



FACULDADE CALAFIORI

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE 6 ANOS

AUTORAS: ADRIANA CRISTINA DE OLIVEIRA
BRUNA ALVES DA SILVA

ORIENTADORA: Prof.^a Ms. ADRIANA REGINA SILVA LEITE

**São Sebastião do Paraíso - MG
2014**

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE 6 ANOS

**AUTORAS: ADRIANA CRISTINA DE OLIVEIRA
BRUNA ALVES DA SILVA**

Monografia apresentada à Faculdade Calafiori de São Sebastião do Paraíso como parte dos requisitos para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Ms. Adriana Regina Silva Leite

Linha de pesquisa: Alfabetização, Literatura e Linguagem.

**São Sebastião do Paraíso - MG
2014**

**TEMA: A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA
ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE 6 ANOS**

CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

AVALIAÇÃO: () _____

Professora Orientadora

Professor Avaliador da Banca

Professor Avaliador da Banca

Eu, Adriana, dedico este trabalho primeiramente à minha família, em especial à minha mãe Irene de Souza Ribeiro, que sempre me apoiou em minhas decisões, ao meu pai Delso Duarte de Oliveira e também às minhas irmãs Ana Rita de Oliveira, Amanda Luzia de Oliveira e Andreza Maria de Oliveira. Ao meu noivo Fernando Alves Vaz, que sempre esteve ao meu lado me apoiando, e, por fim, aos meus sobrinhos Nicholas de Oliveira Cândido e Lara Maria Oliveira Cândido.

Eu, Bruna, dedico este trabalho à minha família, especialmente à minha mãe e ao meu pai, Joana Darc Alves Silva e Sebastião Malheiro da Silva, por tudo que me ensinaram. Ao meu irmão Samuel Alves da Silva, que me apoiou em todas as decisões, ao meu noivo Carlos Alfredo Hauer Romero, que esteve sempre presente comigo, e a todos da Faculdade Calafiori.

AGRADECIMENTOS

Eu, Adriana, agradeço primeiramente a Deus que sempre esteve presente em minha vida me abençoando e me guiando para as decisões certas. À toda minha família pelo apoio que me foi dedicado todo esse tempo, em particular à minha mãe Irene de Souza Ribeiro e ao meu noivo Fernando Alves Vaz pela compreensão e dedicação em todos os momentos. E, em especial, à minha amiga Bruna Alves da Silva pelo companheirismo em toda esta trajetória.

Eu, Bruna, agradeço primeiramente a Deus que sempre esteve comigo, dando-me saúde, paz, discernimento, paciência e sabedoria para que eu pudesse alcançar todas as metas por mim estipuladas. Agradeço a minha família, aos meus amigos, aos meus professores que me ajudaram muito, em especial a nossa professora e orientadora Adriana Regina Silva Leite, e, principalmente, a minha amiga Adriana Cristina de Oliveira que compartilhou comigo todos os momentos difíceis, de alegria e de conquistas.



Olhar o mundo a partir do ponto de vista da criança pode revelar contradições e uma outra maneira de ver a realidade.
(KRAMER, 2007, p.16)

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	11
2 LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO	14
2.1 O LETRAMENTO E SUAS CARACTERÍSTICAS	14
2.2 ALFABETIZAÇÃO: DEFINIÇÃO, IMPORTÂNCIA E FASES DA ESCRITA	19
2.3 DIFERENÇAS: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	29
2.4 RELAÇÕES ENTRE LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO	30
2.5 A INTERAÇÃO DA CRIANÇA COM A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO	34
3 JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE 6 ANOS	35
3.1 A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS DE 6 ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR	35
3.2 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE 6 ANOS	39
3.3 OS EDUCADORES E SUAS DIFICULDADES AO UTILIZAREM ESTES RECURSOS COMO UM MEIO PEDAGÓGICO PARA ALFABETIZAR SEUS ALUNOS	58
4 METODOLOGIA	62
4.1 A PESQUISA	62
4.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS	63
4.3 LOCAL DA PESQUISA E OS PARTICIPANTES	63
4.4 UNIVERSO DA PESQUISA	64
4.5 AMOSTRAGEM	64
4.6 PROCEDIMENTOS ÉTICOS	64
4.7 PLANEJAMENTO DE ANÁLISE DOS DADOS	65
5 ANÁLISE DOS DADOS	66
5.1 APRESENTAÇÃO DAS PARTICIPANTES	66
5.2 CATEGORIAS DE ANÁLISE	69
5.2.1 Categoria 1 LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: o jogo como recurso didático.	70
5.2.2 Categoria 2 JOGOS: o trabalho docente e os recursos positivos para o processo de letramento e alfabetização.	78
6 CONCLUSÃO	83
ANEXO 01: PROTOCOLO NIP	89
ANEXO 02: ROTEIRO DA ENTREVISTA	90

LISTA DE FIGURAS

FIGURA	pg
Figura 1 – Pictórica	23
Figura 2 – Grafismo Primitivo.	24
Figura 3 – Pré-Silábica Propriamente Dita	25
Figura 4 – Fase Silábica – com valor sonoro	25
Figura 5 – Fase Silábica – sem valor sonoro.	26
Figura 6 – Fase Silábica Alfabética	26
Figura 7 – Fase Silábica Alfabética	27
Figura 8 – Exemplo de cartela de bingo alfabetizador.	43
Figura 9 – Crianças brincando de “Chicotinho Queimado”.	48
Figura 10 – Ficha de jogo com palavra	50
Figura 11 – Modelo de jogo da memória dos bichos.	53
Figura 12 – Dominó feito com embalagens	54
Figura 13 – Salada das Letras	55

RESUMO

Esta pesquisa tem o intuito de investigar a importância de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na alfabetização de crianças de 6 anos. Atualmente as crianças nesta faixa etária estão matriculadas no 1º ano do Ensino Fundamental e são inseridas no processo de alfabetização e letramento que deve acontecer de maneira prazerosa e sistematizada. São apresentados novos conteúdos e construídos vários conhecimentos próprios desse ano escolar; dessa forma, o tempo para aprender de maneira satisfatória através do uso de jogos e brincadeiras divide espaço com a nova elaboração curricular desse ano escolar. Diante do exposto, temos as seguintes indagações: A realidade pedagógica do 1º ano do Ensino Fundamental faz com que os professores deixem de usar os jogos e as brincadeiras como recurso pedagógico? O trabalho com jogos e brincadeiras auxilia na aprendizagem das crianças? Quais as dificuldades que os docentes encontram para utilizar estes recursos? Para que os objetivos de levar a criança a aprender sejam alcançados o professor deve utilizar jogos e brincadeiras? O tema abordado se torna relevante ao passo que irá analisar a importância de jogos e brincadeiras na alfabetização e letramento de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. O método de abordagem da pesquisa é o dedutivo, do tipo descritivo, de cunho qualitativo e o instrumento de coleta de dados foi a entrevista. Em um primeiro momento foi realizada uma pesquisa bibliográfica, com consulta à literatura científica referente à temática abordada. Na sequência, efetivou-se uma pesquisa de campo sendo o grupo de estudos composto por 4 docentes atuantes no 1º ano do Ensino Fundamental da rede pública municipal de São Sebastião do Paraíso. Os dados qualitativos foram avaliados por meio de análise de conteúdo. Foram elaboradas duas categorias de análise: 1) Alfabetização e letramento: o jogo como recurso didático é realmente importante no trabalho realizado com crianças de 6 anos de idade durante a alfabetização e letramento. A maioria das entrevistadas afirmou que jogos e brincadeiras são úteis, que sua utilização no desenvolvimento dos processos de alfabetização e letramento apresenta dificuldades, mas todas conseguem driblá-las. Todas possuem um espaço de tempo para o trabalho com jogos como recurso, de acordo com seu planejamento ou com a sala de aula, e possuem orientações de suas supervisoras quanto ao uso do lúdico como recurso pedagógico. E os retornos são significativos e prazerosos tanto para professora quanto para aluno. 2) Jogos: o trabalho docente e os resultados positivos para o processo de alfabetização e letramento. Nesta categoria, verificou-se que as professoras entrevistadas levam para a sala de aula materiais diversos que fazem com que as crianças se interessem, aprendam prazerosamente e aprendam brincando. Todas as entrevistadas acham o lúdico divertido, interessante e entendem que desperta a atenção das crianças, desde brincadeiras antigas que devem ser resgatadas, até jogos atuais.

Palavras - chave: Alfabetização; letramento; jogos e brincadeiras; 1º ano do Ensino Fundamental.

ABSTRACT

This research aims to investigate the importance of sports and games as a teaching resource in the literacy of children aged 6 years. Currently children in this age group are enrolled in the 1st year of elementary school and inserted in literacy and literacy process that must take place in a pleasant and systematic way. New contents are displayed and built several own knowledge that school year; thus, the time to learn satisfactorily through the use of games and play shares space with the new curriculum preparing this school year. Given the above, we have the following questions: The reality of teaching 1st year of elementary school makes teachers stop using games and play as a teaching resource? Working with games and activities helps children's learning? What are the difficulties that teachers are to use these resources? For the purposes of bringing a child to learn the teacher should be achieved using games and play? The topic is relevant to the step that will examine the importance of sports and games in literacy and literacy of students from 1st year of elementary school. The method research approach is deductive, the descriptive and qualitative nature and the instrument for data collection was the interview. At first a literature search with the query regarding the thematic of the literature was performed. Following, was carried out through field research and the study group composed of 4 active in the 1st year of elementary school of public municipal de Sao Sebastiao do Paraiso teachers. Qualitative data were analyzed by content analysis. 1) Literacy and literacy: two types of analysis have been drawn the game as a teaching resource is really important in work with children 6 years of age during the literacy and literacy. The majority of respondents said that sports and games are useful, that its use in the development of literacy processes and literacy presents difficulties, but all of them can dribble. All have a time frame to work with games like action, in accordance with its planning or the classroom, and have guidance from their supervisors regarding the use of recreational and educational resource. And the returns are meaningful and pleasurable for both as teacher to student. 2) Games: teachers' work and positive results for the process of literacy and literacy. In this category, it was found that the teachers interviewed lead to many class room materials that make the kids interested, learn and gladly learn by playing. All the interviewees find fun, interesting, playful and understand that arouses the attention of children from old games to be redeemed until current games.

Keywords: literacy; games and activities; 1st year of elementary school.

1 INTRODUÇÃO

O objeto de estudo da pesquisa é o uso de jogos e brincadeiras pedagógicas pelos professores que atuam no 1º ano do Ensino Fundamental e a sua influência no processo de alfabetização e letramento dessas crianças.

Isto posto, alfabetizar é tornar o indivíduo capaz de ler e escrever. Ler é compreender um texto e escrever é produzir um texto. Compreender e compor um texto é pensar, elaborar e realizá-lo do melhor modo possível. Pode-se aprender a ler e escrever desde muito cedo e se aprende ao longo de toda a vida, sem nunca esgotar as possibilidades, inclusive através das gerações.

Portanto, não se trata de saber ou não saber, mas de quanto e como se sabe ler e escrever.

Em se tratando do Letramento, os indivíduos se dividem em dois tipos: o letrado e o iletrado. Uma criança letrada sabe a respeito de letras, ao ponto que a iletrada não possui ideias literárias, sendo analfabeta.

De forma social e cultural, a criança letrada vê o mundo de modo diferente, a sua forma de pensar e de falar também muda, sendo tudo extremamente diferenciado de uma criança analfabeta.

Uma criança que está alfabetizada não é semelhante a uma criança letrada. Quando um indivíduo se torna alfabetizado ele sabe ler e escrever, mas quando um indivíduo se torna letrado ele se envolve nas práticas da leitura e da escrita.

Devemos sempre focar na aprendizagem dos alunos e no uso de jogos pedagógicos durante as atividades diárias de aprendizagem, pois possivelmente irão auxiliar na compreensão dos conteúdos programáticos e em outros projetos relacionados com os objetivos propostos pelo professor regente de sala (KLEIMAN, 2008).

Atualmente os educadores precisam sempre organizar suas aulas com técnicas, recursos e metodologias diferentes a fim de alcançar uma aula significativa para as crianças. Assim, estes novos recursos possibilitam que a aprendizagem se torne agradável e construtiva (KLEIMAN, 2008).

A motivação para a atual pesquisa é a questão dos jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças de 6 anos de idade, pois elas acabaram de sair da pré-escola e são introduzidas em um ambiente alfabetizador de forma conteudista e

sistematizada, onde a alfabetização e o letramento devem ocorrer de forma mais rápida possível. E, com tudo isto, pode ocorrer que os educadores percam recursos tão eficazes que poderiam utilizar com seus alunos e provavelmente alcançariam objetivos mais rapidamente e proporcionariam um ensino de qualidade e prazeroso para as crianças pois, quando jogam e brincam, elas desenvolvem-se de forma construtivista criando relações entre si, com os amigos e com os adultos envolvidos em um ambiente escolar.

Portanto, o tema é justificado a partir de sua relevância para alunos, professores e instituições escolares que tendem a se renovar com a incorporação e aplicação de recursos pedagógicos dinâmicos à aprendizagem de crianças de 6 anos de idade, pois os jogos e brincadeiras tornam agradável o processo de ensino-aprendizagem e os professores devem se capacitar para utilizar estes recursos em sala de aula.

Conseqüentemente, temos as seguintes indagações: A realidade pedagógica do 1º ano do Ensino Fundamental faz com que os professores deixem de usar os jogos e brincadeiras como recurso pedagógico? O trabalho com jogos e brincadeiras auxilia na aprendizagem das crianças? Quais as dificuldades que os docentes encontram para utilizar estes recursos? Para que os objetivos de levar a criança a aprender sejam alcançados, o professor deve utilizar jogos e brincadeiras?

Estas indagações nos levaram à elaboração de alguns objetivos.

É objetivo geral investigar a importância de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na alfabetização de crianças de 6 anos.

E, especificamente:

- Ressaltar a importância de jogos e brincadeiras pedagógicos na alfabetização de crianças de 6 anos, utilizar este recurso como método de ensino.
- Identificar possíveis dificuldades encontradas por docentes ao utilizar jogos e brincadeiras como um recurso pedagógico em suas aulas.
- Mostrar que a utilização de jogos e brincadeiras pedagógicos pode ser um método de ensino eficaz e agradável para o resultado do trabalho escolar.

A escolha do tema é de relevância para nosso crescimento intelectual e profissional, pois busca informações pertinentes na literatura especializada, em artigos, livros, revistas, a fim de garantir aprendizagem de qualidade aos alunos atendidos.

O método utilizado foi o dedutivo, a fim de explicitar as verdades particulares do objeto pesquisado (CERVO *et al*, 2001).

Em primeiro lugar, foi realizado um estudo bibliográfico de cunho qualitativo com o intuito de responder às indagações intrínsecas nos objetivos elaborados.

Utilizamos a pesquisa descritiva, pois segundo Cervo *et al* (2001), “a pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos ou fenômenos (variáveis) sem manipulá-los”.

Após a busca de informações teóricas, foi realizada uma pesquisa de campo com professores da rede pública municipal do 1º ano do Ensino Fundamental.

Como instrumento para coleta de dados foi feita a entrevista, pois a mesma “não é uma simples conversa, pois tem como objetivo recolher dados do informante para pesquisa” (CERVO *et al*, 2001, p.51)

O primeiro capítulo abrange o assunto referente ao letramento e à alfabetização de crianças de 6 anos, mostrando a diferença entre letramento e alfabetização, as fases da escrita pelas quais as crianças passam no início de sua alfabetização, a importância do letramento e os conteúdos destinados a esse ano escolar.

No segundo capítulo discutimos o que são jogos, o que são brincadeiras e a importância destes recursos na alfabetização de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental. Ao utilizar jogos e brincadeiras pedagógicos com crianças nesta faixa etária, a alfabetização da criança torna a rotina da sala de aula mais dinâmica e prazerosa no dia a dia e a criança se concentra com facilidade, pois sente prazer em jogar e resolver os conflitos propostos pelo mesmo.

O terceiro capítulo relata os procedimentos metodológicos realizados em São Sebastião do Paraíso com docentes do 1º ano do Ensino Fundamental da rede pública municipal.

No quarto capítulo apresentamos os resultados da pesquisa, os pontos positivos e negativos encontrados. E, por fim, confrontamos estes resultados com a teoria, a fim de concluir o nosso trabalho.

2 LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO

2.1 O LETRAMENTO E SUAS CARACTERÍSTICAS

Com o desenvolvimento da sociedade, tanto cultural quanto economicamente, percebe-se que o tão falado analfabetismo conseguiu ser superado, porém sentiu-se uma nova necessidade: a de se criar novas práticas de leitura e escrita. Estas deveriam ser mais avançadas e complexas que simplesmente saber ler e escrever como vinha acontecendo no sistema educacional. Assim, em meados dos anos de 1980 se deu o surgimento do termo letramento no Brasil. Tal termo pretendia ser distinto do conhecido termo alfabetização. Então, este termo tornou-se alvo de atenção e discussão na educação, considerando-se o grande número de artigos e livros sobre o tema, publicados desde então (KLEIMAN, 2008).

Os estudos sobre letramento no Brasil tiveram início nos anos 80 e, dentre os autores que deram início a este termo, pode-se citar Paulo Freire, cuja extensa obra é um esforço constante em fazer com que, ao se alfabetizar, o indivíduo conquiste também sua cidadania. Há ainda outros trabalhos publicados por estudiosos como Kato (1986), Tfouni (1995), Soares (2000) e a pesquisa pioneira sobre letramento (BARBOSA, 2001).

Segundo estes autores estudados, este novo termo se fez necessário ao se perceber que a população, embora alfabetizada, não possuía domínio de habilidades de leitura e de escrita que se faziam necessárias para que os indivíduos tivessem participação competente na sociedade de que faziam parte, então se despertou para a importância de tais habilidades a fim de que se desenvolvesse o uso competente da leitura e da escrita, questionando-se o conceito de alfabetização. Tais questionamentos provocaram a alteração neste conceito de alfabetização e foi justamente essa mudança de conceito que fez com que surgisse o termo letramento como um novo conceito de alfabetização, uma alfabetização mais contextualizada e de melhor aplicabilidade na sociedade em que o aprendiz estava inserido (KLEIMAN, 2008).

Percebeu-se a necessidade de um nível de alfabetização funcional da população, encontrava-se implícito nesse novo conceito a esperança de que, após

alguns anos de aprendizagem escolar, o aluno tivesse aprendido não somente a ler e escrever, mas muito além disso, esperava-se que o indivíduo pudesse fazer uso da leitura e da escrita para se expressar na sociedade. Desde então aconteceu um gradual acréscimo do conceito alfabetização em direção ao conceito letramento; pode-se dizer então que letramento é um fenômeno social.

Porque alfabetização e letramento são conceitos frequentemente confundidos ou sobrepostos, é importante distingui-los, ao mesmo tempo que é importante também aproximá-los: a distinção é necessária porque a introdução, no campo da educação, do conceito de letramento tem ameaçado perigosamente a especificidade do processo de alfabetização; por outro lado, a aproximação é necessária porque não só o processo de alfabetização, embora distinto e específico, altera-se e reconfigura-se no quadro do conceito de letramento, como também este é dependente daquele (FERREIRO, 2003, p. 90).

Assim, segundo Ferreiro (2003) é preciso reconhecer que cada um dos termos tem sua importância conceitual. É importante fazer uma delimitação das propostas pedagógicas e compreender que o fenômeno letramento tem tanto o papel de banir definitivamente as práticas mecânicas de ensino instrumental, como de fazer com que os envolvidos na educação repensem a especificidade da alfabetização.

O letramento é um termo muito recente, criado para suprir as exigências e necessidades da sociedade que vem se transformando ao longo da história, fazendo com que seja necessário cada vez mais que o indivíduo se prepare para fazer parte da sociedade, de forma ativa e participativa. Surgiu com o objetivo de efetivar o processo de alfabetização, tentando reencaminhar o ensino da escrita na escola, priorizando o que há de comum na escrita que veicula na sociedade.

