

## ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: O USO DO JOGO COMO RECURSO DIDÁTICO NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Danylo Campelo da Silva<sup>1</sup>  
Julia Calheiros Cartela de Araujo<sup>2</sup>

### RESUMO

Esta pesquisa qualitativa foi desenvolvida no intuito de mostrar a influência da utilização de jogos como recurso didático de ensino da Língua Portuguesa no ensino fundamental anos iniciais. A pesquisa foi executada com alunos do 5º ano do ensino fundamental da Rede Municipal de Camaragibe, tendo como objetivo melhorar a qualidade de leitura e escrita em relação a grafia e acentuação das palavras. Para que se pudesse analisar como este recurso pode influenciar no processo de alfabetização e letramento, a aula foi dividida em três momentos, o primeiro e o terceiro momento possibilitaram a análise dos dados coletados para que se pudesse constatar a evolução dos estudantes.

**Palavras-chave:** Lúdico, alfabetização, letramento. Jogos

### INTRODUÇÃO

A comunicação é fator primordial para que o mundo se perpetue, seja ela através de símbolos, linguagem oral ou escrita ou mesmo por gestos. Existem variadas formas de expressão para que os seres humanos possam se comunicar, não só entre eles, como também, com os outros animais.

Dentre as formas de comunicação a língua materna tem relevante importância. Na ordem natural do ciclo da vida a linguagem oral começa a ser construída antes da escrita, porém não podemos dizer que a linguagem escrita tenha menor relevância no nosso cotidiano. Por exemplo, o homem que domina mais de um idioma tem maior visibilidade no mercado de trabalho, pois valoriza-se sua capacidade de compreensão em relação as outras línguas, além da sua.

Usamos a língua como código de comunicação, é necessário o conhecimento da leitura, escrita e oral para que possamos passar uma mensagem e compreender as diversas mensagens

---

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário Brasileiro - UNIBRA, [campeodanylo@gmail.com](mailto:campeodanylo@gmail.com)

<sup>2</sup> Professora do Centro Universitário Brasileiro – UNIBRA, professora efetiva da rede municipal do Recife, doutoranda da Pós-graduação em Educação Matemática e Tecnológica – EDUMATEC – Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, [juliacalheirospe@yahoo.com.br](mailto:juliacalheirospe@yahoo.com.br)

que recebemos nos diversos aspectos que cercam o nosso dia a dia. De acordo com os Parâmetros Curriculares Nacionais - PCN (1998, p. 20) a linguagem é “uma forma de ação interindividual orientada para uma finalidade específica; um processo de interlocução que se realiza nas práticas sociais existentes numa sociedade, nos distintos momentos de sua história”

No Brasil, existem documentos curriculares que defendem a necessidade do ensino da Língua Portuguesa desde os anos iniciais da educação básica. A Base Nacional Comum Curricular - BNCC (BRASIL, 2019) defende o ensino da língua, pois nos diferentes ambientes sociais a criança está em contato com diferentes textos.

Compreende-se, então, que a divisão por campos de atuação tem também, no componente Língua Portuguesa, uma função didática de possibilitar a compreensão de que os textos circulam dinamicamente na prática escolar e na vida social, contribuindo para a necessária organização dos saberes sobre a língua e as outras linguagens, nos tempos e espaços escolares. (p. 85)

Considerando os diferentes conteúdos que são orientados na área de conhecimento da Língua Portuguesa, também é necessário pensar nas metodologias de ensino para sala de aula. Vários autores na educação pesquisam como trabalhar esses assuntos de forma de lúdica, trazendo diferentes recursos didáticos para a prática docente como mostra o estudo de Leal, Albuquerque e Leite (2005, p.116) sobre esse contexto histórico “a preocupação com um ensino mais lúdico e “criativo”, em que o prazer pudesse ser componente da situação didática, foi garantindo espaço ao longo da história. Quintiliano, Erasmo, Rabelais, Froebel, dentre outros filósofos e educadores, evidenciaram tal preocupação”.

Defende-se que os alunos também tenham prazer no aprendizado dessa disciplina, e o recurso lúdico é um forte aliado dos educadores desde uma simples contação de história ou uso de jogos e atividades dinâmicas que sobrepujam recursos tradicionais de ensino como por exemplo o livro didático.

