo, trazendo à tona lembranças de experiências ímpares vividas na infância que envolvem o processo de escolarização, em especial, a alfabetização.

Desde então, além dos meus pais e professores, sempre tive o autorreconhecimento de que fui alfabetizada em um método de excelência, pois logo no 1º ano do ensino fundamental já estava devidamente alfabetizada e letrada. Atualmente disponho deste último termo por entender melhor sobre ele e saber devidamente como conceituá-lo. Por ter sido uma fase marcante em meu desenvolvimento escolar a cada fase da escolarização, só tive mais certezas de que queria me tornar professora desde pequena. As brincadeiras eram voltadas à "escolinha" e sempre era como professora. Observava o modo de agir dos professores, seus métodos de trabalho e os reproduzia. Tudo em relação ao mundo docente me encantava, mas o uso das atividades lúdicas me fascinava. O que me fez despertar, a partir de então, o gosto pela ludicidade que foi desenvolvida em sala de aula nessa etapa de ensino e o interesse em saber mais a seu respeito e dispor de seus benefícios a favor de uma educação futura mais prudente.

No entanto, corri arduamente em busca do meu sonho. Sem outra opção de formação profissional em mente, com o apoio maior da minha família e sem dar ouvidos a várias opiniões contrárias que tentou desviar o meu foco por essa decisão, até que em um diálogo com uma professora do ensino médio a respeito da escolha do curso, relatei que queria atuar com as crianças na etapa fundamental da educação, alfabetização, sem conhecer de fato qual curso seria o ideal para tal atuação. Foi quando a professora me apresentou o curso de Pedagogia. Desde então, sempre procurava informações a respeito do que esse curso oferecia, até que me deparei com a possibilidade de me inserir no referido curso ofertado pelo Instituto Federal Goiano – Campus Morrinhos.

No decorrer do curso, só tive mais certezas de que estava fazendo o ideal para mim, e não poderia ter feito outra escolha melhor. Com professores educadores que realmente me acolheram e fizeram essa graduação valer a pena, com palavras de incentivo e entusiasmo e com o intuito de sempre mostrar que podemos muito mais do que pensamos.

A partir do contato com as diversas disciplinas, despertei o interesse por compreender a relação do lúdico com o ensino e a aprendizagem. Portanto, busquei estudar e entender melhor

como seria a introdução do lúdico e o papel dos jogos nesse processo de etapa primordial de ensino, a alfabetização.

Tendo em vista problematizar essas questões, o trabalho tem como intuito abordar a importância da alfabetização enquanto instrumento de construção de autonomia e despertar interesse nos alunos pela leitura, de maneira que ela se torne algo prazeroso e de grande valor, para que as crianças possam ingressar no mundo letrado sem sacrifício. Para tal, se propõe a entender como se dá a aprendizagem e o desenvolvimento do hábito de ler desde a inserção nos jardins de infância sem que haja comprometimento do conhecimento lúdico, reconhecendo a leitura e escrita como instrumentos cruciais para uma formação de qualidade, com vistas ao desenvolvimento de grandes leitores e escritores no futuro.

Assim, a questão-problema desta pesquisa é: Qual o papel do jogo no processo de alfabetização? O objetivo geral é: Descrever como as estratégias pedagógicas podem auxiliar no ensino-aprendizagem da criança no ensino fundamental a partir das concepções sociointeracionistas. E os objetivos específicos são:

1. Compreender os impactos do lúdico na aquisição da linguagem oral e escrita
2. Interpretar a mediação por meio de instrumentos e signos no processo de internalização;
3. Compreender o desenvolvimento da escrita na criança segundo a concepção histórico-cultural;
4. Entender a relação entre aprendizado e o desenvolvimento da criança na fase escolar;
5. Identificar o papel da escolarização na formação psicológica do sujeito.

Entende-se, para o propósito deste trabalho, que a educação infantil é uma etapa fundamental do desenvolvimento escolar das crianças, haja vista que esta contribui para que os alunos aprendam a ler e a escrever, sendo fundamental que os estudantes participem de atos de leitura e escrita desde o início da escolarização. Para isso também se faz indispensável a participação da família nesse processo, a criar situações em que haja a introdução ao conhecimento prévio mínimo de leituras em seu cotidiano, facilitando futuramente uma maior adaptação na escola. Se o período da educação infantil cumprir seu papel, envolvendo as crianças em atividades que as façam pensar e compreender a escrita, ao final dessa etapa elas estarão, intencional e sistematicamente, alfabetizadas, sem que haja uma construção de conhecimento mecânica.

Diante da complexidade da alfabetização infantil, buscou-se na literatura sobre a alfabetização e letramento discussões sobre os processos de aprendizagem e suas definições e

sobre a utilização do lúdico como as principais estratégias didático pedagógicas, pois é na infância que se deve dispor da utilização dos métodos para privilegiar as brincadeiras, jogos e os brinquedos.

Dialogar sobre alfabetização e letramento inseridos nas práticas pedagógicas se faz importante para apresentar o processo de aprendizagem, levando em consideração que as estratégias didático-pedagógicas como os jogos na alfabetização, instigam e causam maior interesse nos alunos.

O termo alfabetização surgiu na década de 1990 com a implicação do uso da linguagem por meio da prática social, ou seja, não basta que o indivíduo saiba apenas "ler e escrever". Para decifrar a linguagem, é necessário adquirir a capacidade de usar a língua com competência nas diversas interações sociais e práticas em que se vive, ou seja, o uso de uma linguagem viva e real. A alfabetização é a aquisição de um código de linguagem dentro de um determinado tempo, com métodos e estratégias específicas, enquanto o letramento envolve o uso contínuo e significativo da linguagem (SOARES, 1998).

Embora sejam processos separados, as duas áreas podem trabalhar juntas para que a apropriação da linguagem ocorra de uma forma mais significativa. Assim, a missão da escola é possibilitar a aquisição de códigos e apoiar a interação efetiva em diferentes contextos linguísticos, verbalmente ou por escrito, na prática social cotidiana.

Tendo em vista que a temática que se faz necessária à discussão, a metodologia desta pesquisa foi de caráter bibliográfico, que trouxe conceitos de aprendizagem, tal como, de alfabetização e letramento, entrelaçados com a importância do jogo na alfabetização. Sob esse viés, a base teórica utilizada durante a pesquisa, é a perspectiva histórico-cultural.

Sob essa ótica, a tarefa do professor é se apropriar dos conteúdos científicos e compará-los com o cotidiano, para que os alunos possam conseguir realizar ações pedagógicas “[...] através das operações mentais de analisar, comparar, explicar, generalizar etc., apropriem-se dos conhecimentos científicos e neles incorporem os anteriores, transformando-os também em científicos, constituindo uma nova síntese mais elaborada” (GASPARIN, 2002, p. 58).

Esse pensamento teórico vem enfatizar a importância de mediar o processo de ensino e aprendizagem, tendo o professor como principal mediador do conhecimento, atuando na Zona de Desenvolvimento Proximal da criança, deixando a criança se apropriar do conhecimento científico já sistematizado.

A zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, mas que estão em processo de maturação, funções que

amadurecerão, mas que estão presentemente em estado embrionário. Essas funções poderiam ser chamadas de "brotos" ou "flores" do desenvolvimento, ao invés de "frutos" do desenvolvimento. (VYGOTSKY, 1991, p. 58).

No modelo pedagógico desenvolvido por Vygotsky (1991), os professores têm um papel a desempenhar na promoção do progresso do aluno, criando o que ele chama de Zona de Desenvolvimento Proximal. Nesse caso, o aluno não é apenas o sujeito da aprendizagem, mas aquele que aprende com os outros o que o seu grupo social produz. Em outras palavras, a pedagogia da interação social proposta é uma abordagem histórico-cultural do desenvolvimento humano. A metodologia interativa assume que fatores orgânicos e ambientais influenciam o desenvolvimento humano, incluindo seu nível de educação. Ou seja, o conhecimento é o resultado combinado de fatores objetivos e subjetivos, que fazem parte do dia a dia de cada aluno.

No entanto, as interações organismo-ambiente defendidas por essa teoria da aprendizagem não são realizadas de forma passiva: a aquisição de conhecimentos é um processo construído pelo ser humano ao longo de sua vida, o que o torna o protagonista do processo de ensino e aprendizagem.

A partir de então, a aprendizagem não pode mais se limitar a aprender a codificar e decodificar a escrita, pois deve ser compreendida em seu processo histórico e em seu contexto operacional. Quer o indivíduo seja alfabetizado ou não, incluído em uma comunidade que adota um sistema de escrita, pode-se dizer que o termo "letramento" se aplica não apenas àqueles que são alfabetizados, mas também aos que não foram alfabetizados, porém, sabem escrever o próprio, por exemplo.

Infer-se dessa afirmação que não existem sujeitos não letrados. Nesse sentido, percebe-se que o domínio da leitura e da escrita fortalece o sujeito em relação ao exercício pleno de sua cidadania, uma vez que lhe dá acesso aos produtos culturais por ela produzidos. Deve-se, portanto, lembrar que a alfabetização requer a extensão do uso da palavra escrita para além das paredes da escola.

A escrita escolar é construída a partir de uma relação de mentoria, ou seja, o adulto culto é o dono da regra, que orienta e dirige o processo. Mas isso não significa que as crianças que aprendem não tenham conhecimento de leitura e escrita. De maneira crítica, o estudo da alfabetização envolve estudar como pessoas alfabetizadas e analfabetas, e aqueles que vivem em uma sociedade alfabetizada, interagem com a escrita.

Por meio dos jogos, as crianças criam diferentes experiências, interagindo com outras pessoas, organizando o seu pensamento, tomando decisões, desenvolvendo o pensamento

abstrato, criando uma variedade de formas de brincar e adquirir conhecimento. Diante disso, os jogos e brincadeiras são ferramentas educacionais importantes e que determinam o desenvolvimento infantil, pois ao brincar e jogar, as crianças desenvolvem as habilidades necessárias no seu processo de alfabetização e letramento.

Na primeira seção desta pesquisa, aborda-se o conceito de aprendizagem fazendo relação com o contexto histórico-cultural, buscando apresentar de forma detalhada os conceitos do que é aprendizagem, pautando-se em Vygostky (1991), para definir o processo de aprendizagem pelo qual a criança passa e como esse processo a auxilia no desenvolvimento em sala de aula, especialmente, pensando uma alfabetização voltada para o Jogo, como forma de relacionar a linguagem e o processo de alfabetização e letramento.

