

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO PRIMEIRO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL

THE IMPORTANCE OF GAMES IN THE LITERACY OF FIRST-YEAR STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL

IMPORTANCIA DE LOS JUEGOS EN LA ALFABETIZACIÓN DE ALUMNOS DE PRIMER GRADO DE LA EDUCACIÓN INICIAL

Aline Bueno¹

Resumo

Este artigo tem como principal objetivo demonstrar a importância dos jogos e brincadeiras e analisar como podem ser usados no processo de alfabetização das séries iniciais. Antigamente o jogo era visto como uma forma de recreação, um passatempo; era usado para o lazer ou cumprimento de horário. As brincadeiras realizavam-se sem planejamento e sem objetivo, apenas para que as crianças se divertissem no seu tempo livre. Hoje em dia o pensamento sobre o lúdico mudou e ele se tornou um fiel aliado no processo de aprendizagem dentro das salas de aula. Na alfabetização, auxilia no desenvolvimento das aulas, abre um leque de possibilidades para o planejamento do professor e ajuda os alunos a superar dificuldades nesse processo, que se produz de modo prazeroso e eficiente. Assim, tem amplo valor na educação atual. Os recursos metodológicos utilizados nesse trabalho foram pesquisas bibliográficas.

Palavras-chave: alfabetização; lúdico; professor; criança.

Abstract

This article aims to demonstrate the importance of games and analyze how they can be used in the literacy process of the initial series. In the past, games were seen as a form of recreation, a hobby; it was used for leisure or scheduling. The games were performed without planning and without objective, only so that the children could have fun in their free time. Nowadays, the idea of playfulness has changed, and it has become a faithful ally in the learning process within the classrooms. In relation to literacy, it assists in the development of classes, opens a range of possibilities for teacher planning, and helps students to overcome difficulties in this process, which is produced in a pleasant and efficient way. Thus, it has great value in current education. The methodological resources used in this study were bibliographic research.

Keywords: literacy; playfulness; teacher; child.

Resumen

Este artículo tiene como principal objetivo demostrar la importancia de los juegos y analizar cómo pueden ser usados en el proceso de alfabetización de los grados iniciales. Antes, los juegos eran vistos como forma de recreación, como pasatiempo; se usaban para el recreo o para completar el horario. Se realizaban sin planificación y sin objetivo, solo para que los niños se divirtieran en su tiempo libre. Hoy día el concepto acerca de lo lúdico ha cambiado y este se ha transformado en fiel aliado en el proceso de aprendizaje en las aulas. En la alfabetización, apoya el desarrollo de las clases, abre un abanico de posibilidades para la planificación del maestro y ayuda a los alumnos a superar dificultades en ese proceso, que se produce de forma placentera y eficiente. Así, es de gran valor para la educación actual. Los recursos metodológicos utilizados en este trabajo fueron revisiones bibliográficas.

Palabras-clave: alfabetización; lúdico; maestro; niño.

¹ Acadêmica no curso de Pedagogia no Centro Universitário Internacional UNINTER. E-mail: linnebueno@hotmail.com.

1 Introdução

A alfabetização tem sido uma das principais metas da educação no Brasil, na qual tem-se investido para que os alunos estejam alfabetizados nos primeiros anos do ensino fundamental. A aprendizagem lúdica é um tema que ocupa espaço no panorama educacional; o jogo e a brincadeira são da natureza das crianças e a sua utilização como ferramenta no cotidiano escolar produz conhecimento, aprendizagem e desenvolvimento infantil.

As crianças precisam encontrar um lugar na escola que estimule a ludicidade, pois brincar as ajuda a combater os medos, a experimentar novas sensações, assumir papéis diferentes, a explorar-se a si mesmas e aceitar o outro. Portanto, é necessário compreender a importância de usar jogos e brincadeiras na prática educacional. Este estudo tem o propósito de pesquisar e apontar a importância dos jogos e brincadeiras nas séries iniciais.

Os métodos educacionais sempre foram muito discutidos pela classe docente. Normalmente, professores, preocupados com a educação tradicional, esquecem-se de que cada criança precisa de seu tempo e de estímulos para alcançar a alfabetização. Os docentes acabam deixando a ludicidade de lado, esquecendo que ela é uma ferramenta de extrema importância para o processo de alfabetização.

