A RELEVÂNCIA DOS JOGOS NAS ETAPAS DA ALFABETIZAÇÃO

BRUNA GOMES DA SILVA

RESUMO

Este estudo foi uma breve abordagem sobre o processo de alfabetização, letramento, consciência fonológica e um foco maior na importância dos jogos no desenvolvimento de crianças na fase de alfabetização para obtenção de um bom desempenho no processo ensino-aprendizagem, como a motivação para a aprendizagem através dos jogos os quais são importante instrumento para o domínio da leitura e escrita.

Percebendo que os jogos oportunizam a trabalhar com o que a criança considera interessante, estabelecendo um elo de afetividade que contribuirá no processo de aprendizagem e motivando-os cada vez mais a participação e a socialização em grupo.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Letramento. Consciência fonológica.

INTRODUÇÃO

Enfrentamos diversos desafios para tornar nossas aulas mais dinâmicas, atrativas e de maneira articulada com a realidade dos educandos. Percebemos que, no ensino Fundamental, muitos alunos sentem-se desestimulados para aprender os conteúdos escolares.

Dessa forma, necessitamos buscar alternativas metodológicas que além de motivar o aluno a se interessar pelos conteúdos escolares, também dê conta de fazer com que este veja sentido no que está aprendendo.

Pesquisando literatura especializada encontramos registros comprovando que os jogos vêm sendo utilizados numa perspectiva educacional. Almeida (1998) revela que, Platão acreditava que aprender brincando era mais importante e deveria ceder lugar a violência e repressão. Ainda segundo o autor, os egípcios, romanos e maias utilizavam os jogos para ensinar os mais jovens valores, conhecimentos, normas e padrões de vida com a experiência dos adultos.

Nas últimas décadas a ludicidade tem sido muito discutida e pesquisada como recurso metodológico em diversas áreas do conhecimento. Porém, é necessário priorizar que este recurso seja utilizado de maneira séria e planejado. A ludicidade é uma oportunidade de promover em ensino para além da mera transmissão dos conteúdos, pois quando uma situação é administrada de forma a proporcionar prazer e agrado essa repercutirá de maneira positiva nas experiências futuras. Os jogos quando trazidos para o ambiente escolar com o objetivo pedagógico podem adquirir um papel de mola propulsora para que a aprendizagem ocorra de forma natural. Conforme Kishimoto (2003, p.105), no desenvolvimento de seus estudos enfatiza o valor do lúdico da seguinte forma: [...] “poderíamos dizer que o jogo é um recurso do qual o mediador pode trazer o uso para auxiliar as crianças com dificuldades de aprendizagem a se tornarem sujeitos participantes e felizes”.

Este estudo objetivou compreender os processos de alfabetização e letramento, o uso dos jogos educativos, voltados para o ensino da habilidade da escrita, e por fim, apresentar alguns tipos de jogos possíveis de serem utilizados pelos docentes, em sala de aula.

1. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Conforme Hamze (2012), letramento é uma tradução para o português da palavra inglesa “literacy” que pode ser traduzida como a condição de ser letrado. Um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado. Alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever, letrado é aquele que sabe ler e escrever, mas que responde adequadamente às demandas sociais e da escrita.

Ainda conforme a autora, alfabetizar, é ensinar a ler e escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, assim o educando deve ser alfabetizado e letrado. A linguagem é um fenômeno social, estruturada de forma ativa e grupal do ponto de vista cultural e social. A palavra letramento é utilizada no processo de inserção numa cultura letrada. (HAMZE, 2012).

Nos Estados Unidos e na Inglaterra, embora a palavra “literacy” já constasse no dicionário desde o final do século XIX, foi nos anos 80, que o fato se tornou foco de atenção e de estudos nas áreas da educação e da linguagem. No Brasil os conceitos de alfabetização letramento se mesclam e se confundem. A discussão do letramento surge sempre envolvida no conceito de alfabetização, o que tem levado, a uma inadequada e imprópria síntese dos dois procedimentos, com prevalência do conceito de letramento sobre a de alfabetização. Não podemos separar os dois processos, pois a princípio o estudo do aluno no universo da escrita se dá concomitantemente por meio desses dois processos: a alfabetização, e pelo desenvolvimento de habilidades da leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, o letramento.