Por meio de jogos, o sujeito consegue estabelecer os sentidos do mundo que o cerca, ou seja, se adaptar ao mundo adulto e estabelecer suas inferências. A escola tem um papel fundamental a desempenhar neste processo, pois neste ambiente os jogos assumem uma dimensão diferente dos jogos de outro contexto. Na escola, jogos e brincadeiras são planejados (ou pelo menos deveriam ser) e objetivos são buscados. Com isso, de acordo com Vieira (2012, p. 48):

Ao considerar a etapa inicial de sistematização e o atendimento das demandas identificadas por meio de diagnóstico dos conhecimentos prévios das crianças, a estratégia das atividades diversificadas – caixas de jogos de linguagem – constitui-se em uma rica oportunidade para o processo de aprendizagem da língua no cotidiano escolar. Por meio delas, o professor pode atingir todos os educandos, concomitantemente, sendo estas planejadas e operacionalizadas a partir da realidade da sala de aula expressa em sua diversidade.

Usar jogos como ferramenta para o processo de alfabetização desperta nos alunos motivação, expressão, imaginação, linguagem comunicativa, atenção, concentração, raciocínio lógico e pode abranger áreas do conhecimento em diferentes formatos. Portanto, é um recurso avançado no processo de alfabetização e letramento. Por meio de brincadeiras e jogos, a criança expressa seus interesses e gostos, desenvolve emoções e expressões, a capacidade de resolver problemas e desafios, formando dessa forma sua identidade; além do que, o jogo não é um passatempo, como é culturalmente pensado, mas sim uma motivação para a aprendizagem.

Kleiman (2012) explana que a escola é um espaço muito importante, mas o objetivo final é atuar em uma sociedade letrada. A autora afirma que a escola é a instituição de excelência em letramento em nossa sociedade e defende que ela também tem um papel a desempenhar na estruturação do seu trabalho, em todos os seus ciclos, trabalhando com uma ampla gama de membros do partido.

Pode-se argumentar que aprendizagem e alfabetização são processos complementares. Porém, com o advento da teoria construtivista, que propunha a construção do conhecimento da criança por meio dos métodos utilizados, a utilização de métodos fônicos foi abandonada, e agora passa a ser considerada uma prática "antiga".

A aquisição da língua escrita pelas crianças, nos primeiros estágios da alfabetização, é um tema de intenso debate ao longo do ensino da Língua Portuguesa nas escolas. Esta discussão surgiu a partir de diferentes concepções sobre os pré-requisitos das habilidades de escrita e principalmente os métodos utilizados. No entanto, há um consenso de que essa tarefa é difícil. No momento em que a criança entra no espaço escolar, ela já é um falante de sua língua materna e, portanto, domina uma série de artimanhas na maneira de falar.

A criança pode compreender maneiras pelas quais a dinâmica da linguagem funciona em situações de uso e interação. O modo de escrita da língua nem sempre corresponde diretamente ao conhecimento adquirido pelo aluno, no dia a dia, sem utilizar normas padronizadas em situações interativas, isso cria lacunas e surgem dificuldades neste método.

Na segunda seção, apresenta-se com mais detalhes a relação da alfabetização e o jogo, sendo assim, dividida em tópicos abrangentes sobre alfabetização e letramento, o jogo, o jogo na alfabetização e o desenvolvimento da alfabetização com o jogo.

De acordo com Vygotsky (1991), os jogos desempenham um papel efetivo no desenvolvimento infantil. Segundo a teoria de que a aprendizagem ocorre por meio de interações, o brincar permite que as crianças desenvolvam sua Zona de Desenvolvimento Proximal, o que ainda não conseguem fazer sozinhas, mas podem aprender com a ajuda de terceiros, ou de quem facilita a aquisição de determinados conhecimentos e valores exercitando sua imaginação, permitindo-lhe imaginar situações, interpretar papéis, seguir regras.

Ao brincar, a criança tem a oportunidade de desenvolver habilidades básicas para o futuro, como atenção, carinho, concentração, raciocínio. A melhor forma de direcionar as crianças a agir, atuar e socializar é por meio de jogos, nos quais as crianças irão interagir naturalmente com os outros e, gradativamente, farão conexões. Desta forma, as crianças irão desenvolver as suas competências, passando momentos de diversão e satisfação, pois o brincar é essencial para os pequenos.

De acordo com Brandão *et al* (2009), os jogos são fortes aliados para que os alunos aprendam, sem serem forçados a um treinamento intensivo de máquinas, o que os deixa indiferentes. Os jogos facilitam recursos, auxiliam na aprendizagem, garantem que os alunos tenham uma atividade de aprendizagem saudável e envolvente, na qual irão simultaneamente adquirir diferentes conhecimentos enquanto se divertem.

Roza e Silva (2014) indicam que muitos professores acabam deixando as brincadeiras de lado por acharem que não são importantes para a alfabetização e que sua inclusão não facilita a aprendizagem, esquecendo-se de que a criança está em processo de aprendizagem e possui o tempo a seu favor, ou seja, pode se dedicar, sendo estimulada a se desenvolver no processo de alfabetização.

Os professores devem criar oportunidades de aprendizagem para os alunos, sabendo respeitar cada pessoa e promover as suas potencialidades, incentivando os alunos a criar as suas próprias capacidades. Os educadores devem estabelecer regras com os alunos, esclarecendo seus limites e habilidades. Com o uso de jogos, o professor entende que o aluno possui conhecimentos pré-existentes. Com o seu uso, o professor sabe como fazer a criança compreender os conceitos e o mundo em que vive, pois é neste momento que ela vai transmitir seus sentimentos e construir conhecimento.

Assim, o professor pode observar o que o aluno conseguiu compreender até este ensino o que ele não consegue entender do conteúdo que lhe é fornecido e como ele pode trabalhar. O relacionamento entre as pessoas começa a mudar quando o ambiente é agradável e traz momentos de alegria. Se motivados pelo uso de jogos, os professores podem chamar a atenção dos alunos para conteúdos orientados, por meio dos quais as crianças podem assimilar.

Dessa forma, o jogo contribui para a habilidade do professor em atingir o objetivo. A reconciliação dos professores potencializa esse momento, criando vínculos e permitindo um relacionamento mais próximo com os alunos. Aprender a ler e aprender a escrever é um processo que se dá no contexto da mediação social, e que, no ensino sistematizado, o papel do professor na interação com os alunos é fundamental.

Conforme o exposto, o presente trabalho foi estruturado em duas seções, considerações finais e referências. Na primeira, é abordado conceitos sobre o que é a aprendizagem, a alfabetização e o letramento. Na segunda seção, discute-se o conceito de jogo e como essa ferramenta educacional atua na alfabetização, para uma alfabetização partindo da perspectiva sociointeracionista.

2 OS PROCESSOS DE APRENDIZAGEM

Nesta seção, será discutido o conceito de aprendizagem e sua concepção histórico-cultural tendo como base teórica para a discussão, os autores Illeris (2013), Coelho Junior e Borges Andrade (2008), Giusta (2013), Oliveira (1997), Vygotsky, Luria e Leontiev (2010), Bruner (1991) e Piaget (1971). Desta forma, será abordado a relação de Vygotsky (1991) com os processos de aprendizagem discorrendo sobre o conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal, funções superiores e suas relações com a linguagem, apresentando as influências de seu pensamento no processo de alfabetização a partir dos jogos.

2.1 O que é aprendizagem?

A aprendizagem, além de designar o breve conceito de aquisição de conhecimentos e habilidades, pode ser compreendida partindo do princípio abrangente que nos contempla como seres humanos, em condições que irão resultar no processo de possível alcance social, biológica e psicológica. Além de ser levado em consideração todos os fatores internos e externos que estão diretamente envolvidos no ciclo da aprendizagem.

A primeira condição importante a entender é que toda aprendizagem acarreta a integração de dois processos muito diferentes: um processo externo de interação entre o indivíduo e seu ambiente social, cultural ou material, e um processo psicológico interno de elaboração e aquisição. (ILLERIS, 2013, p. 17).

Entendemos que a aprendizagem irá envolver três dimensões: conteúdo, incentivo e ambiente. Uma vez que elas se relacionam em um processo mútuo que respalda uma relação de corpo e mente, parte-se do pressuposto de que os alunos já conhecem e são capazes de adquirir ao longo desse processo de interação que relaciona o indivíduo com o ambiente e seus fatores de condições, incluindo todas elas, que sejam influenciadas nesse meio. Esse ciclo se inicia a partir do processamento interno de interação na representação de um modelo do campo de aprendizagem representada, conforme explica Illeris (2013, p. 17):

Este um processo interno ao indivíduo e, portanto, deve ser colocado no polo superior do processo de interação. Ademais, é um processo de inter-relação integrada entre duas funções psicológicas iguais envolvidas em qualquer forma de aprendizagem, a saber, a função de administrar o conteúdo da aprendizagem e a função de incentivo e de prover e direcionar a energia mental necessária que move o processo.

Além disso, as dimensões de conteúdo e incentivo irão depender definitivamente do progresso de interação integradas pela elaboração e aquisição a qual nomeia-se de processo psicológico interno, denominado como o segundo método básico para a elaboração da construção do campo de aprendizagem. Para Illeris (2013, p. 20): “o resultado deve ser que eles consigam lembrar aquilo que lhes ensinaram e, sob certas condições, reproduzi-los, aplicá-lo e envolvê-lo na nova aprendizagem”. Dessa forma, dependerá integralmente desse procedimento para a efetiva aprendizagem pretendida.

Numa situação escolar cotidiana deve-se sempre compreender que todos estão sujeitos a enfrentar problemáticas na aprendizagem, que nem sempre consegue ser afetiva, podendo haver desvios por conta de fatores que venha a atrapalhar o entendimento de que o aprender se relaciona com a vivência individual do ser, como explica Illeris (2013, p. 20):

Pode haver erros ou insuficiências na aprendizagem prévia de certos estudantes, tornando-os incapazes de entender a explicação do professor e, portanto, de aprender o que está sendo ensinado. Grande parte disso indica que a aquisição não é uma questão apenas cognitiva. Também existe outra área ou função relacionada com as posturas dos estudantes para a sua aprendizagem pretendida: seus interesses e mobilização de energia mental, isto é, a dimensão do incentivo.

Já nos estudos de Coelho Junior & Borges-Andrade (2008), os olhares são direcionados à análise conceitual do termo aprendizagem no uso cotidiano e em estudos organizacionais. Acreditando que os indivíduos remetem o conhecimento da aprendizagem por meio do uso de experiências passadas já aprendidas para o desempenho de novas aquisições, ela surge meramente por conta de alguma finalidade, alguma meta, realizando uma ação que seria adotada objetivando o alcance deste objetivo.

