

N. CLASS.
CUTTER
ANO/EDIÇÃO

FACULDADE TRÊS PONTAS – FATEPS
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA
EDILAINÉ MANTOVANI INÁCIO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Três Pontas
2016

FEPESMIG

EDILAINE MANTOVANI INACIO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em
Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como
pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura sob a
orientação da Profa. Esp. Ana Cristina Naves.

**Três Pontas
2015**

EDILAINE MANTOVANI INÁCIO

**A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Artigo apresentado ao Curso de Licenciatura em
Pedagogia da Faculdade Três Pontas – FATEPS como
pré-requisito para obtenção do grau de licenciatura pela
Banca Examinadora composta pelos membros:

Aprovado(a) em: ____ / ____ / ____.

Profa. Esp. Ana Cristina Naves

Profa. Lauriane Roze Robereto



Profa Ma. Eliane Maria Morais Menegatto

OBS.:

A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL

Edilaine Mantovani Inácio*
Ana Cristina Naves**

RESUMO

Este trabalho demonstra a importância dos jogos pedagógicos na alfabetização. Tal abordagem se faz necessária, pois os jogos são peças fundamentais para o desenvolvimento das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental, onde ela desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea. O objetivo desta pesquisa é conhecer a importância dos jogos, apresentar a real contribuição destes e auxiliar o trabalho do professor. Este propósito foi conseguido mediante revisão bibliográfica de autores como Kishimoto(1994); Sommerhalder; Alves (2011); Santos (2000;2011) e outros. O estudo evidenciou a necessidade do uso dos jogos pedagógicos como recursos para o professor no processo ensino e aprendizagem, uma vez que estes são de grande contribuição para o desenvolvimento intelectual e social da criança. Por meio do jogo a criança aprende de maneira prazerosa, lúdica e criativa, além de ser mais interessante e significativa.

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos. Alfabetização. Desenvolvimento.

1 INTRODUÇÃO

Acredita-se que os jogos podem ajudar no desenvolvimento social, emocional e cognitivo dos alunos, podendo testar suas hipóteses e explorar a espontaneidade dos mesmos. Pensando assim, as atividades com jogos devem fazer parte do processo de alfabetização dos alunos de forma e frequência adequadas.

O projeto é de suma importância para mostrar que os jogos são peças fundamentais para o desenvolvimento das crianças nos anos iniciais. A criança desenvolve o seu raciocínio e conduz o seu conhecimento de forma descontraída e espontânea, no brincar, ela constrói um

*Edilaine Mantovani Inácio - Graduanda do Curso de Licenciatura de Pedagogia da FATEPS.

Email:edilaine_tp@hotmail.com

** Ana Cristina Naves. Profª. do Curso de Licenciatura de Pedagogia da FATEPS. Email: didanv@bol.com.br
espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo. Os jogos são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento.

É importante salientar também a contribuição do trabalho para os profissionais da educação, que atuam na área da alfabetização e letramento e, principalmente, para os alunos que irão se beneficiar com o uso dos jogos durante este processo.

Pensando no processo de alfabetização e nas positivas contribuições dos jogos para o desenvolvimento da aprendizagem, de maneira espontânea, enriquecida, prazerosa e significativa, percebe-se a relevância do uso dos jogos na alfabetização e letramento auxiliando no desenvolvimento integral da criança neste processo de aprendizagem e ressaltar o papel do professor.

Sendo o professor é um dos responsáveis pela formação do caráter da criança enquanto este está em formação, por isso, a formação do professor precisa ser eficiente, não basta só a formação, mais também que este tenha formação continuada dando-lhes base para aprimorar sua prática e dar o melhor de si para que os alunos possam ter uma devida aquisição dos códigos da língua falada e escrita.

2 O JOGO PEDAGÓGICO

O jogo é uma atividade em que o aluno pode aprender brincando, de maneira livre em que ele se sinta menos pressionado. O jogo está presente em várias partes do dia das crianças facilitando para que elas se libertem em suas satisfações, interesses, desejos, na sua coordenação motora, no seu desenvolvimento pessoal e social.