Segundo Santos (2012) o jogo como aliado do educador por permitir que através do disto, ele possa conhecer melhor seus alunos e suas capacidades, como também avaliar se o recurso lúdico surtiu o efeito esperado no planejamento do professor.

O trabalho com os jogos e brincadeiras possibilita ao professor, observar a atuação de cada indivíduo por si só e ao mesmo tempo interagindo consigo e com os outros à sua volta. Nestas atividades, ambos, professor e aluno, estão livres para explorar, brincar e/ou jogar com seus próprios ritmos, para controlar suas atividades e estão abertos a receber e obedecer a regras que lhe são impostas. (p.10)

Utilizar o lúdico em sala de aula permite ao aluno uma aprendizagem intrínseca ao mesmo tempo permite ao aluno a reflexão, a criação, a avaliação e a construção de novos conceitos. Sobre a utilização do jogo como recurso didático Kishimoto (1996) afirma que

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a

oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (p.37-38)

Os jogos e as brincadeiras podem ser inseridos no planejamento de várias disciplinas, no caso específico da Língua Portuguesa, a autora Leal; Albuquerque e Leite (2005) de forma simples exemplifica a ligação entre os jogos, as brincadeiras e essa área de conhecimento.

Da mesma forma, são variados os tipos de jogo que fazem parte da nossa cultura e que envolvem a linguagem. Quem nunca brincou, fora da escola, do jogo da forca, ou de adedonha<sup>2</sup>, ou de palavras cruzadas; dentre outras brincadeiras? Todos esses jogos envolvem a formação de palavras e, com isso, podem ajudar no processo de alfabetização. (p.117-118)

Baseado nesta informação pode-se dizer que o lúdico é um agente ativo no processo de alfabetização mesmo fora do ambiente escolar. Pois, em várias situações do cotidiano as crianças estão em contato com sua cultura, e as brincadeiras também faz parte desse repertório cultural.

Esta pesquisa tem como objetivo analisar como o jogo sendo utilizado como recurso didático, auxilia no desenvolvimento de estudantes do 5º ano do Ensino Fundamental em relação as normas ortográficas de acentuação.

## DESENVOLVIMENTO

O processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental deve visar o letramento, por isso é importante que o educador saiba fazer a diferenciação dos conceitos. De acordo com Moraes e Albuquerque (2007), a alfabetização deve ser entendida como

Um processo de aquisição da “tecnologia da escrita”, isto é, do conjunto de técnicas – procedimentos habilidades - necessárias para a prática de leitura e da escrita: as habilidades de codificação de fonemas em grafemas e de decodificação de grafemas em fonemas, isto é, o domínio do sistema de escrita (alfabético ortográfico). (p. 15)

Uma vez que a criança consegue fazer esta decodificação é hora de ensiná-la a razão de conseguir fazer a junção destes códigos e como utilizá-los. Para que o sujeito saiba se expressar ou compreender uma mensagem é necessário outro tipo de desenvolvimento cognitivo do sujeito, esta apropriação é o que Soares (2003) conceitua com letramento.

Está subentendido que a escrita traz conseqüências sociais, culturais políticas, econômicas, cognitivas e lingüísticas. Nessa perspectiva, letramento é estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como conseqüência de ter se apropriado da leitura e da escrita. (p.1)

A partir dessas definições o docente precisa indagar enquanto alfabetizador se os seus alunos estão de fato compreendendo e aprendendo o conteúdo ou apenas transcrevendo do quadro para o caderno, sendo um aluno copista. É importante trabalhar não só a alfabetização

das crianças, mas o seu processo de letramento, pois o aluno letrado é então aquele que compreende e consegue fazer uso disso. Silva (2005) destaca o risco de frustração para educadores e educandos no sentido de propiciar não apenas alfabetização, e sim alfabetização para o letramento.

