

PRÁTICAS DE ALFABETIZAÇÃO POR MEIO DE JOGOS NOS ANOS INICIAIS

Francilha Florêncio da Silva¹.

Universidade Federal da Paraíba (UFPB) Campus IV, Mamanguape, Paraíba.

<https://lattes.cnpq.br/7385523410381509>

RESUMO: Essa pesquisa é o resultado de uma intervenção pedagógica e apresenta as vivências realizadas com alunos do 2º e 3º anos dos Anos Iniciais de uma instituição de ensino localizada no município de Curral de Cima, Paraíba. A proposta teve como objetivo geral: Promover o processo de alfabetização, incentivando a leitura e escrita de palavras por meio dos jogos, e como objetivos específicos: estimular a leitura e escrita de palavras de forma lúdica; proporcionar um aprendizado dinâmico e divertido; incentivar a participação e interação entre os alunos. Essa pesquisa se configura como uma pesquisa de campo de carácter descritivo e de natureza aplicada. As atividades foram realizadas durante uma semana correspondendo aos dias 10 a 14 de julho de 2023. Os resultados dessa pesquisa indicaram que atividades que envolvam práticas lúdicas por meio de jogos tornam o processo de alfabetização mais dinâmico, prazeroso, significativo, além disso contribui para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e sociais aumentando a motivação e o interesse dos alunos.

PALAVRAS-CHAVE: Jogos de alfabetização. Leitura e escrita. Atividade lúdica.

LITERACY PRACTICES THROUGH GAMES IN THE EARLY YEARS

ABSTRACT: This research is the result of a pedagogical intervention and presents the experiences carried out with students in the 2nd and 3rd grades of the Initial Years of an educational institution located in the municipality of Curral de Cima, Paraíba. The proposal had the general objective of: Promoting the literacy process, encouraging the reading and writing of words through games, and the specific objectives were: stimulating the reading and writing of words in a playful way; providing dynamic and fun learning; encouraging participation and interaction among students. This research is configured as a descriptive and applied field research. The activities were carried out during one week, corresponding to the days of July 10th to 14th, 2023. The results of this research indicated that activities involving playful practices through games make the literacy process more dynamic, enjoyable, and meaningful, in addition to contributing to the development of cognitive and social skills, increasing the motivation and interest of the students.

KEYWORDS: Literacy games. Reading and writing. Playful activity.

INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta vivências práticas envolvendo jogos de alfabetização

realizados na turma de 2º e 3º anos dos anos iniciais de uma instituição de ensino pública localizada no município de Curral de Cima, Paraíba, as atividades ocorreram durante os dias 10 a 14 de julho de 2023, tornando aulas mais prazerosas e dinâmicas.

Os jogos realizados foram Batalha Naval de figuras, Batalha de palavras e bingo das palavras. Esses jogos foram desenvolvidos para garantir que os alunos aprendessem de forma diferente, por meio da diversão, os estimulando a ter o gosto pela leitura e escrita e também promover a interação, pois as atividades lúdicas devem ser realizadas durante o processo de alfabetização para que os alunos desenvolvam habilidades cognitivas e sociais essenciais para a sua formação integral.

Dessa forma, as práticas de ludicidade, por meio de jogos são excelentes ferramentas para o processo de escolarização, pois é um facilitador da aprendizagem, não se trata apenas de passatempo ou diversão, mas tem o propósito de construção do pensamento e enriquecer as possibilidades de aprendizado da criança, seja cognitivo ou socialmente.

OBJETIVO

Este trabalho apresenta atividades desenvolvidas em sala de aula para aprimorar o processo de alfabetização de crianças por meio de jogos, tem como objetivo geral: Promover o processo de alfabetização, incentivando a leitura e escrita de palavras por meio dos jogos, e como objetivos específicos: estimular a leitura e escrita de palavras de forma lúdica; proporcionar um aprendizado dinâmico e divertido; incentivar a participação e interação entre os alunos.

METODOLOGIA

Este trabalho se configura como uma pesquisa de campo, com abordagem qualitativa e caráter descritivo e de natureza aplicada, foram utilizadas técnicas de observação para o desenvolvimento deste trabalho.

Nesse sentido, as práticas de jogos de alfabetização foram realizadas na turma de 2º e 3º anos dos anos iniciais de uma instituição de ensino pública localizada no município de Curral de Cima, Paraíba, as atividades ocorreram durante os dias 10 a 14 de julho de 2023.