O letramento é considerado hoje um conceito amplo, um conceito plural, o qual tem inúmeros significados.

Segundo Kleiman (2008, p. 19), pode-se definir o letramento como “um conjunto de práticas sociais que usam a escrita, como sistema simbólico e como tecnologia, em contextos específicos, para objetivos específicos”.

Soares (2005, p. 17) define o termo como:

[...] O estado ou condição que assume aquele que aprende a ler e escrever. Mas, está implícita nesse conceito a ideia de que a escrita traz consequências sociais, culturais, políticas, econômicas, cognitivas, linguísticas, quer para o grupo social em que seja introduzida, quer para o indivíduo que aprenda a usá-la.

Sendo assim, o letramento transcende a condição de alfabetizado, quando abriga a ideia da apropriação por parte do indivíduo da capacidade de ler e escrever. É um processo contínuo e evolutivo, que acontece à medida que o indivíduo tem contato em seu meio social com símbolos diferentes de seu cotidiano, ele começa fora da escola e vai além dos recursos didáticos, manuais e métodos utilizados para a aprendizagem. São assimilações de significados e aprimoram os desenvolvimentos mentais, modificando sua visão de universo.

Harmam (1970, p. 228) define letramento em três estágios:

O primeiro (estágio) é a concepção de letramento como um instrumento. O segundo é a aquisição do letramento, a aprendizagem das habilidades de ler e escrever. O terceiro é a aplicação prática dessas habilidades em atividades significativas para o aprendiz. Cada estágio é dependente do anterior; cada um é um componente necessário do letramento.

O letramento envolve um contexto de leitura, mesmo que o indivíduo seja analfabeto, como acontece com várias pessoas que não sabem ler e escrever, e tem contato com vários tipos de escritas diferentes como cartas, folhetos, rótulos, embalagens de produtos e, mesmo estes indivíduos não sabendo ler ou escrever, conseguem identificar as características escritas, quando um alfabetizado lê para eles (KLEIMAN, 2008).

Conclui-se que o letramento é um processo independente do indivíduo, onde ele conta com influências internas e externas, porém, o processo de alfabetização se diferencia, pois ele necessita exclusivamente da escolarização.

[...] a partir de então, crianças são transformadas em alunos, aprender a escrever se sobrepõe a aprender a ler; ler agora se aprende escrevendo – até esse período, ler era uma aprendizagem distinta e anterior a escrita, compreendendo alguns anos de instrução através do ensino individualizado. É, então, no jogo estabelecido pela Revolução entre a continuidade e a descontinuidade do tempo, onde a ruptura vai sendo atropelada pela tradição, que a alfabetização se torna o fundamento da escola básica e a leitura/escrita, aprendizagem escolar (BARBOSA, 2001, p. 210).

Durante as pesquisas realizadas para este trabalho, viu-se que por longos anos acreditou-se que para um indivíduo ser alfabetizado bastava conhecer letras do alfabeto, bastava saber ler e escrever. Porém, nos dias atuais se sabe que, mesmo sendo necessário, o entendimento das letras por si só não é suficiente para transformar um indivíduo com competências quanto ao uso da língua escrita e interpretativa.

É preciso entender que dominar a língua não se trata de um mero conhecimento das letras, isso não é suficiente para exercer uma comunicação perfeita. A linguagem atual transformou-se num verdadeiro fenômeno social, exigindo uma estrutura dinâmica e coletiva, ou seja, a escrita também é vista como um elemento cultural e social.

Tendo-se a intenção de se adaptar a essas exigências da sociedade e suas mudanças culturais, é que se pode destacar o surgimento do termo “Letramento”, é ele que vem deixar claro o que realmente quer dizer, que um indivíduo está verdadeiramente apto a se comunicar na sociedade atual através da leitura interpretativa e da escrita transformadora.

O termo letramento traz que a alfabetização é um meio para se chegar ao letramento, uma vez que a alfabetização oferece o conhecimento das letras enquanto o letramento é algo mais completo e ao mesmo tempo complexo, ele traz uma exigência social e cultural da leitura e da escrita.

Segundo Freire (2001, p. 34),

[...] o ato de estudar, enquanto ato curioso do sujeito diante do mundo é expressão da forma de estar sendo dos seres humanos, como seres sociais, históricos, seres fazedores, transformadores, que não apenas sabem, mas sabem que sabem.

Segundo Freire, a educação sozinha não pode transformar a sociedade, tampouco sem ela a sociedade muda. O educador tem como desafio a propagação do conhecimento, que se inicia na alfabetização e no letramento.

O letramento não abrange somente as pessoas alfabetizadas, mas também as pessoas que não são alfabetizadas, o indivíduo em sociedade; focaliza seus aspectos sócio-históricos, as transformações sociais, culturais e psicológicas, estuda a evolução do conhecimento, por processos mentais superiores, como raciocínio, memória, resolução de problemas (SOARES, 2000).

É possível perceber, portanto, que o letramento tem o papel de construir indivíduos mais participativos, que tenham presença ativa na sociedade em que vivem; para isso é preciso ter a compreensão de que não basta ser alfabetizado, é preciso ser letrado.

Ao se perceber e considerar a importância do letramento, vê-se também que os antigos métodos de ensino de exercícios mecânicos e repetitivos com bases totalmente descontextualizadas passam a ser deixados para trás, uma vez que se entende a importância do letramento.

Segundo Soares (2000), o letramento não se inicia propriamente na escola durante a alfabetização, esse processo já se iniciou muito antes, logo que a criança passou a interagir na sociedade, durante seus primeiros contatos com a língua, quando seus pais liam livros infantis para elas. Portanto, a entrada dessa criança na escola significa um prosseguimento da construção de seu conhecimento iniciado no âmbito familiar e social.

O termo Letramento, portanto, nos deixa claro que o importante não é meramente codificar e decodificar palavras, conhecer as letras, mas sim ler e escrever textos significativos e contextualizados.

A importância do letramento está no fato de que seu desenvolvimento não se destina às pessoas que adquiriram a leitura e a escrita, ou seja, “os alfabetizados”, o estudo sobre letramento vai mais longe, ele busca investigar as consequências da ausência da leitura e escrita de maneira ampla no âmbito social, ou seja, procura-se, sobretudo, conhecer as características da estrutura sociocultural do indivíduo e como a leitura e a escrita fazem parte destas estruturas.

2.2 ALFABETIZAÇÃO: DEFINIÇÃO, IMPORTÂNCIA E FASES DA ESCRITA

Graças à atual Constituição Federal, a partir de 1988, pode-se afirmar que durante o processo de alfabetização, o aluno dá seus primeiros passos rumo à cidadania.

Mas, o que vem a ser alfabetização?

A respeito disso Soares (2005, p. 15) explica:

Não parece apropriado, nem etimológica nem pedagogicamente, que o termo alfabetização designe tanto o processo de aquisição da língua escrita quanto o de seu desenvolvimento, etimologicamente, o termo alfabetização não ultrapassa o significado de “levar à aquisição do alfabeto”, ou seja, ensinar o código da língua escrita, ensinar as habilidades de ler e escrever; pedagogicamente, atribuir um significado muito amplo ao processo de alfabetização seria negar-lhe a especificidade, com reflexos indesejáveis na caracterização de sua natureza, na configuração das habilidades básicas de leitura e escrita, na definição da competência em alfabetizar. Toma-se, por isso, aqui, alfabetização em seu sentido próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita.

Quanto a definir o termo alfabetização, o debate básico inspira-se baseado em dois pontos presentes no duplo significado que os verbos ler e escrever possuem em nossa língua:

- a) João já sabe *ler*. João já sabe *escrever*.
- b) João já *leu* Ziraldo. João *escreveu* uma redação sobre Ziraldo.

“No exemplo (a), ler e escrever significam a “mecânica” da língua escrita; nessa perspectiva, alfabetizar significa adquirir a habilidade de codificar a língua oral em língua escrita (escrever) e de decodificar a língua escrita em língua oral (ler)” (SOARES, 2005, p. 16).

Assim, como destaca Lemle (2007, p. 41),

[...] a alfabetização seria um processo de representação de fonemas em grafemas (escrever) e de grafemas em fonemas (ler); o que o alfabetizando deve construir para si é uma teoria adequada sobre a relação entre sons e letras na língua portuguesa.

Soares (2005, p.16) revela que no exemplo b, “ler e escrever significam apreensão e compreensão de significados expressos em língua escrita (ler) ou expressão de significados por meio da língua escrita (escrever); nessa perspectiva, a alfabetização seria um processo de compreensão/expressão de significados”. E complementa Kramer (1982, p. 62) seria

[...] um processo de representação que envolve substituições gradativas, “ler” um objeto, um gesto, uma figura ou desenho, uma palavra em que o objetivo primordial é a apreensão e a compreensão do mundo, desde o que está mais próximo à criança ao que lhe está mais distante, visando à comunicação, à aquisição de conhecimento....à troca.

Como foi mostrada, a definição do termo alfabetização se baseia na língua escrita, mas também na compreensão, na expressão de significados, entretanto há um terceiro ponto predominante também, o qual será tratado logo abaixo.

O sentido desse terceiro ponto é totalmente contrário aos dois primeiros, que veem a alfabetização como um processo individual. Nesse terceiro ponto, a alfabetização está voltada para o aspecto social. Desse modo, a definição do termo alfabetização não é a mesma em todas as sociedades. Soares (2005, p. 17) confirma os dizeres ao declarar que:

Que tipo de alfabetização é necessária em determinado grupo social? As respostas a essas perguntas variam de sociedade para sociedade e dependem das funções atribuídas por cada uma delas à língua escrita. Dizer que uma criança de sete anos “ainda é analfabeta” tem sentido em certas sociedades que alfabetizam aos quatro ou aos cinco anos; a frase não tem sentido em uma sociedade como a nossa, na qual não se espera que uma criança de sete anos já esteja alfabetizada. Para um lavrador, a alfabetização é um processo com funções e fins bem diferentes das funções e fins que esse mesmo processo terá para um operário de região urbana.

Portanto, o termo alfabetização possui uma definição complexa, pois depende de inúmeros fatores, como o cultural, econômico e tecnológico.

Veja as definições que estão registradas no dicionário Aurélio (*apud* JOLIBERT, 1994, p. 34):

- Analfabetismo: estado ou condição de analfabeto;
- Alfabetizar é tornar o indivíduo capaz de ler e escrever;
- Alfabetização: ação de alfabetizar;
- Alfabetização é a ação de alfabetizar, de tornar "alfabeto".

É absolutamente incomum apresentar a palavra "alfabeto", na expressão "tornar alfabeto", mas é que na Língua Portuguesa há a palavra analfabeto, mas não o contrário dela. Assim, tem-se a palavra negativa, mas não a palavra positiva.

Freire & Macedo (1990, p.32) sugerem o termo alfabetização como:

A relação entre o educando e o mundo, mediada pela prática transformadora deste mundo. A linguagem escrita é fruto de esforço coletivo e tem um significado social: possibilita ao sujeito ampliar seu conhecimento do mundo e do tempo em que está inserido. Portanto, a relação entre escrita e significado é essencial. Não há possibilidade de alfabetização sem relação escrita/mundo, escrita/contexto.

Dessa maneira, alfabetização não se resume em somente em conhecer as letras e saber reuni-las em sílabas e palavras, isto é, dominar o código.

[...] alfabetização é, na verdade, um processo que promove o desenvolvimento de habilidades de linguagem, permitindo aos indivíduos dominar a leitura e a escrita, tornando-os capazes de produzirem textos significativos, orais e escritos, bem como compreendê-los, quando produzidos pelos outros, ou seja, para poder interagir em seu meio (FREIRE & MACEDO, 1990, p.34).

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2002 *apud* SOARES, 2005, p. 16), uma pessoa é apontada como alfabetizada quando é capaz de:

- assinar o próprio nome;
- ler e escrever uma simples frase descrevendo tarefas diárias;
- ler e escrever pelo seu próprio pensamento;
- fazer um teste escrito e compreender a leitura, de acordo com nível de estudo compatível com a terceira série primária¹;
- se engajar em toda e qualquer atividade na qual seja preciso ler e escrever, para exercê-la na sua comunidade.

Segundo Ruth Rocha, conhecida autora infantil, muitos indivíduos “entram na Universidade sem saber ler” (NOVA ESCOLA, 1998, p. 11). A autora aponta tal comentário a respeito daqueles que leem por obrigação, sem realmente saberem ler. Para Rocha (1997), “há uma espécie de zona cinzenta entre o analfabetismo e o saber ler. Saber ler, para ela, significa decodificar, ou seja, compreender o texto em primeiro lugar” (NOVA ESCOLA, 1998, p. 11).

Continuando a opinião de Rocha, esta revela que “é preciso ler com certa rapidez, rapidez essa que leva à fluência e fruição do livro, em qualquer idade” (NOVA ESCOLA, 1998, p. 11).

Declara também que

[...] em casas onde pai e mãe têm o hábito da leitura, fica bem mais fácil que os filhos leiam com a mesma naturalidade. Mas, se não for esse o caso, os pais devem de toda maneira conversar e debater qualquer informação que entre em casa: filmes, músicas, noticiários, clipes e novelas (NOVA ESCOLA, 1998, p. 11).

Rocha (2003) finalmente conclui seu pensamento declarando “a importância de se oferecer o maior número de livros para as crianças. O livro deve ser sempre valorizado como objeto de prazer e conhecimento” (NOVA ESCOLA, 1998, p. 11).

É importante dizer que a importância dada ao letramento não diminui a da alfabetização, pois ensinar ler e escrever é uma das tarefas mais difíceis da escolarização, tendo em vista ser necessária a compreensão deste processo fora da escola, em situações do cotidiano da criança. Dentro do ambiente escolar, é necessário manter a curiosidade e a capacidade que a criança tem em buscar a aquisição de conhecimento.

¹ Que corresponde ao 3º ano do Ensino Fundamental (BRASIL, 2005). (Resolução nº 3/08/2005).

Na realidade, a escola precisa aproveitar todas as experiências vivenciadas pelas crianças durante o letramento para um bom caminho à alfabetização e, como afirma Borba (2007), deixar que elas brinquem.

A alfabetização capacita o indivíduo a ter o domínio da leitura e da escrita; neste processo de aquisição da leitura e da escrita, a criança passa por fases ou níveis.

Mas, estudar alfabetização, sem relatar os aspectos primordiais da obra de Emília Ferreiro, é algo impossível, devido à sua importância nessa área.

Os estudos de Emília Ferreiro e Ana Teberosky, que se referem à psicogênese da língua escrita, mostram como são estruturados os níveis evolutivos e, conseqüentemente, permitem estruturar atividades e projetos pedagógicos que auxiliam a compreensão da escrita e visam a vencer as dificuldades de cada etapa.

De acordo com os estudos das autoras Ferreiro e Teberosky (1988), a 1ª fase e a Fase Pré-Silábica são divididas em três níveis ou momentos:

Pictórica

A criança registra garatujas, desenhos sem figuração e, mais tarde, desenhos com figuração. Normalmente, a criança que vive em um ambiente urbano, com estimulação linguística e disponibilidade de material gráfico (papel e lápis) começa a rabiscar e experimentar símbolos muito cedo (por volta dos dois anos). Muitas vezes, ela já usa a linearidade, mostrando uma consciência sobre as características da escrita.

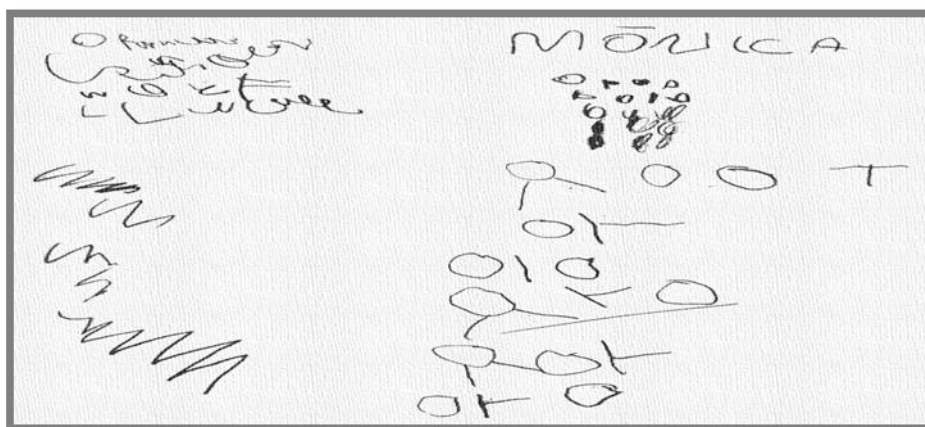


Figura 1 – Pictórica

Fonte: <https://www.google.com.br/search?q=imagens+fase+da+escrita+garatuja&client=firefox-a&hs=bSb&rls=org.mozilla:pt->

Grafismo Primitivo

A criança registra símbolos e pseudoletras, misturadas com letras e números. Já demonstra linearidade e utiliza o que conhece do meio ambiente para escrever (bolinhas, riscos, pedaços de letras). Nesse momento, há um questionamento sobre os sinais escritos. Ela pergunta muito ao adulto sobre a representação que vê em sua comunidade.

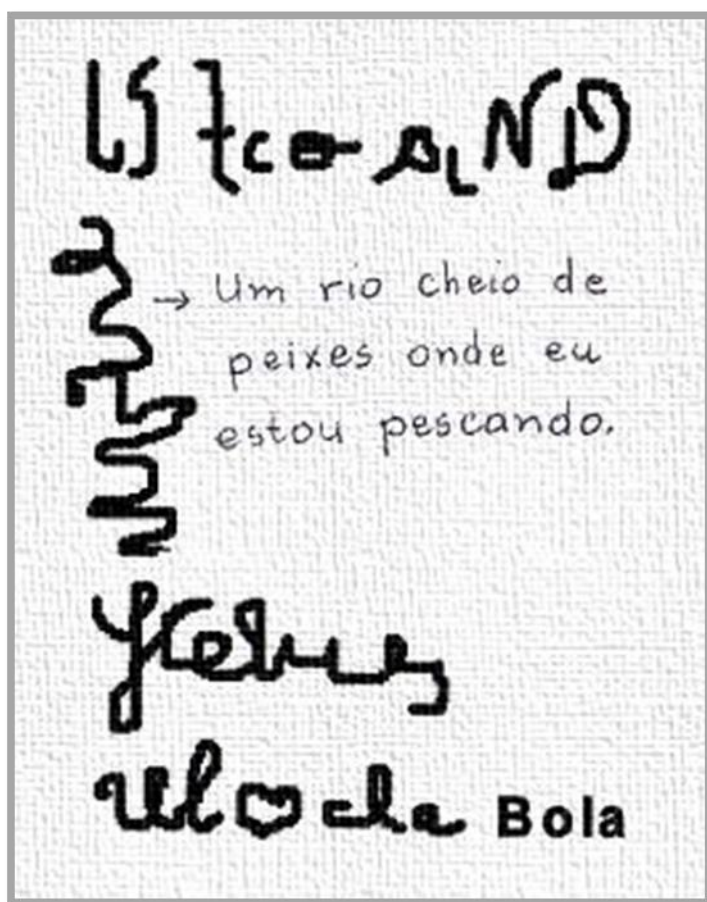


Figura 2 – Grafismo Primitivo
Fonte: Fernandes, 2001, p. 56.

Pré-Silábica

Nessa fase, a criança começa a distinguir letras de números, desenhos ou símbolos e reconhece o papel das letras na escrita. Percebe que as letras servem para escrever, mas não sabe como isso ocorre.