O estudo de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização é fundamental no trabalho pedagógico; o uso dessas práticas proporciona ao professor diversas possibilidades para ajudar no desenvolvimento cognitivo da criança, na superação de problemas e dificuldades de aprendizagem. Na atualidade, crianças a partir de 6 anos de idade ingressam nas séries iniciais do ensino fundamental e são inseridas no processo de alfabetização e letramento, que deve acontecer de forma prazerosa.

O lúdico contribui para o processo de alfabetização dos alunos, porque a ludicidade compreende um modo mais agradável de desenvolver a aprendizagem, fazendo com que o aluno se aproprie da leitura e da escrita mais fácil e rapidamente; além disso, atividades lúdicas como jogos e brincadeiras despertam no aluno um maior interesse e o deixam mais envolvido e motivado para aprender.

Este estudo tem por objetivo estudar o desenvolvimento da criança, pesquisar sobre os processos da alfabetização e os níveis conceituais pelos que a criança passa no seu processo de alfabetização, ampliar conhecimentos sobre o lúdico e a utilização dos jogos e brincadeiras na alfabetização — como recurso pedagógico no cotidiano escolar — e apontar as dificuldades que os educadores encontram ao utilizar esses recursos para alfabetizar.

Os procedimentos para a realização desse trabalho se baseiam em uma pesquisa bibliográfica; sendo assim, este estudo compartilha novos conhecimentos sobre os jogos e as brincadeiras na alfabetização, baseado em leituras, análise de matérias publicadas, coleta de dados de revistas e livros.

2 Jogos e brincadeiras na alfabetização

2.1 Os processos do desenvolvimento da alfabetização, segundo Emilia Ferreiro

A alfabetização é um processo fundamental na vida do aluno, dentro e fora do ambiente escolar; é uma das etapas mais importantes do ensino-aprendizagem, no qual o aluno aprende a ler e a escrever para assim dar continuidade à sua vida escolar. Segundo Tfouni (2010, p. 11), “A alfabetização refere-se à aquisição da escrita, enquanto aprendizagem de habilidades para leitura e escrita e as chamadas práticas de linguagem”. Desse modo, a alfabetização consiste na apropriação da escrita e da leitura, elementos de extrema importância para o indivíduo e a sociedade.

Emília Ferreiro, psicóloga e pedagoga argentina, revolucionou o conhecimento que se tinha sobre a alfabetização, com diversos estudos sobre a teoria de Piaget relativos aos processos da alfabetização infantil; ela explica os processos e métodos que levam uma criança a ler e a escrever. Nos dias atuais, muitos docentes ainda estão presos à alfabetização tradicional e definem, de forma incorreta, os processos da alfabetização como sinônimos de uma técnica. Emília Ferreiro, com o estudo *Psicogênese da escrita* (1985), obra escrita em conjunto com Ana Teberoski, muda o foco de “como ensinar” para “como aprender”. Ela busca explicar os mecanismos de leitura e escrita e tem com eixo de pesquisa a criança, com um papel ativo na construção do seu conhecimento. Na aprendizagem inicial, as práticas pedagógicas utilizadas pelos professores muitas vezes são baseadas na junção de sílabas simples, memorização de sons, decifração e cópia. Esses métodos ultrapassados fazem com que a criança se torne um espectador passivo ou um receptor mecânico, pois não participa do processo de construção do próprio conhecimento.

Quando o aluno somente realiza cópias ou segue um modelo preestabelecido pelo professor, ele não reflete e não pode ser considerado ativo.

Um sujeito intelectualmente ativo não é um sujeito que “faz muitas coisas”, nem um sujeito que tem uma atividade observável. Um sujeito ativo é um sujeito que compra, exclui, ordena, categoriza, reformula, comprova, formula hipóteses, reorganiza e etc. em ação interiorizada (pensamento) ou em ação efetiva, segundo seu nível de desenvolvimento. Um sujeito que está realizando algo materialmente, porém seguindo

as instruções ou modelos para ser copiados, dado por outro, não é habitualmente um sujeito intelectualmente ativo (FERREIRO; TEBEROSKI, 1985, p. 29).

