

## **O LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: Jogos como instrumentos para a construção da consciência fonológica.**

Alan Richard Soares de França <sup>1</sup>  
Daniel Ribeiro da Silva <sup>2</sup>  
Lívia Gisele Feitosa Pereira <sup>3</sup>  
Yasmin Alves Rocha <sup>4</sup>  
Prof.<sup>a</sup> Emylle Barros de Almeida <sup>5</sup>

O presente trabalho apresenta os resultados de uma pesquisa participante implementada em uma escola da rede estadual do Rio Grande do Norte, no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), objetivando compreender de que forma os jogos impactam no despertar da consciência fonológica dos estudantes. A pesquisa foi desenvolvida por estudantes bolsistas e voluntários do PIBID do curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte (UERN), *campus* Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), e evidenciou a relevância dos jogos como instrumentos de alfabetização, bem como sua eficiência no processo de construção da consciência fonológica.

Os jogos são recursos ricos para se desenvolver a consciência fonológica, que influência no desenvolvimento das habilidades leitoras e escritoras, os jogos, atividades lúdicas e brincadeiras desempenham um papel significativo no processo de ensino-aprendizagem, a partir destas ferramentas pedagógicas é possível se trabalhar o conteúdo de maneira mais leve e dinâmica facilitando a compreensão do estudante tornando, subsequentemente, o ambiente escolar mais atrativo para ele. Conforme afirma (Vieira; Oliveira, 2010, p.9), “pode-se verificar que os jogos e brincadeiras possibilitam grandes contribuições para o desenvolvimento da criança no processo de alfabetização e letramento”.

Este constructo assume-se na abordagem qualitativa, este tipo de pesquisa nos permite assumir uma posição mais reflexiva diante do fenômeno estudado. Ademais, seguimos os

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, [alanrichard@alu.uern.br](mailto:alanrichard@alu.uern.br);

<sup>2</sup> Graduado pelo Curso de Pedagogia Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, [danielribeiro@alu.uern.br](mailto:danielribeiro@alu.uern.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estado do Rio Grande do Norte - UERN, [liviapereira@alu.uern.br](mailto:liviapereira@alu.uern.br);

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia Universidade do Estado do Rio Grande do Norte - UERN, [yasminalves@alu.uern.br](mailto:yasminalves@alu.uern.br);

<sup>5</sup> Professora orientadora: graduada pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, [profemyllebarros@gmail.com](mailto:profemyllebarros@gmail.com).

procedimentos da pesquisa participante que, de acordo com Prodanov (2013, p. 67), se desenvolve a partir da interação entre pesquisadores e membros das situações investigadas.

O lócus da pesquisa foi uma escola da rede estadual do RN que atende os anos iniciais do Ensino Fundamental, mais especificamente a turma do 1º ano, por um período de seis (6) meses. As atividades de intervenção desenvolvidas consistiram em três jogos centrais: “Jogo das Sílabas”, “Vogais fujonas” e “Bingo dos sons iniciais ou da aliteração”. Estes jogos trabalham a separação de sílabas, as vogais, consoantes e cartelas para formação de palavras. Os jogos foram pensados e desenvolvidos a partir de uma medição literária, seja de poesias, parlendas, cantigas de rodas e livros. Ou seja, aplicamos uma metodologia lúdica a partir dos conteúdos que estavam sendo trabalhados em sala de aula.

O primeiro jogo utilizado na pesquisa participante junto aos alunos foi o “jogo das sílabas”, o objetivo deste jogo é que o aluno conte a quantidade de sílabas de uma palavra, em seguida, ele deverá colocá-la em ordem correta, pois a palavra estará embaralhada. O jogo pode ser feito com folhas ou bexigas, onde o professor deve escrever as sílabas de uma determinada palavra, exemplo: A-BA-CA-XI, após escrever embaralha-se as sílabas, depois deve-se falar a palavra em voz alta e pedir que o aluno identifique quantas sílabas tem a tal palavra, em seguida, pedir que o aluno coloque a palavra em ordem, aqui o professor pode fazer algumas perguntas do tipo "qual a sílaba inicial da palavra?" "Qual sílaba final?", importante salientar que o professor sempre deve reproduzir o som o mais claro possível, para melhor compreensão do aluno. É um jogo que estimula a criança a desenvolver a consciência silábica e influencia as habilidades leitoras e escritoras.