Primeiramente o jogo Batalha Naval com figuras, que foi uma adaptação do jogo tradicional Batalha Naval, ele foi confeccionado com emborrachado, papel cartão e velcro, com as coordenadas de letras e números, os barcos foram substituídos por figuras de animais. Durante o jogo os alunos selecionavam a posição e a professora verificava no cartaz se havia a presença ou ausência de figura, quem encontrasse uma imagem ganhava um ponto, que mais tarde seriam somados e quem tivesse maior pontuação ganhava um mimo.

Após a pontuação e identificação do animal da figura, a professora perguntava a letra inicial, quantidade de letras, quantas sílabas, que outro animal iniciava com a mesma letra e também perguntava o grupo de classificação daquele animal e por fim, os alunos escreviam o nome deste animal na atividade impressa individualmente, permitindo a

atenção, a estruturação das ideias e do pensamento, consolidando a aprendizagem da leitura e escrita.

Após todos os itens serem expostos no cartaz, os alunos foram convidados para a correção das palavras que fizeram conforme as figuras reveladas, e aqueles alunos que mais tiveram acertos na Batalha Naval foram premiados com um mimo para incentivá-los e estimular a participação.

O segundo jogo desenvolvido foi a Batalha de palavras, um jogo que também é estruturado como o jogo tradicional da Batalha Naval, mas que todos os espaços estão visivelmente preenchidos com palavras. Assim, os alunos foram organizados em grupos de 4 e receberam uma cartela, um envelope com diversas figuras e 2 dados, um dado contendo letras e outro dado contendo números.

Dessa forma, os grupos iniciaram, uma pessoa por vez jogava os dois dados observava as informações alfanuméricas, por exemplo A e 5, verificava a palavra conforme as coordenadas, fazia a leitura e colocava a figura correspondente em cima da palavra, assim, todos os alunos dos grupos jogavam até completar totalmente a cartela, o grupo que conseguisse concluir mais rápido era o ganhador.

O outro jogo foi o Bingo das palavras, os alunos receberam uma cartela contendo vários nomes e a professora tinha uma caixinha contendo diversas imagens, selecionava uma imagem por vez, os alunos que tivessem a palavra correspondente a figura fazia a leitura e adicionava a imagem em cima da palavra, ganhava o jogo o primeiro aluno a completar todos as palavras do bingo.

Nesse sentido, esses jogos foram de extrema importância no processo de aquisição de habilidades de leitura, sendo, portanto, um momento de descontração e aprendizado tanto no processo de alfabetização, quanto na socialização e conhecimento de regras, tornando o ensino prazeroso, dinâmico e estimulando os alunos a gostarem de estar no ambiente escolar.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os jogos sempre fizeram parte da vida cotidiana das pessoas e por isso se trata de uma atividade que os indivíduos gostam e tendem a ter maior interesse em praticá-la, por proporcionar situações que envolvem o prazer, o desafio, a expectativa, a diversão, a motivação, enfim, os jogos permitem sentimentos diferenciados, em razão disso, os jogos pedagógicos tornam um aprendizado mais envolvente e significativo. Conforme Brandão (2009):

Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas (BRANDÃO, 2009, p.14).

Sendo assim, inserir jogos na sala de aula de forma objetiva é muito importante

para que os alunos aprimorem os seus conhecimentos e habilidades da língua escrita e aprendam de forma prazerosa e dinâmica, compreendendo que o brincar tem sentido e finalidades, potencializa a construção do saber e a socialização.

Durante o desenvolvimento dos jogos de alfabetização as crianças precisam desenvolver habilidades como ouvir, pensar, localizar, ler ou escrever corretamente, utilizando estratégias próprias, sendo o fator essencial para a sua formação cognitiva e intelectual, atividade esta que não poderia ser evidenciada em uma atividade tradicional e enfadonha.

Por isso, as atividades tradicionais não são muito bem recebidas pelos alunos, é necessário que elas sejam combinadas com estratégias interativas e diferenciadas, estimulando, não apenas, a memorização, mas a compreensão, o interesse, a participação, a criatividade, a atenção, e a agilidade dos alunos.

É perceptível que os estudantes gostam quando são inseridos jogos na sala de aula, eles tendem a se interessar mais e auxiliar também os colegas, portanto, oferecer jogos pedagógicos é proporcionar momentos de desconcentração e desenvolvimento de diversas habilidades, portanto, esses recursos são carregados de significados e possibilidades de aprendizado. De acordo com Sommerhalder; Alves (2011, p.12): “É difícil imaginar uma criança que não goste de brincar e/ou jogar, tamanho é o prazer com o qual se entrega a suas atividades lúdicas”.