Há vários tipos de jogos, entre eles, jogos motores, cognitivos, jogos intelectuais, jogos competitivos e jogos de cooperação, individuais ou coletivos, de faz de conta, simbólicos, verbais. A variedade de jogos conhecidos mostra a multiplicidade desta categoria e a dificuldade para se compreender o que é “jogo”.

Entre os autores que discutem as características do jogo, Kishimoto (1994, p.7) identifica pontos comuns como elementos que interligam a grande família dos jogos.

[...] liberdade de ação do jogador ou o caráter voluntário e episódico da ação lúdica; o prazer (ou desprazer), o “não sério” ou o efeito positivo; as regras (implícitas ou explícitas); a relevância do processo de brincar (o caráter improdutivo), a incerteza de seus resultados; a não literalidade ou a representação da realidade, a imaginação e a contextualização no tempo e espaço. (KISHIMOTO, 1994, p.7).

De acordo com que foi apresentado o jogo tem muitas, variedades ,daí a sua importância no processo de aprendizagem, de aprender brincando. A criança começa a se identificar, conhecendo melhor o que a cerca, dentro da sua aprendizagem e no seu tempo.

O jogo é uma forma mais prazerosa de se aprender, uma maneira da criança se envolver com a sociedade a sua volta, ajudando também na sua relação com os outros, no seu entendimento sobre o que é regra, que nem tudo é como ela quer e do jeito que ela quer. As regras permitem que ela saiba diferenciar a modalidade de cada jogo.

Kishimoto (2003, p.7 apud DANTAS; RIBEIRO) diferencia brinquedo, brincadeira e jogo trazendo que “o brinquedo será entendido sempre como objeto, suporte da brincadeira, brincadeira como descrição de uma conduta estruturada, com regras e o jogo infantil para designar tanto objetos e as regras do jogo da criança (brinquedo e brincadeiras).”

Pensando assim, é necessário então, considerar o jogo dentro do contexto em que é utilizado, a atitude daquele que joga e o significado dado ao jogo pelo observador.

Reconhecer a importância do jogo para infância nos permite pensar num ensino e numa aprendizagem mais abrangente, envolvente, e inserida na realidade, pois possibilita a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder de vista o vínculo entre o pensar, agir, e o sentir. (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.126)

Trabalhar o jogo com o aluno é uma maneira de ensiná-lo sem que ele ultrapasse o seu tempo, é construir um conhecimento que a criança irá ter gosto em dizer “eu aprendi”, pois a maneira que se foi ensinado foi prazerosa e significativa.

2.1 O jogo na escola

Com o surgimento de novas propostas de ensino-aprendizagem percebe-se a necessidade e uso de jogos pedagógicos como recursos para o professor. Estes contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual e social na criança.

Santos (2011) aponta o jogo como uma importante atividade escolar pedagógica que permite investigar, diagnosticar e intervir nas dificuldades.

Pensando assim, nota-se que através do jogo é possível estimular várias capacidades, funcionando como instrumento facilitador do processo, favorecendo o desenvolvimento cognitivo e os conhecimentos específicos.

Os jogos, nas áreas cognitiva, motora e sócio afetiva

[...] desenvolvem na criança a capacidade de observação do meio à sua volta, através de comparações de semelhanças e diferenças; Permitem a elaboração de certas estruturas: classificação, ordenação, estruturação do tempo e espaço, primeiros elementos de lógica, através de resolução de problemas simples; Facilitam a comunicação e expressão; Permitem às crianças ocasiões para criarem e construírem seus próprios brinquedos aperfeiçoando as suas habilidades; Permitem que as crianças possam avaliar suas competências motoras sendo motivado a se ultrapassarem pelo auto desafio; Permitem às crianças se livrem do seu egocentrismo;

Permitem às crianças a viverem situações de colaboração, competição e também de oposição; Permitem às crianças a conhecerem regras respeitando o parceiro, aumentando seus contatos sociais. (ARAÚJO, apud SANTOS, 2011, p.2).