Seguindo a pesquisa de Ferreiro, o quadro geral da alfabetização no Brasil coincide com a ideia de que os alunos devem pensar e agir para se alfabetizar. Nos meados dos anos 70 e 80, os exercícios de pontilhado definiam a alfabetização como uma simples transmissão de técnicas; acreditava-se que essa era a melhor forma de ensinar as crianças a ler e a escrever. Práticas como repetições de exercícios eram regra e levavam a uma alfabetização errada, onde a criança lia porém não entendia e apresentava dificuldade para escrever.

De acordo com a pesquisa *Psicogênese da escrita*, toda criança passa por quatro níveis conceituais diferentes, estruturais e gradativos; são eles: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético.

O nível pré-silábico é o primeiro nível da alfabetização; nele a criança não estabelece elo entre o som e a escrita, ela registra desenhos e “garatujas” (esse termo em geral se refere aos primeiros rabiscos infantis). Na sequência, desenha símbolos e pseudoletas (linhas em formatos de “ems”, bolinhas e rabiscos); nessa etapa, passa pelo realismo nominal, quando acredita que a escrita simboliza o nome dos objetos, coisas grandes tem nomes grandes e pequenas nomes pequenos. Como explica Morais (2012, p. 56) “o aprendiz pensa que a formiga deve ser escrita com poucas letras, porque ela é “pequeninha”. Ao passo que boi deve ter muitas letras, já que “é um animal muito grande”. No final desse nível, a criança precisa saber a diferença entre desenho e escrita, precisa reconhecer que utilizamos letras para escrever e não apenas desenhos e símbolos. Ela percebe que as letras servem para escrever porém ainda não sabe como isso acontece.

No nível silábico, a criança começa a entender que a escrita corresponde à fala, e tenta fonetizar a escrita dando valor sonoro às letras; conta os “pedaços sonoros” e usa uma letra para representar cada sílaba. Escreve somente com vogais, apenas consoantes ou utiliza as duas, mas sempre representando uma letra para cada sílaba ou frase. Esse nível é muito importante, pois permite à criança achar um meio de entender a ligação entre a totalidade e as partes que compõem uma palavra, conforme estabelecem Ferreiro e Teberoski (1985, p. 92). Porém, ela ainda precisa aprender a dar valor sonoro a todas as letras, entender que não são necessárias muitas letras para escrever, apenas o essencial para representar a fala e perceber que palavras diferentes são escritas com letras e ordens diferentes, entre outros aprendizados.

O nível silábico-alfabético é o terceiro nível e só acontece quando o silábico é superado; nele a criança passa a compreender que a escrita representa o som da fala. Ela atribui um valor sonoro a cada sílaba das palavras que registra, relacionando a escrita à fala. Algumas escrevem

silabicamente, sem valor sonoro (PICOLLI; CAMINI, 2013). O nível silábico-alfabético é um nível de transição, quando a criança percebe que os adultos não conseguem ler o que ela escreve. Passa a compreender que a escrita representa o som da fala e a entender fonema por fonema; começa a combinar letras na mesma palavra para tentar combinações de sons. Já percebe que há necessidade de mais de uma letra para a maioria das sílabas e reconhece o som das letras nesse momento; a criança está mais perto da alfabetização e quanto mais ela pensa, escreve e compara seus escritos, mais perto estará do nível alfabético.

O nível alfabético é o último citado por Emília Ferreiro; nele a criança entende que a escrita tem uma função muito importante, a comunicação. Ela agora consegue ler e expressar graficamente o que pensa ou fala, pode omitir letras quando mistura os níveis alfabéticos e silábicos. Nesse nível, já conhece o valor sonoro de todas as letras, porém escreve foneticamente, ou seja, estabelece a relação entre o som e a letra e ainda não consegue escrever ortograficamente. Já conhece o valor sonoro das letras e apresenta estabilidade na escrita, procura adequar a escrita à fala. Segundo Leão (2011, p. 36), nesse nível “constata-se a estruturação dos vários elementos que compõem os sistemas da escrita e a criança começa a diferenciar algumas unidades linguísticas como letras, sílabas, frases”. Nesse momento a criança passa a compreender o sentido da escrita e leitura na sua vida e compreende a sua importância na vida social.

Todos os níveis pelos que ela passa são de extrema importância para o desenvolvimento e aprimoramento do seu aprendizado; os professores devem buscar meios eficazes para contribuir com esse processo.