O conhecimento das letras é apenas um meio para o letramento, que é o uso social da leitura e da escrita. Para formar cidadãos atuantes e interacionistas, é preciso conhecer a importância da informação sobre letramento e não de alfabetização. Para Hamze (2012), letrar significa colocar a criança no mundo letrado, trabalhando com os distintos usos de escrita na sociedade. Essa inclusão começa muito antes da alfabetização, quando a criança começa a interagir socialmente com as práticas de letramento no seu mundo social. A autora ainda pontua que letramento é cultural, por isso muitas crianças já vão para a escola com conhecimento alcançado de maneira informal absorvido no cotidiano. Ao conhecer a importância do letramento, deixamos de exercitar o aprendizado automático e repetitivo, baseado na contextualização.

Na escola a criança deve interagir firmemente com o caráter social da escrita, ler e escrever textos significativos.

A alfabetização se ocupa da aquisição da escrita pelo indivíduo ou grupos de indivíduos, o letramento focaliza os aspectos sócios históricos de um sistema escrito por uma sociedade.

2. ALFABETIZAÇÃO: COMO A CRIANÇA APRENDE A LER E ESCREVER?

Emília ferreiro (1996, apud ARAUJO & OLIVEIRA, 2002), a psicolinguística argentina, estudando os mecanismos pelos quais as crianças aprendem a ler e escrever, ao invés de perguntar como se ensina a ler e escrever, perguntou como alguém aprende a ler e escrever independente do ensino.

O que isso significa? Significa que o processo de ensinar se descola para o ato de aprender, por meio da construção do conhecimento que será realizado pelo educando, que se torna agente de sua aprendizagem.

Ferreiro (1996, apud ARAUJO & OLIVEIRA, 2002), aponta que os conceitos que os professores trabalham separadamente, como imaturidade, prontidão, habilidades motoras e perceptuais deixam de ter sentido isoladamente. Para a autora, os aspectos motores, cognitivos e afetivos são importantes, na medida em que tratados no contexto da realidade sócio cultural dos alunos.

Os níveis diferentes em que normalmente os alunos se encontram e vão se desenvolvendo durante o processo de alfabetização, e a interação entre elas, é muito importante para o desenvolvimento do processo.

2.1. OS NÍVEIS ESTRUTURAIS DA LINGUAGEM ESCRITA

A apropriação do sistema de escrita alfabético, segundo Leal (2004, p.78, apud Oliveira, 2010), é vista como a possibilidade de aprendizado desde a Educação Infantil, ou seja, quando a criança passa a entrar em contato com a educação formal. Essa recomendação decorre da crença de que o processo de alfabetização na perspectiva do letramento exige desde o início a "aprendizagem de conceitos complexos, no qual o indivíduo desenvolve a capacidade de compreender e produzir textos, podendo dessa forma, participar de eventos sociais mediados pela escrita".

Mas, antes que a pessoa compreenda e participe dos eventos sociais de modo autônomo, ela passa por estágios de alfabetização, ou níveis, que são classificados por Ferreiro & Teberosky (1985, p.29 apud OLIVEIRA, 2010), como nível "pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético". Por Ferreiro & Teberosky (1985, apud OLIVEIRA, 2010), no nível pré-silábico, o aluno não busca as relações entre escrita e pauta sonora. Assim, quem está nessa etapa de aprendizagem pode escrever com mais letras quando o objeto representado for maior. Por exemplo, o aluno pode pensar que a palavra BOI se escreve com muitas letras devido ao tamanho do animal. Além disso, pode achar que deve escrever com poucas letras os objetos menores, por exemplo, a palavra FORMIGA há outras maneiras de escrita possíveis, como escrever cada palavra com uma letra. Os símbolos usados para a escrita também podem variar. Assim, o aluno pode misturar letras com numerais ou recorrer de garatujas na escrita dessas palavras.