Dentro dessa mesma temática, em uma aproximação entre psicologia e pedagogia, Giusta (2013) afirma que a aprendizagem não fala diretamente dela mesma, mas sim de percepções que foram fundamentadas em teorias idealistas, deixando claro que a característica do aprendizado é uma resposta causada por um estímulo, ou seja, o chamado condicionamento, no qual a alteração do comportamento resulta em experiências.

Conforme Giusta (2013, p. 22, grifos do autor), “o conceito de aprendizagem emergiu das investigações empiristas em Psicologia, ou seja, de investigações levadas a termo com base no pressuposto de que *todo conhecimento provém da experiência.*” Ela considera o sujeito desprovido de saber, uma vez que é associando as ideias do mundo que ocorrerá a troca de experiências e ele alcançará o conhecimento.

Oliveira (1997, p. 57), elucida o pensamento de Vygotsky, definindo-o como sendo “o processo pelo qual o sujeito adquire informações, habilidades, atitudes, valores e etc. a partir do seu contato com a realidade, o meio ambiente e as outras pessoas”. Vygotsky (1991) trata exclusivamente sobre as questões do desenvolvimento humano cognitivas e acreditando que tais questões se iniciam desde o momento das suas interações sociais, com o meio ambiente, condições de vida e por meio do seu desenvolvimento intelectual tomando a aprendizagem como inseparável ao conhecimento e paralelo ao desenvolvimento da criança.

Vygotsky, Luria e Leontiev (2010, p. 111) afirmam essa relação:

[...] quando se pretende definir a efetiva relação entre processo de desenvolvimento e capacidade potencial de aprendizagem, não podemos limitar-nos a um único nível de desenvolvimento. Tem de se determinar pelo menos dois níveis de desenvolvimento de uma criança, já que, se não, não se conseguirá encontrar a relação entre desenvolvimento e capacidade potencial de aprendizagem em cada caso específico. Ao primeiro destes níveis chamamos nível do desenvolvimento efetivo da criança. Entendemos por isso o nível de desenvolvimento das funções psicointelectuais da criança que se conseguiu como resultado de um específico processo de desenvolvimento já realizado.

Desse modo, é como se consistisse na relação entre o que a criança é capaz de fazer com o auxílio dos adultos fazendo a assimilação do conhecimento que já possui, mas não consegue assimilar sozinha e venha ocorrer num futuro seguinte. Entende-se que por meio do seu pensamento, se faz necessário a vivência do indivíduo com o seu meio social para a aquisição de novos conhecimentos a partir de um desenvolvimento prévio já conhecido, para favorecer uma nova aprendizagem.

Na busca de entendimento do processo de aprendizagem como uma abordagem cognitiva, aquela que vai além das relações diretas com o ambiente e seus fatores externos, Bruner (1991) vem apresentar estudos semelhantes ao de Piaget no que diz respeito aos estágios de desenvolvimento cognitivo da criança como um processo interno para que assim possa se assimilar com o alcance a aprendizagem, tendo a preocupação em analisar o processo e organização de pensamento interno do indivíduo. “Aproveitar o potencial que o indivíduo traz e valorizar a curiosidade natural da criança são princípios que devem ser observados pelo educador” (BRUNER, 1991, p. 122).

Piaget (1993) apresenta o processo de construção do conhecimento em três etapas, sendo elas a adaptação, assimilação e acomodação que vai se pautar dos princípios de que o indivíduo está continuamente interagindo com o meio que está inserido, resultando em mudanças comportamentais constantes. O que faz entender que esses três processos estão interligados ao

fato de que a aprendizagem é, portanto, uma relação cognitiva entre os objetos de conhecimento e o sujeito que aprende.

Definir aprendizagem se torna difícil. Por essa razão, descrever a caracterização de aprendizagem é compreender amplas visões que irão sintetizar os conceitos mais próximos do que venha a ser de aprendizagem de fato.

De modo geral, apesar de algumas teorias se diferenciarem o modo em que defendem a forma aquisição da aprendizagem em seus estudos, o que se pode observar é que todas enfatizam aspectos centralizados em sua real finalidade, que é considerado como a modificação do comportamento inicial do indivíduo que passa por adaptações particulares do meio, valores e hábitos que se insere até chegar na efetiva aprendizagem.

É preciso considerar que é evidente a forma do ato de aprender que visa a busca do conhecimento por meio da conceitualização de aprendizagem que circunscreve o que vai além do âmbito escolar da relação professor e aluno, mas sim as percepções exteriores sociais.

2.2 Aprendizagem na concepção histórico-cultural

A teoria Histórico-Cultural foi criada por um grupo de soviéticos que possuíam como líder o psicólogo L. S. Vygostky (1896-1934) e tinham como princípio orientador a dimensão sócio-histórica do psiquismo. Por meio dessa perspectiva, puderam concluir o que é especificamente humano, e o que distingue o homem de outras espécies vivas, levando em pauta sua vida em sociedade, o trabalho, entre outros. O papel da cultura no processo de desenvolvimento logrou atenção enfatizada desses autores.

Daniels (2004) considera a teoria do desenvolvimento mental ou teoria histórico-cultural um importante conquista científica de Vygostky, e declara:

Muitas ideias referentes a sua teoria foram brilhantemente desenvolvidas por seus alunos e colegas. Por exemplo, Leontiev criou uma teoria psicológica da atividade e da consciência; Luria desenvolveu os fundamentos teóricos da neuropsicologia e da aprendizagem recuperatória e descreveu o desenvolvimento histórico dos processos cognitivos; A.V. Zaporozhets criou uma teoria do desenvolvimento dos movimentos voluntários; D.B. Elkonin desenvolveu uma periodização do desenvolvimento mental da criança. Muito pode ser dito também sobre o trabalho de outros seguidores (DANIELS, 2004, p. 165).

Para Oliveira (1997), não seria efetivo buscar fundamentações teóricas somente nas obras de Vygostky, que dissertam sobre a prática pedagógica, pois a autora acredita que os

estudos devem ser complementados em outros textos, como os de Luria e Leontiev, bem como outros estudiosos contemporâneos que se dedicaram a essa linha de estudo. A relevância da teoria histórico-cultural para a educação escolar só é entendida quando se compreende o conceito de mediação: “em termos genéricos, é o processo de intervenção de um elemento intermediário numa relação; a relação deixa, então, de ser ‘direta’ e passa a ser ‘mediada’ por esse elemento” (OLIVEIRA, 1997, p. 26).

O conceito de Vygotsky (1991) sobre mediação nos mostra uma relação do homem com o mundo mediada pelos instrumentos físicos e pelos signos, sendo ferramentas que auxiliam no processo psicológico: “a invenção e o uso dos signos como meios auxiliares para solucionar um dado problema psicológico (lembrar, comparar coisas, relatar, escolher etc.) é análoga à invenção e uso de instrumentos, só que agora no campo psicológico”. (VYGOTSKY, 1991, p. 38).

A conexão estabelecida entre o ser humano e o mundo não é retilínea, mas mediada por vários componentes. No estudo do processo histórico constata-se que a organização dos primeiros grupos que trabalhavam tinha intencionalmente o objetivo suprir suas necessidades básicas de sobrevivência, observando a utilização de instrumentos (pedras, flechas, entre outros) para aumentar sua capacidade, como por exemplo abater um animal para saciar sua fome. Tais instrumentos sofreram modificações à medida que passaram as gerações.

Desse modo, constata-se que os instrumentos físicos contribuem para a ampliação da capacidade humana de interagir com a natureza e os instrumentos simbólicos aumentam a possibilidade de memória, raciocínio, planejamento e imaginação. Para Vygotsky (1991), o contato com o grupo cultural nos fornece instrumentos e signos que possibilitam o desenvolvimento das funções psicológicas do indivíduo. Segundo ele, “a internalização de formas culturais de comportamento envolve a reconstrução da atividade psicológica tendo como base as operações com signos” (VYGOTSKY, 1991, p. 41), isto é, o processo de internalização não é um processo de absorção passiva, e consiste em uma série de transformações.

À medida que a criança interage com o ambiente social em sua volta, ela assimila e dele se apropria. Por exemplo, se a criança convive com o adulto ou com crianças maiores, desde o momento do seu nascimento, aos poucos ela aprende a falar e em um processo interno de reconhecimento, passa a utilizar a maneira de falarem como a sua própria linguagem.

Desse modo, toda função psicológica se desenvolve em duas etapas. A primeira é entre a relação entre os indivíduos e a segunda é internamente. Tudo que a criança aprende vai sendo elaborado e incorporado por ela, assim o aprendizado do meio promove o seu desenvolvimento.

No ambiente escolar acontece um processo de apropriação de suma importância ao desenvolvimento do menor:

A aprendizagem e o desenvolvimento não coincidem imediatamente e são dois processos que estão em complexas inter-relações. A aprendizagem só é boa quando está à frente do desenvolvimento. [...] A disciplina formal de cada matéria escolar é o campo em que se realiza essa influência da aprendizagem sobre o desenvolvimento. O ensino seria totalmente desnecessário se pudesse utilizar apenas o que já está maduro no desenvolvimento, se ele mesmo não fosse fonte de desenvolvimento e surgimento do novo. (VYGOTSKY, 2001, p. 334).

Conforme os processos de apropriação são internalizados, ocorre a atividade voluntária. Diante dessa ideia verifica-se a importância do ambiente escolar, bem como o processo de alfabetização, o qual é responsável pela maior independência da criança, sendo indispensável a mediação socializadora do professor.

Smolka *et al* (1994) também se baseou nos estudos de Vygotsky e assegura que a criança aprende melhor por meio de uma participação em atividades coletivas que tenham significado para ela e que sejam guiadas por um profissional pedagógico competente, o qual exerce uma tutoria qualificada e que estimule comportamentos adequados para uma convivência em grupo.

As funções mentais superiores também estão intimamente ligadas no papel desempenhado pelos seus genitores, que irão mediar o desenvolvimento da criança em seus momentos de agir, tanto na prática pedagógica como no conhecimento de valores, crenças, etc.

Desse modo, Luria (1991), colaborador dos estudos de Vygotsky, afirma que o processo cognitivo do ser humano desenvolve-se por meio da linguagem, visto que o homem tem como o seu principal veículo de pensamento a comunicação, fazendo a transição do mundo sensorial ao racional, transmitindo informações e suas vontades aos demais.

Franchi (1985) avalia que, no processo de aprendizagem da linguagem na alfabetização, o papel do professor é imprescindível, porque é necessário criar situações concretas para que elas, “[...] sem espontaneísmos, mas espontâneas, se exercitem na formação de sua disciplina intelectual” (FRANCHI, 1985, p. 122). Diante disso, é necessário que o professor deixe a criança [...] escrever livre e espontaneamente, não para que ela invente seu próprio sistema idiossincrático e sim para que ela produza escritas baseadas em suas próprias vivências (IDEM, IBIDEM).

