cadernos
para o
PROFESSOR

JOGOS E BRINCADEIRAS COMO INSTRUMENTOS DE APOIO PARA ALFABETIZAÇÃO

SANDRA LIA DE OLIVEIRA NEVES[1]
https://orcid.org/0000-0001-5687-694X
salioneves@gmail.com

FRANCISCA DAS CHAGAS VIANA VALE DOS SANTOS[2]
https://orcid.org/0009-0003-6270-8696
francisviva@hotmail.com

RESUMO
O objetivo deste relato de experiência é apresentar o trabalho desenvolvido pelas autoras na Oficina de Jogos e Brincadeiras como Instrumentos de Apoio para Alfabetização, realizada na Semana de Acolhimento da Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Juiz de Fora (FACED/UFJF), no início do 2º semestre de 2023. O desenvolvimento da leitura e da escrita se dá através de um processo construtivo e sequenciado e deve-se levar em conta as etapas de desenvolvimento cognitivo da criança. Portanto, é necessário levar a criança a participar intensamente de seu processo de alfabetização, sendo que as brincadeiras e jogos fazem parte do universo da criança. A partir da proposta da oficina, optou-se por atividades teóricas e práticas. Como resultado, surgiram trocas de experiências entre os participantes que muito contribuíram para a prática docente. Além disso, a oficina ampliou os conhecimentos sobre a ludicidade em sala de aula.
Palavras-chave: Jogos. Brincadeiras. Educação.

ABSTRACT
The objective of this experience report is to present the work developed by the authors at the Games and Play Workshop as Support Instruments for Literacy, held during the Welcome Week of the Faculty of Education, at the Federal University of Juiz de Fora (FACED/UFJF), in beginning of the 2nd semester of 2023. The development of reading and writing occurs through a constructive and sequenced process and the stages of the child's cognitive development must be taken into account. Therefore, it is necessary to encourage children to participate intensely in their literacy process, as games are part of the child's universe. Based on the workshop proposal, theoretical and practical activities were chosen. As a result, exchanges of

[1] Mestra em Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2018). Especialização em Inspeção e Supervisão Escolar pela Universidade Cândido Mendes (2021), Especialização em Psicopedagogia Clínica e Institucional pelo Centro Universitário Estácio de Juiz de Fora (2017), Especialização em Neuropsicopedagogia pela Universidade Cândido Mendes (2014), Especialização em Literaturas de Língua Portuguesa pela Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais (2006). Graduada em Letras pela Universidade do Estado de Minas Gerais (2004) e graduada em Pedagogia pela Universidade Cesumar (2020). Atua como professora efetiva dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental na Rede Municipal de Educação de Juiz de Fora, lecionando para turma do 5º ano, nas disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática.

[2] Mestra em Educação pela Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora (2023). Especialização em Mídias pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2023) e graduação em Pedagogia pela Universidade Federal de Juiz de Fora (2021).

experiences emerged between the participants that greatly contributed to teaching practice. Furthermore, the workshop expanded knowledge about playfulness in the classroom.
Keywords: Games. Playing. Education.

1. APRESENTAÇÃO

A oficina realizada, na Semana da FACED[3], teve como ponto de discussão a importância dos jogos e brincadeiras como forma de estimular a aprendizagem da leitura e da escrita, através de apontamentos teóricos e práticos sobre as atividades lúdicas no processo de alfabetização, oportunizando aos participantes o contato com jogos e brincadeiras direcionados para discentes da Educação Infantil e dos Anos Iniciais, do Ensino Fundamental. O trabalho desenvolvido pautou-se nas teorias piagetianas e na concepção de uma de uma educação libertadora, sugerindo atividades lúdicas que contribuíssem para o sucesso da alfabetização, destacando o ato de brincar como recurso didático próprio da criança e o papel do professor na consolidação das atividades lúdicas.

A criação da oficina foi fruto dos estudos desenvolvidos pelas autoras ao longo do curso de graduação em Pedagogia, das suas práticas docentes e da experiência psicopedagógica. Destacamos a importância de respeitar o estágio de desenvolvimento proposto por Piaget. Independente do espaço físico, a brincadeira e o jogo exercem importante função educativa na vida da criança, portanto, devem ser reconhecidos como instrumentos pedagógicos que favorecem a assimilação da aprendizagem.

