



## **O USO DE JOGOS COMO MEDIADORES DA ALFABETIZAÇÃO/LETRAMENTO: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA<sup>1</sup>**

### **INTRODUÇÃO**

Sabe-se que no senso comum, as palavras “lúdico” e “ludicidade”, são rapidamente associadas com brincadeiras e diversão. Em sua definição esses termos estão diretamente ligados ao significado de “relativo a qualquer atividade que distrai ou que diverte”. Ainda no campo da pedagogia, o conceito de "lúdico" ou "ludicidade" tem sido há muito tempo acompanhado e explorado como algo mais profundo do que isso, diante dessa perspectiva os Educadores da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental são cobrados de usá-las quando o tema é o processo educativo nesses estágios.

Almeida (2003, p. 34) defende que

a educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira, vulgar, diversão superficial [...] aparece sempre em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações com o pensamento coletivo.

Ainda a renomada educadora e pesquisadora brasileira na área da alfabetização, Magda Soares, em entrevista à Plataforma do Letramento, do Centro de Estudos e Pesquisas em Educação, Cultura e Ação Comunitária (Cenpec), afirmou que “para a criança, aprender a ler e a escrever, se sabe agir bem, é uma atividade lúdica”. Por exemplo, a autora afirma que

a consciência fonológica, a criança realmente começa a desenvolver lá na Educação Infantil, quer as pessoas queiram, quer não queiram. Quando a professora está trabalhando com parlendas, a criança está percebendo os sons, sobretudo parlendas que não têm sentido. Aí ela está com a atenção voltada para os sons da parlenda. Ela está desenvolvendo consciência fonológica.

Desse modo, fica evidente que entender a importância dos jogos na alfabetização é fundamental para compreender como abordagens lúdicas podem revolucionar o processo de aprendizado das crianças. No contexto educacional, os jogos têm se mostrado ferramentas poderosas para despertar o interesse, motivar a participação e promover uma aprendizagem

---

<sup>1</sup> Relato de experiência de uma das atividades desenvolvidas no Programa Residência Pedagógica do curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá – UEM/PR, Campus Regional de Cianorte-PR.



significativa. Especialmente na etapa inicial da alfabetização, em que as crianças estão descobrindo o mundo das letras e palavras, os jogos desempenham um papel crucial na construção das bases da leitura e escrita.

Diante dessas considerações, este relato tem por objetivo apresentar alguns aspectos dos sobre o uso dos jogos no processo de alfabetização/letramento. Além disso, será destacado as formas pelas quais eles estimulam a curiosidade natural das crianças, promovem a aquisição de habilidades linguísticas e cultivam uma atitude positiva em relação ao aprendizado. A partir de abordagens baseadas em pesquisas e práticas pedagógicas desenvolvidas no Programa Residência Pedagógica Pedagogia – PRP da Universidade Estadual de Maringá – UEM, campus Regional de Cianorte-PR, será possível compreender como os jogos transformam o processo de alfabetização em uma experiência estimulante e repleta de conquistas, moldando as futuras bases de uma educação sólida e duradoura.

### **A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Desde tempos imemoriais, os seres humanos têm utilizado o jogo como uma forma natural de aprender. Por meio da exploração, da experimentação e da interação com o ambiente, as crianças desenvolvem habilidades cognitivas, sociais e emocionais. No contexto da alfabetização, essa abordagem ganha uma dimensão única. Jogos bem planejados e estruturados não apenas proporcionam momentos de diversão, mas também estimulam o pensamento crítico, a solução de problemas, a colaboração e a criatividade.

Os jogos oferecem uma oportunidade de contextualizar o aprendizado. Ao invés de memorizar letras e sons de maneira isolada, as crianças podem experimentar o uso real da linguagem escrita em situações relevantes. Por meio de jogos, elas podem criar e decodificar palavras, formar frases, contar histórias e participar de desafios que requerem o uso prático da leitura e escrita. Isso torna a aprendizagem mais envolvente, tornando o conhecimento mais acessível e duradouro.

Além disso, a dimensão social dos jogos é inegável. Quando as crianças jogam em grupo, elas compartilham ideias, discutem estratégias, resolvem dilemas e cooperam para atingir objetivos. Essa interação não apenas fortalece os laços entre os alunos, mas também contribui para a construção conjunta do conhecimento. Assim, os jogos fomentam a comunicação, a escuta ativa e a expressão verbal, habilidades que são cruciais para o desenvolvimento da alfabetização.

É relevante destacar que, o brincar e o jogar estão presente na vida da criança como uma necessidade, capaz de interferir em seu desenvolvimento. Com base nos pressupostos de Marín

e Penón (2004, p. 30), as contribuições dos jogos na educação envolve o brincar como a principal atividade da infância. Responde à necessidade das crianças de olhar, tocar, experimentar, descobrir, expressar, comunicar, satisfazer a curiosidade. É um impulso primário e gratuito que nos impele desde pequenos a descobrir, conhecer, dominar e amar o mundo e a vida. Para Dornelles (2001) é importante compreender o brincar na vida da criança, em que requer identificar as inúmeras possibilidades desta atividade, permitindo compreender de cedo o mundo a sua volta, socializando com as pessoas e com os saberes.

