

JOGOS COMO INSTRUMENTOS DE APRENDIZAGEM NA ALFABETIZAÇÃO

GAMES AS LEARNING TOOL FOR LITERACY

Carina Carvalho da Silva,
Maria Júlia B. de Holanda,
Karem Kolarik

RESUMO

O artigo teve como objetivo geral analisar as estratégias utilizadas pelos professores na aplicação dos jogos como instrumentos de aprendizagem na alfabetização dentro de sala de aula. Para tanto, realizou-se uma pesquisa qualitativa que contou com a participação de dez professores de uma escola pública do Distrito Federal. Constatou-se as maiores dificuldades encontradas para implementar os jogos na sala de aula foram: turmas cheias, falta de espaço físico, a exigência de ser conteudista e não atrasar os conteúdos programáticos, a falta de recursos que a escola possui. Contudo, verificou-se que os professores utilizam os jogos e que acreditam que este é um meio indispensável para promover uma melhor aprendizagem pois facilitam na construção de conhecimento possibilitando o desenvolvimento de inteligência, sensibilidade, criatividade dos alunos.

Palavras-Chave: Jogo; Lúdico; Alfabetização; Estratégias; Aprendizagem.

ABSTRACT

The article aimed to analyze the strategies used by teachers in the application of games as learning tools in the classroom literacy. To this end, a qualitative research was carried out with the participation of ten teachers from a public school in the Federal District. It was found that the biggest difficulties encountered to implement the games in the classroom were: full classes, lack of physical space, the requirement to be content and not delay the syllabus, the lack of resources that the school has. However, it was found that teachers use games and believe that this is an indispensable means to promote better learning because they facilitate the construction of knowledge enabling the development of intelligence, sensitivity, creativity of students.

Keywords: Game; Ludic; Literacy; Strategies; Learning.

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa analisou as estratégias utilizadas pelos professores na aplicação dos jogos como instrumentos de aprendizagem na alfabetização dentro de sala de aula.

Os jogos fazem parte da essência infantil, por esse motivo se faz necessário utilizá-las como instrumento no processo de aprendizagem. Assim, é necessário que o professor favoreça na escola um espaço acolhedor para que as crianças possam expressar suas sensações, emoções e medos através das brincadeiras, fazendo com que desperte sua imaginação, criatividade, raciocínio e atenção. Partindo desse contexto, o problema investigado foi: quais as estratégias utilizadas pelos professores na aplicação dos jogos como ferramenta de aprendizagem na alfabetização?

O jogo tem seu lado positivo para o desenvolvimento das crianças por isso foram traçados os seguintes objetivos específicos: conceituar e caracterizar os jogos;

investigar o processo de alfabetização e letramento através dos jogos e; identificar as estratégias desenvolvidas pelo professor com a utilização dos jogos na alfabetização e no letramento.

REVISÃO DE LITERATURA

Segundo Kishimoto (1990) os estudos sobre jogos e brinquedos no Brasil se deu a partir da sociedade francesa, pois foi na Roma e na Grécia que tiveram as primeiras pesquisas sobre a influência do brinquedo para a educação, de forma que fosse possível preparar as pessoas para o futuro, combatendo a violência e a opressão. Os franceses foram juntando a prática dos jogos com a aprendizagem, de modo que preparassem fisicamente os militares para os combates. Todas as escolas que existiam na época e adquiriu a junção de jogos e aprendizagem receberam o nome de *ludus*, pois se parecia muito com locais de hábito esportivos e malhação. Desse modo.

A importância dos jogos ficou mais evidente a partir do Renascimento (séc. XVI), principalmente, com a invenção do professor Thomas Muner de um jogo de cartas com frases e imagens para chamar a atenção dos alunos para a aprendizagem. Essa nova proposta gerou tanto sucesso que estimulou outros professores de outras áreas a utilizar como forma de aprendizagem e alfabetização (KISHIMOTO, 1990).

Segundo Kishimoto (2011), conceituar a palavra jogo é extremamente complicado, pois existe uma variedade de jogos e isso acaba fazendo com que cada pessoa compreenda de uma maneira diferente seu conceito para alguns é apenas uma brincadeira, para outros é uma forma de sobrevivência de sua cultura.

Uma característica do jogo que Kishimoto (2011) apresenta é o prazer e o desprazer, porque embora o prazer seja mais visto entre as crianças ao brincar o desprazer acontece quando a criança busca um objetivo e não consegue alcançar. “A psicanálise também acrescenta o desprazer como constitutivo do jogo, especialmente ao demonstrar como a criança representa, em processo catártico, situações extremamente dolorosas” (p. 27).