O jogo é um instrumento que faz parte do aprendizado da criança desde muito cedo, além de facilitar o ensino-aprendizagem, é uma forma prazerosa de aprender, de maneira a valorizar e aumentar o interesse nas aulas de forma lúdica e criativa.

Com o jogo a criança aprende de uma forma mais agradável, ela se sente mais atraída pelo o que esta sendo mediado, com isso, estimula-se a criatividade e o interesse naquilo que a cerca e que será construído. A criança e a brincadeira fazem um par perfeito, pois ali ela se deixa levar pela vontade e desejo. Afinal, é difícil ver uma criança que não goste de brincar. Portanto, o jogo se torna

[...] uma atividade voluntária, exercida dentro de determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana. (HUIZINGA, 1980, apud SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.33).

Hunzinga (1980, apud SOMMERHALDER; ALVES, 2011) pontua essas características fundamentais para as atividades lúdicas em sala de aula: a liberdade e espontaneidade, que lhe caracteriza como atividade imaginária, que lhe confere a consciência de ser diferente da vida cotidiana .

3 A RELAÇÃO ENTRE O JOGO E A ALFABETIZAÇÃO

Compreende-se que o termo alfabetização consiste na ação de alfabetizar, ou seja, no processo de aprendizagem do alfabeto onde indivíduo faz uso do mesmo para se comunicar com outras pessoas. Com isso entende-se por alfabetização, em seu sentido próprio e específico, como processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita.

A palavra alfabeto deriva das duas primeiras letras do sistema grego, alfa e beta. Alfabetizar, em todas as línguas e em todos os tempos atuais, significa, originariamente, aprender a usar o alfabeto para escrever e ler. Alfabetizar significa saber identificar sons e letras, ler o que já está escrito, escrever o que foi lido ou falado e compreender o sentido do que foi lido e escrito. (OLIVEIRA, 2002, p.169).

Nesse sentido, observa-se que a alfabetização de um indivíduo promove sua própria socialização, pois a partir dela o mesmo conseguirá exercer influência no contexto social. A alfabetização é um conceito abrangente e seu conhecimento se estende por toda a vida.

Alfabetizar significa adquirir a habilidade de decodificar a língua oral em língua escrita (escrever) e de decodificar a língua escrita em oral (ler). A alfabetização seria um processo de representação de fonemas em grafemas (escrever) e de grafemas em fonemas (ler). (SOARES, 2003, p. 15).

Ainda Soares (2003) traz que a alfabetização depende de características culturais, os jogos já conhecidos pelas crianças são de suma importância no processo de ensino-aprendizagem e na alfabetização. Com o jogo, a criança tem mais facilidade de se expressar, de tomar decisões, resolver seus conflitos, com isso a mesma consegue vencer desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções.

Segundo Santos (2000), a utilização de textos variados podem se tornar excelentes recursos para facilitar a participação, integração e comunicação dos alunos que terão meios para compreender e expressar-se, inclusive na língua padrão, após o domínio das diferentes linguagens e instrumentos textuais.

Ganha espaço, como ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social, ajuda-o a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem. (SANTOS, 2000, p.37) .

Acredita-se, portanto que o professor que utiliza as atividades recreativas, permite ao aluno interagir de forma espontânea possibilitando a interpretação da língua portuguesa, de modo que o mesmo exponha ideias utilizando seus próprios conhecimentos.

Para Soares (2003), torna-se importante salientar o letramento, que por sua vez é muito abrangente no contexto da alfabetização. Letrar é fazer com que o aluno interprete o texto de forma crítica e racional, levando-o a tirar conclusões dos códigos contidos no que está sendo mediado pelo professor.

Sendo assim, entende-se que o processo de letramento ,entendido como a capacidade de codificar e decodificar os signos. O letramento é a alfabetização de maneira significativa. É incluir no contexto da vida de cada educando e na sociedade em que vivem, a história da escrita.

Não basta saber ler e escrever, é preciso também saber fazer uso do ler e do escrever, saber responder às exigências de leitura e escrita que a sociedade faz continuamente – daí o surgimento do termo letramento (que, como já foi dito, vem-se tornando de uso corrente, em detrimento do termo alfabetismo. (SOARES, 2003, p.20).