Nesse sentido, a incorporação de jogos na alfabetização desencadeia um estímulo na capacidade comunicativa da criança, enriquecendo suas interações e facilitando a compreensão das finalidades dos objetos. À medida que a criança cresce um pouco mais, o propósito do jogo evolui para incluir valores distintos, como o respeito pelo próximo e a adesão às regras, permitindo a participação em atividades lúdicas com um caráter formativo.

### **A EXPERIÊNCIA DESENVOLVIDA NO PRP PEDAGOGIA**

Durante nossa experiência no PRP, mais precisamente na execução de nossas regências, utilizamos como recursos para nossas aulas alguns jogos pedagógicos. Queríamos incorporar em nossas aulas, algo que pudesse ser utilizado para o desenvolvimento das crianças, porém de forma lúdica. A experiência foi extremamente proveitosa, visto que, por ser lúdico, as crianças demonstraram muito interesse e tivemos resultados positivos.

Inicialmente, elaboramos uma aula com o conteúdo teórico, utilizando o gênero trava-línguas, e intercalamos com alguns jogos entre as aulas teóricas. Estes foram essenciais para que as crianças pudessem internalizar o conteúdo apresentado.

Os jogos consistiam em sortear e completar palavras dos trava-línguas com as sílabas faltantes; elaborar novos trava-línguas com palavras espalhadas pela sala, as quais os alunos tinham que encontrá-las em grupo, e também, um campeonato de trava-línguas, em que cada aluno sorteou um verso que deveria ser lido frente a turma.

Durante a aplicação destes jogos, pudemos perceber o quanto as crianças ficaram empenhadas e animadas em participar, e após os jogos, as mesmas ficaram pensativas e procurando palavras para relacionar com os jogos que já haviam sido jogados. Por isso, percebemos que elas conseguiram ter uma aprendizagem que fizesse sentido para elas, pois já estavam até relacionando o gênero, com palavras à sua volta.

Após a aplicação das nossas atividades de regência confirmamos e concordamos com Antunes (2002), de que “os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo

conhecimento” (ANTUNES, 2002, p.38) uma vez que, os mesmos se mostram importantes e ricos em contribuições em várias etapas do ensino, inclusive no processo de alfabetização, o qual está sendo aqui tratado.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao abordarmos os jogos como ferramentas para a promoção da alfabetização, destacamos certas características intrínsecas que podem estimular uma reflexão profunda sobre o nosso sistema de escrita. Nossa esperança é que ao utilizar e incorporar essas ferramentas na prática, possamos reavivar e até mesmo instigar discussões entre os educadores sobre a natureza do sistema alfabético de escrita e as diferentes formas pelas quais as crianças internalizam esse conhecimento. Por último, ressaltamos a importância vital de proporcionar aos educadores uma gama diversificada de recursos para enriquecer suas abordagens pedagógicas. Dessa forma, ao introduzir jogos didáticos no ambiente de aprendizagem das crianças, os profissionais da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental estão enriquecendo as salas de aula com estratégias inovadoras, complementando as já reconhecidas como essenciais, como os livros, entre outros recursos.

Conclui-se, portanto, que os jogos de fato podem, se bem planejados, serem usados como um recurso importante no que diz respeito a assimilação de conteúdos no processo de ensino aprendizagem dentro do ambiente escolar. Eles ganham a atenção dos alunos e despertam neles o interesse ainda mais profundo pelo processo. Durante o momento de ludicidade e descontração, o aluno experimenta, descobre e até confere algumas habilidades que até então pareciam de difícil compreensão.

Sendo assim, na alfabetização não é diferente, pois, a criança que está no processo de desequilíbrio e de redescoberta do mundo (descobrimo o mundo letrado e a função social da escrita), pode, por meio dos jogos, criar intimidade com as palavras, fonemas ou qualquer outro conteúdo que esteja sendo trabalhado de modo lúdico. Com o apoio teórico, ela consegue abstrair ainda mais facilmente todos os conceitos de forma natural e espontânea, porém mediado pelo professor. Na experiência aqui relatada, toda essa importância fica ainda mais visível. Observa-se claramente o interesse, a motivação e o encanto das crianças ao, em um jogo em sala, conseguirem trabalhar uns conteúdos que até então pareciam tão difíceis de serem assimilados e que de forma lúdica trouxe uma sensação de “intimidade”, pois é sabido que as crianças são, em sua maioria, íntimas do brincar, do imaginar e do experimentar, para assim conhecer e descobrir o mundo e as relações nele presentes.

**Palavras-chave:** Alfabetização, Jogos, Lúdico, Relato de experiência.

## AGRADECIMENTOS

À CAPES, pelo auxílio financeiro, indispensável à realização das atividades realizadas no Programa Residência Pedagógica.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo N. **Educação Lúdica: técnica e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 2003.

ANTUNES, Celso, **Novas Maneiras de Ensinar - Novas formas de Aprender**. Rio de Janeiro: Artmed, 2002

DORNELLES, L.V. Na escola infantil todo mundo brinca se você brinca. In: CRAIDY, C. M.; KAERCHER, G. E. P. S. (Org.). **Educação Infantil: pra que te quero?** Porto Alegre: Artmed, 2001.

KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, T.(Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo:Cortez, 2003.

MARÍN, I.; PENÓN, S. Que brinquedo escolher? **Revista Pátio Educação Infantil**, ano I, n. 3, dez. 2004.