No nível silábico, o aluno faz busca consistente de estabelecer relação regular entre a segmentação silábica e a escrita, como é descrito por Leal (2004, apud

OLIVEIRA, 2010). Ainda conforme a autora, nessa fase o aluno passa a entender que

"o nosso sistema de escrita tem propriedade da palavra e não do objeto representado". No estágio silábico busca-se consistentemente estabelecer relação regular entre a segmentação silábica e a escrita.

Dessa forma, o aluno demonstra entender "que as unidades do texto são as palavras e que as palavras podem ser segmentadas em partes" (LEAL, 2004, apud OLIVEIRA, 2010). O aluno passa a representar cada sílaba com uma letra. Ele ao passar por um período de preocupação quantitativa escreve qualquer letra para representar as sílabas, significa que estará mo estágio silábico de quantidade. Após essa fase o aluno demonstrará uma preocupação com as correspondências, colocando letras que haja relação com os sons representados. Segundo Leal (2004, p.89 apud OLIVEIRA, 2010) esse estágio é considerado o silábico de qualidade.

Oliveira (2010) aponta que a partir do nível silábico alfabético, o aluno coloca mais letras em cada sílaba. No entanto, ele não faz todas as relações necessárias entre os fonemas e as letras: "Algumas sílabas podem ser representadas por uma letra, e outras, por mais de uma letra" (LEAL, 2004, p.85 apud OLIVEIRA, 2010). No nível alfabético, os alunos representam cada fonema por uma letra. No momento, eles começam a se conscientizar de que a escrita das palavras também passa por uma relação ortográfica e não apenas fonética.

Assim, quando os alunos passam por esses estágios de compreensão do sistema de escrita alfabética, eles refletem, sobre a formação de palavras, ou seja, que as palavras podem ser representadas através de unidades gráficas – letras – que são agrupadas em unidades maiores, sílabas e, posteriormente formam palavras.

(OLIVEIRA, 2010).

3. O JOGO E O DESENVOLVIMENTO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

Sabe-se que a consciência fonológica possui intrínseca relação com a alfabetização, de forma que as crianças, desde muito cedo fazem das palavras verdadeiros brinquedos, como quando digitam letras no teclado de computadores revelam quais são as palavras que acreditam estarem escrevendo realmente. Utilizando-as para comunicar, mas também refletem sobre as mesmas observando seus sonos. Morais (2012, p.84 apud OLIVEIRA & SANTOS, 2013), relata que "A consciência fonológica não é uma coisa que se tem ou não, mas um conjunto de habilidades que varia consideravelmente".

As variações de habilidades citadas por Morais (2012, apud OLIVEIRA & SANTOS,

2013) resumem-se em questões necessárias à prática pedagógica para que um aluno se alfabetize, ou seja, se tais habilidades devem ser desenvolvidas antes ou durante o processo, assim como a valorização e entendimento da memorização. Ainda segundo o autor:

As habilidades fonológicas não se desenvolvem em função de um relógio biológico, que faria com que, por volta de certa idade, todas as crianças fossem capazes de fazer tais ou quais operações sobre os segmentos sonoros das palavras. As oportunidades vividas na escola e fora dela, são fundamentais para que os aprendizes desenvolvam determinadas habilidades fonológicas. Sabemos que a habilidade de identificar rimas se desenvolve mais facilmente com cantigas, parlendas, ou jogos fonológicos. (MORAIS, 2012, p.90 apud OLIVEIRA & SANTOS, 2013).

A aprendizagem da leitura e escrita, conforme Oliveira & Santos (2013), assim como diversos estudos e conceitos educacionais nos mostram, é uma obtenção de total relevância para os anos iniciais de aprendizagem escolar, à medida que pensar os sons de fala contribui gradativamente para tal processo.

Pesquisas apontam que a análise fonológica da fala realizada pela criança, levando a mesma a perceber semelhanças sonoras, é um meio de possivelmente prepará-las para a apropriação do sistema de escrita alfabética com mais facilidade a relação entre grafema e fonema.