As regras tornam-se algo que está em praticamente todos os jogos sendo uma das características mais importante, e segundo Kishimoto (2002) são as regras que criam o norte do jogo, é o que vai nortear os jogadores ao objetivo final. Essas regras são divididas em regras implícita que são internas e guiam as brincadeiras livres e as explícitas que são definidas no jogo, e depende dela para chegar ao final. Outra característica do jogo é o tempo e o espaço, ou seja, o local onde o tempo acontece e quanto tempo o jogo necessita para chegar ao seu fim. A incerteza do jogo é algo que merece importância, pois nunca se sabe como o jogo vai terminar, o resultado depende do desenrolar do jogo e da motivação dos jogadores, com isso se torna uma característica marcante. Essa incerteza sobre os resultados dos jogos faz com que todos os outros jogos sejam diferenciados (KISHIMOTO, 2002).

Kishimoto (2002) divide os jogos educativos em duas funções diferentes e muito importantes: a **Função Lúdica**: é a parte o jogo que traz o prazer e a diversão e muitas vezes o desprazer, quando ocorre de forma livre e voluntária pela criança e a **Função Educativa**: é a parte do jogo que traz aquisição de saber, que amplie sua visão e conhecimento de mundo ou algo específico. Para que o jogo ocorra, é necessário ter equilíbrio entre essas duas funções ocorrendo o ensino juntamente com o lúdico, pois se não houver ensino e apenas jogo, fazendo a parte lúdica predominar ou ao

contrário, quando o ensino se predomina e a parte lúdica fica fora do contexto, ocorre desequilíbrio. Por exemplo, se a professora aplica na sala um jogo da memória para relacionar as frutas e a criança utiliza o material para empilhar ou fazer de conta que está construindo um castelo, nesse momento o ensino acaba não acontecendo e o lúdico prevalece. Kishimoto (2011) ressalta que mesmo o professor propiciando várias formas de aprendizagem através do jogo, nunca sabe se o conhecimento obtido pela criança foi exatamente o que o professor desejou.

Sendo assim, qualquer jogo que é realizado na escola com caráter educativo e que respeite a natureza do lúdico pode ser considerado jogo educativo. “Qualquer jogo empregado pela escola aparece sempre como um recurso para a realização das finalidades educativas e, ao mesmo tempo, um elemento indispensável ao desenvolvimento infantil” (p.22).

TIPOS DE JOGOS: TRADICIONAIS, JOGOS DE FAZ DE CONTA E JOGOS DE CONTRUÇÃO

Jogos tradicionais são aqueles que a criança participa pelo prazer e motivação interna de jogar preenchendo suas necessidades, essas brincadeiras são ações do cotidiano, permitindo mudanças e criação de novas brincadeiras. Esses jogos fazem parte da cultura infantil. Seus criadores são anônimos, sabendo apenas que vieram dos povos antigos através de práticas que foram abandonadas pelos adultos como fragmentos passando de geração em geração, e muitas dessas brincadeiras como jogar pedrinhas, amarelinha e empinar pipa estão presentes na atualidade da mesma maneira que era antigamente. Mas, quando são inseridos no caráter educativo eles deixam de ter suas características básicas, pois deixam de ser algo que se brinca na rua, e em locais públicos e abertos para entrar na sala de aula como a proposta de desenvolver a aprendizagem infantil. Eles entraram na educação para possibilitar que as crianças tenham mais contatos físicos e sociais, fazendo elas se interagirem umas com as outras, para preservar a educação contemporânea, já que os jogos tradicionais se encontram no meio da pedagogia de jogos, para preservar a identidade cultural de crianças de certos países ou imigrantes, renovar as práticas pedagógicas nas instituições infantis e como práticas sociais entre crianças de diferentes idades. (KISHIMOTO, 2002)

Os jogos de faz de conta começam a aparecer na vida da criança em torno de 2 a 3 anos de idade, quando surge a representação e a linguagem. Ela é composta por situações imaginárias que vêm de experiências adquiridas anteriormente em diferentes contextos como expressar seus sonhos, ou fingir que não é mãe da boneca, e apesar de vir do imaginário, apresenta regras implícitas que se materializam nos temas dessas brincadeiras. A importância desses jogos na inclusão pedagógica e na aquisição dos símbolos, pois brincando de faz de conta as crianças inventam novos significados para os objetos criando e desenvolvendo a função simbólica (KISHIMOTO, 2011).

Kishimoto (2011) relata que o grande criador dos jogos de construção foi Fröebel, tendo como material os tijolinhos. Esses jogos têm uma pequena relação com os jogos de faz de conta, pois as crianças também expressam a imaginação junto com as ideias de representações do mundo real para construir casas, prédios, ruas, carros, etc. Os jogos de construção são importantes pois, estimulam a criatividade, a experiência sensorial, habilidades. Nele a criança expressa o seu imaginário e seus problemas permitindo que especialistas tenham um diagnóstico em caso de dificuldades

de adaptação ou desenvolvimento afetivo e intelectual. Esses jogos além de serem realizados com brinquedos de construção que são indicados para maiores de 3 anos de idade, também podem ser realizados com areias, água, neve ou qualquer objeto de casa que ela consiga encaixar ou construir. Antes dos 3 anos de idade a criança só tem a capacidade de manipular os objetos com o objetivo de encaixar ou empilhá-la sem preocupação de construir algo, a partir dessa idade a criança já começa esse processo de construção com um objetivo

CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAR

Leal, Mendonça, Morais e Lima (2008, p. 6), ressaltam que “entende-se alfabetização como o processo de apropriação do sistema alfabético de escrita e letramento como o processo de inserção e participação na cultura escrita”. Faz-se necessário que a escola ofereça aos alunos, desde os primeiros anos de escolarização oportunidades de contato com a leitura e a escrita como práticas sociais, ou seja, “revestidas de significado, nas quais se busca a interação com o outro”. Nesse sentido, o professor precisa promover tanto a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética quanto práticas de leitura, escrita e oralidade significativas, na alfabetização e no ensino da língua materna.

Brandão (et al. 2009), afirma que os jogos podem ser grandes parceiros da alfabetização, pois fazem os alunos pensarem sobre o sistema da escrita sem necessariamente de realizar treinos cansativos, além de mobilizar a lógica de funcionamento da escrita, estabelecendo aprendizagens já realizadas ou se adquirindo de novos conhecimentos nessa área.

Para Rodrigues (2013) na alfabetização, o ato de aprender pode ser um mundo mágico e divertido na qual a criança executa atividades com motivação e seriedade. Com isso, o professor deve fazer o papel de estimular o aluno para a curiosidade, pois é a melhor forma de desenvolver aprendizagem e o jogo tem papel importante nesse processo. Contudo, os jogos não devem ser vistos como mero passatempo, mas sim, como um instrumento enriquecedor, no processo ensino-aprendizagem pois ajudam a solucionar problemas e levantar hipóteses na construção do conhecimento. Assim,

Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer a aprendizagem (RODRIGUES, 2013, p. 40).

Queiroz (2003) também concorda que os jogos são extremamente interessantes e importantes para a aprendizagem, pois faz o aluno sentir-se motivado pelo tema estudado, além de criar o prazer e a curiosidade.

Ferreiro (2001, p. 31) destaca que “nenhuma prática pedagógica é neutra. Todas estão apoiadas em um certo modo de conceber o processo de aprendizagem e o objeto dessa aprendizagem”. Com isso, os jogos podem ser considerados tarefas do dia a dia na alfabetização, basta que o professor escolha o jogo indicado para transmitir o conteúdo proposto do dia.

TIPOS DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO: DE ANÁLISE FONOLÓGICA, DE PERCEPÇÃO DOS PRINCÍPIOS DO SISTEMA ALFABÉTICO E SISTEMATIZAÇÃO DAS CORRESPONDÊNCIAS GRAFOFÔNICAS

A fim de auxiliar os professores no desenvolvimento de jogos na sala de aula com o intuito de alfabetizar, Brandão (*et al*, 2009) apresenta algumas estratégias importantes para serem utilizadas nesse processo entre elas a preparação do professor e as orientações didáticas oferecidas pelo professor. É necessário a produção de cartelas com instruções do jogo e explica que o professor precisa fazer a apresentação inicial do jogo, trazer atividades complementares para alcançar os objetivos planejados quando necessários além de, criar novos desafios para os alunos com diferentes níveis de apropriação da escrita, fazendo eles com que fiquem mais motivados e atraídos em jogar.

Leal, Albuquerque e Morais (2005) classificam em três grandes blocos os jogos para desenvolver a escrita alfabética. São eles os jogos de análise fonológica sem fazer correspondência com a escrita; os que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas e os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas.

Uma das concepções básicas para adquirir o sistema de escrita na análise fonológica não acontece fazendo relação entre sinais gráficos e significados ou objetos, e sim através de sinais gráficos e pauta sonora. Para que, essa relação ocorra a criança precisa focar toda sua atenção nos sons e na sequência de segmentos sonoros que as palavras emitem. Sendo assim, na escolha do jogo para o professor deve procurar por aqueles que permitam a formação de palavras com ênfase nos sons que elas emitem e as sílabas que as formam. (LEAL, ALBUQUERQUE E MORAIS, 2005).

Para que os alunos possam se apropriar do sistema alfabético Leal, Albuquerque e Morais (2005) afirmam que os alunos precisam entender o fundamento da nossa escrita, e as unidades sonoras que são as sílabas e fonemas o que acontece de pouco em pouco. Primeiro percebendo que as palavras podem ser divididas em unidades menores. Mesmo sabendo que não é algo fácil principalmente por sofrer imposições da norma ortográfica, mas é fundamental a compreensão dos princípios básicos é indispensável para a consolidação da alfabetização. Neste caso as palavras que serão utilizadas no jogo escolhido pelo professor devem ser retiradas de textos que os alunos já conheçam, ou é necessário trabalhar o texto antes. Para enriquecer o trabalho com os alunos o professor pode trabalhar músicas na qual as os alunos tenham que procurar pares de palavras que rimam, além de ser algo que geralmente se divertem bastante.