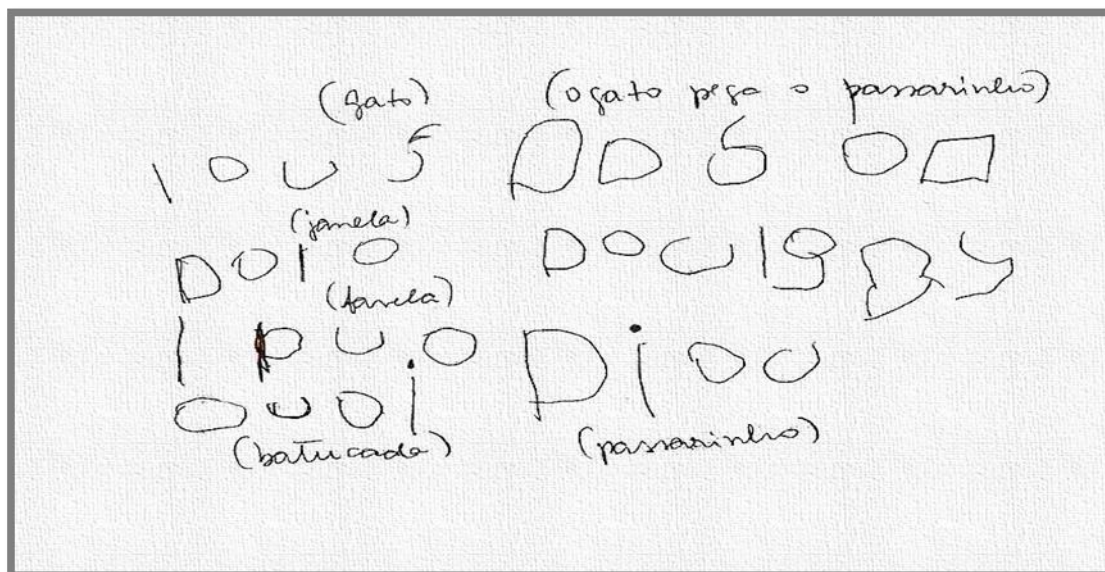


Figura 3 – Pré-Silábica Propriamente Dita

Fonte: <https://www.google.com.br/search?q=imagens+fase+da+escrita+garatuja&client=firefox-a&hs=bSb&rls=org.mozilla:pt->

2ª fase : Fase Silábica

Quando a criança chega ao nível silábico, sente-se confiante porque descobre que pode escrever com lógica. Ela conta os “pedaços sonoros”, isto é, as sílabas, e coloca um símbolo (letras) para cada pedaço (sílabas). Essa noção de que cada sílaba corresponde a uma letra pode acontecer com ou sem valor sonoro convencional.

Com valor sonoro:

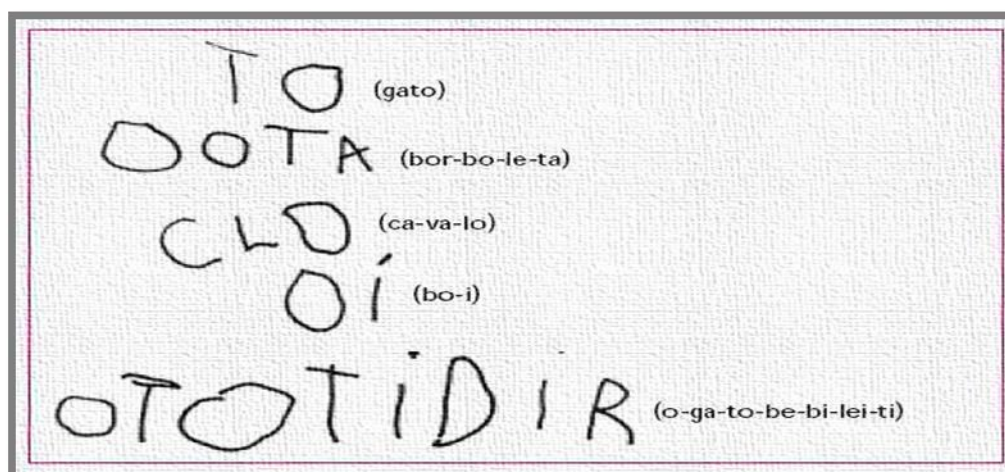


Figura 4 – Fase Silábica – com valor sonoro

Fonte: <https://www.google.com.br/search?q=imagens+fase+da+escrita+garatuja&client=firefox-a&hs=bSb&rls=org.mozilla:pt->

Sem valor sonoro:

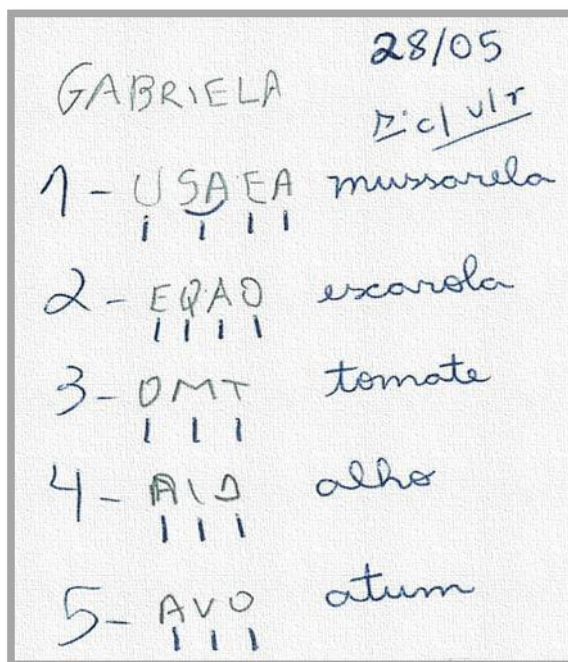


Figura 5 – Fase Silábica – sem valor sonoro

Fonte: [https://www.google.com.br/search?q=imagens+fase+da+escrita+a+garatuja&client=firefox-a&hs=bSb&rls=org.mozilla:pt-](https://www.google.com.br/search?q=imagens+fase+da+escrita+garatuja&client=firefox-a&hs=bSb&rls=org.mozilla:pt-)

3ª fase : Fase Silábica Alfabética

Nesse nível, a criança está a um passo da escrita alfabética. Ao professor cabe o trabalho de refletir com ela sobre o sistema linguístico a partir da observação da escrita alfabética e da reconstrução do código. É o momento em que o valor sonoro torna-se imperioso e a criança começa a acrescentar letras principalmente na primeira sílaba.

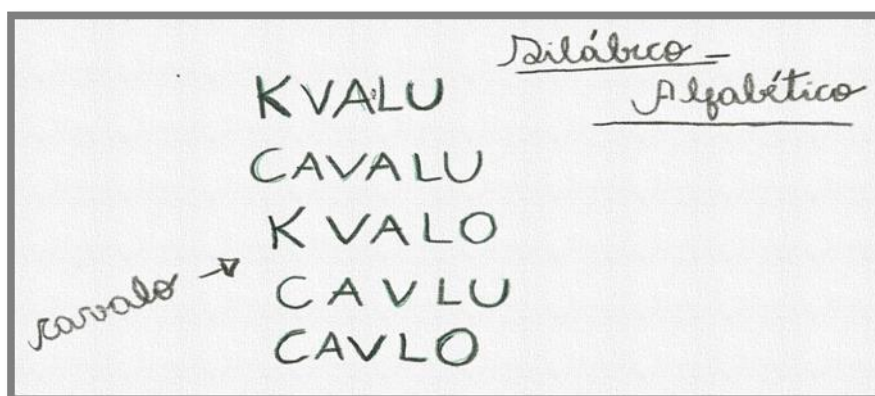


Figura 6 – Fase Silábica Alfabética

Fonte: <https://www.google.com.br/search?q=imagens+fase+da+escrita+garatuja&client=firefox-a&hs=bSb&rls=org.mozilla:pt->

4ª fase: Fase Alfabética

Quando a criança reconstrói o sistema linguístico e compreende a sua organização, ela transpõe a porta do mundo e das coisas escritas, conseguindo ler e expressar graficamente o que pensa ou fala. Nesse momento, a criança escreve foneticamente (faz a relação entre som e letra), mas não ortograficamente. O desafio agora é caminhar em direção à correção ortográfica e gramatical.

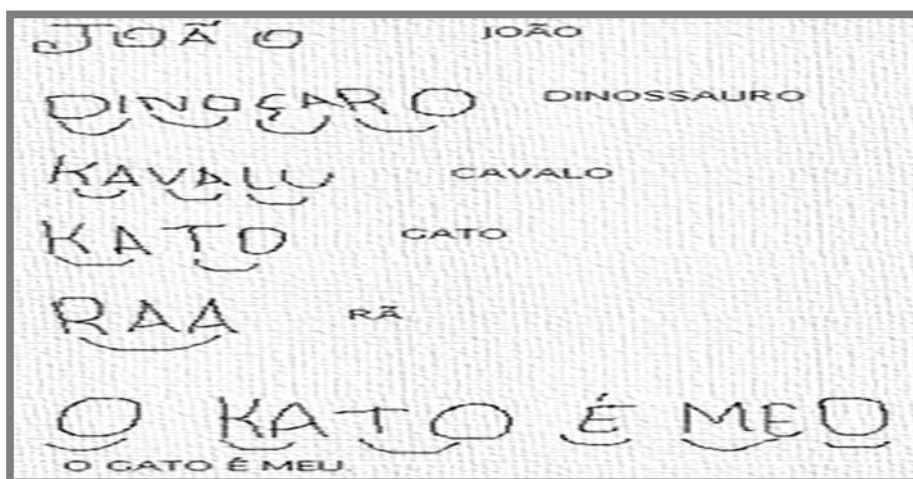


Figura 7 – Fase Silábica Alfabética

Fonte: <https://www.google.com.br/search?q=imagens+fase+da+escrita+garatuja&client=firefox-a&hs=bSb&rls=org.mozilla:pt->

Para que as crianças desenvolvam a compreensão do sistema da escrita, elas passam por três dificuldades principais que precisam ser destacadas: em primeiro lugar, a visão que os adultos já alfabetizados têm do sistema da escrita; em segundo, a confusão entre escrever letras e desenhá-las e, em terceiro lugar, a redução do conhecimento do leitor ao conhecimento das letras e seu valor sonoro convencional (KLEIMAN, 2008).

A criança só consegue entender a importância da escrita através de uma ampla e contínua participação social e esse envolvimento na sociedade prepara a criança para novas evoluções na escrita e na leitura. Dessa forma, a escrita é mais

que formas gráficas, é objeto e objetivo e faz parte de todos os seus âmbitos nos quais há interações humanas letradas e alfabetizadas (KLEIMAN, 2008).

O tempo necessário para avançar de um nível para outro varia muito. A evolução depende também de como o professor trabalha a reflexão da criança sobre a escrita, por exemplo, com atividades bem estruturadas e adequadas, que estimulem o pensamento sobre como se dá a escrita e a leitura, facilitando, assim, a passagem de um nível para o outro de forma que as crianças se sintam seguras e confortáveis diante do aprendizado (SOARES, 2005).

Por isso o uso da metodologia contrativa, a qual permite que a criança confronte sua hipótese de escrita com a forma padrão mediante o uso de diversos materiais de leitura já conhecidos são um importante recurso para a estabilização da escrita ortográfica.

De acordo com Russo (2001, p. 30),

[...] a sistematização do processo de alfabetização se dará ao longo dos anos subsequentes. Na medida em que o aluno adquire segurança no contato prazeroso, contextualizado e significativo com a língua escrita, sua leitura torna-se mais fluente e compreensiva.

Portanto, pela leitura, o aluno conquista pouco a pouco, as convenções ortográficas e gramaticais, agregando conhecimentos voltados às exigências de escritor socialmente aceitas. Evolui o desejo e o prazer pela leitura e a capacidade de compreender, interpretar e expandir as ideias do autor do texto em estudo, formando-se o leitor crítico.

Em suma:

No primeiro estágio (nível pré-silábico) a criança vê a palavra como um todo global e a representa com vários símbolos, usados aleatoriamente. No estágio seguinte (nível silábico) ela já percebe as unidades silábicas, usando apenas um símbolo para representar cada uma. Só quando atinge o terceiro estágio (nível alfabético) a criança está apta a compreender os complicados mecanismos da leitura e da escrita. (FERREIRO, 1995, p. 56)

Como se pode verificar pela citação de Ferreiro (1995), no pré-silábico o aluno possui uma quantidade mínima de letras e varia os caracteres. No silábico o aluno já faz uma relação entre o que se fala e o que se escreve; cada letra representa uma sílaba. No silábico-alfabético não há uma relação ampla do som com a grafia, mas a grafia corresponde à unidade sonora menor que a sílaba. E no alfabético, a criança consegue vencer a barreira do código escrito, ficando somente a ortografia para ser corrigida.

2.3 DIFERENÇAS: ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Neste item pretendemos discutir uma conceituação de letramento e alfabetização, em suas diferentes facetas e dimensões.

Como já foi dito, o termo letramento chegou há poucas décadas no vocabulário da Educação e das Ciências Linguísticas; mais propriamente na segunda metade dos anos 80.

Como retrata Soares (2005, p. 38), “letramento é o resultado da ação de letrar-se, se dermos ao verbo ‘letrar-se’ o sentido de ‘tornar-se letrado’”.

Assim, “letramento é o resultado da ação de ensinar e aprender as práticas sociais de leitura e escrita. O estado ou condição que adquire um grupo social ou um indivíduo. E como consequência de ter-se apropriado da escrita e de suas práticas sociais” (SOARES, 2005, p. 39).

A pessoa, a partir do momento que é letrada, e não mais analfabeta ou iletrada, ela passa a ter uma condição social e cultural diferente, ou seja, sua relação com os outros, com o contexto, com os bens culturais torna-se cada dia mais ampla e sua visão de vida torna-se completamente seletiva.

Com base na UNESCO, em 1958, Soares (2005, p. 71) destaca:

É letrada a pessoa que consegue tanto ler quanto escrever com compreensão uma frase simples e curta sobre sua vida cotidiana. É iletrada a pessoa que não consegue ler nem escrever com compreensão uma frase simples e curta sobre sua vida cotidiana.

Finalmente, como a estrutura da educação formal e a natureza e qualidade da escolarização primária inspiram grandemente o conceito de letramento, seu valor social, seus usos e funções, bem como sua avaliação e medição, a interpretação de dados sobre letramento deve sempre levar em conta as características do sistema escolar (LEAL *et. al*, 2006).

Mas, e a diferença conceitual sobre letramento e alfabetização?

Com breves palavras de Soares (2004, p. 39) a diferença se mostra:

Um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado; alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita.

Enfim, assim como é difícil exprimir uma definição única de alfabetização ajustada a todas as pessoas, em todos os lugares, em qualquer tempo, em qualquer contexto cultural ou político, no letramento sua definição se fundamenta nas necessidades e condições sociais específicas de determinado momento histórico, como num determinado estágio de desenvolvimento (LEAL, *et. al*, 2006).

2.4 RELAÇÕES ENTRE LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO

Viu-se até o momento que “alfabetização é a ação de ensinar/aprender a ler e a escrever, enquanto letramento é o estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas exerce as práticas sociais que usam a escrita” (SOARES, 2004, p. 39).

Alfabetizar e letrar são dois atos diferentes, contudo não inseparáveis. De fato, o correto seria alfabetizar letrando, ou seja, orientando a criança para ler e escrever diante do âmbito das práticas sociais da escrita e da leitura, de forma que o indivíduo passasse a ser alfabetizado e letrado.

“Para alfabetizar letrando é necessário democratizar a vivência de práticas de uso da leitura e da escrita, além de ajudar o educando a reconstruir ativamente essa invenção social que é a escrita alfabética” (LEAL, *et. al*, 2006, p. 13).

Alfabetizar e letrar ao mesmo tempo é visto como um desafio diário nas escolas. Implica refletir sobre as práticas e as concepções de alfabetização adotadas quando a criança é iniciada no mundo da escrita, analisar e recriar as metodologias de ensino a fim de garantir que os educandos aprendam não apenas a ler e registrar de forma autônoma as palavras numa escrita alfabética, mas que possam ler, compreender e produzir os textos compartilhados socialmente como cidadãos.

Soares (2004, p. 39) explica que

[...] um adulto pode ser analfabeto e letrado, ou seja, pode não ler nem escrever, mas usar a escrita. Isso pode acontecer se ele pede a alguém que escreva o que ele dita, ou leia por ele, seja uma carta que recebeu uma placa na rua ou uma notícia no jornal.

Conclui-se, então, que ele pode não saber ler, porém conhecer as funções da escrita e as utilizar. É analfabeto, mas é, de certa forma, letrado, ou tem um certo nível de letramento.

O mesmo pode ocorrer com a criança, ou seja, ela pode não ser alfabetizada, porém ser letrada (SOARES, 2004). Isso ocorrerá se a criança convive em um ambiente onde haja livros, ouve histórias lidas por adultos, vê adultos lendo e escrevendo, e, por conta própria, toma um livro e finge que está lendo ou pegando papéis e lápis e escreve uma carta, uma história, ou uma receita.

Portanto, como já foi dito, uma pessoa pode saber ler e escrever, mas não exercer práticas de leitura e escrita, não ler livros e jornais, não ser capaz de interpretar um texto lido, ou, ainda, ter dificuldades para escrever uma carta. Ela é alfabetizada, mas não é letrada (SOARES, 2004).

Com base nos exemplos dados anteriormente, pode-se concluir que há diferentes tipos e níveis de letramento, resultando das necessidades dos indivíduos, de seu meio ambiente e dos contextos social e cultural (SOARES, 2004).

Desse modo, não é preciso somente ensinar a ler e escrever, mas motivar as crianças e adultos a executarem o uso da leitura e da escrita, participando de experiências sociais de leitura e de escrita.

São necessários requisitos para o letramento, sendo que o primeiro é que haja escolarização real e efetiva da população, e a segunda condição é que haja disponibilidade de material de leitura, pois a estratégia para a conquista do letramento está na prática da leitura e da escrita (SOARES, 2004).

Deve-se ter cautela para não desagregar letramento de alfabetização, pois o contato da criança e também do adulto analfabeto com a escrita acontece conjuntamente com esses dois processos:

- a) alfabetização: aquisição do sistema convencional da escrita;
- b) letramento: desenvolvimento das habilidades de uso desse sistema de escrita em atividades de leitura e de escrita em práticas sociais que envolvam esse sistema. (SOARES, 2004, p. 13)

A alfabetização e o letramento não são processos individuais, mas, um depende do outro, são inseparáveis. Soares (2004, p. 14) explica que

[...] a alfabetização desenvolve-se no contexto das práticas sociais de cultura e escrita, isto é, por meio de atividades de letramento; este por sua vez, desenvolve-se no contexto da aprendizagem das relações fonema-grafema, ou seja, em função da alfabetização.

O que se tem visto e vivenciado é que a insistência da escola em levar os alunos a usar a escrita de acordo com as condições de produção dadas pela escola e a persistência em avaliar essa escrita são, na verdade, um processo de “desaprendizagem” das funções da escrita: “enquanto aprende a usar a escrita com as funções que a escola atribui a ela, e que a transformam em uma interlocução artificial, a criança desaprende a escrita como situação de interlocução real” (SOARES, 2005, p. 73).

Além disso, a escola precisa assegurar a todos os alunos, diariamente, a vivência de práticas reais de leitura e de produção de textos diversificados.

De acordo com Leal *et. al* (2006), como sugestão para iniciar uma alfabetização que se desenvolva em um contexto de letramento, é imprescindível que sejam contempladas na escola desde as classes do Ensino Infantil algumas situações destacas no Quadro 1.