O segundo jogo utilizado na pesquisa participante junto aos alunos foi “vogais fujonas”, consiste em um conjunto de palavras escritas com espaços em branco faltando apenas as vogais. O objetivo desse jogo é fazer com que os alunos identifiquem quais vogais estão faltando na palavra através da pronúncia da sílaba. O jogo pode ser realizado no quadro, em cartazes ou em atividade impressa. Aplicamos esse jogo quando trabalhamos com parlendas, a exemplo a parlenda da "Vaquinha Amarela", onde escrevemos palavra por palavra em pedaços de cartolina, sempre deixando um espaço em branco pertencente as vogais, pedimos que os alunos identificassem quais letras estavam faltando para forma a palavra, após identificarem todas as vogais, pedimos que colocassem a parlenda na ordem correta.

O terceiro jogo utilizado na pesquisa participante junto aos alunos foi o “Bingo das sílabas”, um recurso simples e muito utilizado para o desenvolvimento da consciência fonológica, já que o objetivo é identificar a similaridade das sílabas. O jogo consiste em distribuir entre os alunos cartelas com palavras que estejam com a primeira ou última sílaba. Assim, o professor sorteia sílabas e o estudante precisa identificar se a palavra da cartela começa ou termina com a sílaba correspondente à chamada pelo professor, vence quem tiver marcado toda a cartela. Trabalhando nessa perspectiva, conseguimos ver como os alunos ficam engajados na dinâmica e o interesse em realizar a atividade consequentemente aumenta. O jogo em questão pode ser trabalhado também na perspectiva das rimas, tendo em vista que palavras que terminam com as mesmas sílabas rimam.

A construção das intervenções desenvolvidas nesta pesquisa, bem como as discussões teóricas que fundamentam sua proposição e resultados se baseiam em autores como Morais e Silva (2022), Castro e Souza (2019), Vieira e Oliveira (2010), Morais e Leite (2005), que fundamentam suas pesquisas no desenvolvimento das crianças e em como os jogos são recursos ricos para o desenvolvimento da alfabetização.

Admitimos aqui, que a consciência fonológica se caracteriza por múltiplas habilidades reflexivas que o ser humano constrói, a partir, de sua percepção das palavras "observando algumas de suas características (por exemplo, sua semelhança sonora com outras palavras da língua, seu tamanho, os “pedaços sonoros” que as compõem), independentemente de seus significados"(Morais; Leite, 2005. p.73). Ou seja, a consciência fonológica pode ocorrer quando, por exemplo, o sujeito consegue distinguir que a palavra "mesa" é menor que a palavra "formiga", mesmo que o significado de mesa na realidade seja maior que a formiga.

Desta forma, buscamos meios para utilizar jogos de alfabetização que trabalhem o desenvolvimento da consciência fonológica, visto que:

Os jogos podem constituir um dos principais recursos didáticos que usamos para promover, de maneira lúdica e prazerosa, a consciência fonológica e, consequentemente, a aprendizagem da escrita alfabética de crianças no final da Educação Infantil e no ciclo de alfabetização. De fato, estudos como o de Bezerra (2008) e as análises de Morais e Silva (2010) evidenciam, de modo geral, progressos significativos de crianças que participaram de sessões de jogos de análise fonológica, no que se refere ao domínio da notação alfabética e ao desenvolvimento de habilidades fonológicas. (Morais e Silva, 2022, p.208)

Compreende-se então que os jogos se apresentam como recursos didáticos fundamentais para o processo de alfabetização, tendo em vista que os jogos tornam o conteúdo mais dinâmico,

lúdico e menos exaustivo para a formação do aluno como sujeito social. Pois, segundo Santos (et al. 2011), o uso da ludicidade promove tanto a aprendizagem, como desenvolvimento pessoal, social e cultural.

Ao longo dos meses em que as atividades mencionadas foram desenvolvidas, notamos uma mudança com relação ao comportamento e a participação dos alunos, mediante o interesse em participar das atividades, o que corroborou para o desenvolvimento de habilidades como consciência silábica, aliteração, consciência fonêmica. As metodologias dinâmicas desenvolvidas em sala apresentam-se como essenciais para o desenvolvimento de habilidades leitoras e escritoras, sendo fundamentais para a criatividade do aluno. Por fim, notamos que o uso de metodologias mais dinâmicas e lúdicas, atraí mais atenção do aluno fazendo com que, eles participem mais das atividades.