Para os jogos que ajudam na correspondência grafônica e na fluência da leitura Segundo Leal, Albuquerque e Morais (2005) os professores precisam entender que não é suficiente os alunos entendam o sistema alfabético ou dominem a escrita alfabética para fazer uma boa compreensão do texto. Para que, isso ocorra é necessário que os alunos realizem várias atividades de leitura e escrita no decorrer do processo. É essencial que a criança comece a ter contato com a produção de texto desde a educação infantil para melhor desenvolver essas capacidades. Neste caso os jogos escolhidos devem propor situações em que os alunos leiam e escrevam as palavras.

RESULTADOS E DISCUSSÕES

A pesquisa foi realizada na Região Administrativa de Brazlândia em uma escola classe da rede pública. A instituição possui 20 professores no total destes 10 que atuam alfabetização participaram da pesquisa.

A Análise dos dados primeiramente apresentou o perfil dos respondentes que foram identificados pelas letras P acompanhadas de um numeral para preservação de suas identidades. A faixa etária dos professores é bem heterogênia, variando de 26 a 50 anos de idade, sendo um professor do sexo masculino e nove do sexo feminino. Todos são graduados em Pedagogia, e um possui a segunda graduação em Letra e oito possuem algum tipo de pós-graduação.

A segunda pergunta tinha o objetivo de identificar como os professores utilizam os jogos como estratégias educacionais e constatou-se que todos os 10 professores alegaram que utilizam os jogos como estratégia de aprendizagem pelo menos uma vez na semana como forma de fixar um conteúdo apresentado ou quando percebem que os alunos estão com dificuldades de aprendizagem.

Na terceira questão foi perguntado a frequência da utilização dos jogos dentro da sala de aula. Para facilitar a análise optamos por apresentar as respostas em uma tabela.

Tabela 1: Frequência da utilização dos jogos

P1 - "Faço uso dos recursos uma vez na semana pelo menos. Não acho suficiente, mas ainda somos reféns de uma educação conteudista e nem sempre tem como adaptar o conteúdo para os jogos".
P2 - "Utilizo os jogos pelo menos uma vez na semana. Até o momento acho que tenho sido suficiente, pois utilizo como forma de fixar as atividades e tirar dúvidas".
P3 - "Sim, uso os jogos geralmente uma vez na semana sempre que os alunos têm muita dificuldade em aprender. Usando uma forma lúdica fica mais prazeroso o aprendizado".
P4 - "Aproximadamente 1 ou 2 vezes no mês. Não é o ideal, mas é o que está sendo possível realizar diante dos recursos e demandas da turma".
P5 - "Utilizo moderadamente, ao menos uma vez na semana. Acredito que seja suficiente".
P6 - "Uso de 2 a 4 vezes ao mês, depende da colaboração dos alunos".
P7 - "Uma vez por semana. Queria usar todos os dias mais tenho um número alto de alunos de 6 anos e vira uma confusão na sala".
P8 - "Geralmente utilizo para introduzir conceitos e concluir assuntos".
P9 - "Às vezes. Não é suficiente. A criança deve aprender de forma prazerosa, portanto os jogos, ajudam no aprendizado de forma lúdica, e devem ocorrer com mais frequência".
P10 - "Utilizo diariamente. Os jogos por si só não são suficientes, pois não conseguem materializar sozinhos os objetivos pedagógicos. Mas, quando utilizados com propósito educativo são instrumentos que além de tornar o processo de aprendizagem, mais prazeroso, permitem construção de conhecimentos de forma mais dinâmica e significativa".

Fonte: Pesquisa de campo (2019)

Como podemos observar a maioria dos professores alegam que trabalham com jogos educativos pelo menos uma vez na semana, apontando diferentes posicionamentos a respeito dessa questão.

Souza (2013) diz que os jogos fazem as crianças interagirem, organizar seus pensamentos, produzir conhecimentos, assim fica claro que os jogos são de mera importância para o desenvolvimento e habilidades da criança. Assim, como descreve o respondente P1, muitas vezes a educação é conteudista e não tem como fazer adaptações para os jogos pedagógicos, e mesmo sendo uma tarefa difícil de aplicar no dia a dia, é importante que o professor tire pelo menos uma vez na semana para trabalhar de forma mais lúdica com os alunos, afirmando assim a fala de Emília Ferreiro (2001), onde diz que os jogos podem ser tarefas do dia a dia que os professores fazem adaptações para transmitir algo.

O respondente P3 sempre utiliza os jogos quando os alunos se encontram com mais dificuldade, para ficar de forma mais prazerosa, assim trazendo a afirmativa de Kishimoto (2011) onde diz que uma das características dos jogos é o prazer de ser jogado, mas um dos pontos que fazem as crianças sentir prazer em determinado jogo é o fato de que ela tem que alcançar o objetivo proposto, com isso cabe ao professor promover atividades que deixem claro seus objetivos, para que os alunos consigam alcançar e se sintem prazerosos ao jogarem.