SITUAÇÕES DA ALFABETIZAÇÃO QUE SE DESENVOLVA EM UM CONTEXTO DE LETRAMENTO
a) Situações de interação com outros interlocutores, por meio da escrita, em diferentes esferas da participação social. Exemplos: - circulação de informações cotidianas (escrita e leitura de textos jornalísticos); - comunicação direta entre pessoas ou empresas (escrita de cartas, convites e avisos); - circulação de saberes (leitura de textos científicos), orientações sobre como realizar atividades diversas, como leitura de textos instrucionais; - compartilhamento de desejos, emoções, expressão da subjetividade (leitura e produção de textos literários); - divulgação de eventos, produtos e serviços (produção e leitura de textos publicitários); entre outros.
b) Situações voltadas para a construção e sistematização do conhecimento por meio da leitura e produção de gêneros textuais que se usa como auxílio para organização e memorização de informações, tais como anotações, resumos e esquemas.
c) Situações voltadas para a auto avaliação e expressão de sentimentos, desejos, angústias, por meio da utilização de diários, poemas, cartas íntimas, entre outros.
d) Situações em que a escrita é utilizada como meio mnemônico (relativo á memória) das próprias ações, para organização do dia-a-dia, tais como: agendas, calendários, cronogramas e outros.
e) Situações que propiciem com o contato com textos: - da ordem de narrar (contos, fábulas, lendas); - da ordem de relatar (notícias, diários, relatos históricos); - da ordem do descrever ações (receitas, regras do jogo, regulamentos); - da ordem do expor (notas de enciclopédia, artigos científicos); - da ordem de argumentar (textos de opiniões, diálogos argumentativos, cartas de reclamação).

Quadro 1 – Situações da alfabetização que se desenvolva em um contexto de letramento

Fonte: Leal, *et. al*, 2006, 34-35.

Nessas perspectivas é importante que a escola, desde a Educação Infantil, promova atividades que envolvam essa diversidade textual e levem os educandos a construir conhecimentos sobre os gêneros textuais e seus usos na sociedade. Até mesmo as crianças que ainda não conseguem ler e escrever de forma autônoma podem fazê-lo por meio de outra pessoa.

Para concluir, é preciso afirmar o quanto é importante que a alfabetização se desenvolva em um contexto de letramento, isto é, com a participação em eventos de

leitura e de escrita, visando ao consequente desenvolvimento dessas habilidades nas práticas sociais em que são envolvidas.

2.5 A INTERAÇÃO DA CRIANÇA COM A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO

O professor tem o dever de garantir a seus alunos práticas escolares que o ajudem numa reflexão do que está aprendendo, enquanto está aprendendo, com isso é possível que eles descubram os prazeres que se pode sentir durante tal aprendizagem.

O ato de aprender é um processo de aculturação que deve garantir a compreensão e a reconstrução das representações e das concepções de si mesmo no mundo. Sendo ativo, complexo e dinâmico, este processo, dentro da escola, tem a necessidade de ser norteado por experiências e vivências significativas e relevantes (PEREZ E GARCIA, 2001, p. 56).

É necessário que o indivíduo se torne um ser totalmente ativo na sociedade em que vive, para isso é imprescindível que seja promovida uma interação da criança com o significado do termo letramento; esta é uma descoberta que, com a ajuda do professor, vai adquirindo e construindo em seu dia a dia.

Para que se possa promover tal interação, se faz necessário que o professor, juntamente com os demais profissionais envolvidos na escola, conheçam a vida real desta criança, como é seu ambiente natural, o que esta criança vivencia em seu dia fora da escola. Este conhecimento social do aluno recebido na escola pode proporcionar ferramentas muito úteis, e pode-se atrever a dizer imprescindíveis, para o ensino desta construção de aprendizagem (PEREZ E GARCIA, 2001).

Uma vez que o aluno percebe o que pode fazer com o que está aprendendo dentro da escola, quando ele passa a notar que não está gastando suas horas desnecessariamente dentro de uma sala de aula, afinal ele está aprimorando seus conhecimentos, ele está aprendendo a fazer uso de recursos para o seu dia a dia, de maneira mais complexa e completa, de forma mais culta, ele passa a

compreender as diferenças existentes na sua língua. Isso é o ensino contextualizado e faz com que os alunos sintam mais vontade de aprender (LEAL *et. al*, 2006).

Percebe-se ao conhecer materiais publicados sobre pesquisas aplicadas em torno do tema, em escolas de diferentes níveis, que quando ocorre essa mudança de comportamento dos professores com relação ao ensino, é que está acontecendo o letramento, ou ainda, é aí que se está promovendo a interação da criança com este tão falado novo método de ensino.

Desde cedo é muito importante que se deem condições para que o aluno tenha experiências variadas com a língua escrita, escutar, ler, permitir escrever, explorar materiais variados, poder perguntar, descobrir as diferenças e as relações entre imagens e texto, descobrir por meio da própria ação, as diferenças entre desenhar e escrever. Este contato inicial com a escrita é uma aprendizagem real e básica, quanto as possibilidade de assimilar outras informações posteriormente (FERREIRO, 2001, p. 32.).

Hoje, há certa preocupação dos profissionais de educação em promover total interação da criança com o termo letramento. A partir do momento que essa interação é promovida com qualidade, usando de artifícios que criem um contexto social proporcionando a esta criança oportunidade de atribuir significados ao que ela está lendo e escrevendo, ela passa a exercer uma certa parceria, seja com seus colegas ou professor, pois entende-se que interação seja uma relação social entre indivíduos, portanto, pode-se dizer que assim os esperados objetivos do letramento sejam alcançados (LEAL, *et. al*, 2006).

3 JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE 6 ANOS

3.1 A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA CRIANÇAS DE 6 ANOS NO AMBIENTE ESCOLAR

Atualmente os educadores precisam focar-se principalmente no processo de alfabetização e letramento de crianças de 6 anos de idade, por ser uma nova fase, quando elas acabam de sair da educação infantil e já são inseridas em um ciclo de conteúdos programáticos e sistematizados diferentes. E, com tudo isto, os educadores precisam inovar suas aulas com técnicas, recursos, metodologias que englobem todos os conteúdos e tornem suas aulas prazerosas e significativas. Um recurso atualmente muito utilizado são os jogos e brincadeiras que estimulam a compreensão, socialização e proporcionam às crianças a procurar de novas descobertas.

Segundo Antunes (2001, p.36),

[...] é nesse contexto que o jogo ganha um espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, que como todo pequeno animal adora jogar e joga sempre principalmente sozinho e desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva ao professor a condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem.

Os educadores, ao utilizarem jogos e brincadeiras, precisam organizar objetivos, metodologias, para que suas metas sejam alcançadas. O jogo em si requer um comportamento organizado com regras e resultados. Segundo Martins e Queiroz (2002), jogar é uma forma de comportamento organizado, nem sempre é espontâneo, com regras, duração, intensidade e final da atividade. O jogo tem sempre um resultado: a vitória, empate ou derrota.

Ao contrário, as brincadeiras têm um caráter criativo e o seu maior objetivo é a prática da atividade a que se propõe.

Segundo Martins e Queiroz (2002, p. 7),

Brincar: proposta criativa e recreativa de caráter físico ou mental, desenvolvida espontaneamente, cuja evolução é definida e o final nem sempre previsto. Quando sujeito a regras, estas são simples e flexíveis, e o seu maior objetivo é a prática da atividade em si.

As escolas, principalmente os professores do 1ª Ano do Ensino Fundamenta,l tendem a se renovar com a incorporação e aplicação de recursos pedagógicos dinâmicos na aprendizagem de crianças de 6 anos de idade, pois os jogos e brincadeiras tornam agradável e significativo o processo de ensino-aprendizagem.

Segundo Antunes (2001, p. 38),

[...] em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória.

Os jogos e brincadeiras devem ser utilizados com uma proposta pedagógica contida em uma programação onde consigam alcançar os objetivos estipulados, aplicados pelo educador com um espírito crítico a fim de mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que se distanciaram dos objetivos, e metas estipulados.

A criança jogando realiza a junção entre a vontade e o prazer de estar realizando determinada atividade. E a escola, se utilizando de jogos, faz brotar em seu ambiente o estímulo para o desenvolvimento integral da criança.

Segundo Vygotsky (1994, p.56), “o jogo traz oportunidade para o preenchimento de necessidades irrealizáveis e também a possibilidade para exercitar-se no domínio do simbolismo”.

Ao jogar, a criança vai colocando em ordem o mundo à sua volta, vivenciando expectativas, emoções e sentimentos, desvendando suas qualidades e capacidades, construindo e inventando alternativas. O jogo encoraja a perceber a necessidade das regras para dar sentido à atividade coletiva.

O jogo faz com que a criança sonhe, imagine e pense sendo estes elementos de fundamental pertinência para o desenvolvimento da criança, pois o mesmo deve ser visto de uma forma que abranja todo um contexto individual e socializador que provavelmente prevalecerão na vida adulta.

Para utilizar o jogo e a brincadeira em sala de aula alguns fatores devem ser levados em consideração para um bom desenvolvimento da atividade proposta. Um destes fatores está ligado à autoestima do aluno; jogos muito fáceis ou que fogem da sua capacidade de resolvê-los provoca na criança queda em sua autoestima fazendo com que o aluno perca o interesse de jogar. Ao utilizar estes recursos, o docente deve levar este aspecto em consideração, escolhendo jogos adequados à faixa etária do seu grupo de alunos, com níveis de dificuldades que estejam ao seu alcance.

Segundo Antunes (2001, p. 41), “[...] nesse particular, é importante que o professor possa organizá-los para simbolizarem desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo”.

Outro fator fundamental são as condições psicológicas favoráveis. O educador deve utilizar o jogo como instrumento de combate à apatia e para socialização de seu grupo classe. “As condições ambientais também refletem muito no bom desempenho destes recursos. O espaço na manipulação das peças é importante, organização, limpeza da mesa e do chão” (ANTUNES, 2001, p. 41).

Por último, os fundamentos técnicos, nos quais um jogo deve ter começo meio e fim. O aluno deve ser estimulado a procurar caminhos para resolução, o jogo jamais deve ser interrompido e nunca iniciado se existirem dúvidas sobre sua real execução. De acordo com Antunes (2001, p. 42), “neste sentido é de suma importância que os jogos e brincadeiras estejam presentes no ambiente escolar, pois é através destes que as crianças expressam seus sentimentos e linguagens de maneira espontânea e criativa”.

Para Craidy e Kaercher (2001, p. 104),

[...] a brincadeira é algo que pertence à criança, à infância. Através do brincar a criança experimenta, organizar-se, constrói normas para si e para o outro. Ela cria e recria, a cada nova brincadeira, o mundo que a cerca. O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo.

Os jogos e brincadeiras são fundamentais no ambiente escolar, pois auxiliam a criança no seu desenvolvimento social, físico e intelectual, pois quando ela brinca desenvolve suas habilidades, sua inteligência e aprende a socializar-se com outras crianças e adultos; ela desenvolve sua criatividade e descarrega suas emoções. Por

meio das brincadeiras e dos jogos podemos observar seu modo de ser, reagir, seus desejos, receios e conflitos afetivos.

Segundo o Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (1998. Vol. 1. p. 28),

[...] pela oportunidade de vivenciar brincadeiras imaginativas e criadas por elas mesmas, as crianças podem acionar seus pensamentos para a resolução de problemas que lhes são importantes e significativos. Proporcionando a brincadeira, portanto, criar-se um espaço no qual as crianças podem experimentar o mundo e internalizar uma compreensão particular sobre as pessoas, os sentimentos e os diversos conhecimentos.

Cabe ao professor estimular, possibilitar espaços adequados para que elas brinquem e joguem adequadamente, conforme os objetivos propostos, pois tudo isto reflete em resultados significativos em relação ao conhecimento e aprendizagens que as crianças adquirem enquanto brincam.

3.2 JOGOS E BRINCADEIRAS COMO RECURSO PEDAGÓGICO PARA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS DE 6 ANOS

No ambiente educacional, através da observação de uma criança brincando, é possível descobrir seu temperamento, o desenvolvimento motor, afetivo, emocional social e cognitivo; dessa forma facilitará o trabalho pedagógico dos professores de forma eficiente ajudando seus pequeninos a crescerem sem nenhum prejuízo (LEAL *et. al*, 2006).

Segundo Almeida (2000, p. 34),

[...] - na família, os pais passam a vender para os filhos uma ideia falsa de mundo, onde o prazer não se efetiva no brincar, no participar, no crescer sadiamente, no aprender, no pensar, no socializar, mas no comprar, no gastar, no individualizar-se.
- Na escola, no preparo para o vestibular, pela exigência absurda de notas, provas, recuperação, lição de casa excessiva, palavras de

ventríloquo, e é com esse tipo de programa que as escolas vendem o "produto" aos pais e cobram mais caro.

O jogo e a brincadeira não são tão somente uma necessidade da criança e sim um direito que no Brasil está garantido por diversos meios legais, como por exemplo: os Direitos Universais da criança de 1959, a Constituição Federal de 1998, O Estatuto da Criança e do Adolescente em 1989.

Aprender brincando fará o aluno aprender mais rápido e com mais facilidade, mas é muito importante que o educador tenha objetivos a serem atingidos com este brincar. "O processo de conhecimento das crianças inicia sempre desde pequenas com uma exploração dos objetivos, quando pratica ações sobre os objetivos" (PIAGET, 1969, p.25).

Com o brincar, jogar, as crianças desenvolvem o raciocínio lógico, podem também estar desenvolvendo várias habilidades e competências, ao mesmo tempo em que também podem interagir-se com o brinquedo como se estivessem interagindo com algo existente na realidade do adulto. Ou seja, a criança quando está brincando de ser professora está reproduzindo algo já vivenciado na vida real dela. O mesmo quando o menino brinca de ser médico, pedreiro, talvez esteja representando alguma situação ou alguém próximo dele.

Segundo Kishimoto (2011, p.21):

O brinquedo propõe um mundo imaginário da criança e do adulto, criador do objeto lúdico. No caso da criança, o imaginário varia conforme a idade: para o pré-escolar de 3 anos, esta carregado de animismo; de 5 a 6 anos, integra predominantemente elementos da realidade.

O educador quando está trabalhando a alfabetização precisa conhecer bem seus alunos, saber de que forma eles brincam e jogam, conhecer as reações quando ganham ou perdem algum jogo, saber do que mais gostam de brincar e jogar para aí poder fazer suas adaptações e utilizar metodologias que facilitarão o conhecimento do aluno.

Segundo Cagliari (1998, p. 36),

A questão metodológica não é a essência da educação, apenas uma ferramenta. Por isso é preciso ter ideias claras a respeito do que

significa assumir um ou outro comportamento metodológico no processo escolar. É fundamental saber tirar todas as vantagens do método, bem como conhecer as limitações de cada um.

Brincando, jogando, a criança aprende de forma singela e construtivista, pois através do brincar e do jogar ela aprende a conviver respeitando aos outros e dividindo com os amigos; também é com estes recursos que ela terá de aprender suas primeiras regras de disciplina e a necessidade de negociação, seja no ambiente escolar ou na comunidade em que vive.

Assim, pode-se reafirmar a relação entre alfabetizar e suas diversas maneiras ou possibilidades e, com isso, direcionar os jogos e brincadeiras como um recurso favorável para uma alfabetização prazerosa e significativa.

Segundo Ferreiro (2001, p. 09)

[...] A alfabetização inicial é considerada em função da relação entre o método utilizado e o estado de “maturidade” ou de “prontidão” da criança. Os dois polos do processo de aprendizagem quem ensina e quem aprende têm sido caracterizados sem que se leve em conta o terceiro elemento da relação, a natureza do objeto de conhecimento envolvendo esta aprendizagem e de que maneira este objeto de conhecimento intervém no processo, não como uma tríade: temos, por um lado, o sistema de representação alfabética da linguagem, com suas características específicas, por outro lado, as concepções que tanto os que aprendem (as crianças) como os que ensinam (professores) têm sobre este objeto.

Por meio de poemas, canções, brincadeiras cantadas, parlendas, jogos, enfim, do lúdico, é possível brincar com os sons das palavras, bem como manipular as estruturas e características que as compõem, como sílabas, rimas, aliterações, fonemas. Brincar com os sons das palavras é, então, pensar sobre a linguagem para poder se divertir com ela. A brincadeira com esses sons são muito importantes para o aprendizado da escrita (ADAMS *et. al.*, 2008). Exemplo de parlenda:

Um, dois, feijão com arroz.
Três, quatro, feijão no prato.
Cinco, seis, chegou minha vez
Sete, oito, comer biscoito

Nove, dez, comer pastéis.

Ser capaz de dividir uma palavra em sílabas é um dos sinais de que a criança já está atenta aos aspectos sonoros da linguagem, o que é importante para que possa relacionar a fala e a escrita (ADAMS *et. al.*, 2008).

As brincadeiras sonoras contidas em alguns textos como poemas, trava-línguas, cantigas, parlendas, ou em alguns jogos verbais permitem que as crianças prestem atenção a esses aspectos da linguagem e se divirtam com eles, refletindo sobre os sons que compõem uma palavra, buscando aquela que contenha determinado som, formando novas palavras, retirando sílabas ou acrescentando outras. Tudo isso faz com que realizem diferentes operações linguísticas em que sua reflexão está totalmente centrada nos sons que compõem a linguagem (ADAMS *et. al.*, 2008).

Para Russo e Vian (2001, p. 25),

[...] é em brincadeiras como essas que as crianças têm a oportunidade de colocar em prática diferentes habilidades relacionadas à alfabetização, pois se deixa de tratar a língua apenas como um meio que permite a comunicação e passa-se a considerá-la também como um objeto, um quebra-cabeça, e que as partes se permutam e formam novos textos, novas palavras.

O professor, ao pedir que os alunos acompanhem um texto poético com alguma demarcação, como por exemplo, bater os pés, bater palmas, estalar os dedos, faz com que eles percebam o ritmo do texto.

Um jogo bem interessante que o professor pode trabalhar na alfabetização é o *Bingo dos Sons Iniciais*, o qual é indicado para aquelas crianças que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e sequência sonora e que é necessário refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo consciência fonológica (BRANDÃO *et. al.*, 2009).

Este jogo possui como objetivos didáticos:

- compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais);
- perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- identificar a sílaba como unidade fonológica;
- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração) (BRANDÃO et. al., 2009, p. 30).

O jogo pode ser jogado por 2 ou 15 jogadores ou mesmo por duplas. Vence o jogo quem primeiro completar a sua cartela, marcando todas as figuras. O jogo é composto por 15 cartelas com seis figuras (cada cartela) e as palavras escritas correspondentes às figuras; 30 fichas com palavras escritas e um saco para guardar as fichas de palavras (BRANDÃO et. al., 2009).



Figura 8 – Exemplo de cartela de bingo alfabetizador.

Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=49126>

As regras são bem simples: cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela; o professor sorteia uma ficha do saco e lê a palavra em voz alta; os jogadores que tiverem, em sua cartela, uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada, deverão marcá-la; o jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as palavras de sua cartela (BRANDÃO et. al., 2009).

O professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto às regras, o docente pode ler novamente o texto, mostrando aos alunos que

é necessário compreendermos e aceitarmos as regras. Esse procedimento contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com este gênero textual (BRANDÃO *et. al.*, 2009).

Ao iniciar o jogo, o professor deve mostrar aos alunos que as fichas com as palavras estão dentro do saquinho e que ele vai “gritar” cada palavra que for sorteada. Ao ler a palavra em voz alta, pode-se dar um intervalo e relê-la, para que todos os alunos tenham realmente tido acesso à informação e tenham tempo para compará-la às palavras da cartela (BRANDÃO *et. al.*, 2009).

O jogo pode ser jogado individualmente ou em duplas. No caso da escolha pela organização em duplas, é importante sugerir que eles conversem antes de marcar a palavra, favorecendo-se, assim, a discussão entre os pares (BRANDÃO *et. al.*, 2009).