2.2 A importância da ludicidade na educação escolar

O lúdico pode ser definido como uma fonte metodológica utilizada pelos educadores para apoiar a aprendizagem das crianças em contextos educacionais. De acordo com Costa (2005, p. 45), “A palavra lúdico vem do latim *ludus* e significa brincar. Nesse brincar estão incluídos os jogos, brinquedos e brincadeiras e a palavra é relativa também à conduta daquele que joga, que brinca e que se diverte”.

O jogo e a brincadeira são atividades lúdicas que sempre estarão presentes na vida do ser humano, cada atividade lúdica tem características próprias, mas também outras semelhantes. No Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p. 270), “a brincadeira é entendida como uma linguagem infantil que mantém um vínculo essencial com

aquilo que é o não-brincar. Toda brincadeira é uma imitação transformada, no plano das emoções e das ideias, de uma realidade interiormente vivenciada”.

Várias definições para os jogos e brincadeiras são idealizadas por pensadores no decorrer dos anos; nos relatos sobre a brincadeira infantil, Vygotsky (1991, p. 63) afirma que “esta é uma situação imaginária criada pela criança e onde ela pode, no mundo da fantasia, satisfazer desejos até então impossíveis para a sua realidade. Portanto, o brincar ‘é imaginação em ação’”.

A criança poderá utilizar matérias que servirão para representar uma realidade ausente, por exemplo, uma vareta de madeira como uma espada, um boneco como filho no jogo de casinha, papéis cortados como dinheiro para ser usado no jogo de lojinha. Nesses casos ela seria capaz de imaginar, abstrair as características dos objetos reais (o boneco, a vareta e os pedaços de papel) e se deter no significado definido pela brincadeira (VYGOTSKY, 1991, p. 110).

Os jogos, do ponto de vista de um brincar infantil, são situações em que há uma disputa de uma partida como o xadrez, jogos de tabuleiro, futebol, dominó, quebra-cabeça ou amarelinha. Na partida de xadrez, por exemplo, regras externas orientam as ações de cada jogador; tais ações dependem da estratégia do adversário. O jogo desafia, o jogador quer vencer e para isso vai encontrar ou produzir meios que, dentro dos limites definidos, levam à vitória. O que é marcante no jogo é a existência de regras, que é a ordem posta no ato de jogar. “A brincadeira simboliza a possibilidade de resolver a situação causada, de um lado, pela necessidade de ação da criança e de outro lado por sua impossibilidade de executar as operações exigidas por essas ações” (REGO, 1995, p. 82).

Ao longo dos anos, diversos estudos têm se mostrado eficazes no contexto da relação entre o brincar e o alfabetizar. Diversos teóricos têm afirmado e comprovado a importância da ludicidade na educação escolar. O brincar faz parte do ambiente natural da criança; brincando ela aprende de forma prazerosa e eficaz. Piaget (1994, p. 75) afirma que “os jogos e as atividades lúdicas se tornam mais importantes à medida que a criança cresce com a manipulação de diferentes materiais, ela começa a criar e recriar as coisas, o que já requer uma adaptação mais completa”. Essa adaptação só é possível a partir do momento em que ela mesma evolui internamente, traduzindo essas atividades lúdicas (ou seja, sua vida concreta) para a linguagem escrita. Freire e Illich (1976, p. 109) dizem que “os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais”. Isso os professores conseguem perceber tranquilamente dentro da sala de aula porque, quando está brincando, a criança demonstra verdadeiramente como vê o mundo, como se vê e vê o próximo; esse próximo é o próprio professor.

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo, que pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola (KISHIMOTO, 1994, p. 13).

Piaget (1976, p. 160) diz que tanto a brincadeira como os jogos são essenciais para contribuir para o processo de aprendizagem; não é apenas um lançamento ou entretenimento para queimar as energias da criança, mas uma forma de contribuir e enriquecer o seu desenvolvimento intelectual. Em relação a essa citação, Piaget explica:

O jogo é portanto, sob suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação da real atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do eu. Por isso, os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças um material conveniente, a fim de que jogando elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil (PIAGET, 1976, p. 163).

O ambiente escolar deve ser um local onde a eficiência seja constantemente buscada, por meio de jogos e brincadeiras, que auxiliam na construção do conhecimento de forma eficaz e contagiosa.

