

# JOGOS PARA ALFABETIZAR

Aline Mangueira Santos  
Ana Maria Silva  
Janaína Lima Santos  
Márcia Maria da Silva Santos

## RESUMO

O objetivo deste artigo é analisar os benefícios que os jogos trazem como forma de aprendizagem, e as suas contribuições para o processo da aquisição da leitura e da escrita. O jogo no processo de ensino aprendizagem é mais um recurso que auxilia na melhoria dos resultados e que promove mudanças no desenvolvimento e nas vidas das crianças que estão na fase da alfabetização. Neste viés, a presente pesquisa está fundamentada em fontes bibliográficas de autores que se debruçaram sobre o tema abordado neste escrito científico. É relevante enfatizar que os jogos fazem com que as crianças aprendam brincando, e que o professor deve utilizar os jogos na sala de aula para obter a atenção de todos diante dos conteúdos ministrados. Cabe ao educador articular a forma mais adequada de utilizar os jogos, para que a aula se torne mais lúdica.

**Palavras- chave:** Jogos. Alfabetização. Ensino e Aprendizagem.

## 1 INTRODUÇÃO

O presente artigo objetiva analisar os benefícios dos jogos, como um auxílio no desenvolvimento da criança em fase de alfabetização, pontuando as principais vertentes que facilitam a mediação entre as práticas pedagógicas e as atividades lúdicas.

Cada vez mais educadores e demais profissionais da educação estão buscando métodos eficazes que façam a criança desenvolver o seu lado emocional e intelectual na fase da alfabetização. O tema “jogos para alfabetizar” propõe compreender as contribuições que os jogos trazem como um auxílio no desenvolvimento das crianças na fase da alfabetização.

Faz-se necessário destacar que as crianças, na fase da alfabetização, precisam dos jogos. Nota-se que, brincando com os jogos, elas revelam suas habilidades, seu comportamento, seu caráter, tudo que ela traz latente no seu eu em formação. Nesta perspectiva, os “jogos para alfabetizar” possibilitam mais vida, prazer e significado ao processo de ensino aprendizagem, tendo em vista que é uma forma poderosa para estimular o cognitivo, a vida social e o desenvolvimento construtivo da criança na fase da alfabetização.

A escolha do tema foi motivada pelo fato de que os jogos são de suma importância para a aprendizagem e que na alfabetização podemos utilizar diversos jogos que podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento da criança, auxiliando não só na aprendizagem, mas também no desenvolvimento social, pessoal e cultural, de modo a facilitar o processo de socialização, comunicação, expressão e construção do pensamento.

Além disto, os jogos não são a única alternativa para a melhoria no intercâmbio ensino e aprendizagem, mas um recurso que auxilia na melhoria dos resultados por parte dos educadores interessados em promover mudanças no desenvolvimento e na vida das crianças que estão na fase da alfabetização.

O desenvolvimento do artigo evidenciará “O jogo e a intenção pedagógica” que ressalta as contribuições do jogo no processo da aprendizagem da criança e “O jogo e a alfabetização” que trata a importância do jogo diariamente e seus benefícios na fase da alfabetização.

Neste viés, o artigo pauta-se em uma pesquisa qualitativa, fundamentada em fontes bibliográficas em leituras de livros, e artigos relacionados ao comportamento dos docentes e discentes no processo educativo, analisando os jogos como uma ferramenta que beneficia o ensino aprendizagem da criança, especialmente, na fase da alfabetização.

## **2 O JOGO E A INTENÇÃO PEDAGÓGICA**

Ao utilizar os jogos no processo de alfabetização das crianças é possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz, como denotam as pesquisas de Queiroz (2003) “o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade”.

De acordo com o dicionário Larousse da língua portuguesa (2004, p.445) o conceito de jogo é “exercício ou divertimento sujeito a regras determinadas, com ou sem apostas”.

Ainda segundo o dicionário Larousse da língua portuguesa (2004, p.49) neste viés, o conceito de aprendizagem é “ato ou efeito de aprender”. Desta forma, a aprendizagem, subsidiada por jogos, consiste em estabelecer conexões entre estímulos e determinadas respostas, cujo resultado é aumentar a adaptação do ser vivo ao seu ambiente.

Do ponto de vista histórico, a análise do jogo é feita a partir da imagem da criança presente no cotidiano de uma determinada época. O lugar que a criança ocupa num contexto social específico, a educação a que está submetida e o conjunto de relações sociais que mantém como personagens do seu mundo, tudo isso permite compreender melhor o cotidiano infantil – é nesse cotidiano que se forma a imagem da criança e do seu brincar (KISHIMOTO, 2003, p. 7).

