



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA  
CAMPUS I - CAMPINA GRANDE  
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**RENATA GOMES DE FARIAS**

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DA PROFESSORA  
ALFABETIZADORA: Uma experiência curricular na formação acadêmica do Curso de  
Pedagogia da UEPB**

**CAMPINA GRANDE  
2017**

**RENATA GOMES DE FARIAS**

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DA PROFESSORA  
ALFABETIZADORA: Uma experiência curricular na formação acadêmica do Curso de  
Pedagogia da UEPB**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Departamento de Educação da Universidade Estadual da Paraíba, em cumprimento à exigência para a obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof<sup>ª</sup>. Ms. Elizabeth de Lourdes B. Krkoska.

**CAMPINA GRANDE  
2017**

É expressamente proibida a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano da dissertação.

F224j Renata Gomes de Farias

Jogos pedagógicos no processo de formação da professora alfabetizadora [manuscrito] : Uma experiência curricular na formação acadêmica do Curso de Pedagogia da UEPB / Renata Gomes de Farias. - 2017.

26 p. : il. color.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Educação, 2017.

"Orientação: Profa. Ma. Elizabeth de Lourdes Bronzeado Krkoska, Departamento de Educação".

1. Jogos. 2. Aprendizagem lúdica. 3. Formação do(a) Professor(a). 4. Alfabetizador(a) I. Título.

21. ed. CDD 371.337

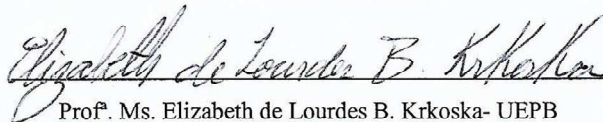
RENATA GOMES DE FARIAS

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DA PROFESSORA  
ALFABETIZADORA: Uma experiência curricular na formação acadêmica do  
curso de Pedagogia da UEPB**

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado  
ao Departamento de Educação da Universidade  
Estadual da Paraíba, em cumprimento à  
exigência para a obtenção do grau de Licenciada  
em Pedagogia.

Aprovada em: 31 de julho de 2017

BANCA EXAMINADORA

  
Prof. Ms. Elizabeth de Lourdes B. Krkoska- UEPB

Orientadora

  
Prof. Dra. Maria do Socorro Moura Montenegro- UEPB

Examinadora



Prof. Dra. Glória Maria Leitão de Souza Melo- UEPB

Examinadora

Dedico este trabalho aos meus pais, pessoas excepcionais, por todo apoio, dedicação e incentivo.

## AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a **Deus**, por ser minha fortaleza. Obrigada senhor, por me abençoar muito mais do que eu mereço. Toda honra e toda glória sejam dadas a ti, Pai Eterno!

Aos meus pais, **Maria José Gomes de Farias** e **Carlos Roberto de Farias**, que formaram os fundamentos do meu caráter. Obrigada por serem minha referência de tantas maneiras e estarem presentes em todos os momentos da minha vida. Muito obrigada pela dedicação e carinho. Amo vocês!

À minha irmã, **Rafaela Gomes de Farias**, por sempre me incentivar. Agradeço por todo companheirismo e cumplicidade. Amo você!

Ao meu namorado, **Elton Gomes da Silva**, por todo apoio, incentivo e colaboração. Pelo carinho, compreensão, amor e solidariedade. Amo você!

As minhas colegas de Curso, **Ane Michele Lima Ramos** e **Thayanne Lira Barbosa** pela amizade e aprendizagem que construímos juntas.

À minha orientadora, **Elisabeth de Lourdes B. Krkoska**, por ser principal motivadora do meu despertar para a temática. Quero expressar o meu reconhecimento e admiração pela sua competência profissional. Obrigada por toda dedicação e comprometimento.

A todos os meus professores, da Educação Infantil até o ensino superior. Agradeço por terem colaborado para minha formação. A todos, o meu muito obrigada!

“[...] a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança, por isso, indispensável à prática educativa”.

(Jean Piaget)

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO .....</b>	<b>7</b>
<b>2</b>	<b>REFERENCIAL TEÓRICO .....</b>	<b>9</b>
<b>2.1</b>	<b>Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino .....</b>	<b>9</b>
<b>2.2</b>	<b>O lúdico na prática docente .....</b>	<b>11</b>
<b>2.3</b>	<b>O desafio do professor alfabetizador .....</b>	<b>13</b>
<b>3</b>	<b>RELATO DE EXPERIÊNCIA NO COMPONENTE CURRICULAR CONCEPÇÃO E METODOLOGIA DA ALFABETIZAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA.....</b>	<b>15</b>
<b>3.1</b>	<b>Jogo de exploração.....</b>	<b>18</b>
<b>3.2</b>	<b>Jogo Palavra e Figura.....</b>	<b>19</b>
<b>3.3</b>	<b>Jogo Seguindo as vogais com enfiagem.....</b>	<b>21</b>
<b>4</b>	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>23</b>



## JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE FORMAÇÃO DA PROFESSORA ALFABETIZADORA: Uma experiência curricular na formação acadêmica do Curso de Pedagogia da UEPB

Renata Gomes de Farias\*

### RESUMO

O presente artigo tem por objetivo apresentar um relato de experiência com a vivência de jogos no Componente Curricular Concepção e Metodologia da Alfabetização para discutir a importância dos jogos pedagógicos no processo de formação da professora alfabetizadora. Trata-se de uma experiência da minha própria formação, enquanto aluna do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba. Neste artigo se discute a relevância dos jogos como recurso didático. Buscamos respaldos em estudos realizados por Almeida (1995), Moyles (2002), Garcia (2015), Oliveira (2011) entre outros. A metodologia define-se por um relato de experiência ocorrido durante os encontros semanais, com o conhecimento de várias metodologias de ensino, procurando aprender, como os jogos podem ser utilizados em sala de aula, principalmente com alunos que estão vivenciando o processo de alfabetização. A partir da temática em estudo, pretendemos contribuir com o retorno teórico acadêmico para o curso de pedagogia, ampliando as discussões acerca da importância dos jogos pedagógicos na formação da professora alfabetizadora.