Desde o princípio, a atenção da criança está orientada. Primeiro à dirigem os adultos, mas à medida que a criança vai dominando a linguagem, começa a

dominar a mesma propriedade de dirigir sua atenção em relação com os demais e depois em relação consigo mesma. (VYGOTSKY, 1987, p. 232).

Nesta perspectiva, cabe ao professor, como adulto que supostamente elabora “conceitos verdadeiros”, facilitar os processos de elaboração da criança e acompanhar o curso do seu desenvolvimento, ouvindo suas elaborações e situando-as em termos das possibilidades lógicas da representação. Os conceitos não se ensinam tudo o que se pode fazer é criar situações para que a criança possa formulá-los, situações que possibilitem às crianças atuar diretamente sobre os objetos de conhecimento e, por meio de sua própria ação cognitiva estabelecer as relações de análise e de generalização (COELHO, 2011).

Sendo assim, fica visível que o processo de ensino-aprendizagem deve partir dos conhecimentos acumulados pela criança, mesmo que tais conhecimentos não tenham sido totalmente desenvolvidos. Fica clara a ideia de que as construções conceituais, de todos os estímulos recebidos do meio ambiente, são singulares e pertencentes a cada indivíduo, incluindo as melhores explicações dos melhores professores. Isto posto, depreende-se que a ideia de construção no conceito de mediação precisa ser entendida em todos os aspectos relativos à aprendizagem e ao ensino e integrada à ação de mediar no contexto escolar pelos educadores. (COELHO, 2011).

Desta forma é preciso promover transformações no trabalho docente que garantam a mediação da aprendizagem como opção consciente na ação pedagógica. Acredita-se que, à medida que o professor compreende a dimensão desse fator, esse profissional pode interagir de forma mais consciente com o aluno, compreendendo suas particularidades na forma como aprende, observando os aspectos da teoria histórico-cultural.

2.3 Vygotsky e o processo de aprendizagem

A abordagem que busca uma síntese para o processo de aprendizagem, numa mesma perspectiva, o homem enquanto corpo e mente, enquanto ser biológico e ser social, enquanto membro da espécie humana é também um ser participante de um processo histórico. Quando estes processos de desenvolvimento acontecem, o ser humano passa a ter a possibilidade de funcionamento psicológico mais sofisticado, mediado pelo sistema simbólico da linguagem.

Dentro dos pilares básicos de pensamento da teoria de Vygotsky (1991), compreende-se que o funcionamento psicológico está fundamentado nas relações sociais entre indivíduo e o mundo exterior, que se desenvolvem em um processo histórico e que a visão de homem é social, de modo que a aprendizagem é concebida como um processo que se dá de forma mediada por

meio das relações com outros. A cultura não é pensada como algo pronto, mas como um movimento que está em constante recriação e transformação.

Sua teoria procura avaliar os processos mentais envolvidos na compreensão do mundo e o modelo de aprendizado descrito por suas ideias, as quais representam um grande salto para a Pedagogia, especialmente quando escreve sobre a Zona de Desenvolvimento Proximal. Essa teoria discorre ainda que é necessário validar aquilo que a criança precisa aprender e enfatiza a importância do papel mediador do outro, que irá impulsionar a aprendizagem e o desenvolvimento por meio das interações sociais. Com isso ele denomina que se deve considerar a capacidade do nível de desenvolvimento das crianças em dois níveis. O desenvolvimento real que ela já conquistou e o desenvolvimento potencial que se refere aquilo que a criança consegue fazer, mediante ajuda de outro. O conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), de Vygotsky (1991, p. 58) é:

“[...] é a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes”.

Assim, entende-se que a ZDP é o espaço em branco, a chamada distância que existe entre os desenvolvimentos do que a criança já sabe fazer sozinha e aquilo que ela tenha potencialidade para vir a ser, desde que seja presenciada, aprendendo com os outros. Analisar o conceito de “proximal” é compreender como sendo algo próximo, perto, em que cabe conceitualizar como o professor, o adulto, o mais experiente, que identifica esse potencial e se estimula a superar e se apropriar do que a criança é naturalmente capaz.

Assim, o papel mediador do professor será considerado como suporte de ajuda, que abrange a dinâmica das interações interpessoais e na interação das crianças com os objetos do conhecimento. Podendo ser pistas, incentivos, explicações, demonstrações, exemplos de modos a conduzir os alunos pelos passos enfatizando a atividade cerebral estimulada pela interação entre parceiros sociais mediada pela linguagem, a ferramenta que torna o animal verdadeiramente humano. O professor observa, escuta e registra cuidadosamente o modo como a criança usa a ajuda e que nível de suporte é necessário.

Para Vygotsky (1991), essa alteração no desempenho de um indivíduo com o auxílio de outro sujeito, resultará em um melhor desenvolvimento para a criança, oportunizando o acesso que está em processo de maturação como fruto de um domínio psicológico. Ainda assim a caracterização da Zona de Desenvolvimento Proximal define esse processo.

O conceito de ZDP realça a importância dada à interação social na construção das funções psicológicas humanas e remete a pensarmos a respeito da importância e das diferenças qualitativas que a intervenção do adulto nas situações interativas com a criança deve assumir. “Uma compreensão plena do conceito de desenvolvimento proximal deve levar à reavaliação do papel da imitação no aprendizado” (VYGOTSKY, 1991, p. 59). Imitação não será uma atividade mecânica ou simples cópia de um modelo; a imitação criará Zona De Desenvolvimento Proximal, uma vez que leva a criança a realizar ações que estão além de suas próprias capacidades.

É preciso que a proposta pedagógica viabilize, na prática, a integração de diferentes dimensões de mediação envolvidas na aprendizagem, pois ela é fundamental no processo de desenvolvimento e se dá fundamentalmente por meio do uso de instrumentos e signos que se tornam essenciais no desenvolvimento das funções psicológicas superiores.

Nessa perspectiva, ao entender o desenvolvimento da criança como um processo evolutivo contínuo, essas funções psicológicas superiores como próprias do ser humano, visto que são construídas nas suas relações sociais. Para Vygotsky (1991), são os mecanismos psicológicos mais sofisticados e complexos, que envolvem controle consciente de comportamentos e ações intencionais e a liberdade do indivíduo, na qual a linguagem e o pensamento estão fortemente conectados. Isso se origina, portanto, de uma natureza social correspondente às habilidades mentais internas que se fundamenta no ato de pensar no objeto ausente, imaginar e planejar. O que faz diferenciar-se de estímulos dados, os chamados signos, essas funções são desenvolvidas por meio da atividade prática, sendo organizadas em sistemas funcionais do ser humano. “Nesse contexto, podemos usar o termo função psicológica superior, ou comportamento *su,vericr* com referência à combinação entre o instrumento e o signo na atividade psicológica.” (VYGOTSKY, 1991, p. 40).

Com relação a isso, pode-se distinguir que as funções psicológicas superiores são caracterizadas pela presença de símbolos e signos como o desenho, a escrita, a aritmética, a música, o que faz torná-las um processo de mediação semiótica e de origem sociocultural, por contemplar que todo o desenvolvimento da criança deve ser compreendido partindo do seu histórico de comportamento. Isso vai depender de suas interações culturais de aprendizagens para se almejar os resultados esperados da forma com que se sente familiarizado como por exemplo, resolver uma atividade por meio de brincadeiras, contagem nos dedos. Assim, há um melhor entendimento do que é considerado de processo de internalização da cultura que propicia o desenvolvimento do ser humano, ou seja, seu desenvolvimento se dá “de fora para

dentro” que Vygotsky (1991) denomina “concepção histórico-cultural” na qual enfatiza que a cultura se integra ao homem.

Um ensino que se apoia apenas nas funções psicológicas já desenvolvidas não é nem desejável nem produtivo, do ponto de vista do desenvolvimento cognitivo global: todo bom ensino é aquele que se dirige para as funções psicológicas emergentes, em processo de se completarem [...] (DAVID *et al*, 1989, p. 5).

Entende-se, dessa maneira, que as funções mentais superiores estão socialmente formadas e culturalmente transmitidas por meio da linguagem, e ainda que uma criança tenha biologicamente o potencial de se desenvolver, se não interagir, não se desenvolverá como poderia. A cultura negocia o sentido das coisas por meio de representações simbólicas, da língua, linguagem que realiza a mediação entre a coisa e a compreensão da coisa, como se fosse uma tradução, uma afirmação (VYGOTSKY, 1991).

Assim, discute-se sobre o conceito de linguagem. Sabendo que para interagir é necessário que ela seja utilizada. A linguagem é a grande ferramenta social de contato que possibilita a troca com o outro e permite a cada indivíduo completar-se para conquistar o seu potencial. “[...] Vygotsky deu ênfase especial ao papel da linguagem na organização e desenvolvimento dos processos de pensamento.” (VYGOTSKY, LURIA, LEONTIEV, 2010, p. 26). Afirmam os autores que aquilo que parece individual na pessoa, é na verdade resultado da construção da relação com o outro (coletivo) que veicula a cultura. E complementam:

A linguagem carrega consigo os conceitos generalizados, que são a fonte do conhecimento humano. Instrumentos culturais especiais, como a escrita e a aritmética, expandem enormemente os poderes do homem, tornando a sabedoria do passado analisável no presente e passível de aperfeiçoamento no futuro. (VYGOTSKY, LURIA, LEONTIEV, 2010, p. 26).

As características e as atitudes individuais estão profundamente impregnadas das trocas com o coletivo, de valores e negociações de sentidos tramadas pelos grupos sociais que se constrói e internaliza o conhecimento. Por meio da língua, da linguagem, dos signos (como metáfora ou outras figuras, desenhos). “É a necessidade de comunicação que impulsiona, inicialmente, o desenvolvimento da linguagem.” (OLIVEIRA, 1997, p. 42). Isto é, a interação feita por meio da linguagem que realiza uma espécie de imediação entre o indivíduo com a cultura.

Nos estudos de Souza (1994), há uma defesa de pontos de vista diferentes da conceitualização de linguagem, mas há semelhanças quanto a abordagem que buscam

desvendar questões da linguagem oferecendo investigações das questões humanas e sociais, transmitindo além dos paradigmas cientificistas, e enfatizando uma abordagem ético estética real.

Na próxima seção, abordar-se-á conceitos de alfabetização e letramento e seus impactos na educação infantil, explicitando a utilização do jogo como sendo a mediação simbólica de forma contribuinte nesse processo, demonstrando os impactos do lúdico na aquisição da linguagem oral e escrita.