O jogo desperta a imaginação, abrindo novas possibilidades de aprendizagem, ele é uma estratégia metodológica que proporciona uma aprendizagem concreta por meio de atividades práticas. Os Parâmetros Curriculares Nacionais enfatizam:

No jogo, mediante a articulação entre o conhecimento e o imaginado, desenvolvem-se o autoconhecimento – até onde se pode chegar – e o conhecimento dos outros – o que se pode esperar e em que circunstâncias. (...) Por meio dos jogos as crianças não apenas vivenciam situações que se repetem, mas aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia

(jogos simbólicos): os significados das coisas passam a ser imaginados por elas (BRASIL, 1997. p. 90).

Diante deste aspecto, o jogo pode ser considerado um recurso pedagógico indispensável, o professor deve adotar uma metodologia não convencional com recursos alternativos e inovadores. Seu trabalho individual e solitário cede lugar ao trabalho em grupo, buscando coletivamente as soluções e alternativas pedagógicas.

A partir disto, os diferentes tipos de jogos podem propiciar a construção de valores e conhecimentos, tais como: respeito às regras, estabelecimento coletivo de acordos, uso do tempo como recursos, companheirismo, solidariedade, o aprender a perder sem frustração, a valorizar sua própria disciplina, empenho com as atividades, desenvolver a identidade própria, respeitar a identidade do outro, valorizar o esforço do outro, além de desenvolver as áreas do conhecimento.



Fonte: [http://portal.mec.gov.br/images/stories/noticias/2011/jogos\\_140211jpg.jpg](http://portal.mec.gov.br/images/stories/noticias/2011/jogos_140211jpg.jpg)

O jogo é uma brincadeira que proporciona o encantamento nas crianças, faz parte da natureza do ser humano, favorecendo o desenvolvimento, fazendo com que aconteça uma interação entre o ser e o desejo de descobrir o que acha impossível. Na criança quase todas as atividades que envolvem a ludicidade, leva-a adivinhar e antecipar as estratégias, formulando o resultado final do objetivo lógico.

O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; o jogo é essencial para a saúde física e mental; as atividades lúdicas possibilitam fomentar a “resiliência”, pois permitem a formação do autoconceito positivo; possibilitam o desenvolvimento integral da criança, já que através dessas atividades a criança se desenvolve efetivamente, convive socialmente e opera mentalmente (SANTOS, 2010, p. 20).

Nota-se que, no processo de aprendizagem, o jogo não pode ser só uma brincadeira, que a criança brinca e depois não vai servir para nada. É de suma importância que o educador ao utilizar o jogo tenha definido os objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo. Desse modo, enquanto a criança está simplesmente brincando, incorpora valores, conceitos e conteúdos. Torna-se imprescindível frisar que as atividades lúdicas que envolvem os jogos são na verdade ferramentas que contribuem de forma satisfatória e eficaz no processo de ensino aprendizagem, e que a criança na alfabetização consegue absorver esse conhecimento de forma alegre e prazerosa para todos que estão envolvidos no referido processo.

Sendo assim, a intenção pedagógica do professor é mostrar que o jogo pode e deve ser inserido nos conteúdos ministrados nas aulas e que o professor não faça dessa aula só uma brincadeira, contribua para que essa criança que hoje aprende através do jogo, amanhã seja um cidadão descente que saiba ganhar e perder dignamente dentro da sociedade.

### **3 O JOGO E A ALFABETIZAÇÃO**

Estudiosos como Santos e Kishimoto, destacam a importância do jogo nas atividades diárias das crianças na fase da alfabetização. Nesse sentido, o jogo é um recurso lúdico que facilita o desenvolvimento cognitivo. Na fase da alfabetização esse aspecto é essencial para a formação da criança.

Tradicionalmente, a alfabetização inicial é considerada em função da relação entre o método utilizado e o estado de “maturidade” ou de “prontidão” da criança. Os dois polos de processo de aprendizagem ( quem ensina e quem aprende) tem sido caracterizados sem que se leve em conta o terceiro elemento da relação: a natureza do objeto de conhecimento envolvendo esta aprendizagem (FERREIRO, 2001. p. 9).