Porém, mesmo que o professor utilize os jogos como uma estratégia para transmitir um conhecimento que os alunos estão com dificuldades, Brandão (*et al*, 2009) afirma que é importante saber que os jogos não fazem os alunos se apropriarem do conhecimento totalmente, ele deve sempre está ligado com atividades e explicações para desenvolver os conhecimentos que os jogos não conseguem alcançar.

Na tabela 2 apresentamos o resultado coletado das respostas referentes a terceira pergunta que questionava se a escola possui recursos materiais para o trabalho com jogos nas diferentes disciplinas e que recursos eram.

Tabela 2: Recursos materiais disponíveis na escola

P3- “A escola possui recursos como bingos, dominó de palavras, dentre outros”.
P5 – “A escola não tem recursos suficientes, algumas disciplinas têm um suporte melhor como português e matemática, tendo alfabeto móvel, cartão conflito, damas, xadrez, etc”.
P6 – “Não tem. Os jogos que eu utilizo são confeccionados por mim, ou comprados com meus recursos financeiros”.
P7 – “Não, os recursos que utilizo em sala são meus, foram adquiridos com meu salário”.
P8 – “Na maioria são materiais para trabalhar contagem e linguagem oral e escrita, falta variedade para os demais conteúdos”.
P9 – “A escola possui caixas com jogos de alfabetização”.
P10 - “Não sei se há recursos de que necessito, pois sou novato na UE onde estou lotado atualmente. Encontro-me, por seguinte, em processo de descobertas”.

Fonte: Pesquisa de campo (2019).

Sete participantes alegam não possuir nenhum recurso para trabalhar com jogos dentro de sala de aula, já os demais respondentes que corresponde a dois participantes, alegam que a escola possui uma quantidade pequena de material, não

sendo suficiente para ser trabalhada de forma significativa. Um dos participantes alega não saber sobre o assunto, já que entrou na instituição a pouco tempo.

Com isso, os professores acabam tendo que improvisar seus próprios materiais para trabalhar determinados conteúdos, ou procurar outros meios de inserir os jogos sem ficarem prejudicados.

A questão cinco do questionário registrou o entendimento de aprendizagem através dos jogos e suas contribuições para o desenvolvimento da criança na alfabetização na percepção dos entrevistados.

Tabela 3: A aprendizagem através dos jogos e suas contribuições na alfabetização

P1 – “Sem dúvida que quando fazemos uso de algum recurso didático lúdico os alunos assimilam melhor o conteúdo”.
P2 - “O corpo fala e com os jogos isso faz com que se acentue, pois, alfabetização além de ser visual é muito som e gesto”.
P3 – “Sim, porque na ludicidade se aprende melhor”.
P4 – “Sim pois, de forma lúdica a compreensão da criança fluirá mais rápida e será mais tranquila no momento de abstrair as informações”.
P5 – “Os jogos são facilitadores neste processo, uma vez que permite ao aluno compreender através da pratica, saindo do abstrato e se interagir com os demais alunos”.
P6 – “Sim, porque quando a criança joga, ele se empolga mais, fica mais concentrada, fica querendo ganhar e estudar para poder jogar e ganhar. Jogos educativos ajudam em qualquer série/ ano”.
P7- “Contribuí por ser lúdico e brincando as crianças aprendem com facilidade”.
P8 - “De modo geral a ludicidade ajuda a despertar o interesse e a fixar o conteúdo”.
P9 – “As crianças do bloco (BIA), bloco inicial de alfabetização, estão na idade de gostar de brincadeiras, portanto a aprendizagem se torna significativa através de jogos”.
P10 – “A criança em processo de alfabetização tem interesse pelo lúdico, o fantasioso; o professor pois, utilizando recursos que fazem parte da realidade (infância) delas atrai a atenção, possibilita, além da aquisição do sistema de escrita, como diversas aprendizagens”.

Fonte: Pesquisa de campo (2019).

Para todos os participantes a aprendizagem através dos jogos contribui para o desenvolvimento da criança. Assim, como o participante P10 afirma que os jogos não possibilitam somente a aquisição da escrita como diversos aprendizados, Kishimoto (2002) também traz essa afirmativa, dizendo que os jogos desenvolvem também as ações afetivas, cognitivas, sensório-motor e sociais da criança.

Mesmo com todos os professores alegando utilizar os jogos como uma estratégia educacional, é importante perceber como está sendo esse processo dentro de sala, já que Kishimoto (2002) traz como umas das características do jogo a importância de o aluno gostar, sentir prazer e ligar a atividade ao aprendizado, quando a criança olha para o jogo sem nenhum objetivo de aprendizado, ela não vai obter o real objetivo de aprender, e sim em se divertir.