Observamos uma angústia muito grande por parte de professores que alfabetizam em dar conta de uma proposta de alfabetização para o letramento, uma vez que essa perspectiva de aprendizagem do sistema notacional de escrita está relacionada aos seus usos e funções. Dito de outra forma, a criança precisa não só se apropriar do sistema de escrita, mas, também, desenvolver as habilidades de leitura e produção de textos orais e escritos. Portanto, o ato de ensinar a ler e a escrever – a alfabetização – deve relacionar-se ao uso da leitura e da escrita de maneira a alcançar objetivos em diferentes contextos em que essas práticas são desenvolvidas, ação que tem sido denominada de letramento. (p.134)

O PCN (BRASIL,1998) traz a a produção textual de qualidade como consequência do hábito da leitura que por sua vez possibilita a escrita. Acredita-se então, que a leitura permite que os alunos conheçam e compreendam formas de se expressar, tanto em relação a fatos concretos como situações que podem acontecer na imaginação da criança. Logo, pode-se dizer que o letramento permite que a produção textual aconteça, visto que, este aprendizado vem de fora para dentro. De acordo com o documento

O trabalho com leitura tem como finalidade a formação de leitores competentes e, conseqüentemente a formação de escritores competentes, pois a possibilidade de produzir textos eficazes tem sua origem na prática de leitura, espaço de construção da intertextualidade e fonte de referências modelizadoras. A leitura, por um lado, nos fornece matéria-prima para escrita: o que escrever. Por outro, contribui para a constituição de modelos: como escrever. (p. 53)

O autor Kock (1989, p. 19) corrobora com as orientações do PCN (BRASIL,1998) e fala destaca a importância de diferenciar a composição de uma frase para um texto. Segundo o autor “o texto é: a unidade básica de manifestação da linguagem. [...] é muito mais que uma soma das frases (e palavras) que o compõem: a diferença entre frase e texto não é meramente de ordem quantitativa; é, sim, de ordem qualitativa.”

A qualidade da mensagem é fundamental para que ela possa ser passada de forma precisa e que seja compreendida. Antunes (2014, p. 22) revela também como a afinidade em entre texto e leitor pode influenciar de forma positiva ou negativa no objetivo de transmitir uma mensagem através de um texto.

Admitir que a linguagem seja uma atividade interativa implica admitir também que sua realização será mais ou menos facilitada (e exitosa) se, entre quem fala e quem ouve, ou entre quem escreve e quem lê, houver esquemas mais ou menos aproximados de conhecimentos, valores culturais, interesses e intenções convergentes.(p.22)

Então compreende-se que a função social da linguagem é a comunicação, ou seja, os sujeitos que estão dialogando precisam conseguir passar sua mensagem e é fundamental que ambos entendam esse diálogo.

## METODOLOGIA

Neste trabalho foi abordada a pesquisa qualitativa utilizando como instrumento a observação participante. Para Teodora, Ploharski e Salles (2001, p.8) “este tipo de pesquisa Este tipo de pesquisa está associado às diversas formas de ação coletiva que estão orientadas em função da resolução de problemas ou de objetivos de transformação. Muitas vezes esse tipo de pesquisa tem recebido o nome de intervenção. ”

A pesquisa teve como objetivo analisar como o jogo sendo utilizado como recurso didático na disciplina de Língua Portuguesa, com o conteúdo sobre as normas ortográficas de acentuação, pode auxiliar no desenvolvimento de alunos do 5º ano do Ensino Fundamental. Os 26 alunos que participaram do trabalho fazem parte da rede municipal de Camaragibe.

O estudo foi organizado em quatro etapas. A primeira foi uma sondagem sobre o repertório de palavras dos alunos. Para esse momento os alunos foram divididos em 4 grupos, cada um ficou responsável em representar uma das principais emoções apontadas por estudo realizado na Universidade de Berkeley apresentado em uma matéria da revista EXAME (2017) que foi levada para sala de aula e lida com os alunos. As palavras selecionadas foram: felicidade, tristeza, medo e surpresa. Cada grupo teve que atribuir, de forma coletiva, alguns sinônimos ou significados da emoção que ficou responsável

A segunda etapa ocorreu ainda com os mesmos grupos formados para a primeira etapa. Foi solicitado que cada grupo realizasse uma pesquisa no dicionário para encontrar o significado da emoção que o grupo ficou responsável dos significados das palavras atribuídas, com o objetivo de observar a escrita das palavras. Neste momento foi analisado a escrita dos alunos, como também, foi explorado a diferença entre sinônimo e o significado das palavras citadas anteriormente na sondagem.