Na alfabetização, por meio das atividades lúdicas a criança joga e se diverte. Ela também age, sente, pensa, aprende e desenvolve-se. Os jogos podem ser considerados tarefas do dia a dia na alfabetização, basta que o professor escolha o jogo indicado para passar o conteúdo do dia.

Emilia Ferreiro (2001, p. 31) destaca que “nenhuma prática pedagógica é neutra. Todas estão apoiadas em um certo modo de conceber o processo de aprendizagem e o objeto dessa aprendizagem”.

Vejamos esse exemplo: uma caixa de letra. Nela, a criança começa a identificar cada letra e depois começa a formar palavras. Com a caixa de letras o professor pode dividir a turma em grupos e pedir que formem algumas palavras e quem conseguir formar primeiro é o grupo vencedor.

#### Caixa de letras



Fonte: <http://projetocantandoebrincando.arteblog.com.br/>

Fernandes (2008, p. 12) ressalta que:

As crianças, no processo de aprendizagem da escrita, redescobrem a representação das ideias através de desenhos e figuras, e depois constroem o significado das letras combinadas em palavras, frases e textos para representar o mundo em que vivem.

Este aprendizado acontece brincando, mas necessita de que a criança raciocine, envolva-se coletivamente, que ajude o coleguinha para que possa conseguir realizar o objetivo do jogo que é formar palavras, e quando a criança

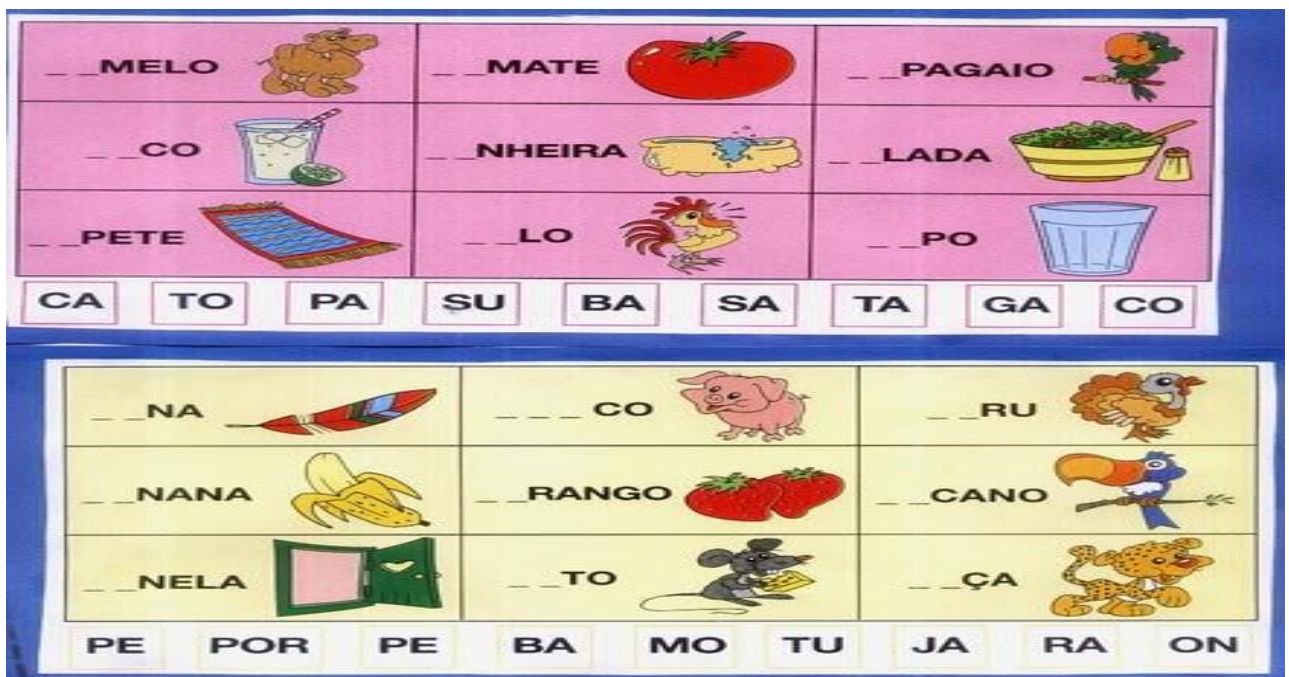
acerta, ela divide essa aprendizagem com todas as crianças que estão na sala de aula.

Com base em Almeida (1994, p. 95), “os jogos também fazem parte do ato de educar, para que tenham um lugar garantido no cotidiano das instituições, é necessária a atuação do educador, devendo esta ser consciente, intencional e modificadora da sociedade”.