Os jogos contribuem para o desenvolvimento da reflexão fonológica, apoiando a escrita com base no conhecimento dos sons da fala, manipulando a estrutura das palavras. Assim, o ritmo desse desenvolvimento varia de criança para criança e depende das oportunidades vivenciadas de reflexão sobre as palavras. (OLIVEIRA & SANTOS, 2013).

O lúdico é vivido na criança que desenha, rima, escreve poemas, que ouve parlendas entre outras atividades, assim, podem aprender brincando todos os conteúdos. Existem atividades físicas lúdicas que proporcionam refletir sobre a sonoridade das palavras além dos jogos, como é o caso da exploração de textos poéticos, aprendidos facilmente e por vezes decorados, muito comuns na cultura da infância e presentes também nas séries de alfabetização. Com outras contribuições do livro "Sistema de escrita alfabética" (SEA) entendemos que:

O fato de aqueles textos conterem uma série de rimas, alterações, repetições e outros recursos que produzem efeitos sonoros, aliado ao fato de as crianças os terem na memória, permite uma rica exploração dos efeitos sonoros, acompanhada da escrita das palavras. Assim, cria-se um bom espaço para que meninos e meninas prestem mais atenção nas palavras e em suas partes orais e escritas. (MORAIS, 2012, p. 93/94, apud OLIVEIRA & SANTOS, 2013).

Podemos então criar as parlendas, cantigas e quadrinhas, uma vez que permitem a exploração da expressão e oralidade das crianças.

Parlenda Batatinha quando nasce



Fonte: WWW.atividadesparacrianca.blospot.com.br

As estrelas do céu



Fonte: WWW.atividadesparacrianca.blospot.com.br

Conforme Oliveira & Santos (2013), os jogos de alfabetização na prática pedagógica são utilizados como meio de garantir a todos os alunos oportunidades de atuarem de maneira lúdica ativamente sobre a linguagem e seus aspectos. Esses jogos que incluem letras e palavras estão interligados com a prática de leitura e produção escrita, através deles não é necessário expor tão rigidamente conceitos da língua para as crianças.

Acreditamos ser importante, levar em consideração as necessidades a serem desenvolvidas e a consciência de que as habilidades fonológicas não se aperfeiçoam ao mesmo tempo, nem em uma mesma atividade. “Um bom jogo é desafiador, permite a interação entre os participantes e mostra a eles se alcançaram seu objetivo sem que o professor precise dar essa indicação”. (SANTOMAURO, 2013, p.31 e 33, apud OLIVEIRA & SANTOS, 2013).

Conforme Oliveira & Santos (2013), em 2009 profissionais da Universidade Federal de Pernambuco envolvidos em um núcleo de pesquisas e extensão que vida a melhoria da educação brasileira, conhecida como Centro de estudos em Educação e Linguagem (CEEL), criou, junto ao Ministério da Educação (MEC), uma caixa de dez jogos de alfabetização, quais foram introduzidos ao uso pelo Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa (PNAIC).

3.1. CAIXA DE JOGOS ALFABETIZADORES



Fonte: criado por profissionais do CEEL da Universidade Federal de Pernambuco, fotografado peças autoras. (apud OLIVEIRA & SANTOS, 2013).

Os presentes na caixa acima foram criados para a obtenção de sucesso no processo de alfabetização. Estão classificados em três diferentes blocos, de acordo com a Leal, Albuquerque e Rios (2005, apud OLIVEIRA & SANTOS, 2013) são eles jogos que valorizam a análise fonológica, outros que auxiliam a sistematizar as correspondências grafo fônicas e aqueles que caminham para a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético. Os cinco primeiros explícitos a seguir se encaixam na valorização da análise fonológica, o sexto na segunda opção e os quatro últimos relaciona-se a reflexão sobre a escrita e seus princípios.