**Palavras-chave:** Jogos. Aprendizagem lúdica. Formação do(a) Professor(a). Alfabetizador(a).

### 1 INTRODUÇÃO

Os jogos pedagógicos são considerados importantes aliados no processo de aprendizagem da criança. Jogando, a criança consegue comparar, analisar, nomear, associar, calcular, classificar, compor, conceituar e criar. Os jogos educativos com finalidades pedagógicas revelam o seu valor, pois promovem situações de ensino-aprendizagem e aumentam a construção do conhecimento, introduzindo atividades lúdicas e prazerosas.

Para a criança em processo de alfabetização, os jogos ajudam na familiarização com as letras, facilitando o desenvolvimento da leitura e escrita. É importante que o/a professor/a esteja preparado para trabalhar de forma lúdica, que reflita e reconheça o papel do jogo como estratégia pedagógica, analisando seu potencial educativo e buscando um melhor entendimento da turma. Como ressalta Almeida (1995, p.42):

---

\* Aluna de Graduação em Pedagogia na Universidade Estadual da Paraíba – Campus I.  
E-mail: renatafarias.g@gmail.com

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantido se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante.

Por isso a importância de uma “boa” formação profissional. Daí acreditamos que é indispensável que o/a pedagogo/a conheça o processo de aprendizagem, as características e implicações das etapas de desenvolvimento infantil, os métodos de alfabetização existentes e as abordagens de avaliação da aprendizagem. Sabemos que boa parte disso aprenderemos, a partir da experiência na prática da docência, porém, também temos a convicção de que um bom embasamento teórico pode ser adquirido durante a sua formação, no Curso de Pedagogia.

A necessidade de abordar o tema em estudo surgiu da nossa própria experiência acadêmica enquanto estudante do Curso de Pedagogia, quando vivenciamos no Componente Curricular Concepção e Metodologia da Alfabetização, acerca da importância dos jogos pedagógicos na formação do/a professor/a. O jogo é considerado uma atividade educacional muito importante para as crianças. Acredita-se que os jogos são relevantes na alfabetização por serem meios facilitadores na descoberta da leitura e da escrita.

Os jogos não são apenas uma forma de divertimento, e sim meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento principalmente intelectual da criança. Pesquisadores, como Almeida (1995), afirmam que através do jogo a criança constrói um espaço de experimentação, de transição entre o mundo interno e externo. Para Piaget, os jogos são atividades que facilitam a trajetória interna da construção da inteligência e dos afetos.

Quando acrescentamos criatividade e espontaneidade na nossa prática pedagógica, proporcionamos às crianças o desenvolvimento de habilidade para buscar e realizar novas descobertas, tornando o processo de alfabetização, além do aprender a ler e escrever, mais como uma etapa fundamental e prazerosa.

No entanto ao planejarmos atividades lúdicas, é importante perguntar: a que fins e a quem estão servindo? Existem inúmeras possibilidades de incorporar a ludicidade na aprendizagem, mas para que uma atividade pedagógica seja lúdica é importante que permita a fruição, a decisão, a escolha, as descobertas, as perguntas e as soluções por parte das crianças, do contrário, será compreendida apenas como mais um exercício.

Diante do exposto, o presente artigo tem o objetivo de apresentar um relato de experiência com a vivência de jogos no Componente Curricular Concepção e Metodologia da

Alfabetização para discutir a importância dos jogos pedagógicos no processo de formação da professora alfabetizadora.

Tomamos como base para nossas discussões, nossa experiência durante o Componente Curricular Concepção e Metodologia da Alfabetização, e pesquisa bibliográfica relacionadas ao tema.

Portanto, nesse artigo, pretendemos abordar de forma geral os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino, e sua importância no processo de formação da professora alfabetizadora. Na estrutura do trabalho, inicialmente, abordaremos os jogos pedagógicos para o ensino, incluindo o lúdico como fundamento teórico, na prática docente, articulando com as ideias difundidas por autores variados, ampliadas em sala de aula, bem como a ressignificação da nossa experiência enquanto estudante, e agora como futuro profissional.

## **2 REFERENCIAL TEÓRICO**

### **2.1 Os jogos pedagógicos como ferramentas de ensino**

Os jogos pedagógicos são excelentes recursos para o/a professor/a no processo ensino-aprendizagem, principalmente para o/a professor/a alfabetizador/a. Jogar em sala de aula proporciona momentos de interação entre as crianças e uma aprendizagem mais lúdica. Através dos jogos e de atividades variadas a criança aprende a se socializar com as demais e a partir de então consegue formar seus próprios conceitos, selecionar suas ideias, adquirir percepções e aprender a estabelecer relações lógicas.

O jogo não ensina, propicia a aprendizagem. É necessária a mediação do/a educador/a para desenvolvê-lo com propriedade. Essa ferramenta de ensino deve ser instrutiva. É muito importante que haja uma relação com a aprendizagem, de forma que seja marcado por um envolvimento, tanto do/a professor/a, quanto do aluno. As crianças necessitam mais do que simplesmente ouvir, escrever e resolver exercícios que atendam ao currículo proposto. Desta forma podemos proporcionar a elas momentos de harmonia, diversão e brincadeiras, em busca da aprendizagem.

Os jogos educativos apresentam muitos pontos positivos para o desenvolvimento em um aspecto geral na educação. É um estímulo para a assimilação dos conteúdos de uma forma mais fácil e prazerosa. Em alguns jogos o aluno não participa sozinho ele precisa de outros colegas para desenvolver certos problemas, com isso cria uma área maior de socialização e

convivência. Vale enfatizar que quando a aprendizagem torna-se divertida o interesse pelo conteúdo pode ser despertado com mais facilidade.