O desenvolvimento da leitura e da escrita se dá através de um processo construtivo e sequenciado e deve-se levar em conta as etapas de desenvolvimento cognitivo da criança. Assim, se faz necessário levar a criança a participar intensamente de seu processo de alfabetização. As brincadeiras e jogos fazem parte do universo dela, tornando as atividades lúdicas prazerosas e construtivas, contribuindo, assim, para o sucesso da aprendizagem.

[3] Faculdade de Educação.

2. CARACTERIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO

A Semana de Acolhimento da Faculdade de Educação foi organizada pelo Diretório Acadêmico do Curso de Pedagogia e pela Coordenação de Articulação Acadêmica e realizada nos dias 23, 28 e 29 de agosto, com oficinas e rodas de conversas, que foram ministradas e coordenadas por discentes e docentes da graduação e Pós-Graduação.

O objetivo foi receber as/os discentes da Faculdade de Educação com atividades voltadas para as ações de Ensino, Pesquisa, Extensão e demais experiências possibilitadas pela UFJF, promovendo também a interação entre estudantes de pedagogia e demais cursos de licenciatura da universidade.

A Oficina foi realizada no prédio da FACED, na sala 17, no horário das 19h às 21h, e disponibilizou doze vagas, mas permitiu também a participação de não inscritos que tiveram interesse em participar. Estiveram presentes dezesseis participantes. Contou com discentes dos cursos de Pedagogia, História e Administração, que compartilharam suas vivências e apresentaram diferentes formas de trabalhar com o mesmo jogo, associando o jogo aos objetivos de um determinado planejamento de aula, adaptando-o à realidade de da sala de aula, com base nas habilidades propostas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Imagem 1 – Prédio da Faculdade de Educação da UFJF.



Fonte: https://www2.ufjf.br/cartadeservicos/projetos-permanentes-e- continuados/educacao/

3. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

As brincadeiras e jogos contribuem para o desenvolvimento cognitivo, favorecendo o processo de aprendizagem. Assim, ao utilizarmos as atividades lúdicas em sala de aula, com o objetivo de proporcionar a alfabetização, estamos, por exemplo, oportunizando as crianças a aprenderem a partir de seu próprio universo, a trabalhar com sons e letras de forma prazerosa e estimulante.

Segundo Lima (2007), é importante não esquecermos da existência das leituras de mundo, ou seja, a leitura que a criança faz daquilo que ela vive, de tudo que está ao redor dela. A alfabetização não é um processo simplesmente escolar, que se dá em um determinado momento da vida, mas um processo que ocorre nos mais diversos espaços e tempos da vida de uma criança.

De acordo com a BNCC, a alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica nos Anos Iniciais (1º e 2º anos), tendo as capacidades e habilidades que envolvem a alfabetização como sendo de (de)codificar, ou seja, dar ao alfabetizando o conhecimento necessário para que ele possa entender a ligação entre fonemas e grafemas e vice-versa. Nesse sentido, as atividades lúdicas são essenciais para interação da criança com o conteúdo.

Freire (2018, p. 26), ao falar sobre a prática docente, ressalta que “o processo de aprender pode deflagrar no aprendiz uma curiosidade crescente, que pode torná-lo mais e mais criador”. Partindo das reflexões freirianas, é essencial que os docentes conheçam os saberes e a realidade em torno de seus pupilos, para que possam construir ações pedagógicas de forma a respeitar o ritmo e o nível de desenvolvimento dos alunos.

É importante que os jogos e brincadeiras para ter um caráter educativo, devem ser planejados, ter um objetivo e metas específico e definidos para que contribuam para o desenvolvimento da aprendizagem:

> Para que as brincadeiras alcancem os objetivos esperados, faz-se necessário que o professor conheça quais habilidades são desenvolvidas por meio dos jogos e brincadeiras e suas contribuições, principalmente, para as crianças em fase de alfabetização (Souza, 2020, p. 144).