Nesta coletânea, apresenta-se cada jogo com informações diversas sobre como utilizá-los, objetivos, orientações técnicas e dicas através de um manual. Cabe ao professor, portanto, recorrer ao conhecimento que possui sobre a turma, criando alternativas com o intuito de estimular avanços no aprendizado.

3.2. BINGOS DOS SONS INICIAIS

Conforme Oliveira & Santos (2013), o primeiro jogo trazido peça coletânea é o

Bingo dos Sons iniciais, o qual é destinado a alunos com dificuldades para entender os sons das palavras e seus significados, estimulando a reflexão e desenvolvimento da consciência fonológica. Inicialmente deve apresentar o jogo aos alunos, os materiais que o compõe, quinze cartelas e trinta fichas com palavras, discutir sobre as regras e a aceitação das mesmas para que possa ser jogado de forma clara e objetiva.

O manual que acompanha a caixa mostra os objetivos: compreensão da composição de palavras por unidades sonoras, explorando os sons de aliteração, compara-

ção das mesmas sendo que as sílabas iniciais são iguais, uma vez que as palavras podem ser diferentes.

As cartelas possuem figura e palavra, assim, é possível observar as letras que se repetem no início para então refletir sobre as sílabas e a forma escrita. Consiste em uma atividade importante para aqueles que estão no começo da alfabetização, além daqueles que já possuem hipóteses mais avançadas e necessitam ainda mais de conhecimentos.

Após utilizar o jogo, o professor, sempre atuando como mediador, pode criar maneiras de intervir. É o que acontece quando ele propõe outras atividades em cima desta, como por exemplo, a reflexão e criação de novas palavras com os sons iniciais já vistos. Pode-se, então, pedir que os alunos escrevam outras palavras com determinada sílaba, em seguida formar uma lista de palavras para o contato no decorrer dos dois, como criar cruzadinhas para preenchimento de sílabas, seja no começo das palavras ou em outros pontos.

3.3. CAÇA-RIMAS

Conforme Oliveira & Santos (2013), o jogo caça-rimas é proposto para o mesmo público do anterior e traz como objetivos a compreensão das unidades sonoras das palavras, exploração das rimas e comparação de semelhanças quanto aos sons.

As regras sempre devem ser discutidas anteriores ao início do jogo, esclarecendo dúvidas quando necessário no decorrer da atividade, assim como as palavras representadas pelos desenhos, pois, a criança pode conhecer aquele objeto com um nome diferente e obter dificuldades para encontrar os pares.

Sua composição consiste em quatro cartelas com vinte figuras e vinte fichas com figuras. É importante a escolha de um aluno para ser o líder do jogo, o qual distribuirá as cartelas, passando a vez para o vencedor na próxima rodada. Cada jogador recebe uma cartela e cinco fichas, assim, com o sinal de início deve-se colocar as fichas em cima das imagens que rimam com as mesmas, é o vencedor aquele jogador que encontrar primeiro todos os pares.

Faz-se um jogo de extrema importância, visto que estimula a compreensão de rimas em palavras diferentes. Além disso, é possível solicitar que pensem em palavras distintas e que possam fazer correspondências com os pares encontrados.

3.4. DADO SONORO

Conforme Oliveira & Santos (2013), o terceiro jogo propõe como objetivos iniciais a serem desenvolvidas a percepção de sonoridades iguais em palavras diferentes e comparação entre as mesmas, assim como desenvolvimento da consciência fonológica. Leva o aluno a observar que a palavra é composta por segmentos sonoros e que esses podem se repetir em palavras diferentes, uma descoberta essencial no percurso de apropriação do sistema alfabético.

A forma como se deve proceder a atividade necessita de explicações e esclarecimentos para aceitação e compreensão das regras. Possui a cartela do aluno, joga-se de duas a quatro pessoas, com a utilização de um dado com oito lados, fichas e palavras. As regras consistem primeiramente em escolher o jogador que iniciará o jogo, o qual lança o dado e verifica qual figura na cartela correspondente ao número sorteado. Então, escolhe uma figura com a mesma sílaba inicial da figura indicada na cartela e a pega para si. O próximo repete as mesmas ações, vencendo no final quem obter maior número de fichas.