O terceiro momento foi a construção e vivência do jogo de trilha extraído do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID (2015) denominado “Jogo dos acentos”. Porém, para ser utilizado neste trabalho foi feita uma adaptação, as palavras do tabuleiro foram substituídas pelas palavras que surgiram na sondagem. As regras do jogo são as seguintes: joga-se 4 a 5 alunos, todos começando na primeira casa do tabuleiro. Depois, define a ordem de jogada, o jogador joga o dado e o número que cair no dado ele avança, mas para continuar nessa casa ele precisa acertar a acentuação da palavra que ele caiu. Todas as palavras do tabuleiro possuem acento, porém todas estão escritas sem acentuação. Se o jogador acertar a acentuação

da palavra ele fica na casa nova, mas se ele não acertar volta para casa antiga e não avança no jogo.

Por fim, cada grupo produziu um texto coletivo relacionado com a emoção que o grupo ficou responsável. Foi indicado aos grupos que todos pudessem se expressar no texto de acordo com suas habilidades, aos que não dominam leitura e escrita plena foi indicado que ilustrassem o texto, ou expressassem suas ideias para o grupo.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

A partir da leitura do texto da revista utilizada em sala, cada grupo ficou responsável por uma palavra que significava uma emoção e foi feita uma sondagem solicitando que cada grupo pensasse em sinônimos e significados para cada emoção. No quadro 1 pode ser visto as palavras que surgiram nesse em sala de aula.

Quadro 1. Sinônimos e Significados das emoções

Felicidade	Família, amigos, Deus, educação, sorte, amor, dinheiro, internet, escola, sábado, férias, dez(nota).
Tristeza	Choro, dor, raiva, preguiça, derrotado, aborrecido, segunda, infeliz, sem família, sem amigos, sem Jesus.
Medo	Susto, zumbi, apocalipse, trovão, barata, espírito, fantasma, sangue, morte, rato.
Surpresa	Morte, presente, aniversário, demitido, criar, perder, susto, superação.

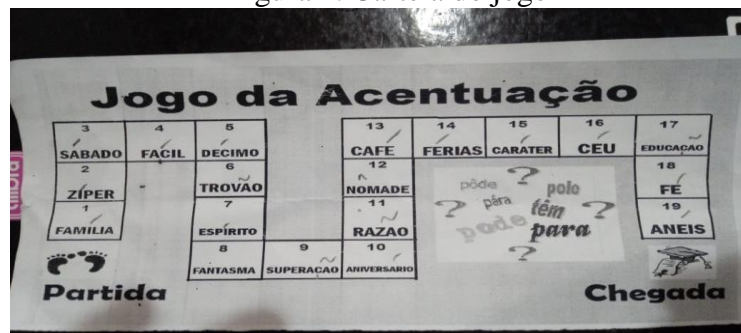
Fonte: Próprios autores

Várias palavras surgiram para cada emoção. É interessante observar a palavra internet como significado de felicidade. Analisando linguisticamente não tem nenhuma ligação com a palavra felicidade, porém os alunos alegaram acesso à internet pode causar felicidade em determinada pessoa pelo que permite alcançar pelo meio das tecnologias digitais.

No segundo momento, cada grupo recebeu um dicionário e foram pesquisar sobre o significado da emoção que tinha ficado responsável. Esse momento foi muito interessante pois alguns ficaram curiosos em descobrir logo o significado. Ainda nesta atividade, o pesquisador explicou a diferença entre sinônimos e significados para a turma.

Depois da utilização do dicionário, foi explicado o jogo “trilha da acentuação” no quadro para turma. Cada grupo ficou responsável em construir sua trilha com as palavras sem sua acentuação. Depois de elaborado o jogo, cada grupo jogou o jogo do outro, pois assim eles não sabiam as palavras que iriam aparecer na trilha. A seguir, a figura 1 como um dos grupos construíram a trilha.