Os jogos constituíram sempre uma forma de atividade inerente ao ser humano. Segundo Almeida (1995), entre os primitivos, as atividades de dança, caça, pesca e lutas, eram tidas como sobrevivência, deixando muitas vezes, o caráter de divertimento e prazer natural. Já na Grécia, Platão assegurava que os primeiros anos da criança deveriam ser preenchidos com jogos educativos, praticados por meninos e meninas, em jardins de infância. Ou seja, desde essa época, os jogos já auxiliavam na aprendizagem.

Entre os egípcios, romanos e maias, os jogos ajudavam os jovens a aprender com os mais velhos valores, conhecimentos e normas dos padrões de vida social. Os jogos foram sendo desvalorizados com a ascensão do cristianismo, passando a serem considerados imorais e sem significação. No século XVI, o valor educativo dos jogos foi restaurado pelos humanistas. Os colégios jesuítas contraditoriamente foram os primeiros a recolocá-los em prática.

Almeida (1995, p.20) afirma que: “Desde Claparède e Dewey, Wallom e Piaget, ficou bastante claro que a atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais e sociais superiores, por isso indispensáveis à prática educativa”.

No processo de alfabetização, o/a professor/a pode utilizar jogos em atividades de leitura ou escrita, desde que saiba usar os recursos no momento oportuno. Usem os jogos para o desenvolvimento social, emocional e intelectual das crianças na alfabetização.

Para Piaget, os jogos tornam-se mais significativos à medida que a criança se desenvolve:

[...] a partir da livre manipulação de materiais variados, ela passa a reconstruir objetos, reinventar as coisas, o que já exige uma “adaptação” mais completa. Essa adaptação, que deve ser realizada pela infância, consiste numa síntese progressiva da assimilação com a acomodação. É por isso que, pela própria evolução interna, os jogos das crianças se transformam pouco a pouco em construções adaptadas, exigindo sempre mais trabalho efetivo, a ponto de, nas classes elementares de uma escola ativa, todas as transições espontâneas ocorrerem entre o jogo o trabalho (ALMEIDA, 1995, p. 20).

Portanto, fica claro que, os jogos pedagógicos são adequados recursos didáticos para serem utilizados em sala de aula. Eles facilitam o aprendizado, bem como promovem o desenvolvimento dos alunos. Transformam a instrução em um processo lúdico e divertido, o que acaba por atrair e manter a atenção das crianças, inclusive facilitando o entendimento das informações e assimilação de conhecimentos.

## 2.2 O lúdico na prática docente

O lúdico é muito importante para o desenvolvimento da criança. O/a professor/a pode utilizá-lo como instrumentos para prevenir, diagnosticar, mediar e intervir no desenvolvimento integral da criança.

O/a educador/a deve sempre estar buscando práticas que beneficiem a aprendizagem dos alunos, bem como necessita investir na sua própria formação, ou seja, através de leituras e pesquisas, procurar alternativas variadas, recriar suas metodologias, pois quanto mais conhecer do assunto, mais segurança terá na hora da execução do seu trabalho.

Almeida (1995, p. 44) ressalta alguns aspectos básicos para a preparação e formação dos professores/as, ele diz que é importante:

Conhecer a natureza do lúdico, para não se deixar enganar pelo falso jogo e pelo modismo. Conhecer os fins mais abrangentes (educação como um todo), os fins mais específicos (concretizar a aprendizagem) e os meios para que isso ocorra. Conhecer profundamente causas e efeitos para possíveis respostas e encaminhamentos. Conhecer as formas adequadas de implementação, o planejamento, a execução e a análise de qualidade (ALMEIDA, 1995, p.44).

O/a educador/a com suas qualificações profissionais poderá estabelecer relações que irão transformar a prática pedagógica em situações de aprendizagem significativa e prazerosa, contribuindo assim para a formação integral da criança de forma lúdica e significativa.

O lúdico relaciona-se ao jogo, ao brincar. Segundo Des (1967, parágrafo 523), citado por Moyles (2002, p.37) muitos educadores eminentes chegaram à conclusão que a aprendizagem através do brincar é muito valiosa:

O brincar é o principal meio de aprendizagem da criança... a criança gradualmente desenvolve conceitos de relacionamentos causais, o poder de discriminar, de fazer julgamentos, de analisar e sintetizar, de imaginar e formular. (DES, 1967; parágrafo 523 apud MOYLES, 2002, p.37).

O brincar motiva, proporciona uma aprendizagem especial. As brincadeiras, tanto as lúdicas quanto as educativas, têm um importante impacto para o desenvolvimento saudável e para a vida psíquica das crianças. Ao brincar, elas exercitam muitas habilidades. Segundo Kohl (1977, p.78), citado por Moyles (2006, p.16), os jogos para as crianças pequenas proporcionam ocasiões para repetição e, portanto, permitem que a criança domine certas habilidades acadêmicas em um ambiente onde a aprendizagem é combinada com o brincar. (KOHL, 1977, p.78 apud MOYLES, 2006 p.16).

O lúdico favorece a análise de processos de pensamento utilizados pela criança e também favorece as relações que a criança estabelece com seus colegas. É essencial para garantir a harmonia e equilíbrio as potencialidades e afetividade da criança. As atividades lúdicas podem ser utilizadas pra introduzir, conteúdos e preparar o aluno para aperfeiçoar o assunto a ser trabalhado. O lúdico é considerado prazeroso, devido à sua capacidade de absorver o indivíduo de forma intensa e total, criando um clima de entusiasmo. Almeida (1995, p. 11) ressalta que:

A educação lúdica está distante da concepção ingênua de passatempo, brincadeira vulgar, diversão superficial. A educação lúdica é uma ação inerente na criança, no adolescente, jovem e adulto e aparece sempre como uma forma transacional em direção a algum conhecimento, que se redefine na elaboração constante do pensamento individual em permutações constantes com o pensamento coletivo (ALMEIDA, 1995, p.11).