Este jogo leva o aluno a observar que a palavra é composta de sons equivalentes a sílabas e que estes sons podem se repetir em palavras diferentes. Um outro aspecto interessante nesse jogo é que, como as cartelas apresentam não só as figuras, mas as palavras correspondentes a elas, é possível que os alunos comecem a observar que palavras que têm o mesmo “pedaço” inicial também apresentam as mesmas letras no início. Dessa forma, enquanto os alunos refletem sobre os segmentos sonoros (silábicos) iniciais das palavras, também são estimulados a refletir sobre a sua forma escrita. O professor, que é o mediador da situação de jogo, pode, utilizando as cartelas, chamar a atenção para esse aspecto, fazendo, inclusive, atividades no quadro, após o jogo, refletindo sobre essas semelhanças (BRANDÃO *et. al.*, 2009).

À medida que o jogo for se desenrolando, o professor poderá chamar a atenção para as novas palavras que forem surgindo e perguntar se algum aluno já encontrou, em sua cartela, alguma palavra que começa com a sílaba inicial da palavra lida.

Brandão *et. al.* (2009) também mostra outro jogo bem divertido e fácil de jogar: *Troca Letras*. Este é indicado para alunos que não compreendam alguns princípios do sistema de alfabetização, como o de que duas palavras diferentes são escritas com letras diferentes e que a substituição de uma única letra transforma uma palavra em outra. É uma atividade interessante também para crianças que já detenham tal conhecimento, mas ainda não tenham consolidado as

correspondências grafofônicas. Esses alunos já devem ser capazes de perceber que a escrita tem relação com a pauta sonora.

Os objetivos didáticos do *Troca Letras* são:

- conhecer as letras do alfabeto e seus nomes;
- compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
- compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
- compreender que, se trocarmos uma letra, transformamos uma palavra em outra palavra;
- compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita;
- comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas;
- estabelecer correspondência grafofônica. (BRANDÃO et. al., 2009, p. 58).

O jogo pode ser jogado por 2, 3 ou 4 grupos. O jogo é composto por um quadro de pregas, 20 fichas com figuras (10 pares de figuras cujas palavras são semelhantes, com diferença apenas em relação a uma das letras) e fichas com as letras.

As regras são bem simples: Ganha o jogo quem acertar a maior quantidade de palavras formadas a partir da troca de letra; são formados 2, 3 ou 4 grupos e decide-se qual grupo iniciará o jogo; o desafiador (professor) coloca, no quadro de pregas, 5 fichas de figuras e, ao lado, forma, com as fichas das letras, as palavras correspondentes a essas figuras e deixa na mesa as demais fichas de letras; coloca, em cima de uma das fichas, outra ficha com uma figura cuja palavra é muito semelhante à palavra representada pela figura que primeiramente foi colocada (por exemplo, se, antes, tinha a ficha da figura pato, coloca-se a ficha que tem a figura do rato); faz o desafio ao grupo que estiver na vez de jogar: “Que letra devo trocar para que a palavra PATO vire RATO?”. O grupo escolhe a letra e a coloca no lugar certo, em cima da letra que considera que precisaria ser modificada para formar a nova palavra; se o grupo acertar, ganha cinco pontos e a professora prossegue com a equipe seguinte; o jogo termina quando o desafiador (professor) fizer 8, 9 ou 10 substituições (desafios): 4 grupos, são feitos dois desafios; 3 grupos, são feitos três desafios; e 2 grupos, são feitos cinco desafios (BRANDÃO et. al., 2009).

Antes de iniciar o jogo, o professor deve fixar o quadro de pregas em um lugar acessível a todos os alunos e deve espalhar as fichas de letras e de figuras no birô. A cada troca de letras que um grupo for solicitado a fazer para que uma palavra se transforme em outra, o professor deve refletir com o grande grupo sobre o êxito da troca. Caso o grupo não tenha escolhido a letra adequada, ele não ganha pontos, e o outro grupo pode tentar realizar a atividade (BRANDÃO *et. al.*, 2009).

Comparar palavras é um tipo de atividade muito importante no processo de alfabetização. Quando os alunos analisam duas ou mais palavras, buscando semelhanças e/ou diferenças, eles consolidam correspondências entre as unidades sonoras (fonemas) e unidades gráficas (letras). No caso deste jogo, além de comparar, os alunos fazem um esforço para identificar o único som (fonema) diferente entre as palavras (BRANDÃO *et. al.*, 2009).

Para isso, eles precisam segmentar a palavra em pedaços e focar a atenção no interior das sílabas, ou seja, além de perceber que as palavras são constituídas de unidades silábicas, são levados a refletir sobre as menores unidades sonoras (os fonemas) e suas relações com as menores unidades gráficas (as letras).

Outro jogo próprio para se ensinar a criança de 6 anos de idade em se tratando de alfabetização é o *Bingo Letra Inicial*, cujos objetivos didáticos são:

- conhecer o nome das letras do alfabeto;
 - compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
 - compreender que, via de regra, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
 - identificar o fonema inicial das palavras;
 - estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial);
 - comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes;
 - perceber que palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras.
- (BRANDÃO *et. al.*, 2009, p. 64).

O jogo pode ser jogado por 4 a 9 jogadores ou duplas. Ele é composto por 9 cartelas com figuras e palavras faltando as letras iniciais; fichas com as letras que completam todas as palavras de todas as cartelas e saco escuro para colocar as fichas das letras.

Ganha o jogador que completar primeiro a cartela com as letras que formam as palavras representadas pelas figuras, sendo que as regras são bastante simples:

- Cada jogador (ou dupla) recebe uma cartela
- Um dos jogadores (ou outra pessoa) retira uma letra do saco e diz o nome da letra.
- Os jogadores verificam se estão precisando da letra para completar alguma das palavras e, caso algum deles precise, grita o nome da letra.
- O jogador recebe o nome da ficha com a letra sorteada e a coloca na célula correspondente à palavra.
- Nova letra é sorteada, e o jogo prossegue até que um dos jogadores complete sua cartela (BRANDÃO *et. al.*, 2009, p. 64).

O jogo é indicado para os alunos que estejam com dificuldades em aprender o nome das letras.

“Um exemplo de situação desse tipo é o trabalho com o jogo popular “Chicotinho Queimado”. Logo de início, o professor deve perguntar quem conhece a brincadeira e depois que todos compreendam como é, começa-se a brincar” (BRASIL, 2012, p. 33).

A brincadeira consiste em esconder uma ficha para que as crianças a procurem.

Durante a procura pelas crianças, o professor deve dar as pistas: “tá frio...tá quente...”. “Tá frio” quando a criança está longe da ficha; “tá quente” é quando a criança chega perto. Quando uma criança encontra o “chicotinho queimado”, deve ler a palavra que esta sob o mesmo. Quando não consegue, o professor apresenta pistas ou as demais crianças ajudam. Em lugar de pedir para ler uma palavra também se pode pedir a leitura de um texto. Por exemplo, pegar um livro de poemas, como o “Você troca”, de Eva Furnari. Com essa obra, além de inserir as crianças no universo literário por meio da leitura de poemas, as crianças brincam com as semelhanças e diferenças entre as palavras, pois os poemas fazem trocas de letras criando situações inusitadas com efeitos de humor (BRASIL, 2012).



Figura 9 – Crianças brincando de “Chicotinho Queimado”

Fonte: <http://www.escolagirassol.com.br/atividade.cfm?atividade=248>

Esse exemplo de uso de jogo é muito divertido, principalmente se há a participação intensa das crianças. Uma brincadeira gostosa e que remete às lembranças de infância.

Outra brincadeira divertida e que para as crianças no início da alfabetização é muito interessante é com as cantigas de roda, como “Boi da cada preta”, “Nana nenê”; “Atirei o pau no gato” e “Terezinha de Jesus”. Com a turma, a professora canta uma das cantigas, escreve-a no quadro, para posterior trabalho com as unidades menores de escrita (BRASIL, 2008).

O mais enriquecedor durante a fase da alfabetização é que o professor integre essa fase com diferentes áreas do conhecimento como, por exemplo, Matemática e Ciências. Essa brincadeira abaixo destaca exatamente essa ideia: *Os nomes e perfis dos animais de estimação*.

O objetivo geral da brincadeira é proporcionar aos estudantes identificar e elaborar o perfil característico dos animais de estimação (BRASIL, 2012). E como objetivos didáticos:

- ler poemas para antecipações e compreensão de sentidos;
- ler textos científicos para antecipações e compreensão de sentidos;

- produzir poemas;
- refletir sobre características do Sistema de Escrita Alfabética (SEA);
- conhecer os animais do ambiente familiar; compreender o conceito de animal de estimação;
- compreender a computação de dados; construir quadro para computação de dados;
- construir quadros e gráficos com características de animais (BRASIL, 2012, p. 38).

O professor deve seguir o seguinte planejamento:

- 1º fazer a leitura de poemas para exploração das características desse gênero textual, tendo como tema animais;
- 2º fazer a leitura de poemas e de textos científicos para levantamento de informações sobre animais e caracterização de animais domésticos, a partir de questionamentos sobre os conteúdos lidos;
- 3º refletir sobre rimas a partir de leitura de poema;
- 4º levantar as características de um animal doméstico, o gato, com questionamentos sobre os conteúdos lidos;
- 5º explorar rimas a partir de releitura de poemas;
- 6º escolher um animal doméstico para a escrita de poema coletivo, com escolha de nome – o cachorro. Reescrita do poema e leituras coletivas;
- 7º construir gráficos de barras com dados sobre a média de idades dos animais e os animais preferidos (de estimação) pela turma;
- 8º fazer leitura de textos informativos para a sistematização de informações sobre animais de estimação, em forma de gráfico – dados físicos, idade, alimentação, cuidados;
- 9º produzir novo poema coletivo sobre um animal de estimação, escolhido por votação – animal, nome e título do poema, com utilização das informações registradas nas tabelas e gráficos. Reescrita do poema e leituras coletivas;
- 10º fazer ditado de palavras retiradas do poema produzido e explorações sobre o SEA;
- 11º produzir poemas em duplas sobre animais de estimação, com ilustrações. Escrita, revisões e leituras em duplas e coletivas (BRASIL, 2012, p. 39).

Após a brincadeira, expõe-se na sala de aula um acervo temático produzido pela turma, como imagético composto por tabela, quadros e gráficos e textual formado por poemas (BRASIL, 2012).

Outras brincadeiras variadas, as quais o professor pode trabalhar em sala de aula:

- Convidar as crianças a recitar suas palavras da direita para a esquerda, em lugar de da esquerda para a direita. Por exemplo, *domingo é hoje*.
- Convidar as crianças a misturar a ordem antes de dizer as palavras da esquerda para a direita. Por exemplo, *é domingo hoje*.
- Convidar as crianças a formar novas sequências de cinco ou seis crianças cada, dependendo, por exemplo, da cor de suas roupas. A seguir, peça que cada criança diga sua palavra, da esquerda para a direita.
- Convidar um determinado grupo de crianças a sair de sua sequência, por exemplo, todas as meninas, todos os que estão com camisas listradas, todos os que têm gatos. O professor deve pedir que os outros recitem da esquerda para a direita.
- Convidar cada grupo de crianças a explorar, entre si, o que ocorre com sua frase da parlenda quando se excluem uma ou mais pessoas ou se reorganiza a ordem. Cada grupo pode ser convidado a compartilhar com a turma seu resultado favorito junto com a frase original (ADAMS *et. al.*, 2008, p. 61).

Após as crianças terem iniciado a escrita, vale a pena voltar a todos esses jogos utilizando pequenas fichas ou passando um cartão com uma palavra escrita a cada criança, como revela a Figura adiante.



Figura 10 – Ficha de jogo com palavra.

Fonte: <http://www.assistiva.com.br/ca.html>

“Quando os alunos entenderem que as frases são formadas por palavras, é hora de apresentar-lhes a ideia de que as palavras são elas próprias, formadas por

sequências de unidades ainda menores de fala: as sílabas” (ADAMS *et. al.*, 2008, p. 62).

Sabendo-se que, diferentemente das palavras, as sílabas não possuem significado, é provável que as crianças jamais as tenham notado ou refletido sobre elas. “Mesmo assim, as sucessivas sílabas da língua falada podem ser ouvidas e sentidas: elas correspondem às pulsações de som da voz, bem como aos ciclos de abertura e de fechamento das mandíbulas” (ADAMS *et. al.*, 2008, p. 62). Por essas razões, a maioria das crianças considera os jogos com sílabas uma novidade, difíceis o suficiente para serem interessantes, mas fáceis o suficiente para serem completamente possíveis.

Mesmo assim, como a consciência silábica é um passo importante para se desenvolver a consciência fonêmica, o professor deve observar com atenção qualquer criança que tenha dificuldade nesta etapa, proporcionando-lhe mais auxílio quando necessário (ADAMS *et. al.*, 2008).

A existência e a natureza das sílabas são introduzidas pedindo-se às crianças que batam palmas e contem as pulsações de seus próprios nomes. Estendendo esse desafio a uma série de palavras diferentes, o conceito de sílaba é fortalecido e enriquecido diante das crianças. Por exemplo, “elefante torna-se *e-le-fan-te*. Logo após, os jogos avançam da análise à síntese, à medida que as crianças aprendem a juntar ou a reconhecer palavras a partir de sequências de sílabas separadas: por exemplo, *e-le-fan-te* torna-se, mais uma vez, elefante” (ADAMS *et. al.*, 2008, p. 63).

Adams *et. al.* (2008, p. 63) destaca que antes de iniciar as atividades, são necessários alguns conselhos abaixo arrolados:

- Deve-se tomar cuidado para que todas as crianças conheçam todas as palavras usadas nos jogos, pois é muito difícil lembrar-se dos sons de uma palavra desconhecida;
- Durante os jogos, as sílabas devem ser pronunciadas de forma clara e distinta;
- As crianças devem sentir-se confortáveis na análise das palavras em sílabas separadas e na síntese delas a partir das sílabas separadas.

O jogo “Escutar primeiro, olhar depois” pode ser trabalhado nesta etapa. Ele tem o objetivo de mostrar aos alunos como sintetizar sílabas, ditas uma a uma, em

palavras conhecidas. São utilizados como materiais, figuras de objetos conhecidos das crianças.

Trata-se de um jogo que solicita um conjunto de figuras, cada uma mostrando um objeto familiar. O professor deve escolher figuras de objetos que tenham nomes com diferentes números de sílabas, por exemplo, computador (4), telefone (4), boneca (3), casa (2). O professor mostra seu conjunto de figuras e explica que dirá o nome de cada uma, mas de forma muito estranha — uma sílaba de cada vez. O professor deve fazer com que as crianças escutem com atenção e descubram o nome de cada objeto citado (ADAMS et. al., 2008).

Ao comentar cada figura, o professor deve falar em um tom somente e realizar uma pausa clara entre cada sílaba, por exemplo, *bo-ne-ca*. Quando as crianças descobrirem cada palavra, ele levanta a figura e as faz repetir a palavra, tanto na forma normal, como sílaba por sílaba.

Após esse primeiro momento, serão introduzidos os fonemas iniciais e finais. Os jogos serão também trabalhados nesta etapa para levar as crianças a descobrir que as palavras contêm fonemas e, em segundo, para ajudá-las a começar a aprender que os fonemas têm identidades separadas, de forma que possam reconhecê-los e distingui-los um dos outros.

Outro jogo que pode ser trabalhado nessa etapa é o “*Encontrando coisas: fonemas iniciais*”, que tem como objetivo ampliar a consciência das crianças acerca dos fonemas iniciais, pedindo-lhes que comparem, contrastem e, por fim, identifiquem os sons iniciais de uma série de palavras (ADAMS et. al., 2008). Aqui podem ser utilizados cartões com figuras.

O professor espalha algumas figuras no meio do círculo. A seguir, ele pede às crianças que achem as figuras cujos nomes começam com o som inicial com o qual acabaram de trabalhar [p-p-p-p]. À medida que cada figura for sendo encontrada, a criança deve dizer o nome e o fonema inicial, como antes (por exemplo, p-p-p-paca, p-p-p-p, paca p-p-p-p).

À medida que as crianças se adaptam mais com o jogo, o professor deve espalhar figuras de dois conjuntos diferentes, como por exemplo, que iniciem com /f/ e /m/), pedindo-lhes que identifiquem o nome e o fonema inicial de cada figura e as separem em duas pilhas. O professor deve distribuir figuras para as crianças. Cada uma deve identificar o fonema inicial de sua figura e colocá-la na pilha correspondente. Este jogo funciona bem com grupos pequenos.

Um jogo muito conhecido é o jogo denominado “Memória”, em que o professor distribui figuras de animais às crianças (FIGURA 11), dando nome à cada figura e colocando-a virada para baixo, na mesa.



Figura 11 - Modelo de jogo da memória dos bichos

Fonte: <http://blogdaescolaecia.blogspot.com.br/2013/05/rotina-escolar-maior-de-2013-3-semana.html>

As crianças irão se alternar desvirando pares de figuras e decidindo se os fonemas iniciais são os mesmos. Se forem os mesmos, a criança escolhe outro PR; caso contrário, é a vez de outra criança. Este jogo funciona bem com grupos pequenos (ADAMS *et. al*, 2008).

Compreender como funciona o princípio alfabético depende de se entender que todas as palavras são compostas por sequência de fonemas.

Para a maioria das atividades que se pode trabalhar nessa etapa, também se recomenda que as crianças usem blocos de madeira para representar os fonemas separados. Os blocos também podem ser substituídos por fichas de jogos, quadrados de papelão ou o que quer que esteja à mão. O propósito é apenas dar às

crianças alguma representação concreta e tangível para diferenciar os fonemas (ADAMS *et. al.*, 2006).

Nessa fase da alfabetização, que no caso é o início, o professor alfabetizador pode trabalhar também com jogos como dominó feito com rótulos de embalagens e letras (Figura 12); bingo de rótulos e letras; confecção de fantoches e máscaras com vogais para dramatizar e realizar brincadeiras.



Figura 12 - Dominó feito com embalagens

Fonte: <http://alfabeletrando.blogspot.com.br/2010/08/jogos-com-sucata.html>

Além disso, há brincadeiras como salada das letras (figura 13), dados com sílabas, jogos de bingo; jogos de caça-palavras, quebra-cabeça de rótulos, brincadeiras de “o que é o que” com as palavrinhas aprendidas na semana; brincadeiras com música, em que todos cantam e circulam a palavrinha pedida por ele; enfim, uma infinidade de atividades lúdicas.

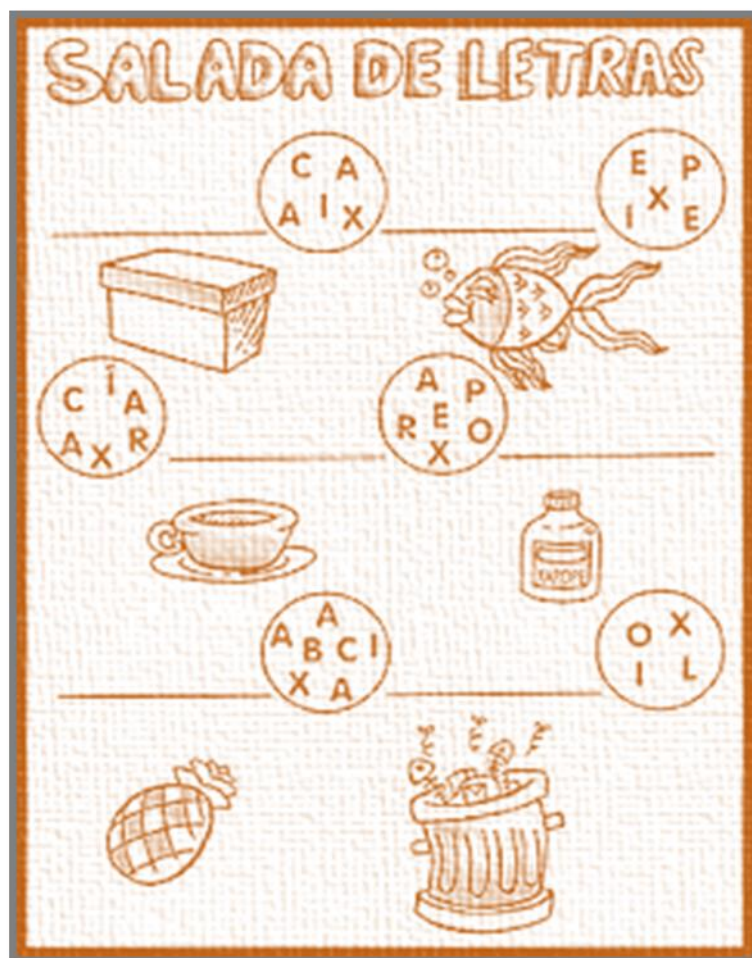


Figura 13 - Salada das Letras

Fonte: <http://cirandela.blogspot.com.br/2010/03/salada-de-letras.html>

Essa brincadeira é muito divertida e a criança vai se sentir muito motivada por realizá-la no papel e com lápis.