Figura 1. Cartela do jogo



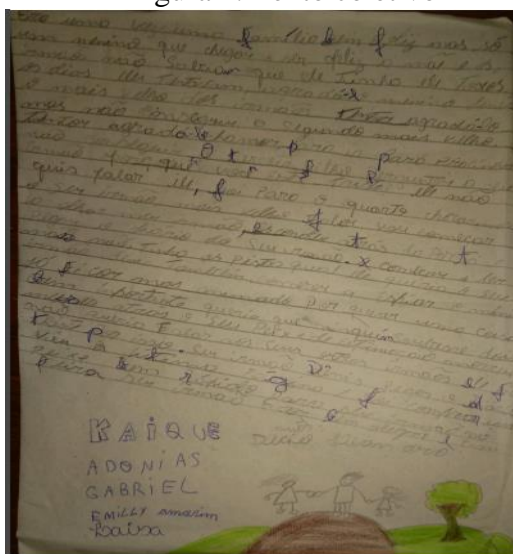
Fonte: próprios autores

A vivência do jogo foi muito interessante, eles ficaram animados com esse momento, no qual todos os alunos da sala quiseram participar. Em alguns momentos quando um aluno errava a acentuação da palavra, eles diziam que aprenderam e na próxima vez iriam acertar.

No quarto momento com a produção do texto coletivo com o tema relacionado a partir da palavra que cada grupo ficou em responsável, percebe-se que a construção do texto foi processo importante para o grupo. Em vários momentos os alunos não se entendiam e precisaram usar da argumentação para que sua fala entrasse no texto.

A análise da escrita dos textos observa-se que os alunos, em grande parte, utilizaram as normas ortográficas correta, principalmente a escrita e acentuação das palavras. Também, apresentaram no texto a aplicação correta de coêrência confirmando o objetivo desta pesquisa quanto a influência do lúdico no processo de alfabetização e letramento. A seguir na figura 2 é apresentado um texto coletivo de um grupo.

Figura 2. Texto coletivo



Fonte: próprios autores

Sobre a construção dos textos, alguns pontuaram não ter encontrado dificuldade em desenvolver o texto pois a construção coletiva favoreceu que as ideias se complementassem estimulando o sentido e objetivo lúdico da aula. Questionados sobre as dificuldades encontradas para a produção, foi apontado por alguns alunos a dificuldade em escrever, já que nem todos têm domínio pleno da escrita, alguns ainda não conseguem diferenciar por exemplo a utilização de letras minúsculas e maiúsculas chamando atenção para a necessidade do hábito da leitura.

Em relação a produção textual, um dos grupos, apresentou quadro pequenos textos dentro de um todo, contendo relação com o tema, porém sem conexão entre as partes. Os outros três grupos, apresentaram coesão textual, souberam desenvolver a narrativa concordando com o tema e trouxeram ao texto valores correspondentes ao significado das palavras empregadas, facilitando a leitura e compreensão textual.

Com isso, nota-se que a atividade lúdica dá espaço aos estudantes para se sentirem confortáveis com o conteúdo e estimulando a autoestima através da superação dos obstáculos que, não eram expostos em aulas expositivas que utilizam recursos tradicionais.

É só do prazer que surge a disciplina e a vontade de aprender”. Por isso o processo educativo deve ter objetivo e metas possíveis de alcançar e bem alicerçados, equilibrando o prazer e o esforço de aprender, fazendo com que o aluno supere seus medos e insegurança próprios de desenvolvimento da escrita, transformando o trabalho de produção textual em um espaço de prazer, encantamento, superação e cooperativismo. (ALVES apud ARRUDA 2014 p.14)

A partir dos dados coletados com a pesquisa percebe-se que eles convergem com os estudos de Alves apud Arruda (2014) sobre o prazer e a disposição dos alunos em realizar as atividades e expor de forma particular as dificuldades encontradas de forma particular por cada aluno.

Para finalizar a aula, cada grupo realizou a leitura doseu texto para toda turma. Neste momento, eles ficaram emocionados com os textos que surgiram na sala de aula. Após isso, abriu-se um breve debate sobre a importância da boa escrita e da prática e rotina de leitura no cotidiano.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Este trabalho visa enaltecer o recurso lúdico, o jogo, como ferramenta auxiliar para professores na sua prática em sala de aula. Também, destaca as implicações da ludicidade como estímulo para que os alunos desenvolvam suas competências de leitura, escrita e produção textual. É necessário que cada educador conheça especificamente como cada aluno lida com as



situações no ambiente escolar e de que forma se desenvolvem através das observações que a atividade permite. Silva (2011) afirma que