O lúdico abrange as brincadeiras e os jogos, mas é acima de tudo uma necessidade humana, ou seja, faz parte do nosso desenvolvimento. Todo/a professor/a interessado/a em promover mudanças na sua prática em sala de aula deveria encontrar na proposta do uso do lúdico uma importante metodologia, a qual tem condições de contribuir para a melhoria das ações realizadas no ambiente escolar no que se refere à promoção de ações inclusivas.

Piaget (1998), fala sobre experiências e fatos lúdicos aplicados em crianças. Para ele, os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mais meios que enriquecem o desenvolvimento intelectual. A criança precisa brincar para crescer. Inicialmente tem-se o jogo de exercício que é aquele em que a criança repete uma determinada situação por puro prazer, por ter apreciado seus efeitos. Por volta dos 2-3 e 5-6 anos nota-se a ocorrência dos jogos simbólicos, que satisfazem a necessidade da criança de não somente relembrar o mentalmente o acontecido, mas de executar a representação. Em seguida, surgem os jogos de regras, que são transmitidos socialmente de criança para criança e por consequência vão aumentando de importância de acordo com o progresso de seu desenvolvimento social.

Vygotsky (1989), diferentemente de Piaget, considera que o desenvolvimento ocorre ao longo da vida e que as funções psicológicas superiores são construídas ao longo dela. Não estabelece fases para explicar o desenvolvimento, para ele o sujeito é interativo. A criança usa as interações sociais como formas privilegiadas de acesso a informações. Ou seja, aprendem a regra do jogo, através dos outros e não como o resultado de um engajamento individual na solução de problemas.

Outros teóricos, pioneiros dos novos métodos de educação, reforçaram a importância do lúdico na educação das crianças. Como Dewey, citado por Almeida (1995, p.19), para ele “o jogo faz o ambiente natural da criança, ao passo que as referências abstratas e remotas não correspondem ao interesse da criança”.

Maria Montessori, citada por Almeida (1995, p.19), encontrando em Froebel a ideia dos jogos educativos, reconstrói a necessidade desses jogos para a educação de cada um dos sentidos. Os jogos sensoriais estão ligados ao seu nome. O objetivo central de seu trabalho é uma educação voltada para a capacitação e aproveitamento máximo da natureza sensorial infantil. A criança aprende experimentando, vivenciando.

Celestin Freinet (1960), citado por Almeida (1995, p.21), valorizava o jogo como uma atividade educativa, ao definir sua prática relativa ao trabalho-jogo. Ele diz que a criança deve dedicar-se com tanta afeição ao trabalho como se fosse um jogo, mas nunca ao jogo em si, tomando o lugar do trabalho, simplesmente pelo fato de jogar.

Trabalhar através do lúdico poderá garantir resultados eficazes. Atualmente, o jogo é a atividade lúdica mais trabalhada pelos professores, pois ele estimula as várias inteligências, permitindo que o aluno se envolva nas atividades de forma significativa. Através do lúdico o/a educador/a pode desenvolver atividades que sejam divertidas, além de propiciar situações em que haja uma interação maior entre os alunos e o/a professor/a numa aula diferente e criativa.

### **2.3 O desafio do professor alfabetizador**

A ideia de alfabetização durante muito tempo remeteu-se ao processo de aprendizagem inicial da leitura e da escrita que deveria focalizar no reconhecimento de letras, sons e palavras. A alfabetização era baseada na cópia, repetição e reforço. Com o passar dos anos foram surgindo novos significados e novas práticas, como os apresentados pelo Movimento da Escola Nova, um movimento de renovação do ensino, que foi especialmente forte na Europa, na América e no Brasil, na primeira metade do século XX.

A partir de 1980 o conceito de alfabetização foi ampliado com as contribuições dos estudos da Psicogênese da Língua Escrita desenvolvidas por Emília Ferreiro e Anna Teberosky. Conforme suas análises, o aprendizado de sistema de escrita não se reduziria ao domínio de correspondência entre grafemas e fonemas, mas se caracterizaria como um processo ativo por meio do qual a criança, desde os primeiros contatos com a escrita,

construiria e reconstruiria hipóteses sobre a natureza e o funcionamento da língua escrita compreendida como um sistema de representação.

[...] a alfabetização é um processo de construção de hipóteses sobre o funcionamento do sistema alfabético de escrita. Para aprender a ler e escrever, o aluno precisa participar de situações que o desafiem, que coloquem a necessidade da reflexão sobre a língua, que o leve enfim a transformar informações em conhecimento próprio (GALVÃO; LEAL, 2005, p.14).

Apesar do surgimento de diferentes tendências e conceitos da alfabetização, alguns/as professores/as ainda continuam enfrentando dificuldades na tarefa de alfabetizar, pois a alfabetização não é somente conhecer as letras, regras ortográficas ou gramaticais, remete-se também a possibilitar ao sujeito o entendimento do mundo, uma vez que as práticas sociais de leitura e escrita estão presentes na vida cotidiana dos sujeitos de todas as idades.

A formação de alfabetizadores/as é de extrema relevância, pois se trata de profissionais que desenvolverão sua prática em uma fase crucial no processo de escolarização discente. Para lecionar é exigida do/a professor/a uma formação investigativa, reflexiva, crítica e atualizada. A LDB dispõe, no título VI, art. 62 que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores de educação, admitida, como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nos 5 (cinco) primeiros anos do ensino fundamental, a oferecida em nível médio na modalidade normal. (BRASIL, Lei de Diretrizes e Bases Nacionais, nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996).

A formação inicial em nível superior, proposta pela lei, é necessária, uma vez que habilita o/a professor/a para uma atuação com mais competência e segurança para assumir uma sala de aula. Porém, não se pode desconsiderar que essa formação, por si só, não garante a qualidade que desejamos. As teorias educacionais e os métodos de alfabetização, ensinados nos cursos normais e nas faculdades de educação, nem sempre atendem aquilo que os profissionais vivenciam na prática no cotidiano das escolas.