3 ALFABETIZAÇÃO E O JOGO

Nessa seção, a discussão ocorrerá sobre o conceito de alfabetização e letramento utilizando como base teórica para a discussão as autoras Soares (1998), Rojo (2010), Kleiman (2007/2012), Carvalho (2016) e Moll (1996). Em seguida, analisar-se-á a concepção de jogo para Vygotsky (1991) e sua relação com a alfabetização apresentando como o jogo pode ser utilizado no processo de ensino da leitura e da escrita no contexto de letramento.

3.1 O que é a alfabetização?

A alfabetização é um processo fundamental na vida do indivíduo que está inserido em sociedade, sendo o conhecimento do código linguístico uma forma de se inserir na comunidade. Para Vygotsky (1991), a linguagem é o sistema simbólico básico de todos os grupos humanos, tendo as funções de intercâmbio cultural e desenvolvimento do pensamento generalizante. A interação social será a matéria prima para o desenvolvimento do indivíduo. A própria definição do que é entendido como “ser alfabetizado” é uma consequência direta do contexto social em que se está inserido, conforme explica Carvalho (2016, p. 5):

No decorrer de muitos anos considerava-se alfabetizado aquele que conhecia as letras do alfabeto. Nos dias de hoje, embora seja imprescindível conhecer e saber o código linguístico, não é bastante para o uso competente da língua. Com base nesse entendimento a alfabetização vem se complexificando e junto a isso, foi surgindo uma nova palavra no cenário da leitura e da escrita que é a palavra/conceito de letramento o qual vem sendo utilizado por muitos educadores, objetivando a inserção da criança numa cultura letrada, desafiando-a a saber fazer uso consciente e intencional da leitura e da escrita no seu cotidiano.

Nos estudos de Soares e Batista (2005, p. 50), a alfabetização tem como característica principal a fluidez entre o ensino e o aprendizado do código linguístico, também chamado sistema alfabético-ortográfico. Esse sistema exige da criança uso da capacidade motora e cognitiva para o manuseio dos equipamentos necessários e da representação adequada do código, a fim de que ele seja compreendido.

Definir a alfabetização, considerando-a como ensinar a ler e escrever, precisa ser pensado como uma atuação significativa de aprendizagem na vida dos alunos uma vez que sejam desenvolvidas numa perspectiva da aprendizagem alfabética e ortográfica da escrita, além da linguagem em que vivencia para estimular a relação com a assimilação do código linguístico sobretudo de suas práticas sociais.

Assim, o entendimento do que é a alfabetização só tem sentido quando entendida como um sistema que vai além da codificação no sistema convencional de escrita e dos processos

cognitivos, fazendo-se necessário relacioná-la quando desenvolvida em conjunto com práticas sociais que é denominada atualmente de Letramento.

Moll (1996, p. 69) explica que:

A criança que vive num ambiente estimulador vai construindo prazerosamente seu conhecimento do mundo. Quando a escrita faz parte de seu universo cultural também constrói conhecimento sobre a escrita e a leitura. Ler é conhecer. Quando mais tarde ela aprender a ler a palavra, já enriquecida por tantas leituras anteriores, apropriar-se á de mais um instrumento de conhecimento do mundo.

O estímulo ocorre inicialmente no convívio familiar do aluno. Porém, é sabido que nem todos os alunos têm esse ambiente estimulador com a família. Dessa forma, para alguns alunos o ensino escolar irá complementar o processo iniciado em casa; mas para outros a escola acaba por assumir o papel de ambiente estimulador da leitura e da escrita tanto no quesito alfabetização como no letramento. A diferença entre alfabetização e letramento é explicada por Soares (1998, p. 47):

Alfabetizar e letrar são duas ações distintas, mas não inseparáveis, ao contrário: o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado.

As discussões da autora apresentam uma tendência que revela o processo de ensino aprendizagem da leitura e escrita composto por dois processos simultâneos nomeados distintamente e necessariamente indissociáveis.

3.2 Alfabetização e letramento

Na atualidade, a discussão entre os termos alfabetização e letramento são tratados por diversos autores que estudaram sobre o tema, tais como Soares (1998) e Rojo (2010). Embora tratem a alfabetização como sendo a codificação e decodificação do código linguístico enquanto o letramento assume o estado ou condição do indivíduo que aprende a ler e a escrever no contexto das práticas sociais as autoras relatam que os dois não podem ser separados durante o processo de ensino aprendizagem, é possível afirmar que a alfabetização e o letramento são indissociáveis.

Essa ideia de dois termos com significados diferentes e indissociáveis não é defendida por todos os pesquisadores da área. Kleiman (2012) analisa sob outra perspectiva, ao dizer que

alfabetização e letramento são conceitos de mesmo significado na atualidade, que a alfabetização irá se diferenciar do letramento apenas na concepção tradicional, pois

na concepção que enfatiza a dimensão social dos usos da língua se considera que o domínio das letras pelo aluno corresponde apenas aos aspectos de instrumentação. E, quando o aluno conhecer as funções sociais dos textos escritos, perceberá mais facilmente a necessidade de adquirir o código para poder ler e escrever independentemente; ou seja, ele conseguirá encontrar funções que tornem valiosa a aquisição desse instrumento (KLEIMAN, 2012, p. 103).

Nesse sentido, a alfabetização na atualidade deve ser pensada como letramento que parte da bagagem cultural que os alunos carregam, de todo seu convívio social antes mesmo de entrar na escola, para posteriormente aplicar uma atividade que utilize a linguagem escrita. Dessa forma,

Contrariamente ao ensino tradicional, o foco no ensino da prática social está no texto e seus sentidos, pois se entende que, sem contextos sociais a serem levados em conta, sem funções sociais para os textos, sem atividades inseridas em situações comunicativas, a aprendizagem da escrita torna-se inviável para os grupos de tradição oral (KLEIMAN, 2012, p. 101).

Kleiman (2007, p. 100) aponta que "a partir do momento em que o letramento do aluno é definido como o objetivo da ação pedagógica, o movimento será da prática social para o conteúdo, nunca o contrário, se o letramento do aluno for o objetivo da ação pedagógica." Com isso o letramento tem como característica a capacidade de construção de frases usando as conecções e estruturas da linguagem escrita a seu favor. Não propriamente o letrado sabe usar o código escrito, mas usa-o a seu favor quando pede que alguém escreva uma carta, ou que leia algo. No âmbito infantil, uma criança que ouve histórias, vê pessoas lendo e escrevendo demonstra seu letramento quando finge ler um livro, por exemplo, ou dita a carta que deseja enviar ao Papai Noel.

Antes de ingressar no mundo escolar, de acordo com Espinosa e Silva (2015), a criança passa de forma inconsciente pelo processo de letramento de forma visual, pela sua convivência social e devido estímulos familiares e sociais, por exemplo quando exposta a eventos dotados de aparatos extremamente coloridos. As autoras afirmam ainda que essa imensa quantidade de informações recebidas é convergente com o processo de alfabetização que tem começado em casa, pelo estímulo à leitura, base do desenvolvimento escolar da criança, proporcionando uma maior interação entre ela e as letras.

Após este primeiro contato com o letramento, ocorrerá a inserção da criança na escola. Para Vygotsky (1991), caberá à escola trabalhar no nível de desenvolvimento potencial da

criança, sendo este a distância entre aquilo que a criança consegue fazer sozinha e o que ela só executa mediante a ajuda de outrem. O autor toma a aprendizagem com algo que se dará de forma mediada, sendo que o aprendizado adequadamente organizado resultará em desenvolvimento. Dessa forma, caberá ao alfabetizador caminhar lado a lado com as crianças, mediando os contatos com as letras e potencializando o aprendizado da leitura e escrita do código linguístico que aos poucos fará parte do cotidiano das crianças com mais conhecimento e profundidade. COSTA *et. al* (2016) mostra um reflexo da problemática da alfabetização que repercute claramente nas grandes empresas de hoje, que se deparam com candidatos a vagas de emprego incapazes de compreender um texto. Os métodos de ensino sofreram alterações muito pequenas no que diz respeito à escola pública (maioria dos estudantes). Dessa forma, grande parte dos jovens em idade escolar não apresenta a capacidade de construir um texto onde consiga se expressar, ou interpretar de forma coerente quando lê.

Uma pessoa pode ser alfabetizada e não ser letrada: saber ler e escrever, mas não cultiva nem exerce práticas de leitura e de escrita, não lê livro, jornais, revistas, ou não é capaz de interpretar um texto lido; tem dificuldades para escrever uma carta, até um telegrama – é alfabetizada, mas não letrada (SOARES, 1998, p. 47).

Carvalho (2016) atenta para os fatores a serem considerados para esse insucesso na alfabetização de nossas crianças não podem ficar atrelados apenas aos métodos. Situações atuais e que são amplamente discutidas precisam de resoluções urgentes, tais como: desigualdades sociais, metodologias que não se adequam a realidade das crianças, desvalorização do professor como profissional e como autoridade em sala de aula, a infraestrutura das escolas, assim como a dificuldade de adaptação dos alunos com sua percepção atual aos métodos de ensino aplicados.

Acerca dessa temática, Costa *et al* (2016) destacam que não nos aproximará do problema a atitude de responsabilizar somente uma pequena parcela de realidade pela situação do fracasso escolar e relembram que a educação é construída pela sociedade em um contexto sociopolítico, econômico, histórico e cultural.

3.3 O jogo

Ao mencionar a palavra jogo, logo vem à mente em algo que esteja relacionado a diversão e entretenimento. A partir dessa colocação, é possível explicar esse conceito de modo a apresentar que o jogo vai além disso quando relacionado fortemente como fator primordial para o desenvolvimento do ser humano. Mas para isso, essa ideia busca uma aprofundada

fundamentação de pensamentos de diversos autores até se alcançar um determinado resultado em comum acerca do que rege o processo do jogo. “Discutir e definir o conceito de jogo constitui um exercício mais complexo do que aparenta, devido à diversidade de experiências que aparecem com esse nome” (MONTIBELLER, 2003, p. 314).

Para Vygotsky (1991), toda atividade com gestos que representam e indicam os significados dos objetos usados como brinquedos, está relacionado a sua mediação simbólica para a criança. O fator social no jogo é o que irá promover uma situação imaginária que ocasionará em elementos culturais por meio das interações e comunicações que realiza, impulsionando o desenvolvimento dentro de sua Zona de Desenvolvimento Proximal. Os próprios gestos irão atribuir função de signo ao objeto e lhe dão significado. Assim, os objetos precisam proporcionar e admitir o gesto apropriado e funcionar como um ponto de aplicação desenvolvendo a imaginação relacionada ao objeto escolhido para a brincadeira. Ao brincar, envolve objetos familiares e representa as coisas e as pessoas envolvidas nesse processo.