3.5. TRINCA MÁGICA

Conforme Oliveira & Santos (2013), esse jogo o aluno observa que a palavra é composta com segmentos sonoros e que esses podem repetir em palavras diferentes, sendo essencial no percurso de aprovação de apropriação do sistema alfabético. Para escrever, precisamos centrar a atenção nesses segmentos, durante a aplicação do jogo é de extrema importância explicar as instruções e dar orientações para o desenvolvimento do mesmo.

É composto por vinte e quatro cartas com figuras, visto que cada participante recebe três cartas e o resto fica no centro da mesa. O primeiro pega uma carta e descarta outra, já o segundo jogador precisa decidir entre pegar uma nova na mente ou ficar com aquela deixada pelo anterior, somente a última.

O jogo vai acontecendo desta forma, até que um dos jogadores consiga formar uma trinca com figuras, cujos nomes rimam, tornando-se vencedor quem formar o maior número de trincas.

3.6. BATALHA DE PALAVRAS

Conforme Oliveira & Santos (2013), todo jogo possui objetivos a serem alcançados e com a Batalha de Palavras não é diferente. Centralizam-se no entendimento da composição de palavras por unidades sonoras, sílabas como unidades fonológicas e quantidade das mesmas. Uma estratégia para o desenvolvimento positivo desses objetivos é o professor agrupar alunos que

saibam dividir as silabas das palavras com aquelas que na sabem.

Quando se está no início da alfabetização é importante saber contar as sílabas e comparar o tamanho das palavras, assim, existe uma compreensão frente à regularidade e suas relações grafo fônicas. Além de observar que as sílabas não são formadas por uma única letra, existindo mais sílabas que letras nas palavras.

3.7. MAIS UMA

Conforme Oliveira & Santos (2013), compreende um jogo para alunos que estejam em processo de alfabetização, mas não compreendem ainda alguns dos princípios do sistema, tais como o de que são necessários todos os segmentos sonoros por meio de letras ou o de que as letras precisam ser dispostas em uma ordem equivalente à emissão sonora dos fonemas. É um jogo interessante, também, para os alunos que, embora compreendam tal princípio, não tenham ainda consolidado as correspondências grafo fônicas.

O professor dever ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, e à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto. Mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras.

As regras do jogo dizem que o mesmo deve ser composto por quatro jogadores ou quatro duplas. Dividem-se as fichas de maneira igual para cada participante, os quais precisam ser rápidos e caminhar com o pino pela trilha, de maneira que encontre o maior número possível de cartelas que rimem de acordo com as fichas que estão em mãos.

Os jogadores vão jogando o dado e caminhando pela trilha, caindo em casas que tenham letras ou figuras, devendo procurar nas fichas palavras semelhantes, para que vença aquele que consiga chegar primeiro ao fim da trilha.

3.8. TROCA LETRAS

Conforme Oliveira & Santos (2013), neste jogo deve ocorrer o reconhecimento das letras do alfabeto e seus respectivos nomes, que as sílabas são compostas e formadas por unidades menores e que cada letra representa um som, tendo em vista que se mudarmos qualquer letra, pode vir a se transformar em outra palavra. As letras são registradas de acordo com a fala, ou seja, as diferenças entre as palavras e a sua sonorização, por isso, é essencial determinar a relação do que é falado e escrito, ou seja, as correspondências grafo fônicas.

Deve ser aplicado o jogo de forma a se pensar no processo de alfabetização, mas em crianças que ainda tem equívocos ao escrever uma palavra e que possuem certa dificuldade em se apropriar de sistema de escrita, bem como o educado deve sanar qualquer tipo de dúvida no ato de jogar para que, assim, seja um instrumento educativo incentivador para as crianças.

3.9. BINGO DA LETRA INICIAL

Conforme Oliveira & Santos (2013), o bingo da letra inicial é jogado como outros bingos, visto que contribui a conhecer o nome das letras do alfabeto e reconhecer a unidades sonoras, facilitando uma melhor interação entre as crianças, como, por exemplo, identificar as palavras que iniciam com o mesmo som, sendo esses os mesmos nomes.