O/A professor/a que está inserido em sala de aula, principalmente na alfabetização, tem o dever de oferecer uma educação de qualidade, e isso requer uma sólida formação teórica para desenvolver um trabalho de qualidade. O/A alfabetizador/a será o agente que estimulará as descobertas da língua escrita, o seu uso convencional e social. Segundo Garcia (2015, p.18):



O processo de tornar-se pesquisadora de sua própria prática faz com que a professora atualize os conhecimentos que adquiriu em seu curso inicial e que foi enriquecendo em sua prática e em cursos, leituras e estudos. A investigação da professora é decorrência de sua preocupação em melhor ensinar e sensibilidade para compreender seus alunos e alunas, em melhor identificar os fundamentos teórico-epistemológicos e ideológicos de sua prática. [...] (GARCIA, 2015, p.18).

É fundamental que o/a professor/a esteja sempre se atualizando, buscando novas metodologias de ensino, pois pesquisar é um instrumento teórico contínuo e indispensável à atividade docente. O/A educador/a ao longo de sua ação docente construirá propostas sobre sua prática. Deverá trabalhar com planejamentos que sejam favoráveis para a aprendizagem das crianças, incluindo principalmente a atividade lúdica.

### **3 RELATO DE EXPERIÊNCIA NO COMPONENTE CURRICULAR CONCEPÇÃO E METODOLOGIA DA ALFABETIZAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA**

O Curso de Pedagogia da Universidade Estadual da Paraíba objetiva formar pedagogos/as, capacitados/as para atuarem na Educação Infantil, nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental e na Gestão Educacional em espaços escolares e não escolares, nos quais sejam previstos conhecimentos pedagógicos. A ideia é a de que seremos preparados/as para sermos profissionais multiquificados/as que possam contribuir para a qualidade do ensino e do aprendizado dos/as alunos/as, fortalecendo a própria formação e a construção de conhecimento. De acordo com o Projeto Político Pedagógico do Curso de Pedagogia (PPC: Pedagogia. UEPB, 2016, p. 49), os objetivos específicos do Curso são:

Promover formação teórico-prática que contemple conhecimentos necessários à prática docente em Educação Infantil e Anos Iniciais do Ensino Fundamental; Proporcionar conhecimentos teóricos e práticos no campo da gestão educacional com vistas à atuação, elaboração, implantação, acompanhamento e avaliação de projetos e programas educacionais; Integrar ensino, pesquisa e extensão como eixos formativos essenciais para produção e difusão de conhecimentos no campo educacional; Promover o conhecimento das políticas nacionais e internacionais, bem como discussões teóricas com vistas à educação inclusiva, a diversidade e a cidadania (PPC: Pedagogia. UEPB, 2016, p. 49).

Diante de tais objetivos, o Curso pretende formar profissionais para uma boa atuação no seu campo profissional. Entretanto, em 2016 ocorreu uma nova organização curricular, modificando alguns Componentes. Dividindo em: Componentes básicos, Componentes Complementares e Componentes livres.

Os Componentes básicos são aqueles considerados obrigatórios. Os Componentes Complementares classificam-se em: Eletivos e Atividades extracurriculares. E os Componentes livres são todos e quaisquer componentes curriculares cursados pelo estudante, no seu percurso acadêmico individualizado.

Todos os Componentes Curriculares são de fundamental importância para formação do/a pedagogo/a. No decorrer do Curso de Pedagogia, estudamos vários componentes muito significativos, dentre eles, despertei muito interesse no sétimo período, pelo Componente Curricular Concepção e Metodologia da Alfabetização.

Na ocasião este Componente Curricular de Concepção e Metodologia da Alfabetização foi ministrado pelas professoras Elisabeth de Lourdes Bronzeado Krkoska e Maria do Socorro Moura Montenegro. Constava na ementa, conteúdos como: Concepções Comportamentalista, Construtivista e Sociointeracionista sobre a aprendizagem da leitura e escrita. O Desenvolvimento da Linguagem em Diferentes Contextos Socioeconômicos e Culturais. Leitura e Escrita no Referencial Nacional para a Educação Infantil e os Parâmetros Curriculares Nacionais para os anos iniciais. Diferentes Métodos de Alfabetização. Planejamento e Avaliação de Propostas de Alfabetização.

Durante este Componente Curricular, estudamos vários enfoques para a formação do/a professor/a alfabetizador/a. Pudemos perceber a importância da pesquisa para o/a professor/a em qualquer nível de ensino. Segundo Garcia (2015, p.17):

A professora no exercício da prática docente é portadora de uma teoria adquirida em seu curso de formação inicial, que é atualizada a cada dia, em sua relação com as crianças em sala de aula e com as suas colegas professoras nas reuniões pedagógicas, nas experiências que vivem dentro e fora da escola, nas leituras que faz, nos cursos de que participa, nas reflexões que produz (GARCIA, 2015, p.17).

Estudamos também a importância dos jogos como alternativas para brincar alfabetizando. Aprendemos que o jogo é um poderoso recurso auxiliar no processo de alfabetização. É necessário que as crianças sejam desafiadas por situações diversificadas e significativas, refletiam sobre a construção do seu conhecimento, através da experimentação, jogando, exercitando a escrita, a leitura. No entanto, precisamos saber que eles não podem ser utilizados como únicas estratégias didáticas, são apenas aliados, um auxílio para facilitar a aprendizagem das crianças. Assim para Kishimoto (2003, p. 37-38):

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (KISHIMOTO, 2003, p. 37-38).

