



OS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

Zoraia Aguiar Bittencourt (orientadora)¹
Aline Pelissari Kravos (apresentadora)²
Larissa Fortes de Brito (apresentadora)³
Milena Amabile Mortari (apresentadora)⁴
Sandrieli Inácio (apresentadora)⁵

Categoria: Ensino⁶

Resumo: Este trabalho dedica-se a estudar a contribuição dos jogos no processo de aprendizagem significativa da alfabetização, tratando-os, assim, como importante ferramenta para as estratégias em sala de aula para os anos iniciais do Ensino Fundamental, principalmente durante o processo de alfabetização. Busca-se evidenciar a significância do tema para que os educadores compreendam a contribuição do jogo em todos os conteúdos escolares, e não apenas percebendo-os como perda de tempo, mas identificando as vantagens da ludicidade ofertada pelos mesmos. De todas as contribuições, podem-se apontar algumas como cruciais, por exemplo, o favorecimento na relação entre professor e aluno, potencializando a parceria construtiva dos sujeitos nos processos de leitura e de escrita, bem como possibilitando à criança raciocinar sozinha, errar, acertar, ajudar e pedir auxílio para os demais colegas. O uso de jogos na alfabetização também se constitui como uma prática que desenvolve autonomia e sociabilidade entre as crianças, valorizando a criatividade, a afetividade, a sensibilidade de cada uma e possibilitando momentos de construção de conhecimento individual e coletivo. Para desenvolver o presente trabalho, foi realizada a análise de jogos que são ofertados em uma escola da rede pública de um município da região do Alto Uruguai gaúcho. Além disso, foi feita uma análise documental em publicações oficiais e uma pesquisa bibliográfica com base nos referenciais teóricos de Rodrigues (2013) e Higa (2012). Após a análise dos jogos, percebeu-se que na escola visitada os jogos comprados são utilizados pelos professores como ferramenta para sala de aula. Além desses, constroem outros jogos com as crianças a partir de pesquisas realizadas nas aulas de informática. Vale ressaltar também que estes jogos prontos utilizados na escola possuem muita

¹ Professora Adjunta do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) – campus Erechim/RS. Contato: zoraia.bittencourt@uffs.edu.br

² Acadêmica da 6ª fase do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul – campus Erechim/RS. Contato: alinekravos10@hotmail.com

³ Acadêmica da 6ª fase do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul – campus Erechim/RS. Contato: larissafortesb@hotmail.com

⁴ Acadêmica da 6ª fase do curso de Licenciatura em Pedagogia e bolsista de monitoria do programa de extensão Seminário Permanente em Educação Infantil da Universidade Federal da Fronteira Sul – campus Erechim/RS. Contato: milena._mortari@hotmail.com

⁵ Acadêmica da 6ª fase do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul – campus Erechim/RS. Contato: dieelly_ctrl@hotmail.com

⁶ Área de Conhecimento: Ciências Humanas. Formato: Comunicação Oral.



diversidade de conteúdo, podendo ser utilizados em diferentes níveis de escrita. Exemplo disso é o "Soletrando", no qual se monta a imagem do animal a partir da colocação das letras. No jogo "Sí-la-bas", a criança procura sílabas que estão prontas e monta palavras a partir das figuras que possui o jogo, podendo, também, formar muitas outras. Vale ainda nos remeter que o primeiro contato que os estudantes devem ter com a língua escrita é com palavras mais significativas para a turma, como o próprio nome deles, o dos colegas, da professora, para, depois, ser ampliado o repertório a partir destes jogos de nossa análise e de outros confeccionados pela turma. Diante disso, conclui-se que, partindo dessa prática, o professor estará mais ciente dos processos que o aluno enfrenta, conseguirá planejar situações significativas que auxiliam na produção das crianças, os desafiando de maneira aprazível, colocando-os como sujeitos participantes do processo de aprendizagem e, então, facilitando a construção e a reflexão do funcionamento do sistema de escrita.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Ludicidade. Aprendizagem significativa.