3.10. PALAVRA DENTRO DA PALAVRA

Conforme Oliveira & Santos (2013), o jogo de palavra dentro da palavra compreende, além de formar pares de palavras, a oportunidade de pensar sobre os sons que compõe as mesmas, assim como as semelhanças entre elas, fazendo com que o aluno perceba a lógica usada no sistema de escrita. Durante o jogo caso exista dúvidas quanto às regras o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que é necessário compreendermos e aceitarmos as regras, pois contribui para a melhor interação entre as crianças e para a familiarização com o gênero textual.

3.11. QUEM ESCREVE SOU EU

Conforme Oliveira & Santos (2013), o jogo Quem Escreve Sou Eu tem por finalidade firmar a sua competência para com a escrita a aluno alfabetizados e não alfabetizados. Acredita-se que a criança cria certa habilidade na escrita de palavras quando em contato com este jogo, que estimula para o processo grafo fônico.

O docente deverá aplicar este jogo em crianças que estejam no início do sistema da alfabetização e que já tenham conhecimentos prévios de algumas palavras já adquiridas, porém, tendo em vista que deve verificar o uso correto das letras na palavra a ser escrita ou pronunciada, lembrando que não é viável corrigi-los imediatamente quando erram, e sim indagá-los a uma percepção e autocorreção. É de grande valia que o educando crie uma relação com os alunos para que possam tirar suas dúvidas, porque a mesma dúvida de um pode ser a do colega, uma vez que constroem relacionamentos passivos, entre professor e aluno, como também entre os próprios alunos.

3.12. ALFABETO EM MADEIRA

Conforme Oliveira & Santos (2013), o jogo Alfabeto em Madeira é composto pelo jogo da memória e dominó. Compreende o jogo de dominó que tem por objetivo entender e desenvolver o cognitivo da criança por meio da associação e da lógica. As regras do jogo dizem que o mesmo deve ser jogado com dois jogadores ou até quatro. As peças deverão ser embaralhadas e espalhadas, com os desenhos e letras virados para baixo.

Em seu decorrer são entregues sete peças para cada, as quais serão escolhidas por cada jogador, e as peças restantes serão utilizadas no decorrer do jogo. Dará início quem obtiver a peça com duas letras iguais, devendo essa peça ser colocada sobre a mesa. O jogador da esquerda será o próximo a jogar, visto que se não tiver em mãos o mesmo desenho e letra do respectivo jogador anterior, deverá fazer junção e expor à mesa para que todos possam ver, caso não obtiver nenhuma poderá utilizar a do parceiro para que em outra rodada consiga achar o par, caso contrário passará a vez. O vencedor é aquele que mais fez corrente de encaixe.

O Jogo da Memória, além de formar pares com as imagens e palavras, faz com que a criança consiga se entreter de maneira a desenvolver a associação e a lógica de seus interesses.

Dado início ao jogo é necessário que todas as peças, desde as palavras até as imagens fiquem viradas para baixo, de maneira que dificulte a identificação. O primeiro participante deverá virar uma peça em seguida outra para identificar se são pares iguais, caso o encontre fará a junção dos mesmos. Vence aquele que encontrar maior número de pares.

3.13. PALAVRAS CRUZADAS

Conforme Oliveira & Santos (2013), esse jogo é composto por um tabuleiro que segue de quatro madeiras para suporte e com cento e vinte pedras, entretanto há cento e dezessete letras visíveis e três em branco. Pode ser jogado por dois ou até quatro jogadores.

Inicialmente, os participantes devem escolher uma pedra para cada. As palavras deverão ser formadas a partir de um cruzamento em cima do tabuleiro, onde os valores estão nas respectivas pedras de acordo com a letra, lembrando que esses valores variam através da letra utilizada. Quem conseguir maior número de pontos possível torna-se vencedor do jogo, desenvolvendo assim a vontade de sempre jogar e vencer adquirindo conhecimentos.