Os jogos são utilizados para variadas funções, como material que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, ou material que exige ações orientadas, que são os jogos didáticos. Cabe ao/a professor/a ter a definição do objetivo que pretende ser alcançado. Sempre sendo necessário conhecer o jogo para poder leva-lo para sala de aula. Quando a atividade lúdica é utilizada como recurso pedagógico, ela precisa ser planejada pelo educador/a, que previamente deverá traçar os objetivos e as estratégias em relação à utilização dos recursos lúdicos para, posteriormente, avaliar os resultados.

Ao final do Componente Curricular, realizamos uma exposição do que construímos com a professora Elisabeth, a Oficina intitulada “LILUX”- Do lixo ao luxo, tendo como objetivo criar jogos com materiais reutilizáveis, destinados a crianças principalmente da alfabetização. Para tanto, começamos a reunir vários materiais como: garrafas PET, embalagens de alimentos, revistas, livros velhos, caixa de ovos, cartolinas usadas, entre outros.

A turma foi separada em grupos, onde cada um ficou responsável pela criação de alguns jogos. O meu grupo foi composto por quatro pessoas, Ane Michele Lima Ramos, Josoaldo Gomes, Renata Gomes de Farias e Thayanne Lira Barbosa, que juntos pensamos e construímos cinco jogos. Além da criação, elaboramos também as regras, com base no que havíamos estudado. Ou seja, a teoria sempre ligada à prática. Foram momentos muito proveitosos, de socialização do conhecimento, de partilhar ideias, trabalhar em conjunto e usar a criatividade. A alegria em usar nosso potencial lúdico, nos possibilitou perceber que é essencial para o/a professor/a alfabetizador/a também brincar. A seguir, mostraremos alguns dos jogos construídos e suas respectivas regras:

### 3.3 Jogo de exploração

Figura 1: Jogo de exploração



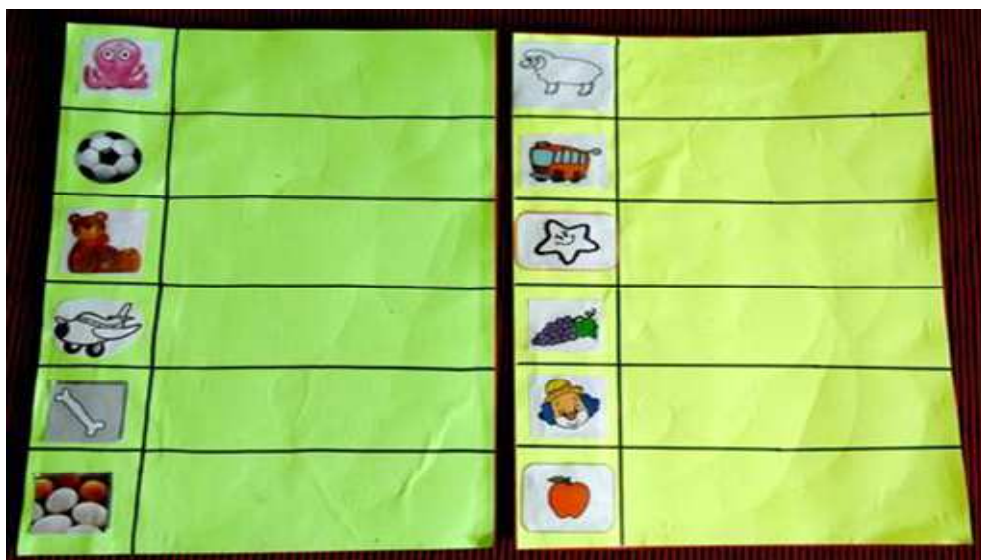
Fonte: Elaborada pela autora (2017).

- **Componentes:** 15 rótulos de diversos produtos.
- **Finalidade:** Realizar exploração ampliada do produto letrado e de consumo, abrir a discussão sobre o saber do cotidiano, do uso na atualidade. Provocar questões sobre os produtos indispensáveis e produtos supérfluos. Comparar os produtos nas mais variáveis possibilidades.
- **Número de jogadores:** Grupos de no máximo cinco crianças.
- **Modo de utilização:**
  - Explorar as características de diferenças nas embalagens como; cores, texturas, tipos de letra, etc.
  - De que é o rótulo;
  - Se o aluno conhece a marca;
  - Observar a data de fabricação e de validade do produto? Isto é importante? Por que?
  - Nos rótulos, há letras, nomes, figuras, números? Quais?
  - Quais as informações dos rótulos que não entendemos?
  - Separar os produtos, classificando-os por atributos de semelhanças e diferenças;

- Oportunizar a discussão sobre o consumo na atualidade nas famílias.
- **Justificativa:** Esse é um jogo de exploração e observação, diferenciando, os diferentes tipos de textos. É um jogo que trabalha desde as letras até o consumismo. Quais produtos são realmente necessários e adequados à nossa saúde, sobre a data de validade de um produto, a sua composição química, enfim, um jogo aberto para exploração de saberes, um jogo multiuso.
- **Materiais utilizados:** Caixa de papelão, papel camurça, rótulos e embalagens variadas de alimentos, produtos de higiene, remédios entre outros, cartolina guache e papel contact.

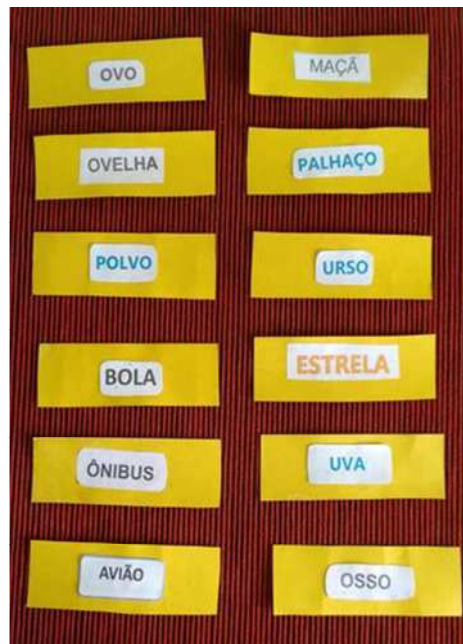
### 3.4 Jogo Palavra e Figura

Figura 2: Jogo Palavra e Figura (Componentes)



Fonte: Elaborada pela autora (2017).