O ser humano, em seu dia a dia, vive para aprender, e esse aprendizado ocorre por meio da interação com o meio em que vive. O jogo é uma ferramenta fundamental na constituição da aprendizagem. Segundo Piaget (1976, p. 161), o desenvolvimento cognitivo de uma criança não se deve só à acumulação de informações recebidas, mas é decorrente de um processo de elaboração essencialmente baseada nas atividades da criança. Ao interagir com o ambiente, ela desenvolve estruturas por meio de esquemas de ação, ou seja, por meio de uma sequência bem definida de ações físicas e mentais. O jogo ajuda nesse processo.

Almeida e Freire (2007, p. 272) dizem que “O jogo como recurso pedagógico tem como função agir de forma espontânea na criança, diminuindo a atenção interior e admitindo a educação do comportamento”. Portanto, perceberam que o jogo como atividade lúdica, facilita o desenvolvimento físico, mental, emocional e social da criança.

Vygotsky comenta que:

O lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (VYGOTSKY, 1991, p. 55).

O jogo é tão importante como recurso pedagógico que colabora categoricamente para fortalecer o respeito mútuo, a obediência às regras, o ser responsável, o senso de justiça, a solidariedade e elimina o individualismo.

As atividades lúdicas — como jogos e brincadeiras — não devem ser vistas como passatempo ou algo banal na vida das crianças, mas sim como uma ferramenta enriquecedora no processo de aprendizagem. É com essas atividades que as crianças se tornam indivíduos críticos, que solucionam problemas para a construção do seu conhecimento.

As atividades lúdicas na escola precisam ser vistas como elementos fundamentais para o desenvolvimento infantil, contribuindo para a aprendizagem e formação das crianças no momento em que estão inseridas no contexto das atividades propostas pelo(a) professor(a), na organização da sala de aula e da escola, imersas nos conteúdos da grade curricular de forma que sejam atividades praticadas não com um intuito único de se divertir, ou de criar, ou de se movimentar, ou de aprender determinado conteúdo (VARGAS; ZAVELINSKI, 2011, p. 21).

A utilização de jogos e brincadeiras é um estímulo para o desenvolvimento da criança, levando-a a aprender e a valorizar o trabalho individual ou em grupo.

2.3 A alfabetização por meio de jogos e brincadeiras e as dificuldades encontradas pelos professores

Dentro da sala de aula os professores têm a liberdade de propor atividades específicas, com o objetivo de criar condições para que os alunos aprendam determinados conteúdos; porém muitas vezes estas são atividades distintas da sua realidade fora da escola.

É preciso sempre equilibrar e cuidar para que no processo de ensino os alunos tenham acesso a práticas sociais reais, principalmente para uma alfabetização prazerosa. Quando falamos em utilizar o lúdico como recurso pedagógico, surge a seguinte questão: como trabalhar os jogos em sala de aula? Para começar a responder essa questão, seja qual for o recurso lúdico utilizado, sabemos que ele deve ser planejado, orientado, adaptado para todos e com objetivos claros. A intervenção é necessária para ver o desempenho e a atenção individual do aluno; deve haver um momento onde o professor orientará as crianças. Quando jogos e brincadeiras são realizados na escola, um plano de ação deve ser implantado para que as intervenções de alfabetização necessárias possam ser implementadas.

Pensamos que jogos e brincadeiras é algo difícil de ser trabalhado, porém existem inúmeros caminhos a serem seguidos para que isso aconteça. Um exemplo de atividade é brincar com o som das palavras, manipular as estruturas e características que as compõem, como sílabas, rimas e fonemas. “Brincar com o som das palavras é então pensar sobre a

linguagem para poder se divertir com ela. A brincadeira com esses sons é extremamente importante para a aprendizagem da escrita” (ADAMS, 2008).

As brincadeiras sonoras presentes em alguns textos — como poemas, trava-línguas, cantigas, parlendas — ou em alguns jogos verbais permitem que a criança preste atenção a esses aspectos da linguagem e se divirta com eles. Reflete sobre sons que compõem uma palavra, busca aquela que contenha determinado som, formando novas palavras ao retirar sílabas ou acrescentar outras.

Segundo Russo e Vian (2001, p. 25),

[...] é em brincadeiras como essas que as crianças têm a oportunidade de colocar em prática diferentes habilidades relacionadas à alfabetização, pois se deixa de tratar a língua apenas como um meio que permite a comunicação e passa-se a considerá-la também como um objeto, um quebra-cabeça, em que as partes permutam e formam novos textos, novas palavras.