Torna-se necessário ampliar os esforços investigativos para uma melhor compreensão, por parte do universo escolar, das formas de manifestação da imaginação e criação de crianças e educadores. Revela-se, então, a necessidade de se rediscutir as práticas tradicionais de formação, que ainda se encontram presas aos conteúdos ancorados na racionalidade técnica. (p.37)

Por fim, é importante desenvolver atividades que promovam o interesse dos alunos, para que haja melhor aproveitamento na relação ensino-aprendizagem. Chama-se também a atenção para que novas investigações sejam realizadas acerca do uso do jogo como recurso didático de ensino que permite ao aluno que se desenvolva em aspectos cognitivos e emocionais visando melhorar a qualidade do aprendizado no ensino fundamental e de como este recurso pode servir como ferramenta de avaliação para o educador.

## REFERÊNCIAS

\_\_\_\_\_, Ministério da. Base Nacional Comum Curricular. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_-versaofinal\\_site.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_-versaofinal_site.pdf)> . Acesso em: 14 set. 2019.

1996.

ANTUNES, I. **Gramática contextualizada**: limpando “o pó das ideias simples”. São Paulo: Parábola, 2014.

ARRUDA, Keila Lucia da Silva. **O USO DAS TECNOLOGIAS DE MANEIRA LÚDICA NA PRODUÇÃO TEXTUAL NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**. 2016. 14 f. TCC (Graduação) - Curso de Especialista em Educação na Cultura Digital., Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2016. Cap. 1. Disponível em: <[https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/168693/TCC\\_Arruda.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/168693/TCC_Arruda.pdf?sequence=1&isAllowed=y)>. Acesso em: 20 set. 2019.

Brasil. Secretaria de Educação Fundamental. B823p Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa / Secretaria de Educação Fundamental. – Brasília : 144p.

**ESTAS SÃO AS 27 PRINCIPAIS EMOÇÕES HUMANAS, SEGUNDO A CIÊNCIA**. São Paulo: Grupo Abril, 23 set. 2017. Disponível em: <<https://exame.abril.com.br/ciencia/estas-sao-as-27-principais-emocoes-humanas-segundo-a-ciencia/>>. Acesso em: 25 set. 2019.

KISHIMOTO T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 1992.

KOCH, Ingedore Villaça. **O texto e a construção dos sentidos**. São Paulo: Contexto. 1997.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Maria Rios. **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita alfabética. Recife: Mec e Ufpe/ceel., 2005.

MEC/SEF- Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais**: terceiro e quarto ciclos de ensino fundamental: língua portuguesa. Brasília, 1997, volumes 1 e 2.

SANTOS, Jossiane Soares. **O LÚDICO NA EDUCAÇÃO INFANTIL**. Valença do Piauí: Realize Editora, 2012. 18 p. Disponível em: <[http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/4e19a9d6964c8a723f189b7d704a28a6\\_345.pdf](http://editorarealize.com.br/revistas/fiped/trabalhos/4e19a9d6964c8a723f189b7d704a28a6_345.pdf)>. Acesso em: 30 set. 2019.

SILVA, Daniele Nunes Henrique. **Educação, ludicidade e corporeidade**: pedagogia: módulo 4. 4. ed. Ilhéus: Editus, 2011. 37 p. Disponível em: <Educação, ludicidade e corporeidade: pedagogia: módulo 4, volume 4 – EAD, / Elaboração de conteúdo: Daniele Nunes Henrique Silva. – [Ilhéus, BA]: EDITUS, [2011]. 66 p. : il.>. Acesso em: 20 set. 2019.

SOARES, Magda (2003) **Letramento**: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica. 128 p.

TEODORA, Prof.<sup>a</sup> Ms. Romilda; PLOHARSKI, Prof.<sup>a</sup> Nara Regina; SALLES, Prof.<sup>a</sup> Suely Therezinha Costa. **A PESQUISA E O FAZER PEDAGÓGICO**:: GERAR E DIFUNDIR CONHECIMENTOS. **Revista Diálogo Educaciona**, Paraná, v. 4, n. 2, p.67-68, dez. 2001. Jul./dez..