O professor deve lembrar de que o foco principal das atividades com jogos e brincadeiras é ensinar aos alunos como funciona o alfabeto.

Nesse momento, que é o início do 1º Ano do Ensino Fundamental, construir a capacidade dos alunos para trabalhar de forma confiante e reflexiva com algumas poucas letras é muito mais útil do que correr para dar conta de uma quantidade maior de letras.

Cardoso (2011, p. 5) destaca que

[...] as brincadeiras e os jogos podem ser considerados algumas das melhores maneiras de a criança se comunicar, se relacionar e aprender. É por meio das atividades lúdicas que a criança pode conviver com diferentes sentimentos e situações que irão contribuir para o seu desenvolvimento emocional, cognitivo e social. A utilização dos jogos colabora não somente como auxiliar na estrutura do pensamento e do raciocínio lógico, mas também na formação de atitudes. Além disso, por ser a escrita uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita e as brincadeiras desenvolvem a linguagem, a atenção e a inteligência que são fatores primordiais na fase da alfabetização.

O desenvolvimento da linguagem é uma experiência pessoal e individual, ou seja, depende das relações de cada indivíduo no processo comunicativo. Cabe à escola proporcionar as mais variadas situações de interação para que o aluno tenha condições de desenvolver sua capacidade no processo de leitura, que é uma fonte geradora na produção de novos conhecimentos.

Quando se fala de leitura, não se pode referir a um ato mecânico de decodificação, nem nos aspectos da dicção e velocidade, mas sim à comunicação que acredita-se haver entre o autor e o leitor. A leitura inicial, no processo de alfabetização, até pode ser avaliada nos aspectos de identificação dos sinais gráficos e dos sons correspondentes na formação oral das palavras, frases e textos. Porém, esta fase é curta e o trabalho importantíssimo é avançar este processo inicial de leitura num sentido interpretativo mais amplo possível. O professor, sendo mediador entre os textos e os leitores, poderá criar situações em que o aluno seja capaz de compreender a intenção e o ponto de vista de quem escreve e, fazendo uma leitura crítica e interpretativa por meio de brincadeiras, ele poderá concordar ou discordar do autor, tanto quanto for necessário, sempre argumentando e defendendo o porquê de sua opinião (ADAMS *et. al.*, 2008).

O educador deverá proporcionar múltiplas e variadas alternativas de interação do aluno com as brincadeiras e jogos, levando em consideração que a alfabetização é um processo global, contínuo e gradativo, e que cada criança percorre um caminho próprio na sua evolução (ADAMS *et. al.*, 2008).

O objetivo da escola é transmitir o conhecimento culturalmente acumulado, instigar a solução de problemas, o esforço e a busca permanente de novos

conhecimentos e o jogo e as brincadeiras aproximam os alunos de todos estes conhecimentos (CARDOSO, 2011).

Segundo Almeida (2000, p. 61),

[...] o jogo prepara o contato com a existência não humana... Só se domina a natureza pela obediência do espírito, de início, e depois a própria natureza. Se o jogo fica muito distanciado dessa existência real, cabe ao trabalho escolar para ser proveitoso, é diferente do trabalho real.

Os jogos devem ser adequados à faixa etária que esteja sendo trabalhada pelo docente, à realidade dos alunos, ao contexto; quando aplicados de forma coerente podem contribuir para o desenvolvimento das funções cognitivas, social, cultural. Os jogos e brincadeiras são meios que devem ser somados ao trabalho do educador em se tratando da alfabetização.

Almeida (2000, p. 119) comenta que

[...] os jogos de interiorização de conhecimentos de expressão e interpretação e valores éticos e jogos de raciocínio, resolução de problemas, soluções criativas e lógicas, além de desenvolver a inteligência, enriquecem a linguagem oral, a escrita e a interiorização de conhecimentos fazendo com que o aluno busque uma participação criativa e principalmente crítica no processo de ensino aprendizagem.

Existem regras implícitas e explícitas nos jogos acontecendo em um tempo e espaço com uma sequência própria da brincadeira.

Segundo Kishimoto (2000, p. 24),

[...] a existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira de faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que ordenam e conduzem a brincadeiras.

Os jogos e brincadeiras são meios pedagógicos que desenvolvem o intelectual das crianças, tornando-se significativo através de manipulações livres e dirigidas de peças ou objetos. Os jogos são meios pedagógicos que visam à alfabetização prazerosa, significativa e construtivista.

3.3 OS EDUCADORES E SUAS DIFICULDADES AO UTILIZAREM ESTES RECURSOS COMO UM MEIO PEDAGÓGICO PARA ALFABETIZAR SEUS ALUNOS

Em 2005, foi promulgada a Lei Federal nº 11.114, que dispõe sobre a matrícula obrigatória das crianças a partir dos seis anos de idade no Ensino Fundamental, portanto, a duração do Ensino Fundamental passa a ser de 9 anos e não de mais de 8 anos. Tal Lei foi alterada pela Lei Federal nº 11.274/2006, que determina que a criança para entrar no Ensino Fundamental precisa ter seis anos completos ou a completar até 30 de junho do ano civil em que inicia seus estudos (BRASIL, 2006).

Assim, atualmente as crianças com 6 anos de idade já estão matriculadas no 1º ano do Ensino fundamental e sendo inseridas no processo de alfabetização e letramento. Diante desse fato, os educadores precisam inovar suas aulas com recursos e técnicas que sejam eficazes e não percam o encanto do lúdico, pois elas não deixaram de ser crianças.

Os jogos e brincadeiras são recursos eficazes que despertam o interesse, proporcionam relações e interações que devem ser criadas no decorrer de todos os anos escolares. Porém são recursos que demandam certo estudo e entendimento por parte dos professores.

O professor precisa se conscientizar de que o aluno aprende melhor e assimila com maior facilidade o que lhe interessa mais diretamente. Repetir regras que não podem ser compreendidas não ajuda o aluno e não lhe diz nada, nem a ele e nem ao professor. O professor é apenas o mediador, o orientador, que sistematiza a aprendizagem (KLEIMAN, 2008).

Para que o aluno se aproxime do padrão convencional da língua, ele precisa ter modelos que possibilitem uma comparação. Por exemplo, em alguns momentos,

os alunos escreverão livremente de acordo com suas próprias ideias, seguindo seus pensamentos; em outros, o professor trabalhará modelos preparados cuidadosamente, sem erros ortográficos, que permitirão o confronto interior da criança. A presença e o esclarecimento do professor neste momento de dúvida e de conflito são de fundamental importância (KLEIMAN, 2008).

No que se refere à aplicação das atividades de jogos e brincadeiras, a maior dificuldade parece ser, justamente, a de desenvolver trabalhos que possam ser compreendidos e acompanhados por todas as crianças. Ora, numa classe com alunos em todos os níveis, é bastante difícil conseguir isso, mas não é impossível. Assim, as atividades comuns à classe toda devem garantir a participação dos alunos, que se encontrem tanto no nível pré-silábico quanto silábico, para que estes tenham a oportunidade de progredir em seus conceitos.

Russo (2000, p. 33) explica que

[...] não se deve, por exemplo, programar atividades que só os alunos silábico-alfabéticos ou alfabéticos possam “resolver” e tampouco deve-se desafiar apenas os alunos de níveis anteriores, com o risco de desmotivar os alunos que se encontram nos níveis seguintes.

Todos os alunos, de todos os níveis, precisam de estímulos para adequar as hipóteses pelas quais estão passando e, por isso, as atividades devem ser desafiantes e não desestimulantes.

De modo geral, o professor deve levar a criança a raciocinar sobre a escrita e, para isso, ele deve criar um ambiente rico em materiais e em atos de leitura e escrita, incentivando-as. Deve, também, provocar a interação entre os diferentes níveis, principalmente os mais próximos. Assim, o professor não precisa trabalhar necessariamente com cada aluno, mas sim permitir-lhes a comunicação, que é o principal instrumento da didática da aprendizagem da alfabetização. Isto demonstra a valorização do trabalho numa classe heterogênea e o quanto ele é viável, uma vez que a homogeneidade é uma característica dos primeiros momentos de uma classe remanejada, pois a evolução de cada criança é pessoal (KLEIMAN, 2008).

Segundo Russo (2000, p.33), “em todos os níveis deve-se trabalhar o som das letras do alfabeto, o reconhecimento das formas das letras e a associação grafema-fonema”.

Quando a criança estiver em determinada hipótese, o professor deve ter cuidado para não avaliá-la, como se estivesse em outra. Assim, ele deve procurar avaliar, na escrita de crianças pré-silábicas, tudo o que se referir a letras: o número e a ordem, seu tamanho e sua posição nas palavras e as iniciais e as finais. Se a criança estiver na hipótese silábica, o professor não deve avaliá-la usando critérios alfabéticos, mas deve fazer uma análise das características das palavras no texto. Ao requerer a leitura dessas palavras, o professor coloca o aluno em conflito, uma vez que ele irá perceber que fez a mesma grafia para palavras diferentes.

E, finalmente, “se a criança estiver na hipótese alfabética, o professor deve ter cuidado para não fazer correções ortográficas” (RUSSO, 2000, p. 33). Ele deve trabalhar produções individuais e coletivas dos alunos. Nas brincadeiras e jogos conhecidos pelas crianças ou em qualquer atividade é importante garantir o efetivo envolvimento do aluno.

Em todos os momentos, o professor deve considerar que não é a repetição que produz o conhecimento, e, sim, o estabelecimento de múltiplas relações, o raciocínio lógico e o pensar sobre o que se faz.

A criança precisa entender a função social da escrita e a importância da linguagem oral e se sentir livre para se comunicar pela escrita e pela fala: seu texto não existe para ser corrigido, mas para ser lido e entendido.

Como disse Ferreiro (*apud* RUSSO, 2000, p.34):

O papel do professor é importantíssimo. Se queremos alunos ativos na construção do conhecimento, o professor também tem que ser ativo. Fale menos e escute mais e trabalhe cognitivamente também como o que escuta e vê em seus alunos.

As crianças não aprendem espontaneamente, nem por si mesmas. Aprendem reflexivamente, porque alguém as põe em situações de pensar.

No início da alfabetização, deve-se dar condições para as crianças produzirem e, sobretudo, deve-se valorizar sua produção, mesmo que, a princípio,

não atinjam as expectativas desejadas pelo alfabetizador. O professor estará motivando um maior envolvimento por parte do aluno e afastando o medo que ele possa ter de ser corrigido ao se expor.

4 METODOLOGIA

4.1 A PESQUISA

Esta pesquisa está localizada na linha de pesquisa Alfabetização, Literatura e Linguagem, pois se trata de um estudo de caráter pedagógico. Com o intuito de abordar os objetivos propostos o método utilizado foi dedutivo qualitativo, que explicita verdades particulares contidas em uma verdade universal (CERVO *et. al*, 2007). No primeiro momento foi realizado um estudo bibliográfico com o objetivo de responder as indagações presentes nos objetivos formulados e que apresentam uma adequação favorável ao desenrolar da pesquisa.

O método dedutivo consiste nas relações entre as premissas e as conclusões. E quanto a isso Cervo *et. al* (1996, p. 64) assevera que:

O processo dedutivo é de alcance limitado, pois a conclusão não pode assumir conteúdos que excedam o das premissas. Não se podem, porém, desprezar este tipo de processo em consideração a essas críticas.

Utilizou-se a pesquisa descritiva, pois, segundo Cervo *et al* (2007, p.61-62),

A pesquisa descritiva observa, registra, analisa e correlaciona fatos, fenômenos (variáveis) sem manipulá-los (...) Busca conhecer as diversas situações e relações que ocorrem na vida social, política, econômica e demais aspectos do comportamento humano, tanto do indivíduo tomado isoladamente como de grupos e comunidades mais complexas.

A pesquisa origina de um problema, dúvida ou conflito, cuja solução depende de decisões, conclusões ou simples observações (CERVO *et. al*, 1996).

4.2 INSTRUMENTOS DE COLETA DE DADOS

Para a realização da pesquisa utilizou-se a entrevista (Anexo 02) para a obtenção de dados, a qual é muito utilizada pelos pesquisadores. Porém, deve haver precauções ao utilizar este método para adquirir respostas, quanto à escolha dos entrevistados, seleção de perguntas, local, forma de registro das respostas. O entrevistado deve ser informado antecipadamente sobre o local, data, horário para a entrevista, a fim de que se sinta à vontade para responder as questões que lhes serão apresentadas (CERVO *et. al*, 2007).

A entrevista apresenta algumas vantagens, uma delas é o fato de que todos os indivíduos da sociedade podem ser entrevistados, sejam alfabetizados ou analfabetos, oferecendo maior flexibilidade, uma vez que o entrevistador pode reformular a pergunta caso não seja entendida e, quanto às respostas, pode anotar expressões faciais, sinais significativos, pois são formas de informações que não são encontrados em fontes formais (MARCONI e LAKATOS, 2003).

Contudo, apresenta algumas restrições que devem ser respeitadas para um bom desenrolar da pesquisa. CerVO *et at.* (2007) aponta para o fato de que nunca se deve registrar nada sem a autorização do entrevistado, evitando perguntas que tenham algum tipo de indução a algum tipo de resposta. A entrevista, se não for realizada de forma criteriosa, com cuidado, planejamento, pode apresentar falhas de comunicação de ambas as partes, e assim produzir interpretações variadas. O entrevistado pode apresentar dificuldade para expressar sua opinião ou omitir algum dado importante para a pesquisa (MARCONI e LAKATOS, 2003).

4.3 LOCAL DA PESQUISA E OS PARTICIPANTES

A pesquisa será realizada em São Sebastião do Paraíso MG, nas escolas da rede pública municipal de ensino com docentes do 1º ano do Ensino Fundamental. A cidade possui 70 mil habitantes, aproximadamente.

São Sebastião do Paraíso possui 12 escolas municipais; algumas escolas estão localizadas no centro da cidades e as demais, espalhadas pela cidade. Conta,

também, com 4 escolas rurais, algumas atendendo até o nono ano do Ensino Fundamental.

São Sebastião do Paraíso ainda preserva alguns de seus costumes tradicionais entre o mais destacado está a congada realizada sempre em dezembro, após o natal.

4.4 UNIVERSO DA PESQUISA

Após a coleta de informações bibliográficas, foi realizada uma pesquisa de campo com professores da rede pública municipal que atuam com crianças de 6 anos de idade no município de São Sebastião do Paraíso, lotadas em três escolas centrais e outras três de bairros diferentes da cidade.

4.5 AMOSTRAGEM

Escolhemos os 4 docentes do 1º Ano do Ensino Fundamental, que lecionam em São Sebastião do Paraíso, pois nosso trabalho abrangeu apenas crianças com 6 anos. São 4 escolas, sendo 2 centrais e 2 periféricas, consideradas com alto índice de aprendizagem.

4.6 PROCEDIMENTOS ÉTICOS

Para a realização da pesquisa, que envolve seres humanos, o projeto de pesquisa foi encaminhado ao Núcleo Interno de Pesquisa – NIP da Faculdade Calafiori (NIP-Protocolo 30 – Anexo 01) para ser avaliado, acompanhado de um protocolo de Consentimento Livre e esclarecido. Após a aprovação pela comissão de ética, seguiu-se com os procedimentos relativos à pesquisa cujos resultados seguem descritos.

4.7 PLANEJAMENTO DE ANÁLISE DOS DADOS

Foram escolhidos educadoras que já tinham experiência no 1º Ano do Ensino Fundamental, com alfabetização, e que tinham como hábito a utilização de jogos e brincadeiras como um recurso pedagógico, por tal motivo suas respostas possuem o peso da experiência adquirida pelo exercício em anos anteriores.

A entrevista realizada com 4 educadoras da rede municipal de ensino consiste basicamente em 10 perguntas claras e objetivas (ANEXO A). Todos os procedimentos para a preparação da entrevista foram seguidos de forma correta para não atrapalhar a rotina da escola e das educadoras, para que a mesma acontecesse de forma tranquila e satisfatória para ambas as partes.

5 ANÁLISE DOS DADOS

A apresentação e a análise dos resultados desta pesquisa são relatadas em dois itens. No item 5.1, destacado a seguir, é feita a apresentação das quatro professoras entrevistadas de Escolas de São Sebastião do Paraíso, Minas Gerais, retratando-as de forma singular, com o intuito de situá-las como agentes, que, de diferentes formas, atuam e interferem no processo da alfabetização de crianças de seis anos por meio de jogos e brincadeiras.

Posteriormente, no item 5.2, ainda neste capítulo, são apresentadas e discutidas as questões apresentadas às entrevistadas, além da análise das mesmas, buscando assim, respostas aos questionamentos que orientaram todo o trabalho.

5.1 APRESENTAÇÃO DAS PARTICIPANTES

Buscamos discernir o perfil das participantes com o intuito de verificar o método que utilizam no letramento e alfabetização de crianças de 6 anos de idade, expondo características profissionais que influenciam no desenvolvimento de uma aula satisfatória e construtivista para o grupo classe.

O perfil dos professores foi delineado para verificar se utilizam jogos e brincadeiras como recurso pedagógico no letramento e alfabetização de crianças de 6 anos de idade, proporcionando uma aula construtivista, que desafie os alunos a buscarem novas descobertas e propicie-lhes desenvolvimento integral, individual e social. Para preservar a identidade das mesmas, foram atribuídas categorias fictícias a cada uma delas. Assim utilizou-se legenda para designar os sujeitos que participaram da pesquisa:

- Professora A
- Professora B
- Professora C

- Professora D

PROFESSORA A

A professora A é regente de turma do 1º Ano do Ensino Fundamental, na rede pública municipal de ensino de São Sebastião do Paraíso. Ela atua em uma escola central.

A Escola funciona nos períodos matutino e vespertino, oferecendo educação infantil - pré-escola e Ensino Fundamental do 1º ano ao 9º ano, atendendo ao número aproximado de 650 alunos.

O prédio da Escola é bonito, limpo e bem conservado. É um espaço físico bem amplo que privilegia qualquer atividade que o educador venha a trabalhar com as crianças. Podendo ser atividades realizadas em sala de aula, como no amplo pátio da Escola, em quadra poliesportiva coberta ou mesmo em salas especializadas, como o do Laboratório de Informática.

A missão da instituição é formar o cidadão em suas várias dimensões, tornando-o um ser plenamente capaz de se realizar na vida cultural, capaz de se reconhecer como sujeito, identificar a sua individualidade, reconhecer o outro e estabelecer relações com ele. E mais, ter noção de responsabilidade, formar adequadamente seus atendimentos para investigar o ainda não sabido, buscar a autoformação, valorizar os conteúdos dos processos civilizatórios nos quais encontra suas referências, atuar consciente e criticamente para a construção de novas culturas.