Dessa forma, o brincar é próprio do mundo infantil e proporciona bem-estar e interesse tornando o processo de alfabetização mais dinâmico, sendo uma alternativa inclusiva permitindo que os estudantes aprendam se divertindo, no entanto é necessário selecionar os jogos conforme os conhecimentos prévios dos alunos para que a atividade não seja desestimulante, mesmo sendo uma atividade lúdica, o professor deve selecionar o jogo em que o aluno consiga executá-lo e possa se desenvolver dentro de suas possibilidades.

Portanto, o uso do jogo da Batalha Naval com figuras permitiu que os alunos aguardassem o seu momento de selecionar as coordenadas e encontrarem a figura, possibilitando, assim, a compreensão de que cada pessoa tem o seu momento de jogar, que os jogos possuem regras e etapas que devem ser seguidas, bem como estimulam que a criança controle a ansiedade e desenvolva a paciência e o respeito com o outro, contribuindo para a formação social e emocional, fatores essenciais para a formação cidadã.

Quando investigadas sobre as letras iniciais, se possuíam outros animais com a mesma letra iniciais representadas nas figuras, proporcionou que os alunos fizessem uma comparação e desenvolvesse a consciência fonológica, uma habilidade essencial na alfabetização, estimulando o raciocínio e a memória, facilitando o processo de leitura e construção da escrita.

Quando indagadas sobre a quantidade de letras e de sílabas também proporcionou habilidades essenciais para a aquisição da alfabetização, como a percepção de estruturas sonoras das palavras, favorecendo, assim, a consciência alfabética e a aprendizagem significativa. Conforme o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa- caderno 3:

No Ciclo de Alfabetização, a preocupação central é de que o professor garanta a apropriação, pela criança, do sistema de escrita alfabética, e faça uso da leitura e da escrita para as diversas situações de vida diária. Porém, também é direito do aluno adquirir conhecimentos diversos de outros componentes curriculares, além de Língua Portuguesa. (BRASIL, 2015, p. 64).

Conforme explicitado, é necessário garantir a aquisição da leitura e escrita, mas também de outros componentes curriculares, por isso, trabalhamos também com indagações sobre quais os grupos de classificação daqueles animais, o que permitiu a articulação dos saberes com outras áreas do conhecimento e o jogo complementasse as áreas e o desenvolvimento de outras habilidades dos alunos e enriquecesse o processo de aprendizagem.

Quanto a escrita das palavras, é fator essencial na alfabetização, bem como a leitura evidenciadas no bingo das palavras e a leitura utilizada no jogo batalha de palavras, permite que os alunos compreendam os sons da fala e os signos da língua escrita, reconheça os padrões e ampliem a percepção sobre a ortografia correta.

Diante disso, se faz necessário o uso de jogos nos anos iniciais, pois o trabalho com jogos de alfabetização envolvendo a leitura e a escrita de palavras e demais situações de codificação e decodificação são primordiais para que a criança aprenda de forma significativa, prazerosa e dinâmica e apresente resultados positivos no processo de aquisição do saber alfabético.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ensinar é buscar estimular o aluno por meio de diversas abordagens que garantam a participação e o desenvolvimento de habilidade essenciais para a sua formação intelectual e social, assim, por meio dos jogos de alfabetização os alunos foram incentivados a realizar a leitura e escrita de palavras, participar de interações com os demais colegas, bem como recebendo um ensino divertido e prazeroso.

Portanto, ensinar através de práticas lúdicas estimula o gosto do aluno que muitas vezes vem desmotivados de casa, onde não recebem nenhuma educação, sendo a escola o lugar onde ele encontra regras, aprendizado e diversão, de maneira especial, contribuindo com a formação da sua identidade pessoal e social.

Em suma, pensar, produzir e planejar jogos com finalidade educativa requer adaptação, reflexão, dedicação e planejamento do professor para que as aulas não sejam vistas como um passatempo e sem significados, mas que tenha objetivos claros e fundamentados e produza no aluno o desejo de aprender e de permanecer no ambiente escolar.

REFERÊNCIAS

BRANDÃO, A. C. P. A.; FERREIRA, A. T. B.; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEAL, T. F. Jogos de Alfabetização (org.). Jogos de Alfabetização: manual didático. Ministério da Educação/CEEL/UFPE. Pernambuco: Editora Universitária, 2009.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. Interdisciplinaridade no ciclo de alfabetização. Caderno 03 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2015.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. Jogo e educação da infância. Curitiba: CRV, 2011.