Música, rimas e poesia são recursos muito eficazes para promover a aprendizagem dentro da sala de aula. Mello (1995) afirma que “a poesia infantil é constituída pelos poemas narrativos por meio de brincadeiras ou jogos ou [...] histórias contadas em versos com rima e ritmo”.

As rimas são tão gostosas de ler e ouvir quando são bem escolhidas; bem trabalhadas se tornam brincadeiras deliciosas no momento da alfabetização. Um exemplo de poesia infantil de Vinicius de Moraes com rimas gostosas que encantam as crianças:

O PATO - Vinicius de Moraes (1970)
LÁ VEM O PATO
PATA AQUI, PATA ACOLÁ
LÁ VEM O PATO
PARA VER O QUE É QUE HÁ.

Com essa poesia, o professor consegue realizar inúmeras atividades e brincadeiras, em duplas ou em grupos. Por exemplo, o professor pode trabalhar a letra “P” do alfabeto, a repetição de letras e sílabas, as vogais e as consoantes da palavra “PATO”, jogar bingo de palavras; também pode formar grupos para dramatizarem a poesia e cada aluno pode inventar uma nova rima para essa poesia e a mais engraçada é a vencedora.

Exemplo de atividade para serem realizadas tomando como base o poema *O pato* de Vinicius de Moraes:

Figura 1: Atividade bingo de palavras.



Fonte: <https://cantinhopreferidodamah.blogspot.com>.

Não somente a rima pode ser utilizada dentro dos jogos e brincadeiras, mas também a repetição de sons, como a cantiga popular *O sapo não lava o pé*, onde a letra é cantada e combinada com os movimentos.

Os jogos musicais, quando utilizados de forma lúdica, participativa e não competitiva, podem constituir uma fonte rica de aprendizado, motivação e neurodesenvolvimento. Em geral, os jogos acontecem em aulas coletivas, o que obviamente visa a estimulação dos sistemas de orientação espacial e do pensamento social. Jogos de memória de timbres, notas e instrumentos, dominós de células rítmicas ou instrumentos musicais e brincadeiras de solfejo podem ativar os sistemas de controle de atenção, da memória, da linguagem, de ordenação sequencial e do pensamento superior. Já os jogos que utilizam o corpo, tais como mímica de sons imaginários, brincadeira da cadeira, cantigas de roda, encenações musicais e pequenas danças podem incentivar o sistema da memória, de orientação espacial, motor e de pensamento social, entre outras. Além de prazerosos, os jogos musicais de participação ativa podem constituir exemplos típicos do “aprendizado divertido” (ILARI, 2003, p. 15).

Nas brincadeiras sonoras o importante é que a proposta leve em conta as regras. Ao propor diferentes brincadeiras sonoras envolvendo a linguagem oral, como encontrar palavras que iniciem com o mesmo som, encontrar rimas, formar novas palavras, brincar com textos, lança-se desafios que as crianças só conseguirão realizar com sucesso se ficarem atentas à estrutura sonora da língua. O professor deve trabalhar conforme a faixa etária de cada turma;

em uma sala de primeiro ano, por exemplo, o professor alfabetizador pode trabalhar de um modo mais simplificado, com jogos como dominó, feitos com rótulos de embalagens e letras, bingo de letras, confecção de fantoches e máscaras com as vogais para dramatizar e realizar brincadeiras, salada de letras, dados com sílabas, jogos de caça-palavras, brincadeira de “o que é o que é” com palavras aprendidas durante a semana, entre outras inúmeras atividades.

O desenvolvimento da linguagem é uma experiência pessoal e individual, cabe à escola proporcionar as mais variadas situações de interação para que o aluno tenha condições de se desenvolver. Os educadores devem propor uma variedade de alternativas para as interações dos alunos com o lúdico, levando sempre em consideração o fato de que a alfabetização é um método global, contínuo e progressivo, e que cada criança segue um caminho próprio para o seu desenvolvimento.

Construir um ambiente de aprendizagem de qualidade é um dos grandes desafios que a rede de escolas públicas enfrenta no Brasil; diariamente depara-se com situações que dificultam a aprendizagem e a execução das aulas, entre elas a falta de apoio pedagógico — pois os professores, sozinhos, devem organizar o processo de ensino e aprendizagem —, a falta de auxílio para questões do dia a dia e de parceria para projetos diferenciados.