O jogo deixa de ser somente um momento de diversão para ganhar objetivos e finalidades dentro do contexto escolar, deixando de ser somente um brincar livre para ser um brincar orientando (pedagógico), a fim de contribuir no ato pedagógico do professor e também no processo da aprendizagem da criança.

Oliveira (2002, p. 231) assegura que o jogo é, precisamente, uma atividade que tem que ver com conteúdos e habilidades trabalhadas pela criança em seu desenvolvimento no interior de uma cultura concreta.

O jogar constitui-se uma importante fonte de desenvolvimento na alfabetização, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade. Ou seja, é no jogar que as crianças vão se constituindo como agentes de sua experiência social, organizando com autonomia suas ações e interações, elaborando planos e formas de ações conjuntas, criando regras de convivência social e de participação.



Durante o jogo, as crianças adquirem diversas experiências, interagem com outras pessoas, organizam seu pensamento, tomam decisões, desenvolvem o pensamento abstrato e criam maneiras diversificadas de jogar, brincar e produzir conhecimentos.

Garcia (1997, p. 22) comenta que “a escola se apresenta como uma sucessão de jogos de encaixes, com níveis de exigências variados, que possuem como objetivo comum levar a criança a se adequar aos modelos que lhe são apresentados.”

Nesse sentido, os jogos são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento da criança, pois no jogar e no brincar as crianças desenvolvem habilidades necessárias para o seu processo de alfabetização e letramento.

É importante ter em mente que, para a aquisição do conhecimento, não basta ouvir. É necessário um processo mais complexo, pelo qual a criança interpreta o que ouve, pensa e reflete a partir de seu conhecimento prévio. Desde pequena, ela deve ter contato com materiais escritos, diferentes materiais de leitura, saber para que servem e tentar descobrir o que está escrito (FERNANDES, 2008. p. 40).

Desta forma, o uso do jogo em sala de aula, possibilita que a criança construa novas condutas em relação ao processo de ensino e aprendizagem, que se torne um ser ativo, crítico, reflexivo e construtor de seu próprio conhecimento.

## **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente artigo procura mostrar os jogos como uma metodologia indispensável para o desenvolvimento da criança que está na fase da alfabetização e demonstrar seus benefícios que ao passar do tempo são apresentados pela própria criança.

No transcorrer desta pesquisa, procurou-se refletir sobre o ato de alfabetizar com a utilização dos jogos, tornando-se possível compreender o quanto esta metodologia pedagógica tem influenciado na educação das crianças que estão na alfabetização.

Percebemos que esta prática favorece o desenvolvimento intelectual do educando, e tem auxiliado a prática de alfabetizar. Neste sentido, percebe-se que o processo de ensino e aprendizagem, com a utilização dos jogos, desenvolve no



educando variados aspectos, tais como: a socialização, a formação de caráter e a formação psicológica. Dessa forma, o jogo tem a sua própria contribuição no desenvolvimento da criança.

Diante desta realidade, o professor deve buscar a qualificação profissional para transmitir aos seus alunos novas vertentes que venham possibilitar um melhor aprendizado. Deste modo, faz-se necessário que o professor utilize nas suas práxis os jogos para alfabetizar.

Enfim, pode-se constatar que o jogo não deve ser tratado apenas como um simples ato de brincar, vai muito além dessa concepção. No processo de ensino e aprendizagem, o docente pode aguçar o desenvolvimento intelectual do seu educando, vindo a aprimorar as habilidades e mostrando que através dos jogos ele aprende e conhece melhor o mundo em que vive.

## 5 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica**: técnicas e jogos pedagógicos. 5. ed. São Paulo: Loyola, 1994.

BRASIL. **Parâmetros curriculares nacionais**: Matemática. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL, Larousse do. **Larousse Escolar da Língua Portuguesa**. São Paulo: Larousse, 2004.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FERNANDES, Maria. **Os segredos da alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2008.

GARCIA, Regina L. **Revisitando a pré-escola**. 3. ed. São Paulo: Cortez, 1997.

KISHIMOTO, Tizuko M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira: Thomson Learning, 2003.

OLIVEIRA, Zilma Ramos de. **Educação infantil**: fundamentos e métodos. São Paulo: Cortez, 2002.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.

SANTOS, Santana Marli Pires dos. **O lúdico na formação do professor**. 8. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.