Do mesmo modo que a participante P3 afirma que com a ludicidade se aprende melhor, Rodrigues (2013) expressa que a melhor maneira de se adquirir novos conhecimentos é de forma lúdica, pois, é onde se tem prazer e aprendizagem ao

mesmo tempo, com isso os jogos fazem com que a criança tome decisões, resolva seus conflitos, vença os desafios e cria novas possibilidades de invenção.

Além de todos esses aprendizados, como diz o participante P5, os jogos fazem os alunos de se interagirem um com os outros, e segundo Souza (2013) a experiência da criança se interagir com as demais é importantíssima para desenvolver suas atividades intelectuais e sociais.

As estratégias utilizadas pelos professores foram organizadas na tabela 3 a seguir:

Tabela 3: Estratégias mais utilizadas para a aplicação de jogos em sala

P1- “Faço uma breve explicação do jogo, dito as regras que é muito importante, após a aplicação eu faço a aula sempre lembrando de como foi desenvolvida e como foi utilizado o recurso no caso o jogo”.
P2- “Quando há desafios para estimulação da capacidade individual ou em grupo. Para auto avaliação para observação de ponto negativo e positivo individual e do grupo”.
P3 - “Fazer com que os alunos se interessem pelo conteúdo através de jogos.
P4 – “Jogos em grupos, dupla, trio, de cooperação, de raciocínio, etc”.
P5 – “Costumo utilizar sempre que iniciarei com um conteúdo, um conceito novo. Início fazendo com que os alunos brinquem e formulem o conceito na prática primeiramente”.
P6 – “Depende da idade, se as crianças forem grandes, peço para lerem as regras, se forem pequenas, explico as regras ou construo junto com eles. Depende do jogo e da idade das crianças”.
P7 – “Grupo ou duplas, fazendo bingo, jogos da memória, encaixe, etc”.
P8 – “Depois das atividades escrita para “aliviar” o peso de um conteúdo novo”.
P9- “As mais utilizadas são estratégias de trabalho em grupo, pois trabalham o respeito com os colegas, a união e o companheirismo”.
P10 – “Geralmente realizo alguma dinâmica de grupo relacionada ao jogo a ser proposto, a fim de conduzir o discente a uma reflexão acerca desse com a própria vida. Em seguida apresento o tema proposto e utilizo o jogo como recurso de consolidação do que fora explicado”.

Fonte: Pesquisa de campo (2019).

Verificam-se que duas estratégias muito importantes foram citadas por alguns dos participantes. P1 e P6 dizem que dita as regras do jogo antes dele começar, assim como Brandão (*et al*, 2009) diz que é importante que o professor dite as regras ante de iniciar, para que os alunos entendam as regras corretas e principalmente o objetivo que ele deve alcançar ao final do jogo, assim ele não ficara perdido ao decorrer da proposta. A outra estratégia importante é a de utilizar o jogo como completo da aula, como dizem os participantes P8 e P10, que utilizam o jogo como recurso de consolidar e aliviar a parte teórica e conteudista. Brandão *et al*. (2009) diz que o jogo não traz todos os domínios da aprendizagem, ela deve estar em conjunto com as atividades comuns, trazendo os jogos como uma forma mais lúdica e mais prazerosa de aprimorar e fixar os conhecimentos.

Ao explicar a metodologia de jogo como instrumento de aprendizagem e o alcance, dos objetivos propostos obtivemos as seguintes respostas.

Tabela 4: Metodologia dos jogos e os objetivos

P1 - “Sim, na maioria das vezes consigo obter resultado positivos, e com esse recurso o aprendizado é significativo para os alunos, percebo que eles realmente aprendem”.
P2 - “Sim, porque neste momento é proposto regras, não há imposição, permitindo que o aluno também elabore, julgue e troque ideias”.
P3 - “Sim, na maioria das vezes o resultado é bem satisfatório”.
P4 - Em sua maioria, mas há crianças que possuem dificuldades em compreender comandos e regras, dificultando e retardando o aprendizado.
P5 - “Normalmente, os resultados são satisfatórios, necessitando de pequenas intervenções com alguns alunos”.
P6 - “Sim, muitas vezes passo dos objetivos propostos. Geralmente as crianças melhoram até o comportamento”.
P7 - “Na maioria das vezes quando o aluno apresenta algum problema de aprendizagem ou não faz acompanhamento com outro profissional, fica difícil alcançar os objetivos propostos”.
P8 - “Muitas vezes, porque a proximidade com os colegas ajuda a sanar as possíveis dúvidas”.
P9 - “Sim, os alunos têm grande apreço por jogos, portanto realizam conforme solicitado por professor”.
P10 - “Geralmente sim. Os alunos respondem positivamente a essa metodologia, portanto se percebem no processo de ensino-aprendizagem como protagonistas de sua história e construtores de conhecimento”.

Fonte: Pesquisa de campo (2019).