Os currículos ultrapassados também dificultam a vida dos professores, currículos defasados dificultam a interatividade na sala de aula. Mas a dificuldade mais comum é a escassez de recursos pedagógicos, que impacta desfavoravelmente no cotidiano dos professores que, em casos extremos, precisam tirar dinheiro do próprio bolso para comprar materiais para ministrar as aulas. Todas essas questões precisam ser enfrentadas por políticas públicas adequadas e eficientes. Para acontecer uma educação de qualidade é necessário mais do que a boa vontade do professor, pois "Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção" (FREIRE, 1996, p. 14). Combater a instabilidade do trabalho docente requer um planejamento cuidadoso por parte dos gestores e administradores de cada instituição.

3 Metodologia

Este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) foi realizado utilizando a metodologia de pesquisa bibliográfica e qualitativa, realizada em bibliotecas físicas e virtuais, sites, revistas e publicações sobre o tema escolhido: *A importância dos jogos e brincadeiras na alfabetização de alunos do primeiro ano.*

Um estudo bibliográfico é uma investigação ou exame de artigos publicados com base na teoria que norteará o trabalho, que requer dedicação, pesquisa e análise.

Por meio da exploração e organização dos resultados do estudo da literatura especializada foi possível um maior entendimento crítico das fontes sobre o tema. Segundo Gil (2002, p. 44),

A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos. Embora em quase todos os estudos seja exigido algum tipo de trabalho dessa natureza, há pesquisas desenvolvidas exclusivamente a partir de fontes bibliográficas. Boa parte dos estudos exploratórios pode ser definida como pesquisas bibliográficas. As pesquisas sobre ideologias, bem como aquelas que se propõem a análise das diversas posições acerca de um problema, também costumam ser desenvolvidas quase exclusivamente mediante fontes bibliográficas.

A pesquisa foi desenvolvida a partir da análise e organização dos dados bibliográficos que permitiram uma maior compreensão do tema estudado. A pesquisa bibliográfica, de acordo com o pensamento de Prodanov e Freitas (2013, p. 54), coloca o pesquisador em contato direto com toda a produção escrita sobre a temática que está sendo estudada. Para os autores, “Na pesquisa bibliográfica, é importante que o pesquisador verifique a veracidade dos dados obtidos, observando as possíveis incoerências ou contradições que as obras possam apresentar”. O estudo foi desenvolvido por meio de uma revisão minuciosa da literatura científica, que proporcionou o melhor embasamento para o problema a ser estudado, partindo do procedimento mais adequado.

A importância da pesquisa bibliográfica está, portanto, ligada ao fato de que novas descobertas são buscadas com base em conhecimentos já desenvolvidos e produzidos. A pesquisa bibliográfica é considerada uma ferramenta de aprendizado e amadurecimento, levando em consideração aspectos de novos avanços e descobertas em diversas áreas do conhecimento.

4 Considerações finais

Este trabalho demonstrou a importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e a importância da relação entre o brincar e o aprender; quando a criança brinca ela mergulha em um mundo imaginário onde tudo pode e tudo acontece do jeito que ela espera, ficando muito mais fácil aprender. É importante que o momento para brincar e jogar seja entendido como algo sério e necessário. Oferecer uma experiência lúdica no contexto escolar

como uma ferramenta educacional significa que todas as necessidades de uma criança podem ser atendidas.

Na educação básica vimos a necessidade e a importância de não ver o aluno como um “papel em branco”; entendemos que cada criança já vem com uma bagagem de vida e experiências que devem ser respeitadas e aproveitadas pelos professores. A maioria delas, ao ingressarem à escola, estão fazendo o seu primeiro contato com o mundo, com a cultura e com a sociedade. Nesse processo irão adquirir novos conhecimentos e novos aprendizados, sobre outras pessoas e sobre si mesmas e é dever dos professores auxiliá-las a descobrir o mundo; é preciso traduzi-lo de forma compreensível, oportunizando a ampliação de conhecimentos e experiências.