**Figura 3: Jogo Palavra e Figura (Componentes)**



Fonte: Elaborada pela autora (2017).

**Figura 4: Jogo Palavra e Figura**



Fonte: Elaborada pela autora (2017).

- **Componentes:** 2 Cartelas com 6 figuras/ 12 fichas com o nome de cada figura.
- **Finalidade:** Através da ficha, o jogador deverá ler a palavra que está escrita e colocar ao lado da figura correspondente. Após identificar todas, os jogadores devem formar frases com cada uma das palavras.
- **Quantidade de jogadores:** 1 jogador com cada cartela.

- **Regras:** Entregar algumas fichas e uma cartela para a relação das palavras-figuras.
- **Justificativa:** Esse jogo é destinado para crianças em processo de alfabetização. O desafio é procurar a figura que corresponde às palavras. Para tanto, esse jogo também permite que a criança comece a pensar em palavras de escritas diferenciadas; tipo palavras grandes e pequenas etc.
- **Materiais utilizados:** Papel Filipinho, figuras e palavras recortadas de livros velhos, cartolina guache.

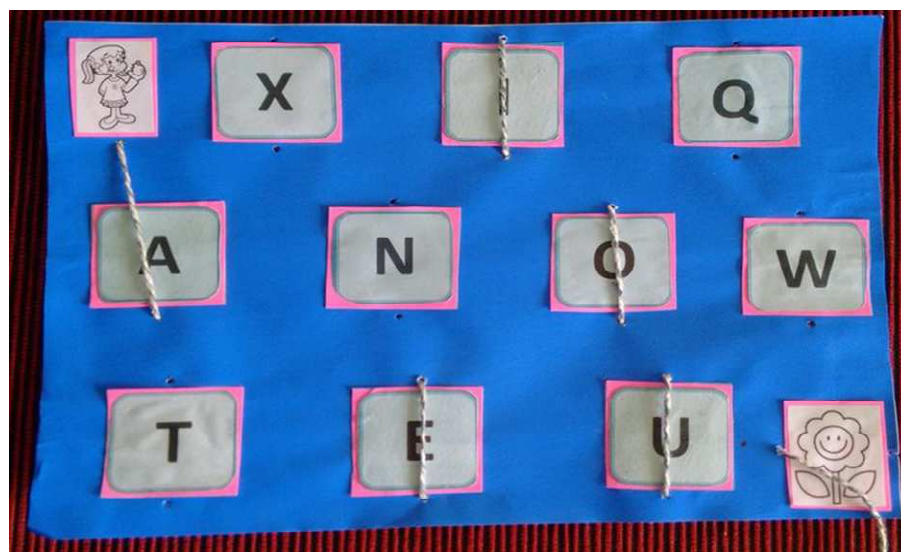
### 3.3 Jogo Seguindo as vogais com enfiagem

Figura 5: Jogo Seguindo as vogais com enfiagem (Componentes)



Fonte: Elaborada pela autora (2017).

Figura 6: Jogo Seguindo as vogais com enfiagem



Fonte: Elaborada pela autora (2017)

- **Componentes:** Tabuleiro com vogais e consoantes misturadas, na qual o jogador terá que, realizar a enfiagem por meio de um barbante indo de uma extremidade (Menina) à outra (flor) seguindo somente as vogais.
- **Finalidade:** Levar a menina até a flor por meio das vogais.
- **Número de jogadores:** 1.
- **Regras:** O Jogador recebe um tabuleiro com vogais e consoantes misturadas. Em seguida, por meio de um barbante, ele tenta levar a menina até a flor. Para isso, o jogador terá que seguir SOMENTE as vogais.
- **Justificativa:** Este jogo é destinado a crianças que estão na fase da alfabetização. Exige um controle motor fino com exercícios de pressão nos dedos para a escrita.
- **Materiais utilizados:** Papel Filipinho, figuras e letras de livros velhos, barbante e agulha grossa sem ponta.

A criação dos jogos aconteceu durante os últimos encontros do Componente Curricular, onde nos reunimos na própria sala de aula para construí-los. Os grupos compartilharam materiais, e até mesmo ideias, sugerindo dicas, dando sugestões para melhoria dos jogos. Foram criados jogos diversificados, cada um com o seu objetivo e suas respectivas regras. Foram encontros muito divertidos, de descontração, onde pudemos vivenciar a alegria e o prazer que uma criança pode sentir ao/a professor/a levar para sala de aula um recurso diferente, como o jogo. Comprovamos que o conteúdo ficará mais compreensível, pois haverá mais interesse por parte dos/as alunos/as.



Os jogos que expus neste trabalho foram destinados para crianças no processo de alfabetização. O **Jogo de exploração** trabalha os diferentes tipos de textos. Trabalha as letras, cores, a importância da data de fabricação e de validade, quais os produtos são realmente necessários e quais são supérfluos. O **Jogo Palavra e Figura** é semelhante a fichas de movimento, a criança associará a palavra à figura. É destinado para crianças em processo de alfabetização. O **Jogo Seguindo vogais com enfiagem** exige um controle motor fino com exercícios de pressão nos dedos para a escrita. É destinado para crianças na fase inicial da alfabetização, pois o objetivo é distinguir as vogais das consoantes, com o objetivo de levar a menina até a flor através de um barbante por meio somente das vogais.