Quase todos os respondentes afirmaram atingir os objetivos propostos quando utilizam os jogos como instrumentos de aprendizagem. É importante ressaltar que segundo Kishimoto (2011) mesmo o professor propiciando várias formas de aprendizagem, nunca sabe se o aluno obteve exatamente aquilo que o professor desejou, então, umas das formas de perceber melhor se ele consegue alcançar aquele objetivo é deixando-o bem claro no início do jogo.

Brandão (*et al*, 2009) afirma que o professor pode intervir sempre que achar necessário, ou achar que os alunos estão fugindo do objetivo, sempre deixando claro qual o objetivo do jogo, e sempre utilizar atividades para complementar esse aprendizado para melhor alcance dos objetivos.

Sobre a reação dos alunos quando o professor traz o jogo para a sala de aula sintetizamos a percepção dos professores na tabela 5 a seguir:

Tabela 5: Reação dos alunos ao jogo

P1 - “Eles gostam muito, qualquer recurso que foge do ensino tradicional chama a atenção dos alunos”.
P2- “Alguns acham que é brincadeira por brincar, outros gostam porque conseguem mostrar que sabem muito mais o conteúdo”.
P3 - “A reação dos alunos é de empolgação, de conhecer uma maneira nova de aprendizado”.
P4 - “Eles adoram, nem percebem que estão aprendendo”.
P5 - “Ficam sempre animados”.
P6 - “Se empolgam, se concentram, querem repetir a atividade, estudam mais para ganhar”.

P7- “Alegria e satisfação”
P8 - “Se empolgam muito”.
P9 – “Os alunos ficam muito felizes, pois se trata de algo diferenciado, que os tiram da rotina’.
P10 – “Eles gostam muito, porque aprendem brincando e ressignificando o objeto do conhecimento.

Fonte: Pesquisa de campo, 2019.

Uma das características que Kishimoto (2002) apresenta é o efeito positivo no jogo, quando a criança se sente feliz naquela ação, expressando sorrisos e entusiasmo com determinada atividade. De acordo com os respondentes por ser algo que foge da rotina conteudista os alunos expressam alegria ao se deparar com algo divertido mesmo que seja ligado ao conteúdo, isso faz com que eles acabem se dedicando mais, aproveitando o tempo que tem para participar, e por ser algo prazeroso para o aluno o aprendizado é ainda mais significativo.

O último objeto pesquisado foi a dificuldade enfrentada ao planejar e realizar os jogos dentro de sala de aula e obtivemos:

Tabela 6: Maior dificuldade enfrentada

P1 – “Como a escola não dispõe de recursos lúdicos, minha dificuldade é encontrar (adquirir) esses materiais, quando tenho tempo eu mesma confecciono meus materiais, talvez a comodidade seja um obstáculo para a criação de mais recursos”.
P2 – “O espaço físico, a acústica e a quantidade de alunos por turma. Esses fatores influenciam no quesito tempo e participação. Fica tudo limitado, muitas vezes não há participação efetiva de todos”.
P3 – “A dificuldade é a quebra de rotina para fazer os alunos entender certos comandos que não é feito no dia a dia”.
P4 – “No planejamento a maior dificuldade é estipular o tempo, pois as vezes as atividades levam mais tempo que o esperado ou contrário. A realização dentro de sala é ter que confeccionar muitas vezes os materiais dos jogos”.
P5 – “Algumas vezes eles (os alunos) ficam eufóricos, agitados, porque o jogo permite isso. Mas, não deixa de ser complicado manter a concentração durante todo o processo”.
P6 – “A maior dificuldade é a falta de raciocínio das crianças e a falta de jogos na escola. Sempre que vou usar um jogo tenho que providenciar fazendo ou comprando”.
P7 – “Salas cheias, pouco espaço físico, e indisciplina”.
P8 – “Conter a empolgação deles e manter a concentração para ouvir e atender os comandos durante a atividade”.
P9 – “Material didático, pois nem sempre encontramos tudo o que é preciso para realizar tais atividades”.
P10 – “São vários as lacunas com que me deparo, entre elas, a organização do espaço-tempo, porquanto há um rol de conteúdo a serem trabalhados (temas que as vezes, nem fazem parte da vida do aluno) em curto intervalo de tempo e os espaços do ambiente escolar nem sempre estão equipados para desenvolvimento desse tipo de aprendizagem. Além disso, a falta de recursos pedagógicos o que nos obriga a adquirir o material apropriado utilizando recursos próprios.”

Fonte: Pesquisa de campo, 2019.

Essa questão está bem associada com a falta de recursos materiais. Alguns professores acabam comprando com seus salários recursos para a construção de jogos.

Kishimoto (2002) aponta que uma das preocupações ao utilizar os jogos em sala, é a organização e a exposição deles dentro da sala de aula, e isso é uma das dificuldades encontradas pelos professores, a falta de espaço físico não só para guardar e expor os materiais, mais também o espaço para que os alunos possam utilizar os jogos sem o risco de se machucar ou ficar muito bagunçado.

