

POTENCIALIDADES DO USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Katrine Corvello Neitzke – FURG

Silvana Maria Bellé Zasso - FURG

Luise Penning Pereira - FURG

Victória Kath Macarthy - FURG

RESUMO: O presente trabalho vincula-se ao projeto de ensino “Grupo de estudos e produção de material didático pedagógico em alfabetização” do Grupo de Estudos em Alfabetização e Letramento - GEALI e do Laboratório de Alfabetização e Práticas de Incentivo à Leitura - LAPIL, do Instituto de Educação da FURG. O objetivo é compreender como o uso de jogos pode ser uma excelente estratégia no processo de aquisição do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), na medida que garante a ludicidade no processo de aprendizagem envolvendo as crianças com os conhecimentos específicos do SEA, de forma mais prazerosa. Além disso, os jogos podem contribuir para a melhoria das relações sociais e afetivas dentro da sala de aula. Desta forma, esta experiência surge da análise dos jogos de alfabetização produzidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), os quais foram distribuídos para todas as escolas públicas do Brasil na época do Programa Nacional de Alfabetização na Idade Certa - PNAIC. Nesta atividade, realizamos a leitura do manual didático que acompanha a caixa de jogos e analisamos cada jogo para compreender os conhecimentos do SEA ali envolvidos e os seus objetivos, bem como as suas regras. Esta experiência foi realizada em quatro encontros. Ao analisar os jogos fomos problematizando o papel do professor como mediador e responsável pela escolha do jogo de forma intencional, ou seja, é ele que precisa ter claro os objetivos e os conhecimentos que quer enfatizar. Diante do material, fizemos inicialmente um apanhado geral de seu conteúdo. O mesmo conta com dez jogos, que foram classificados a partir de diferentes objetivos. Entre eles, estão os de análise fonológica, os quais não envolvem a escrita: Bingo dos sons iniciais; Caça-rimas; Dado sonoro; Trinca mágica; Batalha de palavras. Estes jogos têm entre seus propósitos o desenvolvimento da consciência fonológica, a comparação das semelhanças e diferenças sonoras das palavras e a segmentação das palavras em sílabas. O material traz também o jogo “Quem escreve sou eu”, que propõe auxiliar no trabalho com a consolidação das correspondências grafofônicas. E ainda, sugere jogos que propõem a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, sendo eles: Mais uma; Troca letras; Bingo da letra inicial; Palavra dentro de palavra. É importante salientar que nas orientações trazidas no manual didático (Brasil, 2009), sugere-se aos professores que tais objetivos traçados não sejam fixos e que podem ser adaptados conforme o contexto e necessidade de suas turmas. A utilização dos jogos como estratégia lúdica no processo de alfabetização, além de ser um forte aliado na aprendizagem, abarca diferentes aspectos do desenvolvimento, como

cognitivos, afetivos e sociais, sendo então, um importante recurso a ser explorado e utilizado na aquisição do SEA. Portanto, através da experiência citada no trabalho foi possível realizar algumas reflexões que podem auxiliar na organização semanal do trabalho pedagógico do professor de forma a garantir atividades que potencializam a aprendizagem das crianças em processo de alfabetização. Assim, os jogos favorecem a uma dinâmica lúdica e prazerosa.

Palavras-chave: Jogos; Alfabetização; Ludicidade;