3.14. LETRAS A AO Z

Conforme Oliveira & Santos (2013), faz-se o jogo no qual se deve ocorrer o reconhecimento da figura agregado à fala e as iniciais, pois a criança interage, assim como brinca sem ao menos saber que está trabalhando determinado conceito. De acordo com as imagens irá identificar as letras e suas respectivas palavras. É viável trabalhar com esse jogo pelo fato de auxiliar no início do processo de alfabetização. O mesmo é composto por setenta e oito peças sendo que vinte e seis quebra cabeças.

Auxilia no estímulo ao raciocino lógico, noção de espaço, concentração e coordenação motora.

3.15. MEU ALFABETO

Conforme Oliveira & Santos (2013), este jogo permite que o aluno consiga fazer familiarização das letras e a desenvolver diversos outros tipos de habilidades mentais, facilita a identificar tais conhecimentos, ordenações e a junção das letras formando palavras, ou seja, envolvendo a percepção visual, memória, atenção, imaginação, criatividade e expressão oral.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Após a realização dos estudos, pode-se afirmar que a alfabetização e o letramento são necessários e de extrema importância quando se trata da formação de cidadãos críticos e aptos a viver em sociedade.

Sabe-se que a linguagem orla e escrita são fontes de comunicação e expressões primordiais ao desenvolvimento integral do indivíduo, enfatizando suas necessidades reais e ampliando seus aspectos emocionais, cognitivos, afetivos e sociais. Quando esse processo envolve o contexto lúdico com o uso de jogos, oportuniza-se à criança a construção do conhecimento da leitura e escrita através de situações atraentes e motivadoras, que respeitam a cultura da infância.

Os jogos como recurso pedagógico, pesquisas mostram que os mediadores precisam planejá-los adequadamente, almejando metas precisas, valorizando sua aplicação com o intuito de explorar, observar e analisar o interesse e desempenho dos alunos, bem como propiciar condições, espaço e materiais adequados, possibilitar a compreensão das regras, normas e desafios, pois um professor bem preparado deve possuir um repertório enriquecedor de atividades lúdicas e não lúdicas no processo de ensino aprendizagem.

Formar cidadãos leitores e escritores é o grande objetivo da educação e fonte de prazer para o educador. Portanto, torna-se

necessário inovar a todo o momento, trabalhar com uma grande variedade de textos e materiais que estimulem a consciência fonológica, diversificando as aulas e vendo nos jogos alfabetizadores um parceiro na prática pedagógica e na alfabetização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARVALHO, Marlene. Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e prática. Petrópolis. RJ. Vozes, 2009.

FERRERO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. A psicogênese da língua escrita. 1991. Porto Alegre. Editora Artes Médicas.

_____ Com todas as letras. 1993. Cortez. São Paulo.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 2003. Editora Cortez. São Paulo.

KLEIMAN, Angela B. O que é o letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. 1995. Mercado das Letras. Campinas. SP.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: Artur Gomes de Morais; Eliana Borges Albuquerque; Telma Ferraz Leal. (Org.). Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. 1ª ed. Belo

MONTEIRO, Sara Mourão; BAPTISTA, Monica Correia. Dimensões da proposta pedagógica para o ensino da linguagem escrita em classes de crianças de seis anos. Ministério da Educação. Secretária de Educação – MEC Básica. 2009. Brasília.

OLIVEIRA, Karol Cristiane Rocha; SANTOS, Letícia Maziero dos. Os jogos de consciência fonológica e suas contribuições para a alfabetização. Unisalesiano, 2013. Disponível em: www.unicap.br/ Acesso em 20/10/16.

OLIVEIRA, Priscila Silvestre de Lira. Jogos didáticos na Educação Infantil e reflexões sobre o fazer pedagógico. 2010. Disponível em: www.unicap.br/ Acesso em 25/10/16.

_____ A reinvenção da alfabetização. 2003. Belo Horizonte. Editora Dimensão.