O autor Santos et al (2011), reflete sobre a ideia de que o lúdico é uma ferramenta importante para o processo de ensino-aprendizagem "o desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento", que jogos como o "Bingo das Sílabas" por exemplo, explora na criança o desenvolvimento da consciência silábica e o raciocínio lógico, o que influencia para que o aluno desenvolva a habilidade de leitura e escrita, porém é necessário que haja uma intencionalidade pedagógica por trás desses jogos e atividades lúdicas, é importante que o professor esteja preparado para mediar essas atividades lúdicas para que ocorra de fato uma aprendizagem significativa do conteúdo.

Os jogos são de suma importância para o processo de alfabetização, pois além de promoverem o aprendizado, a dinâmica permite maior envolvimento dos alunos. Por vivermos em um mundo de constante evolução a prática do lúdico em sala de aula é importante por ser um recurso mediador no processo de ensino aprendizagem, tornando-o mais fácil. O brincar enriquece a dinâmica das relações sociais na sala de aula. Possibilita um fortalecimento da relação entre o ser que ensina e o ser que aprende (Roloff, 2010, p. 4). Desta forma, compreendemos que os jogos não são apenas um divertimento, que estão restritos a momentos de recreação, mas são atividades que promovem o enriquecimento das relações, bem como, aprendizagens, que se fazem necessárias dentro das salas de aulas. Entretanto, como deixa claro Antunes (1998), não se deve utilizar jogos pedagógicos sem um rigoroso planejamento, uma

vez que, os jogos só são ótimos recursos de aprendizagem quando aplicados com uma intencionalidade. Para que os jogos possam desempenhar um papel de positivo no processo de ensino-aprendizagem é necessário que haja essa intencionalidade pedagógica por trás da brincadeira, do jogo, da dinâmica, ou seja, é importante que haja a mediação do pedagogo (a) para que o lúdico assume o lugar de facilitador do processo de construção da consciência fonológica e, conseqüentemente, no desenvolvimento do sujeito alfabetizado. Ademais, devemos nos afastar da visão adultocêntrica e entender que lidamos com sujeitos, que possuem peculiaridades e estão em processo de formação e cabe aos professores mediar esse processo e não desconsiderar os conhecimentos da criança, sendo os jogos uma ponte para estabelecer comunicação entre criança (aluno) e adultos (professor) e, a partir daí, é possível desenvolver-se práticas educativas, efetivas e lúdicas para melhorar no processo de aprendizagem.

**Palavras-chave:** consciência fonológica, jogos, lúdico, alfabetização.

#### **REFERÊNCIAS**

- ANTUNES, Celso. **Jogos para Estimulação de Múltiplas Inteligências**. 8 ed. Petrópolis: Vozes, 1998.
- BAPTISTA, C. R. *et al.* **Inclusão e escolarização: múltiplas perspectivas**. 2 ed. Porto Alegre: **Mediação**, 2015.
- BRASIL. Conselho Nacional da Educação. Câmara de Educação Básica. Resolução nº 2, de 11 de setembro de 2001. **Diretrizes Nacionais para Educação Especial na Educação Básica**. Diário Oficial da União, Brasília, 14 de setembro de 2001. Seção IE, p. 39-40. Disponível em: < <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>>. Acesso em: 20 ago. 2023.
- CASTRO, P. A.; SOUSA ALVES, C. O. Formação Docente e Práticas Pedagógicas Inclusivas. **E-Mosaicos**, V. 7, P. 3-25, 2019.
- MORAIS, Artur Gomes de; LEITE, Tânia Maria Rios. Como promover o desenvolvimento das habilidades de reflexão fonológica dos alfabetizandos? In: BRASIL. Artur Gomes de Moraes. Ministério da Educação (org.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 71-88.
- MORAIS, Artur Gomes de; SILVA, Alexsandro da. JOGOS QUE PROMOVEM A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA: como ajudam a compreender o sistema de escrita alfabética e suas convenções?. In: ARAUJO, Liane Castro de *et al* (org.). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: Cerv., 2022. p. 203-222.
- ROLOFF, Eleana Margarete. A importância do lúdico em sala de aula. **X Semana de Letras**, v. 70, p. 1-9, 2010.
- SANTOS, Santa Marli Pires dos, et al. **O Lúdico na Formação do Educador**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.
- VIEIRA, L. de S.; OLIVEIRA, V. de X. A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento. **Encontro de Produção Científica e Tecnológica–EPTC**, v. 5, p. 1-11, 2010.