METODOLOGIA

O artigo contou com a pesquisa bibliográfica que segundo Gil (2012) é uma pesquisa feita a partir de um material já existente como livros e artigos científicos, sendo sempre utilizado a maneira correta de referência.

Para fundamentar toda a parte teórica foi efetuada uma pesquisa de campo onde Gil (2012) diz ser uma pesquisa de um determinado grupo ou comunidade para se aprofundar e comprovar os objetivos propostos, essa pesquisa pode acontecer mesmo que os objetivos sejam reformulados ao longo do processo.

Essa pesquisa foi realizada com professores diferentes para observar a maneira na qual cada um aplica a metodologia com jogos dentro de sala para a alfabetização. Foi feito um levantamento de dados utilizando o instrumento questionário que Gil (2012) afirma ser uma técnica para investigar através de perguntas que são submetidas a pessoas com o propósito de coletar informações desejadas.

Para a exploração de dados foi utilizado a análise qualitativa que consiste em analisar os dados, ocorrendo uma organização de acordo com os temas definidos por objetivos, separando os dados de forma que note as semelhanças e diferenças das análises.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O artigo primeiro conceituou e caracterizou os diferentes tipos de jogos e investigou o processo de alfabetização através dos jogos identificando as estratégias desenvolvidas pelo professor para a utilização dos jogos na sala de aula.

Tendo como base o eixo teórico com autores que apresentam essa temática, foi possível verificar o quanto os professores utilizam os jogos dentro de sala, e o quanto eles acham importante essa inserção em sua metodologia, percebendo claramente os avanços pedagógicos dos alunos.

Foi possível perceber que os professores possuem uma postura bastante positiva em relação aos jogos como estratégia mediadora, pois, tais instrumentos apresentam resultados importantes no processo de alfabetizar, promovendo uma aprendizagem muito mais significativa, porém não é uma metodologia que os professores podem utilizar com frequência.

As maiores dificuldades encontradas para implementar essas metodologias lúdicas no dia a dia em sala de aula foram: turmas cheias, falta de espaço físico, a exigência de ser conteudista e não atrasar os conteúdos programáticos, a falta de recursos que a escola possui, e toda essa dificuldade que o professor enfrenta acaba

desanimando de fazer algo que fuja da rotina por não ter possibilidade, por ter que tirar do seu próprio bolso para fazer algo diferente, por medo de não alcançar os objetivos e acabar perdendo um dia de aula, ou até mesmo não conseguir finalizar as atividades e atrasar todo o cronograma.

Mesmo percebendo que os professores enfrentam dificuldades com essa metodologia, é importante lembrar que os jogos devem ser motivo de reflexão dentro das escolas, pois ajuda a criança no seu desenvolvimento como um todo, ajuda a se inserir na sociedade já que se trabalha em conjunto, facilita na construção de conhecimento possibilitando seu desenvolvimento de inteligência, sensibilidade, criatividade, entre outros. Enfrentar essas dificuldades acaba sendo muito desanimador, por saber que os profissionais sentem vontade de montar uma estratégia diferente de aula e sabe a importância do que jogo traz para o aluno, e não conseguir recursos suficientes para desenvolver, e acabar dando sua aula tradicional de sempre.

Com isso, entende por fim, que o jogo não deve ser visto somente como um passa tempo, deve ser visto como um meio indispensável para promover uma melhor aprendizagem, sendo por meio dele que devemos estimular as crianças a ter um conhecimento significativo, de uma maneira que ela sinta prazer em aprender e participar.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares nacionais: língua portuguesa/** Secretária de Educação Fundamental. Brasília 1997.

BRANDÃO *et. al.* **Jogos de Alfabetização.** Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. Pernambuco, 2009.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização.** 24. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social.** São Paulo: Atlas, 2012.

KIHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação** (Org). 14. ed. São Paulo: Cortez, 2011.

_____. **O jogo e a Educação infantil.** Cengage; 2002.

_____. **Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação.** Petrópolis: Vozes, 1990.

LEAL, Telma Ferraz; MENDONÇA, Márcia; MORAIS, Artur Gomes de; LIMA, Margareth Brainer de Queiroz. **O lúdico na sala de aula: projetos e jogos.** *In:* BRASIL, Ministério da Educação. Pró-Letramento: Programa de Formação Continuada de Professores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica. 2008.

LEAL, T.F; ALBUQUERQUE, E.B.C.; LEITE, T.B.S.R. **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

QUEIROZ, Tânia Dias. **Dicionário prático de pedagogia**. São Paulo: Rideel, 2003.
RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Universidade de Brasília, 2013.

SOUZA, Eloá Franco de. **Alfabetização e o lúdico**: a importância dos jogos na educação fundamental. UNISALESIANO, Lins-SP, para graduação em Pedagogia, 2013.