Toda atividade representativa simbólica é plena desses gestos indicativos: por exemplo, para a criança, um cabo de vassoura transforma-se num cavalo de pau porque ele pode ser colocado entre as pernas, podendo a criança empregar um gesto que comunica o fato de, neste exemplo, o cabo de vassoura designar um cavalo (VYGOTSKY, 1991, p. 72).

Entende-se, portanto, que o jogo é analisado como um fator fundamental na construção do sujeito por transmitir suas características relacionadas ao que venha desenvolver suas funções superiores, oferecendo e propondo situações de grande significância e desafios a criança, abrindo espaço para a realização do simbolismo. “Em geral, tendemos a ver os primeiros rabiscos e desenhos das crianças mais como gestos do que como desenhos no verdadeiro sentido da palavra” (VYGOTSKY, 1991, p. 72). O que revela também em seus gestos a representação simbólica por meio de expressões gráficas da criança, ou seja, o jogo surgirá como a conciliação desses gestos e sua linguagem escrita.

Vygotsky (1991) buscou a compreensão de signos e significados para entender as características do ser humano por meio do desenvolvimento, do funcionamento psicológico da espécie humana, o uso de instrumentos e de signos externos como mediadores dessa atividade. “Isto é, os signos não se mantêm como marcas externas isoladas, referentes a objetos avulsos, nem como símbolos usados por indivíduos particulares. Passam a ser signos compartilhados pelo conjunto dos membros do grupo social, permitindo a comunicação entre os indivíduos” (OLIVEIRA, 1997, p. 36).

A utilização dessas marcas externas é um apoio concreto para a ação. Oliveira (1997) retrata que o uso dessas marcas vai transformar em processos de internos de mediação, ou nomeado por Vygotsky de processo de internalização.

O indivíduo, no decorrer de seu desenvolvimento, passa a dispor dos signos internos, ou seja, as representações mentais simbólicas de assimilação irão substituir os verdadeiros objetos do mundo real. É na relação do objeto e sua função, que é o momento em que o aprendizado se completa, que a criança, ao refletir sobre o nome e seu significado ao internalizá-los, consegue abstrair o conceito e torna universal. Desse modo, descobre os muitos sentidos da palavra, e adquire assim novos tons afetivos, emocionais, de memória, sentimento ou informação. Tudo via mediação da linguagem na troca com os outros, interação e consigo mesma, compreendendo, no entanto, conhecimentos, papéis sociais e valores.

Portanto, para Vygotsky (1991), a interação social, a linguagem, o jogo, com os instrumentos psicológicos que o constituem, farão a mediação entre o indivíduo e o mundo permitindo interpretações dos objetos a assimilação do mundo real, é denominada como a mediação simbólica.

Assim, o estímulo e a mediação por meio do brincar têm grande relevância no processo de aquisição da linguagem pois a criança se expressa por meio da realidade utilizando de suas percepções. “Nesse sentido, o brinquedo tem uma função privilegiada, pois é por meio de atividades lúdicas (brincadeiras) que a criança constrói o mundo interior e modifica o mundo ao seu redor” (RIBEIRO, SILVA, CARNEIRO, 2016, p. 408).

O ato em que a criança brinca, está presente todos os aspectos de sua vida cotidiana, pois ali é o momento em que ele se expressa por meio dos brinquedos e explora seus sentidos de forma simbólica.

O brinquedo tem um papel relevante na teoria de Vygotsky, pois o brinquedo nessa perspectiva é visto como uma possibilidade de provocar e estimular o desenvolvimento de uma criança. A brincadeira faz com que a criança internalize conceitos do meio social e também modifique suas funções psicológicas (atenção, memória, linguagem, percepção, entre outros), ou seja, é pelo ato de brincar que a criança se desenvolve (RIBEIRO, SILVA, CARNEIRO, 2016, p. 401).

Jogos, brinquedos e brincadeiras são ferramentas ideais para o auxílio de um melhor desenvolvimento das crianças no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização, vez que os tornam mais prazerosas e significativas dentro da organização pedagógica.

Em uma outra perspectiva, Ferreiro (2004) ressalta a importância de promover condições favoráveis ao aluno de modo que promova metodologias diferentes que vão resultar resultados idôneos, além de valorizar no processo de alfabetização tudo aquilo que o aluno já conhece e carrega em si de conhecimentos adquiridos pelo seu convívio cotidiano.

A obra de Barbato (2008) ressalta a importância de se inserir atividades lúdicas como apoio no processo de aprendizagem:

O lúdico não se refere somente às brincadeiras livres, como as do recreio, ou planejadas como as elaboradas por professores com fins didáticos; ele é utilizado como suporte pelas crianças: a imaginação é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada e é um instrumento de aprendizagem das crianças menores. (BARBATO, 2008, p. 21).

Nessa perspectiva, a criança na fase da alfabetização opera concentração, atenção, memorização e principalmente a imaginação. O qual possibilita partir desses conceitos e o exalte, uma vez que ele se torna efetivo pelas crianças, portanto, o uso do jogo e demais atividades lúdicas se tornam essenciais nessa etapa de desenvolvimento de aprendizagem. E o mais importante é usar isso a favor do desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita e criar o hábito de praticá-los constantemente para uma alfabetização e letramento de qualidade. Assim,

O jogo tradicional faz parte do patrimônio lúdico-cultural infantil e traduzem valores, costumes, formas de pensamentos e ensinamento. Seu valor é inestimável e constitui para cada indivíduo cada grupo, cada geração, parte fundamental da sua história de vida. (FRIEDMANN, 1996, p. 43).

Os jogos promovem uma série de possibilidades de ações naturais realísticas e espontâneas das crianças, vez que delas se esperam que disponha de sua imaginação e seu desenvolvimento físico e emocional na criação de novas respostas aos estímulos propostos para a resolução de problemas. “A criança, na brincadeira, experiencia papéis (re)-construindo sua realidade, vivenciando sentimentos, comportamentos e fazendo representações do mundo exterior” (MONTIBELLER, 2003, p. 324).

O jogo buscou contemplar dentro dos estudos, a melhor definição que revelasse de fato que a sua introdução dentro do processo de ensino promoveria uma aprendizagem lúdica enriquecedora. Por isso, além de fazer parte de uma das etapas mais importantes na vida de uma criança, tanto que o brincar é seu direito, o jogo é um fator favorecedor para a descobertas de

novas criatividades. Cabe ao professor saber explorar seus conceitos e proporcionar seus recursos em sala de aula aos seus alunos, usufruindo de suas capacidades.

Dentro de numerosas definições para o termo jogo, a ideia do autor Murcia (2005, p. 74) afirma que:

É um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio da motivação.

Portanto, a utilização dos jogos como ferramenta lúdica na turma de alfabetização é fundamental para as crianças explorarem a si mesmas de modo coletivo, dispendo de seus conhecimentos, definição de mundo e, principalmente, para apoio a leitura e escrita.

Os jogos e as brincadeiras devem estar sempre presentes em seu cotidiano de forma facilitadora, que venha propor além da alegria, a motivação ao realizar suas tarefas, fazendo aquilo que se sente à vontade e se redescobrimdo num processo de desenvolvimento integral, suprimdo necessidades intelectuais e sociais. Segundo Brougère (1998, p. 103-104), “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de uma significação social que, como outras, necessita de aprendizagem”. Ou seja, o autor ressalta que o ato do brincar não algo inato. O exercício lúdico pode ser introduzido desde as relações do bebê com a mãe com apropriações culturais com adaptações acerca de invenções e modificações vivenciadas para posteriormente tornar-se um palco de socialização da criança com o ambiente e com os outros.

Nesse sentido, “a regra produz um mundo específico marcado pelo exercício, pelo fazer-de-conta, pelo imaginário. Sem riscos, a criança pode inventar, criar, experimentar neste universo” (BROUGÈRE, 1998, p. 193). Esse espaço social da criança, ofertada por meio da brincadeira, leva a uma condição de novas experiências e comportamentos.

3.4 O jogo na alfabetização

O desenvolvimento da criança acontece a partir da sua própria história, de modo que ela tem contato com o mundo cultural e existencial em que vive. Por isso, é necessário que o educador tenha consciência do seu papel educativo no processo de ensino-aprendizagem, tornando-se o mediador desta fase, respeitando e explorando as etapas de ensino da forma mais leve possível.

É necessário que o educador proponha atividades que explorem as experiências dos alunos, enfatizando aquelas que, geralmente, são negligenciadas no contexto social e familiar. Dentre as experiências a serem desenvolvidas, pode-se apontar: autonomia, independência, fantasia, imaginação, exploração de brinquedos, comunicação, movimentos corporais, entre outros. Como aponta Freire (2002, p. 17), “o educador tem que propor um papel de inventor e reinventor, que faça com que os alunos desvelem problematização do objeto, tendo em vista os meios e caminhos orientados pelo mediador”.

Nesse sentido, Vygotsky (1933, p. 35) ressalta que: “as relações que o indivíduo estabelece com o meio são fundamentais para o seu desenvolvimento e a linguagem; a interação com os outros, é um dos fatores que propicia estas relações”. Assim, percebe-se que o professor age como um mediador, organizador do tempo, do ambiente, dos limites, e até das dúvidas do dia a dia da criança em processo de desenvolvimento. É por meio da sua proposta pedagógica que propicia ao aluno oportunidades para que possam se expressar, estimulando a criação de suas opiniões, descobrindo novas experiências e solucionando suas incertezas.

Portanto, é importante que o educador use da aprendizagem lúdica como recurso pedagógico, fazendo com que os jogos ofereçam estímulos de aprendizagem diferentes, como as capacidades emocionais, cognitivas, sociais e outros campos do conhecimento. Corroborando essa ideia, Callai (1991, p. 74) disserta:

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica.

Para Piaget (1971), a importância do jogo está na satisfação da necessidade da criança quanto à assimilação da realidade à sua própria vontade. Essas necessidades são geradas porque as crianças não compreendem as regras dos adultos, como por exemplo: hora de dormir, comer, tomar banho, não mexer em certos objetos.

Nesse contexto, os jogos em sala de aula surgem como uma ferramenta de apoio e como metodologia diferenciada, pois contemplam pequenos grupos de alunos e pretendem contribuir para a aquisição e desenvolvimento da escrita, de maneira mais prazerosa e, até mesmo, menos frustrante. Como exemplo, o livro *Jogos nas aulas de Português*, de autoria de Rita de Cássia Santos Almeida, traz várias opções de conteúdos e conceitos a serem trabalhados por meio de jogos e destaca que:

Nos últimos tempos, com tantas transformações, também tivemos que mudar nossa visão de ensinar-aprender e é nítido que precisamos estar abertos a novas formas de trabalho em sala de aula, pois enquanto ficamos apenas nas “exposições de conteúdo”, a turma está nos vendo como professores “chatos à sua frente”, ensinando (ou tentando ensinar) algo que não lhes têm valor algum; é difícil inculcar em sua cabeça o porquê de aprender o que estamos lhes passando por uma questão de “maturidade”, e outras razões que nos cabe refletir. (ALMEIDA, 2010, p. 9).