A professora A relatou que a escola utiliza jogos e brincadeiras como recurso pedagógico durante todo o processo de alfabetização.

PROFESSORA B

A professora B atua na rede municipal de ensino de São Sebastião do Paraíso MG, com crianças de 6 anos de idade que estão matriculadas no 1º Ano do Ensino Fundamental em uma escola central dessa cidade.

A unidade escolar atende aos discentes nos períodos matutino, vespertino e noturno, oferecendo Ensino Fundamental (1º ano ao 9º ano), atendendo a um número aproximado de 500 alunos.

O objetivo maior da Escola é a partir da junção escola/família; a escola poder mobilizar ideias e recursos para conseguir uma formação básica e profissional sólida e adaptada às necessidades específicas e mutáveis; orientar os alunos na transição da escola para a vida ativa; buscar fórmulas imaginativas e inovadoras para a criação de emprego mediante o desenvolvimento do autoemprego, da iniciativa social e do cooperativismo; iniciar campanhas de alfabetização e gerar ofertas de formação contínua com o objetivo de capacitar as pessoas na aprendizagem e gestão do conhecimento nos âmbitos científico, cultural e tecnológico.

Ela relatou que utiliza diversos jogos e brincadeiras no letramento e alfabetização de seus alunos.

PROFESSORA C

Ela é docente na cidade de São Sebastião do Paraíso e atua no 1º Ano do Ensino Fundamental em uma escola pública municipal de ensino, sem fins lucrativos, que funciona nos períodos matutino e vespertino, oferecendo educação infantil - pré-escola, e Ensino Fundamental do 1º ano ao 5º ano, atendendo a um número aproximado de 550 alunos, adotando o regime de ciclos.

A proposta é desenvolver o processo de ensino-aprendizagem alicerçado em projetos pedagógicos que visem ao crescimento íntegro do ser humano como cidadão autônomo e responsável.

O corpo discente é oriundo especificamente de bairros periféricos, sendo que noventa por cento dos alunos advêm de um nível cultural e socioeconômico médio-baixo, com famílias não muito estruturadas.

Ela relatou durante a entrevista que primeiro realiza uma avaliação diagnóstica e, a partir dos resultados, procura recursos que promovam as habilidades do 1º Ano do Ensino Fundamental.

PROFESSORA D

A professora D atua na rede municipal de ensino da rede pública de São Sebastião do Paraíso, em uma escola da periferia.

A escola funciona nos períodos matutino e vespertino, oferecendo educação infantil - pré-escola, e Ensino Fundamental do 1º ano ao 5º ano, atendendo a um número aproximado de 450 alunos.

Os alunos demonstram prazer em estarem na escola, pois ela é tranquila e adequada ao desenvolvimento das atividades intelectuais.

Quanto aos materiais e recursos didáticos, são bem ricos. Na alfabetização e na matemática, pode-se ver que a escola dispõe de grande número de materiais didáticos que ficam disponíveis para que os professores os utilizem na sala de aula. À disposição, material de consumo que também é fornecido para crianças mais carentes, deixando os pais mais despreocupados.

Ela relatou que utiliza diversos jogos e brincadeiras no letramento e alfabetização de crianças de 6 anos de idade; quando ela trabalha um projeto ela procura desenvolver um jogo que contextualize o projeto.

5.2 CATEGORIAS DE ANÁLISE

Tomando as falas das participantes (professoras regentes do 1º Ano do Ensino Fundamental), para estabelecer as significâncias, foram constituídas as categorias de análise. Estas são entendidas como marcos de reflexão, sempre considerando os objetivos propostos para esta pesquisa. Dessa forma, foram constituídas duas categorias, sendo que ambas se desdobraram em subcategorias, conforme pode ser observado a seguir.

Categoria 1 LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: o jogo como recurso didático

-Dificuldade em trabalhar com jogos e brincadeiras no trabalho com a alfabetização e letramento.

-Espaço de tempo de utilização dos jogos como recursos.

-Dificuldades na utilização dos jogos como recursos na alfabetização.

-Orientação da supervisora pedagógica quanto à utilização dos jogos como recursos.

-Opinião das entrevistadas sobre o uso jogos e brincadeiras na alfabetização.

-O tempo de utilização para trabalhar os jogos como recurso e o retorno para a aprendizagem dos alunos ou a utilização por orientação da supervisora.

Categoria 2 JOGOS: o trabalho docente e os recursos positivos para o processo de letramento e alfabetização

-Recursos pedagógicos diferenciados utilizados para alfabetizar e letrar.

-Jogos e brincadeiras como auxílio na aprendizagem das crianças.

-A pedagogia do 1º ano do Ensino Fundamental e o tempo destinado aos jogos e brincadeiras.

-Jogos e brincadeiras importantes nesta faixa etária.

5.2.1 Categoria 1 LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: o jogo como recurso didático.

- Dificuldade em trabalhar com jogos e brincadeiras no trabalho com a alfabetização e letramento

As professoras se divergem quanto a terem ou não dificuldades em trabalhar com jogos e brincadeiras como aporte da alfabetização e letramento, mas todas são unânimes em conseguirem driblá-las em prol de um trabalho de qualidade.

Não temos dificuldades para trabalhar com jogos e brincadeiras e nossa maior facilidade é percebermos que a maior dificuldade que encontramos ao utilizar este recurso é o manejo de sala de aula e disciplina (PROFESSORA A)

É difícil quando a sala é muito numerosa e no início do ano porque as crianças falam alto, andam muito pela sala, até formar o hábito e a rotina dos jogos pode-se encontrar dificuldades. Assim fica mais fácil a cada vez que se usa os jogos e brincadeiras (PROFESSORA B)

Os jogos e as brincadeiras são fundamentais para o processo ensino/aprendizagem dos alunos, porque são prazerosas, auxiliam na evolução das crianças, pois é o momento de interação consigo e com os outros, aprendem a cumprir as regras e o conteúdo brincando. Mas o professor nunca pode esquecer-se do seu objetivo e de fazer as intervenções necessárias, para que as crianças interiorizem o conteúdo ou aspectos atitudinais que você deseja. (os jogos tem que haver um limite de tempo) (PROFESSORA C)

Na verdade pelo tempo de experiência que tenho e com apoio de cursos e congressos que já participei não tenho dificuldades. A facilidade está em elaborar um jogo ou uma brincadeira de acordo com a idade de seus alunos, esclarecer a regra e colocar em prática (PROFESSORA D).

As professoras A e D mencionaram que não possuem dificuldades em utilizar estes recursos em sala de aulas, mas salientaram que o manejo de sala e disciplina são fundamentais para um bom trabalho e a elaboração de jogos e brincadeiras devem estar condizentes à faixa etária da classe.

Ao utilizarem estes recursos o docente deve levar em consideração a escolha de jogos adequados à faixa etária para o seu grupo de alunos, com níveis de dificuldades que estejam ao seu alcance.

Segundo Antunes (2001, p. 41), “[...] nesse particular, é importante que o professor possa organizá-los para simbolizarem desafios intrigantes e estimulantes, mas possíveis de serem concretizados pelos alunos, individualmente ou em grupo”.

Porém as professoras B e C apontaram algumas dificuldades em utilizar jogos e brincadeiras, como sala numerosa e uma proposta pedagógica que esteja englobada em um contexto em que o professor possa fazer adaptações quando sentir alguma falha. Realmente a professora entrevistada tem razão, pois segundo Antunes (2001, p. 41), “as condições ambientais refletem muito no bom desempenho destes recursos. O espaço na manipulação das peças é importante, organização, limpeza da mesa e do chão.”

- Espaço de tempo de utilização dos jogos como recursos

Como se poderá ver nas respostas das entrevistadas, todas possuem um espaço de tempo para o trabalho com os jogos como recursos, determinado pelo planejamento que realizam ou mesmo pelo andamento da sala de aula.

A todo momento da alfabetização (PROFESSORA A).

Pelo menos 3 vezes na semana (PROFESSORA B).

Os jogos e brincadeiras fazem com que a criança vivencie e compreenda o conteúdo de forma lúdica, procuro sempre que possível utilizar estes recursos (PROFESSORA C).

Uma ou duas vezes por semana (PROFESSORA D).

Portanto, nestas falas, percebemos que de maneira geral as professoras utilizam os jogos e brincadeiras sempre que possível e durante várias vezes por semana, fazendo com que as crianças aprendam de forma prazerosa e satisfatória. A professora A relatou que utiliza estes recursos durante todo o processo de alfabetização, pois acredita que os jogos e brincadeiras desenvolvem todas as habilidades e competências que são destinadas àquela faixa etária.

Como aponta Craidy e Kaercher (2001, p. 104),

[...] a brincadeira é algo que pertence à criança, à infância. Através do brincar a criança experimenta, organiza-se, constrói normas para si e para o outro. Ela cria e recria, a cada nova brincadeira, o mundo que a cerca. O brincar é uma forma de linguagem que a criança usa para compreender e interagir consigo, com o outro, com o mundo.

Os jogos e brincadeiras são fundamentais no ambiente escolar, pois auxiliam a criança no seu desenvolvimento social, físico e intelectual, pois quando ela brinca desenvolve suas habilidades, sua inteligência e aprende a socializar-se com outras crianças e adultos, ela desenvolve sua criatividade e descarrega suas emoções. Por meio das brincadeiras e dos jogos podemos observar seu modo de ser, reagir, seus desejos, receios e conflitos afetivos.

A professora C ressaltou a importância desses recursos, relatando que a criança compreende o conteúdo com maior facilidade quando o vivencia de forma

lúdica. Conforme Kishimoto (1994), o lúdico é um instrumento do desenvolvimento do imaginário e da linguagem, pois é através dele que a criança expressará sua natureza psicológica e inquietações.

- Dificuldades na utilização dos jogos como recursos na alfabetização

A maior parte das entrevistadas relatou a importância a utilização destes recursos em sala de aula.

Não tenho dificuldades para utilizar este recurso (PROFESSORA A).

A maior dificuldade é no início do ano até formar o hábito e a rotina dos jogos. Sugestão: fazer combinados e regras (PROFESSORA B).

Acho muito importante nesta faixa etária os jogos e brincadeiras em matemática, são usados muitos jogos e brincadeiras; jogo-do-esconde-esconde, pega-foguete, boliche, dados, pescaria, bingo, prato-cheio, 20 objetos, cadeira, boneco, quem está à direita? Jogo do Henrique entre outros. Não. (PROFESSORA C).

Geralmente são dadas essas atividades em grupos e às vezes as crianças se desentendem, procuro esclarecer as regras e ver como se deu o conflito. Não encontro dificuldade alguma (PROFESSORA D)

A professora A diz que não encontra nenhuma dificuldade ao utilizar este recurso.

A professora B relata a dificuldade existente em relação ao hábito que tem de ser formado para a utilização destes recursos e revela uma dica para outros docentes quando forem utilizar jogos: fazer uma lista de combinados e regras.

No que se refere à aplicação das atividades de jogos e brincadeiras, a maior dificuldade parece ser, justamente, a de desenvolver trabalhos que possam ser compreendidos e acompanhados por todas as crianças. Assim, as atividades comuns à classe toda devem garantir a participação dos alunos que se encontrem tanto no nível pré-silábico quanto silábico, para que todos tenham a oportunidade de progredir em seus conceitos.

Russo (2000, p. 33) explica que

[...] não se deve, por exemplo, programar atividades que só os alunos silábico-alfabéticos ou alfabéticos possam “resolver” e tampouco deve-se desafiar apenas os alunos de níveis anteriores, com o risco de desmotivar os alunos que se encontram nos níveis seguintes.

Todos os alunos, de todos os níveis, precisam de estímulos para adequar as hipóteses pelas quais estão passando e, por isso, as atividades devem ser desafiantes e não desestimulantes.

A professora C e D dizem que não encontram nenhuma dificuldade ao utilizar estes recursos e a C cita alguns exemplos de jogos e brincadeiras que utiliza em sala de aula.

Tais facilidades ocorrem porque o educador quando está trabalhando a alfabetização procura conhecer bem seus alunos, saber de que forma eles brincam, jogam, conhece as reações quando ganham ou perdem algum jogo, sabem do que mais gostam de brincar e jogar para aí poder usar metodologias que facilitarão o conhecimento do aluno, bem como a forma de utilização de cada método. Isto tudo facilita o trabalho da professora.

Segundo Cagliari (1998, p. 36),

A questão da metodologia não é a essência da educação, apenas uma ferramenta. Por isso é preciso ter ideias claras a respeito do que significa assumir um ou outro comportamento metodológico no processo escolar. É fundamental saber tirar todas as vantagens do método, bem como conhecer as limitações de cada um.

Brincando, jogando, a criança aprende de forma singela e construtivista, pois através do brincar e do jogar ela aprende a conviver respeitando aos outros e dividindo com os amigos; também é com estes recursos que ela terá de aprender suas primeiras regras de disciplina e a necessidade de negociação, seja no ambiente escolar ou na comunidade em que vive.

Assim pode-se reafirmar a relação entre alfabetizar e as suas diversas maneiras de ensinar, e com isso pode-se direcionar os jogos e brincadeiras como um recurso favorável para uma alfabetização prazerosa e significativa.

- Orientação da supervisora pedagógica quanto à utilização dos jogos como recursos

Podemos perceber que todas as professoras entrevistadas que atuam no 1º Ano do Ensino Fundamental recebem orientações de suas supervisoras quanto ao uso de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico.

Sim, eu recebo orientações da minha supervisora escolar (PROFESSORA A).

Sim ela incentiva e ajuda quando necessário (PROFESSORA B).

Os jogos são usados no momento em que favorecem o desenvolvimento do conteúdo em estudo, ou nas mudanças de comportamento, fazendo com que a criança tenha um avanço satisfatório em sua aprendizagem cognitiva e aspectos atitudinais. Sim, com certeza (PROFESSORA C).

Sim (PROFESSORA D).

A professora C salientou ainda que os jogos são utilizados no momento em que favorecem o desenvolvimento do conteúdo em estudo, fazendo com que a criança tenha um avanço satisfatório em sua aprendizagem.

Como afirma Kishimoto (1997, p. 37),

[...] o jogo é um instrumento pedagógico muito significativo, pois oferece inúmeras possibilidades educacionais, favorece a vida psíquica, pessoal, social e cognitiva para que a criança possa interagir-se consigo e com a sociedade.

Assim, os jogos e brincadeiras devem ser constados em proposta pedagógica e utilizados em uma programação que vise a alcançar os objetivos estipulados, aplicados pelo educador com um espírito crítico a fim de mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao perceber que se distanciaram dos objetivos e metas estipulados.

- Opinião dos entrevistados sobre o uso de jogos e brincadeiras na alfabetização

Como podemos observar nos relatos abaixo, todas as professoras consideram que o tempo gasto com a utilização destes recursos é satisfatório, pois as crianças aprendem o conteúdo com prazer e as mesmas alcançam seus objetivos com maior rapidez.

É um recurso importantíssimo e indispensável para o processo de alfabetização, mas temos que saber aplicá-lo pois (senão) perderemos tempo (PROFESSORA A).

Eles são muito importantes e estão presentes no processo de alfabetização. E o tempo deve ser muito bem aproveitado (PROFESSORA B).

Os jogos e brincadeiras são importantes na alfabetização, pois desenvolvem habilidades e competências com maior facilidade e rapidez. (PROFESSORA C).

Como já disse, acho fundamental; pelo fato de as crianças desenvolverem essas atividades com prazer elas acabam aprendendo também por prazer (PROFESSORA D).

De acordo com o Referencial Teórico do presente trabalho, no ambiente educacional os jogos e brincadeiras na alfabetização fazem parte do processo de formação do ser humano, isto porque através da observação de uma criança brincando é possível descobrir seu temperamento, o desenvolvimento motor, afetivo, emocional social e cognitivo; dessa forma facilitará o trabalho pedagógico dos professores de forma eficiente ajudando seus pequeninos a crescerem sem nenhum prejuízo (LEAL *et al.*, 2006).

O jogo e a brincadeira não são somente uma necessidade da criança e sim um direito que no Brasil está garantido por diversos meios legais, como por exemplo, nos Direitos Universais da criança de 1959, na Constituição Federal de 1998, no Estatuto da Criança e do Adolescente de 1989.

Aprender brincando fará o aluno aprender mais rápido e com mais facilidade, mas é muito importante que o educador tenha objetivos a serem atingidos com este

brincar. “O processo de conhecimento das crianças inicia sempre desde pequenas com uma exploração dos objetivos, quando pratica ações sobre os objetivos” (PIAGET, 1969, p.25).

A professora A aponta para a importância de o professor saber manejar estes recursos com autonomia, pois o tempo seria desperdiçado. Saviani Barbato (2008, p. 21) ressalta “a importância das atividades lúdicas como um suporte de aprendizagem, pois é um processo que possibilita a construção do conhecimento de forma diferenciada”.

- O tempo de utilização para trabalhar os jogos como recursos e o retorno para a aprendizagem dos alunos ou a utilização por orientação da supervisora

Observando os relatos abaixo, podemos constatar que os jogos e brincadeiras possibilitam retornos significativos e prazerosos, tanto para professora quanto para aluno.

Sim, com certeza colhemos bons frutos e avanços quanto à alfabetização. Eles são trabalhados no dia a dia em sala de aula, faz parte do planejamento e não é para apresentar somente para a supervisora (PROFESSORA A).

O retorno é visível, brincando e se divertindo a construção do conhecimento e desenvolvimento das habilidades é prazeroso e rico (PROFESSORA B).

Sim, os retornos são significativos e visíveis (PROFESSORA C).

Sim, dá retorno significativo porque sempre registramos essas atividades e eu gosto de trabalhar com jogos e brincadeiras, independente de minha supervisora pedir porque meus alunos aprendem por prazer sem contar que saímos de aulas maçantes de todos os dias. (PROFESSORA D).

A professora A relata que são colhidos ótimos frutos com estes recursos.

As professoras B e D apontam os retornos positivos por utilizar estes recursos em salas de aula. A professora D mostra que sempre registra suas atividades e enfatiza a importância destes recursos para saírem de aulas maçantes de todos os dias.

Cardoso (2011, p. 5) destaca que

[...] as brincadeiras e os jogos podem ser considerados algumas das melhores maneiras de a criança se comunicar, se relacionar e aprender. É por meio das atividades lúdicas que a criança pode conviver com diferentes sentimentos e situações que irão contribuir para o seu desenvolvimento emocional, cognitivo e social. A utilização dos jogos colabora não somente como auxiliar na estrutura do pensamento e do raciocínio lógico, mas também na formação de atitudes. Além disso, por ser a escrita uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita e as brincadeiras desenvolvem a linguagem, a atenção e a inteligência que são fatores primordiais na fase da alfabetização.

5.2.2 Categoria 2 JOGOS: o trabalho docente e os recursos positivos para o processo de letramento e alfabetização.

- Recursos pedagógicos diferenciados utilizados para alfabetizar e letrar.

Percebemos que todas as entrevistadas utilizam os jogos como recursos didáticos diferenciados, questão que foi mencionada no capítulo 2, se referindo a Piaget (1969, p.39) que afirma que “O processo de conhecimento das crianças inicia sempre desde pequenas com uma exploração dos objetivos, quando pratica ações sobre os objetivos”.

E, quanto a isso, as entrevistadas afirmaram o seguinte:

Sim, a escola trabalha com jogos como recurso didático e são realizados durante todo o processo de alfabetização (PROFESSORA A).

Utilizamos jogos, alfabeto móvel, brincadeiras, vídeo; procuro selecionar os jogos e brincadeiras direcionados de acordo com meus objetivos (PROFESSORA B).

Primeiramente faço uma avaliação diagnóstica de acordo com as habilidades referente ao 1º ano; a partir dos resultados, procuro desenvolver as habilidades que apresentam dificuldades (PROFESSORA C).