Nota-se a contribuição dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização na perspectiva do letramento, onde por meio deles contribui-se para uma aprendizagem mais significativa.

Quanto aos recursos pedagógicos pode-se afirmar que o uso dos mesmos necessita ser consciente, visto que se trata de uma etapa muito especial para a apropriação da língua escrita, onde essa mediação lúdica pode enriquecer e facilitar a aprendizagem.

Para Almeida (1998), a escola pode e deve oferecer um ambiente baseado nas brincadeiras e nos jogos, os quais, podem ser utilizados como veículo para facilitar a aprendizagem escolar e também o desenvolvimento pessoal, social e cultural.

A brincadeira 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).

Ainda Almeida (1998) trás que o jogo pode contribuir para formação de conhecimento do aluno, com isso pode despertar sua criatividade e interesse para o que esta sendo mediado. A participação do jogo na alfabetização é muito importante, pois o aluno tem mais facilidade de compreender o que esta sendo ensinado, com isso, a criança pode se alfabetizar mais rápido.

Segundo Emerique (apud SOMMERHALDER; ALVES, 2011), o professor que utiliza os jogos como uma ferramenta pedagógica sabe da importância que ele tem em função da aprendizagem dos alunos, mas não podendo esquecer que o planejamento da mesma é de grande importância, possibilitando que os alunos tenham um grande aproveitamento, e com isso o professor consiga alcançar seus objetivos.

Aprender na escola deve ser brincando, através do prazer planejado, estruturado e organizado de forma a atender a todos.

Penso que o próprio processo de aprendizagem pode ser visto como uma grande brincadeira de esconde-esconde ou de caça ao tesouro: tanto uma criança pré-escolar brincando num tanque de areia quanto um cientista pesquisando no laboratório de universidade estão lidando com uma curiosidade ,como o desejo da descoberta, como a superação do não saber ,com a busca do novo ,que sustentam a construção de novos saberes. (EMERIQUE apud SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p.4).

Para Oliveira (2002) o desejo da descoberta da aprendizagem, quando é bem feita pelo

o profissional desperto desejos de querer saber mais. O ato de jogar é indispensável no cotidiano escolar, pois as crianças precisam brincar e ter contato com outras pessoas para despertar o valor afetivo que é de suma importância, pois estimula a falar, fazer e ouvir respostas a suas perguntas. O conhecimento implica experiência, conquista criação e recriação da vida.

O professor se torna um ser afetivamente importante para a criança, quando proporciona e acolhe vivências lúdicas, abrindo um espaço potencial de criação, instigando a criança à descobertas, à curiosidade, ao desejo e ao saber.

3.1 Papel do professor

A escola é o principal espaço para construir o conhecimento, onde ocorre intervenção pedagógica, e o professor tem como função ser o mediador do conhecimento. O auxílio aos alunos deve ser feito de maneira significativa.

Sabe-se que não é só na escola que os alunos aprendem. Esse processo depende muito do ambiente em que o aluno está inserido, pois mesmo antes do aluno entrar para escola ele já possui um conhecimento prévio, de leitura de mundo. O contato com a linguagem escrita possibilita a compreensão sobre o significado das palavras, isso decorre por intermédio do professor e das práticas de alfabetização que estimulam a leitura e a escrita.

Kishimoto (1999) sugere que uma maneira de possibilitar tal articulação é possível na medida em que o professor, ao propor uma atividade lúdica as crianças com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, preserve as condições para expressar do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar. A autora acredita que o professor está potencializando as situações de aprendizagem, maximizando a construção de conhecimento ao introduzir a dimensão do prazer e instigando a capacidade de iniciação e ação ativa da criança.

Segundo Kishimoto (1999 SOMMERHALDER; ALVES, 2011) é fundamental que o professor esteja atento a cada necessidade do aluno perante aos jogos, pois com isso ele poderá aproximar e articular os interesses da aula planejada com os das crianças, resultando em uma aula com resultados significativos e mais rica em conhecimentos, e assim avalia os contextos dos alunos para que possa cada vez mais ampliá-los.