Para que a criança tenha motivação em aprender, o lúdico, ou mais precisamente os jogos e brincadeiras, têm sido os melhores recursos pedagógicos para o trabalho na alfabetização; o lúdico incentiva e a criança se sente motivada, desafiada a descobrir, a construir um novo conhecimento, a se superar e a querer sempre mais. O progresso na alfabetização exige transformação da escola em um “ambiente alfabetizado”, com inúmeros estímulos que provoquem atos de leitura e escrita, como por exemplo jogos e brincadeiras, que permitam que a criança se sinta acolhida e à vontade para aprender.

Acredito que pudemos atender os desafios propostos na pesquisa. Também consolidamos nossa filosofia de aprendizagem, a grande alegria da alfabetização. Por isso, algumas pessoas afirmam que “Aprender está ficando cada vez mais interessante, ensinar cada vez menos tradicional”. Também acredito que, quando agregamos criatividade, espontaneidade, alegria, música, histórias, fantasia e muita imaginação à nossa prática pedagógica, proporcionamos às crianças o desenvolvimento da capacidade de buscar e descobrir novos caminhos. Isso torna o processo de alfabetização um passo básico e agradável no mundo do ensino.

Referências

- ADAMS, M. J. **Consciência fonológica em crianças pequenas**. Porto Alegre: Artmed, 2008.
- ALMEIDA, L. S.; FREIRE, T. **Metodologia da investigação em psicologia e educação**. Braga: Psiquilíbrio, 2007.
- BRASIL. Secretaria da Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- COSTA, S. A formação do professor e suas implicações éticas e estéticas. **Psicopedagogia on line**. Educação e saúde mental, 28 de junho de 2005.

FERREIRO, E.; TEBEROSKI, A. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.

FREIRE, P.; ILLICH, I. **Diálogo: desescolarizaciones, estructuras, liberaciones, educación**. Buenos Aires: Búsqueda – CELADEL, 1975.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. São Paulo: Atlas, 2002.

ILARI, B. A música e o cérebro: algumas implicações do neurodesenvolvimento para a educação musical. **Revista da ABEM**, v. 11, n. 9, 2003. Disponível em: <http://www.abemeducacaomusical.com.br/revistas/revistaabem/index.php/revistaabem/article/view/395>. Acesso em: 01 dez. 2021.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

LEÃO, D. V. **Aquisição da língua escrita, efeitos significantes**. Goiânia: PUC GOIAS, 2011.

MELLO, A. M. L. de. **Literatura infanto-juvenil: prosa & poesia**. Goiânia: UFG, 1995.

MORAES, V. de. **A Arca de Noé**. São Paulo: Companhia das Letras, 2004.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

PIAGET, J. **O juízo moral na criança**. Rio de Janeiro/ São Paulo: Summus, 1994.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Trad. de Dirceu Accioly Lindoso e Rosa Maria Ribeiro da Silva. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1976.

PICOLLI, Luciana; CAMINI, Patrícia. **Práticas pedagógicas em alfabetização: espaço, tempo e corporeidade**. Porto Alegre: Edelbra, 2013.

PRODANOV, C. C.; FREITAS, E. C. **Metodologia do trabalho científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico**. Novo Hamburgo, RS: Feevale, 2013.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. Rio de Janeiro: Vozes, 1995.

RUSSO, M. F.; VIAN, M. I. **Alfabetização: um processo em construção**. São Paulo: Saraiva, 2001.

TFOUNI, L. V. **Letramento e alfabetização**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2010.

VARGAS, J.; ZAVELINSKI, A. L. Práticas docentes no ensino fundamental: reflexões sobre o brincar e o estudar. **Revista Didática Sistemica**, Rio Grande – RS, v. 13, n. 2, 2011.

VYGOTSKY, L. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. Tradução de José Cipolla Neto. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

VYGOTSKY, L. S. O papel do brincar no desenvolvimento. *In*: VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológico superiores**. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

Anexos

O PATO (Vinícius de Moraes)

Lá vem o pato
Pata aqui, pata acolá
Lá vem o pato
Para ver o que é que há.
O pato pateta
Pintou o caneco
Surrou a galinha
Bateu no marreco
Pulou do poleiro
No pé do cavalo
Levou um coice
Criou um galo
Comeu um pedaço
De jenipapo
Ficou engasgado
Com dor no papo
Caiu no poço
Quebrou a tigela
Tantas fez o moço
Que foi pra panela.

Rio de Janeiro, 1970.