Utilizo jogos como bingo de letras e números, trilhas, boliche, forca, aparelho de som etc. (PROFESSORA D).

A professora D ainda complementa dizendo que:

Procuro colocar todos os gêneros textuais num cartaz e explorar as características dos mesmos. Em cada projeto que trabalho procuro confeccionar um jogo contextualizado ao projeto e no dia a dia brinco de forca, bingo, trilha, etc.(PROFESSORA D).

O educador deverá proporcionar múltiplas e variadas alternativas de interações do aluno com as brincadeiras e jogos, levando em consideração que a alfabetização é um processo global, contínuo e gradativo, e que cada criança percorre um caminho próprio na sua evolução (ADAMS *et. al.*, 2008).

- Jogos e brincadeiras como auxílio na aprendizagem das crianças

Percebemos que todas as entrevistadas utilizam os jogos e brincadeiras para aprendizagem de seus alunos, pois, como relatam, os jogos e brincadeiras são divertidos, interessantes e despertam uma atenção maior para o objetivo proposto e com isso elas prendem a atenção dos alunos proporcionando um desenvolvimento integral, social e, principalmente, cognitivo do aluno.

Sim, é um recurso manipulativo que oportuniza às crianças principalmente às que têm dificuldades, avançarem nos níveis de alfabetização e trabalharem com o concreto (PROFESSORA A).

Jogar é divertido e todos gostam, assim com jogos e brincadeiras é fácil e gostoso concentrar os alunos e desenvolver suas habilidades e competências. Ludicidade é prazer e com isso os alunos constroem o conhecimento com um envolvimento maior (PROFESSORA B).

Os recursos são frequentemente usados para desenvolver a linguagem oral, literatura e escrita. É trabalhar com a diversidade de textos; Histórias, poemas, parlendas, músicas que sabem de cor, instruções de jogos, notícias, avisos, receitas, etc. Investigando e identificando quais os portadores de textos fazem parte do cotidiano das crianças, levantando hipótese, localizando informações, explícitas, inferência, entendimento global do texto, identificar o gênero do texto, tudo isso relativo ao texto que está sendo proposto (PROFESSORA C).

Sim, quando a criança está participando de jogos e brincadeiras existe o desejo de acertar; então, temos que aproveitar esses momentos para trabalhar a base alfabética e o letramento com objetivos específicos (PROFESSORA D).

Como afirma Antunes (2001, p 36), “o jogo ajuda a criança com suas novas descobertas, proporcionando um enriquecimento de sua personalidade e é uma ferramenta pedagógica que possibilita ao professor um agente mediador, estimulador e avaliador da aprendizagem”.

- A pedagogia do 1º ano do Ensino Fundamental e o tempo destinado aos jogos e brincadeiras

Todas as professoras entrevistadas relataram que a pedagogia atual do 1º Ano do Ensino Fundamental é desenvolvida de uma forma lúdica; utilizam os jogos e brincadeiras em suas propostas pedagógicas e o tempo gasto é satisfatório, pois os objetivos estipulados são alcançados.

Não. Atualmente há muitos recursos, o que necessita nas escolas é como saber utilizar os diversos recursos. Informações são muitas, os professores necessitam é de uma sequência didática e é nisso que estamos nos perdendo (PROFESSORA A).

Pelo contrário, com jogos e brincadeiras fica mais fácil o desenvolvimento da proposta pedagógica porque é através deles que construímos e desenvolvemos os objetivos pedagógicos (PROFESSORA B).

Desenvolvo as atividades de forma lúdica, apresento cartazes, desenhos, jogos, dramatizações, organizo passeios pela escola, ruas próximas, fazendo com que a criança vivencie concretamente o conteúdo ensinado. Procuo trabalhar atividades de ensino primeiro, para depois fazer registro no caderno e atividades mimeografadas (PROFESSORA C).

Sim, sem dúvida (PROFESSORA D).

Para Russo e Vian (2001, p. 25), “através das brincadeiras que as crianças colocam em prática todas as suas habilidades relacionadas à alfabetização”.

A professora A relatou a existência de vários recursos e apontou a importância de uma sequência didática para utilizar estes recursos.

É importante que a escola, desde a Educação Infantil, promova atividades que envolvam essa diversidade textual e levem os educandos a construir conhecimentos sobre os gêneros textuais e seus usos na sociedade. Até mesmo as crianças que ainda não conseguem ler e escrever de forma autônoma podem conhecê-los com a mediação de outra pessoa.

- Jogos e brincadeiras importantes nesta faixa etária

Todas as entrevistadas relataram que os jogos e brincadeiras são sim importantes nesta faixa etária, desde brincadeiras antigas que devem ser resgatadas, até jogos atuais que são utilizados como recursos no letramento e alfabetização de crianças nesta faixa etária, podendo sanar dificuldades existentes na aprendizagem dos alunos.

Sim. Brincadeiras antigas que devem ser resgatadas como corre-cutia, algumas parlendas para dramatizações, brincadeiras com rimas e os jogos de alfabetização cedidos pelo MEC. Da Universidade de Pernambuco. Mais em força de letras, bingo de sons, caça-rimas, dado sonoro, trinca mágica, batalha de palavras, quem escreve sou eu, bingo da letra inicial, palavra dentro de palavra (PROFESSORA A).

Os jogos e brincadeiras fazem parte desta faixa etária. As crianças precisam brincar, e brincando constroem seus conhecimentos. Amarelinha, pular corda, quebra-cabeça, bingo, força, trilha, cruzadinhas, roda, entre outras (PROFESSORA B).

Realizo as atividades de acordo com as habilidades que quero desenvolver nos alunos. Quando as crianças apresentam dificuldades em reconhecimento das letras do alfabeto, proponho brincadeiras que auxiliam o desenvolvimento dessa habilidade: Bingo de letras, jogo da força, liga-pontos, letras móveis, jogo da memória, nomes dos alunos, jogos no computador (PROFESSORA C).

Os jogos são: imagem e ação, trilha, bingos, jogo da memória, jogos confeccionados por mim etc. As brincadeiras são boliche, soletrando, adivinha (PROFESSORA D).

Como foi relatado acima, o uso de jogo é muito divertido, principalmente se há a participação intensa das crianças. Uma brincadeira gostosa e que remete às lembranças de infância.

Outra brincadeira divertida e que para as crianças no início da alfabetização é muito interessante é com as cantigas de roda, como “Boi da cada preta”, “Nana nenê”; “Atirei o pau no gato” e “Terezinha de Jesus”. Com a turma, a professora canta uma das cantigas, escreve-a no quadro, para posterior trabalho com as unidades menores de escrita (BRASIL, 2008).

6 CONCLUSÃO

O objetivo geral do presente trabalho foi investigar a importância de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos na alfabetização de crianças de 6 anos.

Viu-se que por meio do brincar a criança de 6 anos se socializa, assimila conhecimentos, conhece a si própria, coopera com os outros, estabelece solidariedade, adquire um desenvolvimento integral e usufrui uma aprendizagem mais prazerosa.

A criança, utilizando-se de forma seletiva das informações que o meio lhe oferece, em busca de regularidade e de uma coerência lógica, reconstrói por si mesma a linguagem de um modo mais real do que realmente é.

Em cada nível, a criança elabora suposições a respeito dos processos de construção da leitura e escrita, baseando-se na compreensão que possui desses processos.

O sucesso na alfabetização e no letramento exige a transformação da escola em “ambiente alfabetizador”, rico em estímulos que provoquem atos de leitura e escrita como, por exemplo, jogos e brincadeiras que permitam compreender o funcionamento da língua escrita, possibilitem a apropriação de seu uso social e forneçam elementos que desafiem o sujeito a pensar sobre a língua escrita.

Para que a criança tenha cada vez mais motivação em aprender, atualmente o lúdico, mais precisamente os jogos e brincadeiras, têm sido o melhor recurso pedagógico para o trabalho com crianças na fase da alfabetização. O lúdico instiga e a criança se sente motivada, desafiada a descobrir, a construir novo conhecimento, a se superar. E ela cria, faz de conta, sonha, fantasia, se diverte, descobre e se descobre dentro do processo da alfabetização.

Tudo isso é reconhecido na teoria, mas questiona-se de fato tal existência e benefício e o reconhecimento valida-se na prática. Por isso realizamos uma pesquisa de cunho dedutivo, que envolve dados qualitativos que foram separados em duas categorias de análise: 1) LETRAMENTO E ALFABETIZAÇÃO: o jogo como recurso didático e 2) JOGOS: o trabalho docente e os recursos positivos para o processo de letramento e alfabetização.

As entrevistas foram realizadas com quatro professoras regentes de turmas de turmas do 1º Ano do Ensino Fundamental de Escolas de São Sebastião do Paraíso, Minas Gerais, sendo duas escolas centrais e duas periféricas.

Todas tiveram boa intenção e responsabilidade quanto a responderem as questões abertas, em horário e dia marcados. Foram extremamente simpáticas e em momento algum cogitaram não realizarem a entrevista.

Em se tratando da categoria 1, as entrevistadas foram questionadas sobre as dificuldades em estarem trabalhando jogos e brincadeiras na alfabetização e letramento. As Professoras A e B disseram ter dificuldades em trabalhar esses recursos pelo fato de sua sala ser numerosa e pela falta de disciplina. Entretanto, as outras duas disseram que não possuem dificuldades e que para motivarem a classe o segredo é planejar um jogo ou brincadeira que todos gostem e participem. Além disso, todas se utilizam de jogos como recurso, que no caso é bastante positivo para a aprendizagem da criança de seis anos. No que se refere a como trabalharem os jogos na alfabetização, as professoras relataram que não possuem praticamente nenhuma dificuldade, apenas a Professora B disse ter maior dificuldade no início do ano até criar o hábito nas crianças da utilização dos jogos e brincadeiras. O lúdico é de grande valia a qualquer aprendizado nas escolas, e o professor deve buscar adquirir novas perspectivas em relação a ele e não desistir diante das dificuldades iniciais. Registraram também que contam com o auxílio de supervisora pedagógica que as orienta, sendo esse aspecto muito positivo, pois todos os profissionais envolvidos com a criança devem interagir em prol de uma aprendizagem de qualidade na alfabetização. Foram unânimes em afirmar que os jogos são de extrema importância para o trabalho com as crianças e que os retornos são bem significativos e visíveis em todas as crianças.

Portanto, a importância de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na alfabetização de crianças de 6 anos é real na prática, como se pode verificar nos depoimentos das entrevistadas, principalmente ao relatarem a mudança nas crianças diante do trabalho realizado. Assim, a pesquisa de campo confirma o que foi pesquisado e estudado na parte teórica do presente trabalho.

Já na categoria 2, todas as entrevistadas disseram que utilizam jogos e brincadeiras diversificadas como trilha, forca, alfabeto móvel, parlendas, dramatizações, quebra-cabeça, bingo; enfim, fazem com que o lúdico seja o diferencial para a motivação da criança de seis anos a ser alfabetizada e letrada. É

algo positivo, pois o professor deve levar para a sala de aula materiais diversos que façam com que as crianças se interessem, aprendam prazerosamente e aprendam brincando. E o mais interessante é que as professoras utilizem esses recursos a todo momento, sendo que o tempo gasto é totalmente satisfatório. Entretanto, como aponta a professora A, há necessidade de uma sequência didática para estar utilizando estes recursos, assim tudo é muito bem planejado. Outro ponto positivo no trabalho dessas entrevistadas.

Também nessa categoria se confirma a importância de jogos e brincadeiras como recurso pedagógico na alfabetização de crianças de 6 anos, principalmente porque as entrevistadas disseram que os utilizam a todo o momento em sala de aula das quais são regentes.

Foi um trabalho muito proveitoso e rico para nós, futuras pedagogas, e o será para os educadores em geral, pois pudemos mostrar, tanto na teoria quanto na prática, que a criança de seis anos pode sim ser alfabetizada com o auxílio de jogos e brincadeiras. Não há pretensão de dar o assunto por finalizado, até porque o mesmo é muito vasto; temos o intuito de contribuir para novos e diversos estudos importantes para uma educação cada vez mais de qualidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ADAMS, M. J. *et al.* **Consciência fonológica em crianças pequenas**. Porto Alegre: Artmed, 2008.

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**: Prazer de estudar, técnicas e jogos pedagógicos. 9. ed. São Paulo: Loyola, 1998.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 6. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

ASSISTIVA TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO. **O que é comunicação alternativa?** Disponível em: < <http://www.assistiva.com.br/ca.html> > Acesso em : 05 mai. 2014.

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Tradução Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. 3. ed. São Paulo: Edições 70, 2006.

BARROS, S. J. A; LEHFELD, S. A. N; **Fundamentos da metodologia científica**. 2. ed. São Paulo: Pearson MaKron Books, 2000.

BOMBONATTI, E. **Trabalhe rimas, aliterações e consciência silábica para facilitar o processo de alfabetização**. 2013. Disponível em: < <http://revistaguiainfantil.uol.com.br/professores-atividades/101/imprime224904.asp> > Acesso em : 05 mai. 2014.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves et. al. **Jogos de alfabetização**. Manual didático. Ministério da Educação: Brasília, 2009.

BRASIL. **Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional**. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula. Ministério da Educação: Brasília, 2012.

Brasil. **Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional**. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa : planejando a alfabetização; integrando diferentes áreas do conhecimento : projetos didáticos e sequências didáticas : ano 01, unidade 06 /Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília : MEC, SEB, 2012.

CARDOSO, E.S. **Fábrica de Jogos**. Revista do Professor. Nº 106, abril a junho de 2011.

CERVO, A. L.; BERVIAN, P. A.; SILVA, R. da. **Metodologia Científica**. 6. ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.

FEIJO, O. G. **O corpo e movimento**: Uma psicologia para o esporte. Rio de Janeiro: Shape, 1992.

FERNANDES, M.; ANDREU, Sebastião. **Segredos da alfabetização**: teoria e prática para professores e pais. São Paulo: Ediouro, 2001.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. 13. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

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

_____. **Reflexões sobre Alfabetização**. São Paulo: editora Cortez, 1995.

_____. **Alfabetização e cultura escrita**. Revista do Professor. Nova Escola. São Paulo: maio de 2003.

FRANCHI, P. E. **Pedagogia da alfabetização da oralidade á escrita**. 7. ed. São Paulo: Cortez, 2001.

FREIRE, P. & MACEDO, D. **Alfabetização**: leitura do mundo, leitura da palavra. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1990.

FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 25. ed. São Paulo: Paz e terra, 2001.

GANTIJO, M. M. C. **Alfabetização e a linguagem escrita**. 2. ed. Campinas: Autores associados Ltda, 2007.

JOLIBERT, J. (org.) **Formando Crianças Leitoras**. Tradução Bruno C. Magne. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

JUNIOR, C. **Manual de jogos e brincadeiras atividades recreativas para dentro e forada escola**. Rio de Janeiro: Wak, 2013.

KATO, Mary. **No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística**, São Paulo: Ática, 1986.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo e brincadeira e a Educação**. São Paulo: Cortez, 2011.

KISHIMOTO, I. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

KLEIMAN, Angela B. **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas: Mercado das Letras, 2008.

LEAL, T.F.; ALBUQUERQUE, E.B.C.; MORAIS, A.G. Letramento e alfabetização: pensando a crítica pedagógica. In: BRASIL, Ministério da Educação e Cultura. **Ensino Fundamental de 9 anos**. Orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade, 2006.

LEMLE, Miriam. **A tarefa da alfabetização**: etapas e problemas do Português. Letras de Hoje. Porto Alegre, v. 15, n. 4, 2007.

LOPES, M. da G. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar.** 3 ed. São Paulo: Cortez, 2000.

MELLO, A. M. L. de. **Literatura infanto-juvenil: prosa & poesia.** Goiânia: UFG, 1995.

PEREZ, F.; GARCIA, J. **Ensinar ou aprender a ler e a escrever?** Porto Alegre: ART, Med, 2001.

BRASIL. **Programa de Formação Continuada de Professores Aos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental: alfabetização e linguagem.** Brasília: Ministério da Educação, 2008.

RUSSO, M.F.; VIAN, M.I. **Alfabetização: um processo em construção.** São Paulo: Saraiva, 2001.

SAVIANI. B. D. **Educação brasileira, estrutura e ensino.** Campinas; Autores Associados. 1996.

SILVA, Mariane Ellen da. **O uso dos jogos para a reflexão fonológica no processo de alfabetização.** Disponível em: <<http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=49126>> Acesso em : 09 jun. 2014.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** São Paulo: Contexto, 2005.

_____. **Letramento: um tema em três gêneros.** 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

_____. **Alfabetização: a resignificação do conceito.** Revista de Educação de Jovens e Adultos. RaaB, n.16, julho 2003.

TFOUNI. V. L. **Letramento e alfabetização.** São Paulo: Cortez, 1995.

TIZUCO. M. K. **Jogo, brinquedo brincadeira e a educação.** 14 ed. São Paulo: Cortez, 2011.

ANEXO 01: PROTOCOLO NIP**PARECER DO NIP- CALAFIORI**

NÚMERO DESTE PROTOCOLO: 030

Protocolo de Pesquisa referente ao Projeto n^o 030

Título do Projeto de Pesquisa: A importância de jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças de seis anos
Nome (s) do (s) Pesquisador (es): “Adriana C. de Oliveira e Bruna A. da Silva.”
Orientadora: Profa Mestre Adriana R. S. Leite

O presente projeto é de extrema relevância em função da importância dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de crianças de seis anos.

Aprovado.

Data: 02/04/2014

Alessandra Márcia Montanhini
Presidente do NIP- CALAFIORI

ANEXO 02: ROTEIRO DA ENTREVISTA

Curso: Pedagogia
Disciplina: Trabalho de Conclusão de Curso
Tema; A importância de Jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças de 6 anos.
Objetivo (s) da pesquisa de campo Objetivo geral: analisar a conscientização dos professores sobre a importância de uma alfabetização prazerosa e construtivista. Objetivos específicos: Analisar o ponto de vista dos professores quanto aos jogos e brincadeiras. Observar se eles utilizam ou não este recurso como pedagógico. Identificar e analisar as facilidades e dificuldades encontradas pelas educadoras ao utilizarem jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças de 6 anos.
Orientadora: Adriana Regina Silva Leite
Roteiro de entrevista aos professores. Nome do entrevistado:
Município:
<p>PERGUNTAS AOS PROFESSORES:</p> <p>1- Que recursos pedagógicos diferentes você utiliza para alfabetizar e letrar seus alunos?</p> <p>1.1 Você utiliza jogos e brincadeiras pedagógicos como recurso didático na alfabetização e letramento de seus alunos? Como seu trabalho é realizado?</p> <p>2- O trabalho com jogos e brincadeiras auxilia na aprendizagem das crianças? Como isso acontece?</p> <p>3- A realidade pedagógica atual do 1º ano do Ensino Fundamental faz com que os professores percamos os jogos e brincadeiras como um recurso didático?</p> <p>4- Em quais momentos do seu trabalho com a alfabetização e letramento que você encontra maior dificuldade em trabalhar com jogos e brincadeiras? E os com maior facilidade?</p> <p>5- Você considera as brincadeiras e os jogos importantes nesta faixa etária?</p> <p>5.1 Se (sim) Cite algumas brincadeiras e jogos que você utiliza?</p> <p>6- De quanto em quanto tempo você utiliza este recurso?</p> <p>4 Quais as dificuldades que você encontra para utilizar estes recursos na alfabetização? Você tem sugestões para saná-las?</p> <p>5 Você recebe orientação de sua supervisora pedagógica quanto à utilização desses novos recursos?</p> <p>6 Qual a sua visão sobre jogos e brincadeiras na alfabetização?</p> <p>7 Em sua opinião, o tempo que você utiliza para trabalhar com estes recursos dá retorno significativo na aprendizagem de seus alunos, ou você só os utiliza por orientação de sua supervisora?</p>