Faz-se necessário estimular e trabalhar os jogos educativos como coadjuvantes no processo de ensino aprendizagem, já que por meio desse tipo de atividade a criança consegue, através de hipóteses e solução de problemas, o desenvolvimento de raciocínio. A seguir, destaca-se alguns jogos, listados na caixa de Jogos de Alfabetização do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da Universidade Federal de Pernambuco, os quais demonstram resultados positivos na aquisição da escrita:

(01) **Jogo da memória com rimas**: Esse jogo trabalha rimas e contribui para a reflexão da semelhança sonora em final de palavras. É indicado para alunos com dificuldades fonológicas e com dislexia, cujo trabalho com identificação de rimas é mais difícil. Na caixa dos jogos de alfabetização do CEEL encontramos um jogo semelhante intitulado Caça Rimas, em que o aluno também deve encontrar os pares sonoros.

(02) **Bingo dos sons iniciais**: Nesse jogo, o professor sorteia uma palavra. O aluno identifica o som inicial semelhante em sua cartela, preenchendo, assim, a cartela do bingo. Contribui para a discriminação de fonemas e de sons iniciais.

(03) **Palavra dentro da palavra**: Possibilita à criança refletir sobre a possibilidade de acréscimo e supressão de sons a partir de palavras para formar novas palavras.

(04) **Batalha de palavras**: Nesse jogo, os alunos retiram as cartas que estão viradas para baixo e devem contar as sílabas; ganha o jogo aquele cuja carta possuir maior número de sílabas. Este jogo possibilita a aquisição da consciência silábica, ou seja, “segmentar as palavras nas unidades que as compõem, ou seja, as sílabas” (MOLLICA *et al*, 2012, p. 229).

(05) **Trinca mágica**: Explora a identificação das rimas, ou seja, os sons finais semelhantes de cada palavra. O trabalho com esta habilidade fonológica também pode ser realizado a partir de jogo da memória. Assim, os alunos terão a possibilidade de refletir sobre os sons da língua, além de apropriarem-se da língua de forma lúdica. Os resultados têm demonstrado eficácia.

(06) **Troca letras**: O jogo troca letras é uma excelente ferramenta para que o aluno reflita que a partir da troca de uma letra poderá formar novas palavras, oportunizando uma reflexão estrutural, semântica e fonética da língua.

(07) **Dado sonoro:** Trata-se de um jogo muito adequado no trabalho com alunos com dificuldades de aprendizagem da lectoescrita. É oportunizado ao aluno identificar sons iniciais semelhantes, auxiliando na discriminação auditiva dos fonemas da língua. Seu funcionamento se dá por meio de um dado numérico de 1 a 8. Sorteado o número no dado, o aluno identifica o som na figura correspondente ao número, tentando procurar nas cartas espalhadas pela mesa, outra palavra de som inicial semelhante.

As brincadeiras e os jogos no contexto escolar podem ser utilizados com os seguintes propósitos: entretenimento e diversão, desenvolvimento de determinadas habilidades e competências e como ferramentas na construção de uma aprendizagem significativa.

Portanto, ao refletir sobre um dos principais objetivos da escola que é possibilitar a aprendizagem e o desenvolvimento integral do aluno, afirma-se que jogos e brincadeiras, por apresentar inúmeros benefícios nesse sentido, podem ser coadjuvantes no cumprimento desse objetivo. Sendo assim, a aprendizagem lúdica deve fazer parte da proposta pedagógica da escola.

É necessário que a escola proporcione jogos e brincadeiras para as crianças experimentarem e, ao mesmo tempo, aprenderem, oferecendo a liberdade para desenvolverem a variedade de habilidades fundamentais para a aprendizagem e a vida. A brincadeira é um processo, que, por si mesmo, envolve uma variedade de comportamentos, motivações, oportunidades, práticas, habilidades e compreensões. Nessa percepção:

o jogo além de contribuir e influenciar na formação da criança, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integra-se ao mais alto espírito de uma prática democrática enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. Sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio (ALMEIDA, 1998, p. 57).

Segundo Kishimoto (2003), a aprendizagem envolve a afetividade e a cognição, pois o educador deve estabelecer relações de afeto, confiança, de forma que a criança adquira a autonomia e possa interagir. Portanto, a criança se realiza, com sua curiosidade, constrói, inventa e amplia o seu conhecimento. O mediador ao acompanhar a criança na construção do conhecimento tem a possibilidade de valorizar a espontaneidade, ouvir suas dúvidas, relatos pessoais, desafiando-a como sujeito capaz de se adaptar à infância.

De acordo com Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil (RCNEI), o professor deve preparar brincadeiras com situações diferenciadas para que as crianças tenham capacidade de escolher papéis, objetos, companheiros para brincar, e que elas possam expressar seus sentimentos, emoções, entendimentos e a própria regra no ato do brincar. “É preciso que

o professor tenha consciência que na brincadeira as crianças recriam e estabilizam aquilo que sabem sobre as mais diversas esferas do conhecimento, em uma atividade espontânea e imaginativa” (BRASIL, 1998, p. 29).

É interessante para a aprendizagem que o professor intervise nas ações da criança para que ela possa relacionar, adquirir conceitos, aprender as diferentes linguagens, nas quais ela se expressa e comunica através dos sentimentos e ideias, experimentar, refletir, questionar e construir objetos e brinquedos, pois a criança deve ser valorizada na sua individualidade de acordo com a faixa-etária, e ainda seus hábitos, costumes, aceitando suas diferenças de conhecimento adquiridos no convívio familiar e social. O educador tem a missão de preparar um ambiente prazeroso e acolhedor, sem discriminar as várias experiências de aprendizagem.

O educador, no início do trabalho lúdico, define as necessidades e interesse do grupo, pensar no tempo que vai durar o jogo, no espaço físico onde será desenvolvida a atividade, seja na sala de aula, pátio ou quadra e os materiais a serem utilizados.

Do ponto de vista de Friedmann (1996), a função do professor como mediador a respeito do jogo é de estipular regras e não as impor, assim a criança tem a capacidade de criá-las, e decidir a melhor forma de usá-las:

Dar oportunidade as crianças na elaboração das leis. [...], elas têm possibilidade de questionar valores morais. Os jogos em grupo dão inúmeras chances para se elaborarem regras, ver seus efeitos, modificando-os e comparando para ver o que acontece. (FRIEDMANN, 1996, p. 74).

O educador, ao utilizar o jogo com fins educativos, tem a possibilidade de desenvolver atividades que sejam interessantes e que a criança sinta motivada em participar. Dessa forma, ele valoriza a criatividade, demonstrar interesse por elas e encorajá-las diante da prática do jogo, respeitando os interesses e as necessidades dessa criança, e não a forçando a participar da atividade. Desse modo, não prejudica o aspecto emocional do aluno, deixando-o livre para expor sua opinião.

Segundo Dohme (2003), ao fazer uso das atividades lúdicas como recurso de aprendizagem do ensino, nota-se que o lúdico propicia o desenvolvimento de várias habilidades e ações no processo educativo, pois através do jogo a criança desenvolve a afetividade e a inteligência, aprende a aceitar regras, viver situações de iniciativa, criatividade e cooperação. Assim, através dessas habilidades, a criança forma sua personalidade e se desenvolve, além de sentir-se estimulada com a autodescoberta nas situações que aparecem vai adquirindo autoconfiança.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao chegarmos no final da pesquisa, tecemos nossas considerações finais, ressaltando e evidenciando que o objetivo central foi discutir a alfabetização e letramento, relacionando-os

ao processo de aprendizagem do indivíduo, que se torna plural e favorece o conhecimento e o contexto sócio pedagógico no qual o aluno está inserido. Com essa pontuação, foi evidenciado que as estratégias didático-pedagógicas são fundamentais para o ensino do aluno, visto que o jogo é uma ferramenta de excelência para auxiliar na interação do sujeito com o meio e refletir as relações existentes entre eles.

Nesse trabalho, buscamos discorrer sobre como a introdução do lúdico e o uso do jogo podem contribuir com inúmeros benefícios nessa fase da escolarização inicial da educação e vez que aplicada ela se torna mais efetiva por oferecer um aprendizado prazeroso, inovador e motivador para os alunos, e como oportunidade de se expressar e relacionar com o outro e ter uma troca de experiências ímpares.

Assim, além de apresentar o jogo como sendo uma estratégia interessante nesse processo, entendemos, ao final de todo o trabalho, o entendimento acerca dos estudos realizados que buscou autores que tratassem melhor a seu respeito. Por isso foi interessante relacionar as concepções de Vygotsky, um dos grandes pensadores mencionado no texto, que também refletiu sobre o jogo em suas ideias e fez um importante aporte teórico fundamentando em suas teorias principiantes.

Com isso, para uma melhor compreensão, inicialmente foi discutido sobre o conceito de aprendizagem, que contempla a condição enquanto sujeito, que resulta nos aspectos sociais, biológicos e psicológicos, levando em conta os fatores internos e externos que envolvem a aprendizagem. Nesse sentido, a concepção da teoria histórico-cultural foi apresentada como a conquista no desenvolvimento mental e histórico-cultural, transpondo a mediação da relação do sujeito com o mundo e o intermédio de suas experiências.

Sendo assim, constatamos que o elemento físico, como o jogo, contribui para ampliar a capacidade humana com instrumentos simbólicos e da natureza, como a memória, raciocínio e imaginação e isso faz com que, à medida que o sujeito interage com o meio, ele constrói a associação e se apropria desse meio, passando a ter as suas vivências e desenvolvendo o processo interno de reconhecimento.

O professor, enquanto mediador desse processo, acompanha o seu desenvolvimento, observando e analisando as elaborações que o sujeito constrói, permitindo que a criança atue em diferentes situações que a façam agir sob o objeto de conhecimento. Desse modo, os conhecimentos são acumulados ao longo do tempo, sendo que o estímulo é diferente para cada criança, e ela corresponde conforme a vivência em seu meio social.

Nesse sentido, a alfabetização e letramento fazem parte desse processo de aprendizagem, no qual o sujeito vai aprender a fazer a codificação e decodificação do código

linguístico, e o jogo se apresenta como uma ferramenta auxiliar nesse processo. O uso do jogo se mostra importante para o desenvolvimento, como operar a concentração, atenção e memorização, pois a criança consegue fazer a representação do mundo exterior e favorecer a resolução de problemas, sendo fundamental para um desenvolvimento físico e emocional saudável.