Pretendemos demonstrar algumas habilidades que auxiliam no processo de alfabetização como: despertar a curiosidade e a criatividade; desenvolver a consciência fonológica, a coordenação motora e a expressão linguística, como atividades para a construção de um processo de alfabetização consciente, prazeroso e eficaz.

4. DESCRIÇÃO DA EXPERIÊNCIA

Organizamos um plano de ação para conduzir as atividades e distribuímos em 8 momentos, iniciando com a apresentação das autoras; seguindo com a aplicação da dinâmica do espelho; a exposição acerca do tema proposto, trazendo à tona o conceito de alfabetização e letramento, considerações sobre a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), os princípios da educação libertadora, a classificação dos jogos a partir dos conceitos de Piaget. Em seguida, a aplicação da brincadeira do Twister; apresentação de diversas opções de jogos; o momento de formação de grupos e das apresentações de jogos pelos mesmos; momento de fala dos participantes sobre a oficina; confraternização e distribuição de brindes e lembrancinhas.

Na dinâmica do espelho os participantes deveriam abrir uma caixa e ao fazer isso, deparavam-se com a própria imagem. Logo em seguida, eram solicitados a dizerem uma qualidade de si mesma. Dentre as qualidades faladas estavam: dedicado (a), amigo (a), bonito (a), inteligente, legal e companheira.

Imagens 2, 3, 4, 5 e 6 – Momento da Dinâmica do Espelho.



Fonte: Acervo das autoras.

Em relação à BNCC, discorremos sobre a Educação Infantil e alguns objetivos propostos para o ensino da Língua Portuguesa, no 1º e 2º ano. Para a educação

Infantil, ressaltamos os seis direitos da criança, dentre eles, o de conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se. Sobre o 1º e 2º anos do Ensino Fundamental, elencamos: construção do sistema alfabético e ortográfico, pontuação, produção de texto oral, forma de composição do texto, escrita autônoma e compartilhada e compreensão da leitura.

No tocante à educação libertadora, salientamos alguns princípios como: uma criança precisa falar, pois a fala além de ser uma questão cultural e política, para ela, também é uma necessidade do crescimento psicológico; uma criança gosta de viver experiências novas e, portanto, deve-se estimular seu espírito científico.

Em seguida, foi feita uma exposição de alguns jogos baseados na teoria de Piaget para o exercício sensório-motor, simbólico, exercício do pensamento e jogos de regras, citando como exemplos respectivamente: puxar corda, brincar de esconde-esconde, brincadeiras de perguntar o "porquê" das coisas e jogo de tabuleiro. Logo após, realizamos a brincadeira do Twister com os participantes, onde os mesmos vivenciaram as dificuldades para se posicionar no jogo e formar as palavras.

Imagens 7, 8 e 9 – Brincadeira do Twister.



Fonte: Acervo das autoras.

Terminada a brincadeira do Twister, os participantes fizeram uma atividade em grupo, onde escolheram alguns jogos que apresentariam, dizendo qual seria o objetivo do mesmo em se tratando de alunos em processo de alfabetização. Os jogos escolhidos pelos grupos foram: sequência lógica, cobrinha inteligente, caça-palavra, pingo no i, jogo da memória, de singular e plural, e jogo da memória com rimas. Tivemos um total de seis apresentações.

Imagens 10, 11 e 12 – Apresentação das brincadeiras com jogos pelos participantes.



Fonte: Acervo das autoras.

Após o término das apresentações e finalização da oficina, iniciamos o sorteio de brindes (jogos), confraternização com o lanche, distribuição das lembrancinhas e fotos com todos os participantes.

Imagem 13 – Finalização da Oficina.



Fonte: Acervo das autoras.