Com isso concluímos que quanto mais o professor conhecer o alunos, mais facilidade ele terá em mediar transmitir conhecimentos, fazendo com que os alunos, possam enriquecer seus aprendizados.

4 CONCLUSÃO

Neste momento cabe considerar que os jogos pedagógicos são ferramentas no desenvolvimento de pessoas de senso crítico e também abertas ao diálogo. No trabalho com os jogos o aluno será capaz de desenvolver seu autoconhecimento, evoluindo seu social, emocional e cognitivo, podendo testar suas hipóteses e explorar a sua espontaneidade. Pensando assim, as atividades com jogos devem fazer parte do processo de alfabetização dos alunos de forma frequente e adequada.

Nesse sentido conclui-se que os jogos pedagógicos como metodologia de ensino poderá ajudar bastante para o desenvolvimento das crianças. Além de proporcionar prazer, o jogo tem como função, ser um instrumento dinâmico para o aprendizado de cada aluno, sendo assim o professor deve inserir os jogos pedagógicos ao seu planejamento, sem sair padrão da escola, e com isso proporcionar maior compreensão no que está sendo ministrado.

Neste interim pode-se afirmar que, a utilização dos jogos pedagógicos durante o processo de alfabetização permiti que o professor faça uma avaliação do aluno como um todo, pois com isso sua visão para com ele não é somente em grupo, mas sim como um todo em sala de aula.

Dessa forma, acredita-se, portanto que o professor que utiliza as atividades recreativas, permite a interação do aluno de forma descontraída, possibilitando a interpretação da língua portuguesa, de modo que o mesmo exponha ideias utilizando seus próprios conhecimentos.

Este estudo requer maior aprofundamento tendo em vista sua relevância em prol de um processo alfabetizador bem desenvolvido e consolidado.

THE IMPORTANCE OF EDUCATIONAL GAMES IN THE PROCESS OF LITERACY IN EARLY YEARS OF BASIC EDUCATION

ABSTRACT

This work, show a importance of teaching games in the literacy. Such approach It was made necessary, because the games are fundamental parts to the development of children in the early years of elementary school, where she develops her argument and leads her knowledge so relaxed and spontaneous. The objective of this research is to know the importance of the games present the real contribution of these and identify the teacher's work over the initial literacy to them. This purpose was achieved by bibliographic review of authors like Kishimoto (1994); Sommerhalder; Alves (2011); Santos. (2000;2011) and others.

The study showed the necessity of use of teaching games like resources to the teacher in the process teach and learning, once that these are of big contribution to the intellectual development and social of child. Through of game the child learn so pleasurable, playful and creative, beyond to be more interesting and with that call more atencion this.

Keywords: *Pedagogical Games Literacy. Development*

REFERÊNCIAS

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

DANTAS, Rita Azevedo e RIBEIRO, Fátima Lúcia Soares. **A organização do tempo e do espaço da brincadeira na Educação Infantil.** Disponível em: https://www.ufpe.br/ce/images/Graduacao_pedagogia/pdf/2010.%20brincadeira%20na%20educaca.pdf Acessado em: 28 nov. 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil.** Disponível em: <file:///C:/Users/Rosangela/Downloads/10745-32465-1-PB.pdf> Acessado em: 09 maio 2015.

OLIVEIRA, J. B.A. **Construtivismo e alfabetização:** um casamento que não deu certo. Publicado na revista Ensaio, V. 10, N, 35, Abril-junho. 2002.

SANTOS, Valquíria Gonçalves dos. **A importância dos jogos pedagógicos na escola,** 2011. Disponível em: <http://www.webartigos.com/artigos/a-importancia-dos-jogos-pedagogicos-na-escola/80312/>. Acessado em: 14 out 2015

SANTOS, Silvio Macedo Pontes dos. **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2000.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizere. **Jogos e a Educação da Infância:** muito prazer em aprender. Curitiba: Editora CRV, 2011.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** São Paulo: Contexto, 2003.