Utilizar atividades lúdicas e jogos pedagógicos, além de auxiliar no desenvolvimento, aprimora a imaginação dos alunos, de forma que eles passam a ter um repertório mais abrangente, passam a conhecer outros costumes e culturas por conviver com outras crianças. Assim, o jogo deve ser colocado na vida da criança como meio facilitador para a motivação e incentivo, para que ela seja estimulada a criar as próprias ideias e construir sua vivência.

Portanto, a relação com o jogo inicia por meio da própria história da criança, que vai ser a fonte principal para o pleno desenvolvimento em todos os aspectos e consiga se relacionar com o meio social, criando repertório e explorando as etapas do seu desenvolvimento. Então, na escola, o professor vai atender ao papel de mediar esse processo, usando o jogo como ferramenta de apoio.

Portanto, a aprendizagem envolve o desenvolvimento da cognição e afetividade, na qual a criança terá um campo que pode proporcionar seu desenvolvimento integral e favorecer o conhecimento por meio da espontaneidade, das dúvidas que podem vir a ter e dos desafios que a criança terá ao longo desse tempo. Desse modo, o ambiente escolar preparado deve ser acolhedor, afetivo e prazeroso, sem desfavorecer nenhuma aprendizagem.

Por fim, é necessário que o professor se mantenha em constante estudo para melhor realizar o seu papel de mediador da aprendizagem e fazer uso de práticas pedagógicas interacionistas, que envolvam o aluno em um contexto de aprendizagem que não desmereça o seu processo e tenha foco no desenvolvimento como um todo, tendo como foco a alfabetização e o letramento, que devem caminhar juntos nesse processo.

A criança apresenta múltiplas possibilidades para o aprendizado. Porém, precisa de estímulo para se desenvolver e se expressar, que podem especialmente acontecer por meio do jogo e do uso de atividades lúdicas, colaborando para melhor compreensão sobre as vivências da criança e como ela interage com o seu meio, levando em conta as suas experiências já vividas e desenvolvendo novas habilidades.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ALMEIDA, Rita de Cássia S. **Jogos nas aulas de português: linguagem, gramática e leitura.** Petrópolis: Vozes, 2010.

BARBATO, Silviane Bonaccorsi. **Integração de crianças de 6 anos ao ensino fundamental.** São Paulo: Parábola Editorial, 2008.

BRANDÃO, Ana Carolina Perussi Alvez *et al (orgs)*. **Jogos de alfabetização.** Pernambuco: CEEL, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil.** Brasília: MEC/SEF, 1998.

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação.** Porto Alegre: Artes Médicas, 1998.

BRUNER, Jerome. **O processo da educação geral.** 2. ed. São Paulo: Nacional, 1991.

CALLAI, Helena Copetti (*org.*). **O ensino em estudos sociais.** Ijuí: Unijuí, 1991.

CARVALHO, Maiara Caroline Ritschen. **Alfabetizar letrando: contribuições da literatura infantil.** 2016. 33 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Regional do Noroeste do Estado do Rio Grande do Sul – UNIJUÍ, Rio Grande do Sul, 2016. Disponível em: <http://bibliodigital.unijui.edu.br:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/4277/Maiara%20Caroline%20Ritscher%20Carvalho.pdf?sequence=1>. Acesso em: 4 ago, 2021.

COELHO, Sonia Maria. **A alfabetização na perspectiva histórico-cultural.** São Paulo, 2011.

COELHO JUNIOR, Francisco Antonio; BORGES-ANDRADE, Jairo Eduardo. Uso do conceito de aprendizagem em estudos relacionados ao trabalho e organizações. **Paidéia**, Ribeirão Preto, v. 18, n. 40, p. 221-234, 2008. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/paideia/a/wCZdGW3RwJfrCP4zMLTcR9h/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 23 agosto. 2021.

COSTA, Janaina Inocêncio; BRILHANTE, Cleize Soraia; SOARES, Ana Maria Vitor; CADERNO, Risoneide Martins; ARANTES, Vânia Borges. Os principais desafios encontrados na leitura e escrita em relação aos métodos da alfabetização. 2016, Anápolis. *In: Seminário de Pesquisa Pós-Graduação, Ensino e Extensão do CCSEH – SEPE, 2016. Anais...* Anápolis: UEG, 2016. Disponível em: <http://www.anais.ueg.br/index.php/sepe/article/view/7550/5036>. Acesso em: 23 jul. 2021.

DAVID, C. *et al.* **O papel e o valor das interações sociais em sala de aula.** São Paulo: (mimeo), 1989.

DANIELS, Harry (*org.*). **Vygotsky em foco: pressupostos e desdobramentos.** Campinas - SP: Papirus, 2004.

DOHME, Vânia. **Atividades lúdicas na educação: o caminho de tijolos amarelos do aprendizado.** Petrópolis: Vozes, 2003.

ESPINOSA, Daniela Cardoso; SILVA, Thaise da. Alfabetização e letramento na educação infantil: analisando práticas na pré-escola. **Horizontes – Revista de Educação**, Dourados, MS, v. 3, n. 5, jan/ jun 2015. Disponível em: <http://ojs.ufgd.edu.br/index.php/horizontes/article/view/3979/2534>. Acesso em: 31 jul. 2021.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

FRANCHI, Eglê Pontes. A pós-alfabetização e um pouco de compreensão dos “erros” das crianças. **Caderno de Pesquisa**, São Paulo, 52 p.121-12, 1985. Disponível em: <http://publicacoes.fcc.org.br/index.php/cp/article/view/1370>. Acesso em: 01 ago, 2021.

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

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 2002.

GASPARIN, João Luíz. **Uma didática para a pedagogia histórico-crítica**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.

ILLERIS, Knud (*org.*). **Teorias contemporâneas da aprendizagem**. Porto Alegre: Penso, 2013.

GIUSTA, Agneta da Silva. Concepções de aprendizagem e práticas pedagógicas. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 29, n. 01, p. 17-36, mar. 2013. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/y9JvZV8HZRFN3XtvJ8vf9Rk/?lang=pt>. Acesso em: 30 jul. 2021.

KLEIMAN, Angela B. Modelos de letramentos e as práticas de alfabetização na escola. *In*: KLEIMAN, Angela B. (*org.*). **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. 2. ed. São Paulo: Mercado das Letras, 2012. p. 15-61.

KLEIMAN, Angela B. **O conceito de letramento e suas implicações para a alfabetização: projeto temático letramento do professor**. Campinas, SP: UNICAMP, 2007.

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

LURIA, Alexander Romanovich *et al.* **Psicologia e pedagogia: bases psicológicas da aprendizagem e do desenvolvimento**. São Paulo: Moraes, 1991.

MOLL, Jaqueline. **Alfabetização possível: reinventando o ensinar e o aprender**. Porto Alegre: Mediação, 1996.

MOLLICA, Maria Cecília; PATUSCO, Cynthia; RIBEIRO, Andressa; LOURENÇO, Gabrielle Costa. O letramento de sujeitos típicos e atípicos. *In*: PALOMANES, Roza; BRAVIN, Angela Marina (*orgs.*). **Práticas de ensino de português**. São Paulo: Contexto, 2012. p. 211-239.

MONTIBELLER, Lílian. O brinquedo na constituição do sujeito e como elemento

precursor da escrita. In: LEITE, Sérgio A. da S. Leite (*org.*). **Alfabetização e Letramento: contribuições para as práticas pedagógicas**. Campinas, SP: Komedi, 2003.

MURCIA, Juan Antonio Moreno. **Aprendizagem através do jogo**. Petrópolis: Artmed, 2005.

OLIVEIRA, M. K. de. **Vygotsky: aprendizado e desenvolvimento: um processo sócio-histórico**. São Paulo: Scipione, 1997.

OLIVEIRA, Marta Kohl de; TAILLE, Yves de La; DANTAS, Heloysa. **Teorias psicogenéticas em discussão**. 5. ed. São Paulo: Summus, 1992.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, Jean. **O nascimento do raciocínio na criança**. 5. ed. São Paulo: El Ateneo, 1993.

RIBEIRO, Lady D. M; SILVA, Renata L. F. C; CARNEIRO, Ludimila V. Vygotsky e o Desenvolvimento Infantil. In: NEVES, Adriana Freitas; PAULA, Maria Helena de; ANJOS, Petrus Henrique Ribeiro dos (*orgs.*). **Estudos interdisciplinares em Humanidades e Letras**. São Paulo: Blucher, 2016.

ROJO, Roxane Helena Rodrigues. Alfabetização e letramentos múltiplos: como alfabetizar letrando? In: RANGEL, Egon de Oliveira; ROJO, Roxane Helena Rodrigues. **Língua Portuguesa: ensino fundamental**. Brasília: Ministério da Educação, 2010. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=7840-2011-lingua-portuguesa-capa-pdf&category_slug=abril-2011-pdf&Itemid=30192. Acesso em: 30 jul. 2021.

ROZA, Rafael Loureiro da; SILVA, Luis Florentino. A importância dos jogos pedagógicos. **Nativa - Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso**, v. 1, n. 2, 2014.

SOARES, Magda Becker; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e letramento: caderno do professor**. Belo Horizonte. Ceale/FaE/UFMG, 2005, Disponível em: http://www.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/Col.%20Alfabetiza%C3%A7%C3%A3o%20e%20Letramento/Col%20Alf.Let.%2001%20Alfabetizacao_Letramento.pdf. Acesso em: 02 ago. 2021.

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

SMOLKA, Ana Luiza Bustamante *et al* (*orgs.*). **A linguagem e o outro no espaço escolar: Vygotsky e a construção do conhecimento**. 3 ed. Campinas, SP: Papyrus 1994.

SOUZA, Solange Jobim e. **Infância e linguagem: Bakhtin, Vygotsky e Benjamin**. Campinas, SP: Papyrus, 1994.

VIEIRA, Daniele M. Jogos de linguagem: estratégia para atividades diversificadas no processo de alfabetização e letramento. In: MORO, Catarina de Souza *et al*. **Educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental: saberes e práticas**. Curitiba: SEED-PR, 2012.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. Aprendizagem e desenvolvimento intelectual na idade escolar. *In*: VYGOTSKY, Lev Semyonovitch.; LURIA, Alexander Romanovitch.; LEONTIEV, Aleksei Nikolaievitch. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ícone, 2010.

VIGOTSKI, Lev Semenovich. A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança. (1933). *In*: PRESTES, Zoia. A formação social da mente. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais – GIS, n. 11. p. 23-36, jun. 2008. Disponível em: Acesso em: 14 ago. 2021.

VIGOTSKI, Lev Semyonovitch. **A construção do pensamento e da linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

VYGOTSKY, Lev Semyonovitch. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.