A experiência vivenciada foi extremamente relevante para a nossa turma, foram momentos muito gratificantes, de socialização, de troca de ideias e de aprofundamento do nosso conhecimento. Cada jogo foi construindo pensando em uma faixa etária, em que seriam significativos para as crianças. Foi bastante interessante também o Componente Curricular ter sido colegiado, pois pudemos ter a colaboração de duas professoras, uma trazendo a teoria e a outra a prática. Diante dessa experiência, compreendemos que a Oficina LILUX, nos fez perceber que podemos criar jogos pedagógicos com materiais de uso diário, que muitas vezes descartamos. O/A professor/a está muitas vezes rodeado/a de alternativas para trabalhar de forma diversificada, resta apenas desenvolver sua criatividade e querer recriar suas metodologias.

#### **4 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente artigo teve como objetivo apresentar um relato de experiência com a vivência de jogos no Componente Curricular Concepção e Metodologia da Alfabetização para discutir a importância dos jogos pedagógicos no processo de formação da professora alfabetizadora. Considerando como um recurso fantástico para ser utilizado em sala de aula. Diante disso, pudemos perceber o quão amplo são as maneiras que temos para trabalhar com os nossos alunos, principalmente envolvendo o lúdico. Durante o Estágio V, também pude verificar em uma turma do quarto ano, a utilização de jogos relacionados ao conteúdo Divisão. Percebi a diferença na participação dos alunos, com mais interesse, momentos prazerosos, onde eles demonstravam mais facilidade em aprender, o conteúdo tornou-se mais compreensível.

Portanto, este Componente Curricular despertou nosso interesse pelo poder do lúdico de jogos na aplicabilidade dos processos de ensino da leitura e da escrita, esclarecendo que

existem inúmeras maneiras de se trabalhar em sala de aula, e que não podemos nos limitar a um único modo de ensinar. Devemos sempre estar buscando, tentando encontrar o melhor método que fará com que a criança aprenda. O jogo é um aliado para o ensino. O/A professor/a deve criar situações para sistematização dos conhecimentos. Cabe a ele/ela, levar jogos para sala de aula e saber explorá-los.

Acreditamos que o/a professor/a alfabetizador/a é um profissional de extrema importância na vida da criança. Além dos conhecimentos básicos, o/a alfabetizador/a precisa criar estratégias de ensino que insira o aluno a uma leitura da realidade. O/a professor/a que está em sala de aula tem o dever de oferecer uma educação de qualidade, e isso requer formação e competência para desenvolver um trabalho de qualidade.

Assim, diante do relato de experiência enquanto aluna do Curso de Pedagogia, foi possível perceber que o componente Curricular Concepção e Metodologia da Alfabetização foi significativa na nossa formação como futuros/as pedagogos/as, pois, foi possibilitado a aplicação da teoria na prática. Foi um trabalho produtivo, alegre, que nos enriqueceu enquanto futuros/as educadores/as.

## THE IMPORTANCE OF PEDAGOGICAL GAMES IN THE PROCESS OF TRAINING THE LITERACY TEACHER

### **ABSTRACT**

The article aims to present an experience report with the experience of games in the Curricular Component Conception and Methodology of Literacy to discuss the importance of pedagogical games in the process of training the literacy teacher. Therefore, we report the experiences in the curricular component Literacy Conception and Methodology. This article discusses the relevance of this wonderful teaching resource. We seek backrests in studies by Almeida (1995), Moyles (2002), Garcia (2015), Oliveira (2011) among others. The methodology is defined by an experience report occurred during the weekly meetings, knowing various methodologies of teaching, trying to learn, as it can be used in the classroom, especially with students who are experiencing literacy. From the thematic study, we aim to contribute to the academic with the theoretical return for the pedagogy course, expanding discussions about the importance of educational games in the training of literacy teachers.

**Keywords:** Games. Playful learning. Teacher Training. Literacy.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola, 1995.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed.- [Reimpr].Rio de Janeiro: LCT, 2011.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Altera a Lei no 9.394, de 20 de dezembro de 1996, que estabelece as diretrizes e bases da educação nacional, para dispor sobre a formação dos profissionais da educação e dar outras providências**. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2011-2014/2013/Lei/L12796.htm#art1](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2011-2014/2013/Lei/L12796.htm#art1)>. Acesso em: 14/02/2017.

BRASIL. Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. **Estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm)>. Acesso em: 15/02/2017.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial curricular nacional para a educação infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Ensino Fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília, DF: MEC, 2007.

GALVÃO, Andréa; LEAL, Telma Ferraz. Há lugar ainda para métodos de alfabetização? Conversa com professores (as). In: ALBUQUERQUE, E.B.C; LEAL, T.F; MORAIS, A.G. (Org.) **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p. 11-28.

GARCIA, Regina Leite. **A formação da professora alfabetizadora: reflexões sobre a prática**. São Paulo: Cortez, 2015.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 7ª Ed. São Paulo: Cortez, 2003.

MOYLES, Janet R. **Só brincar?** O papel do brincar na educação infantil. Porto Alegre: Artmed, 2002.

MOYLES, Janet R. **A excelência do brincar**. A importância da brincadeira na transição entre educação infantil e anos iniciais. Porto Alegre: Artmed, 2006.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Os primeiros passos na construção das ideias e práticas de educação infantil. In: \_\_\_\_\_. **Educação Infantil fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2011. p. 57-70.

OLIVEIRA, Zilma de Moraes Ramos de. Novos tópicos na história da educação infantil no Brasil. In: \_\_\_\_\_. **Educação Infantil fundamentos e métodos**. São Paulo: Cortez, 2011. p. 107-123.

PIAGET, Jean. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 1998.

**Projeto Pedagógico de Curso PPC: Pedagogia (Licenciatura)** / Universidade Estadual da Paraíba CEDUC; Núcleo docente estruturante. Campina Grande: EDUEPB, 2016. Disponível em: <<http://proreitorias.uepb.edu.br/prograd/download/0109-2016-PPC-Campus-I-CEDUC-Pedagogia-ANEXO.pdf>>. Acesso em: 16/02/2017.

VYGOTSKY, Lev. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1989.