5. AVALIAÇÃO DOS RESULTADOS

Durante a exposição teórica, surgiram questionamentos que contribuíram para as discussões sobre a importância das atividades lúdicas na Educação Infantil e nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, tais como: quais jogos podemos utilizar para trabalhar pinçamento na educação infantil? Quais jogos podemos utilizar com alunos com autismo? Nesse momento, tanto as professoras que conduziram a oficina, quanto os demais participantes, expuseram suas sugestões, tais como: trabalhar com alfabeto no pregador, passar cadarço no tênis, abotoar roupa, atividades de alinhavo, painel de funções montessoriana, jogos para trabalhar psicomotricidade.

Na apresentação dos jogos, os grupos foram sugerindo outras formas de trabalhar o jogo escolhido, o que demonstrou ser possível adaptá-los à realidade dos discentes. O grupo que trabalhou com o jogo da memória de rima, adaptou para trabalhar o número de sílabas, inspirado nas regras do jogo Uno. De acordo com Paulo Freire (2008), ao trabalhar diretamente com a criação e adaptação de conteúdos, o educador consegue mediar a aprendizagem de forma mais efetiva, fazendo com que o educando se sinta o centro do seu próprio processo de aprendizagem. Outra sugestão surgiu com o caça-palavra que, ao invés da criança formar palavras aleatórias, formaria palavras que foram estudadas anteriormente e elencadas em uma lista pelo docente. Tais adaptações reforçam o pensamento defendido por Freire (2008), uma vez que foram trabalhadas palavras que já faziam parte dos saberes dos educandos, tornando a atividade mais próxima da realidade dos alunos.

Em relação ao jogo sequência lógica, foi feita uma crítica ao fato de as imagens terem apenas crianças brancas, então a sugestão foi montar o jogo em folha de papel para que a criança pudesse colorir, deixando o jogo com as suas marcas pessoais e depois montar a sequência da história. O jogo Pingo no i também foi adaptado, sugerindo a formação de palavras. O jogo da memória, de singular e plural, foi adaptado para trabalhar associação da figura ao nome correspondente e no jogo da cobrinha inteligente foi sugerido não só trabalhar o alfabeto, mas também as cores e as formas irregulares das peças como exercício de coordenação motora e atenção.

Após a apresentação dos grupos, os participantes puderam expor suas impressões em relação ao evento, antes de encerrar a oficina.

Ao finalizar a oficina, foi possível perceber o quanto o trabalho foi produtivo, com envolvimento e participação ativa dos alunos e alunas nas atividades aplicadas. Além disso, trouxeram ideias novas, com possibilidades de adaptações às brincadeiras e jogos trabalhados.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A participação ativa dos alunos e das alunas associado ao objetivo da oficina, que foi apresentar uma proposta de inserção de brincadeiras e jogos como

instrumento de apoio para alfabetização, proporcionou uma interação geral, que contribuiu para ampliar o conhecimento de todos e tornar a oficina mais dinâmica, atrativa e acolhedora.

Percebemos que o interesse dos participantes pelo tema proposto para oficina foi grande e nos deu a oportunidade de conversar sobre os desafios e possibilidades da inserção das brincadeiras e jogos no planejamento pedagógico.

Diante do exposto, consideramos que a oficina atingiu seu objetivo, proporcionando um ambiente alegre e repleto de criatividade e imaginação, valorizando a ludicidade no universo da criança.

REFERÊNCIAS

FREIRE, Paulo. **Educação como Prática da Liberdade**. 49 ed. São Paulo: Paz e Terra, 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do Oprimido**. 47 ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2005.

ISCHOLAR. 10 Dinâmicas para professores – de acolhida a motivacional. Disponível em: https://www.ischolar.com.br/blog/dinamicas-para-professores. Acesso em: 23 jul. 2023.

LIMA, Adriana Flávia S. de O. **Pré-escola e Alfabetização**: uma proposta baseada em P. Freire e J. Piaget. 17 ed. Petrópolis, RJ: Editora Vozes, 2007.

LUNETAS. 10 Brincadeiras com palavras para estimular a alfabetização. Disponível em: https://lunetas.com.br/brincadeiras-palavras-alfabetizacao/. Acesso em: 23 jul. 2023.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 20/07/2023.

SOUZA, Márcia M. P. **Metodologia da Alfabetização**. Maringá: UniCesumar, 2016. Reimpresso em 2020.