

A PRODUÇÃO ACADÊMICA E CIENTÍFICA SOBRE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO (2013-2019)

*Aline Gomes de Souza*¹

*Alexsandro da Silva*²

Eixo temático: 8. Alfabetização e modos de aprender e de ensinar

Resumo: Neste trabalho, apresentamos dados de um levantamento que se propôs a mapear, a partir de determinado recorte, as principais produções acadêmicas sobre os jogos de alfabetização. Os achados indicam, de modo geral, que, apesar de demonstrar um crescente processo de expansão, a temática “jogos de alfabetização” ainda é pouco discutida e socializada cientificamente. No campo prático-pedagógico, as pesquisas indicam fragilidade quanto aos usos dos jogos de alfabetização, a necessidade de intensificar o debate sobre as contribuições e a importância dos jogos para a alfabetização, além da urgência na inclusão permanente dessa temática na pauta da formação docente.

Palavras-chaves: Jogos; Alfabetização; Produção acadêmica.

Introdução

As pesquisas do tipo Estado da Arte, também denominadas Estado do Conhecimento, propõem-se a mapear e a discutir as produções acadêmicas em determinados tempos e lugares e em diversos aspectos e dimensões, a fim de perceber aqueles conhecimentos que são privilegiados e, conseqüentemente, identificar os pouco estudados ou que carecem de aprofundamentos (FERREIRA, 2002). Além disso, “são reconhecidas por realizarem uma metodologia de caráter inventariante e descritivo da produção acadêmica e científica sobre o tema que busca investigar.” (FERREIRA, 2002, p. 258).

Sem pretender apresentar a totalidade das produções acerca da temática dos jogos no ensino da língua portuguesa na alfabetização, o que seria impossível dada à infinidade de fontes e de produções no recorte temporal determinado, o exercício proposto nesse estudo objetivou apresentar uma visão, necessariamente parcial, do estado do conhecimento sobre os jogos de alfabetização e como ele vem se expandindo.

¹Mestre em Educação Contemporânea pela UFPE. Contato: alines.ufpe@gmail.com

²Doutor em Educação pela UFPE. Professor do Núcleo de Formação Docente e do Programa de Pós-Graduação em Educação Contemporânea da UFPE. Contato: alexandro.silva2@ufpe.br

Para esse levantamento, recorreremos às produções encontradas no âmbito da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPEd) e do Congresso Brasileiro de Alfabetização (CONBALF), por concentrarem publicações sobre a pesquisa em educação e, de modo mais específico, sobre alfabetização, proporcionando o debate sobre o que está sendo produzido nesse campo de conhecimento.

Em todas as bases, delimitamos o recorte temporal de sete anos (2013 – 2019), correspondentes às quatro edições já realizadas do CONBALF. Para seleção dos trabalhos e posterior realização do inventário, optamos pela leitura inicial de títulos, resumos e palavras-chave. Selecionados os textos, realizamos a sua leitura na íntegra, possibilitando uma análise de forma mais rigorosa.

Na sequência, refletiremos um pouco sobre a importância dos jogos para a alfabetização.

2 Jogos de Alfabetização

Os jogos de alfabetização podem proporcionar a aprendizagem do sistema de escrita alfabética por meio de atividades reflexivas de forma lúdica e prazerosa. Essa aprendizagem pode se dar com relação tanto à compreensão da natureza e do funcionamento do SEA, quanto à consolidação do processo de alfabetização, que envolve “o conhecimento das correspondências entre fonemas e grafemas, bem como o desenvolvimento da fluência de leitura e escrita” (SILVA, 2014). Por isso, chamamos os jogos de alfabetização de jogos didáticos, embora não deixem de ser também educativos, em uma dimensão mais ampla.

De modo parecido, Leal e Silva (2011) afirmam que os jogos de palavras são importantes recursos quando se trata de promover a compreensão da escrita alfabética e as relações entre a pauta sonora e a escrita das palavras, de forma lúdica e prazerosa. Assim como Soares (2011), defendem a presença sistemática dessas atividades na rotina escolar desde a Educação Infantil, o que não significa dizer que defendam a obrigatoriedade da alfabetização na Educação Infantil. Embora reconheçam a importância de oportunizar momentos de reflexão sobre a notação escrita nessa etapa da escolarização.

Nessa perspectiva, Silva e Morais (2011, p. 15) afirmam que os jogos com palavras são uma possibilidade de “desvelar, compreender e dominar” o alfabeto, tendo em vista que tal compreensão continua sendo peça chave da alfabetização. Além disso, inserir os jogos com as palavras no contexto escolar para o ensino e a reflexão sobre o sistema de escrita alfabética e de suas convenções “permite aos alunos tratar as palavras como objetos com os quais se pode brincar – e de uma forma menos ritualística – aprender” (SILVA; MORAIS, 2011, p. 24).

Diante das afirmações feitas pelos autores mencionados anteriormente, não nos restam dúvidas quanto às contribuições dos jogos didáticos de alfabetização para a aprendizagem das convenções e o desenvolvimento conceitual da escrita. Por outro lado, é inegável que existem apropriações inadequadas desses recursos. Quanto a isso, as constatações feitas por Araujo (2018) chamam atenção para a necessidade de continuar promovendo o debate sobre as questões que permeiam o uso de recursos didáticos na alfabetização, pois, mesmo diante da considerável difusão de saberes e de práticas a esse respeito, parece que alguns problemas relacionados à apropriação de artefatos lúdicos pelos professores, como é o caso dos jogos de alfabetização, mantêm-se presentes e atuais.

A seguir, discutiremos os achados decorrentes do levantamento sobre a produção científica acerca da temática “jogos de alfabetização”.

3 Resultados e Discussão

Para acessar os trabalhos que pudessem abordar a temática “jogos de alfabetização” na ANPEd, visitamos os GT’s de “Alfabetização, Leitura e Escrita” (GT10), “Educação Infantil” (GT 7) e “Ensino Fundamental” (GT 13). Chama atenção que em nenhum dos trabalhos apresentados nos referidos GT’s, nas reuniões realizadas entre os anos de 2013 a 2019, a temática “jogos de alfabetização” constitua objeto de estudo.

No trabalho de Gama (2015), que buscou analisar as relações entre a formação continuada vivenciada por professoras alfabetizadoras e as práticas docentes na alfabetização, o uso de jogos surge apenas como achado na pesquisa. Entre as práticas observadas, a autora percebeu a presença significativa de jogos de alfabetização nas práticas de uma das professoras participante da pesquisa.

No CONBALf, por ser composto por vários eixos e todos eles tendo como foco a alfabetização, o levantamento foi realizado em todos eles. Dos trabalhos apresentados nas quatro edições do CONBALf, catorze apresentaram relevância para o estudo³.

Pessoa, Lino e Silva (2015) buscaram identificar estratégias de uso de jogos desenvolvidas por professores em processo de formação continuada. As autoras consideraram, a partir do estudo realizado, que o uso dos jogos para o ensino do SEA esteve pouco presente nas práticas das professoras observadas, o que reforça o posicionamento

³ Cinco dos catorze trabalhos socializados no CONBALf são de autoria da professora Liane Castro de Araujo, da Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia (ARAUJO, 2015, 2017, 2019), têm sua co-participação (BASTOS; CONCEIÇÃO; ARAUJO, 2019) ou orientação (CAPISTRANO; SANTOS, 2017). Esses trabalhos estão relacionados às pesquisas que a professora Liane Araujo vem desenvolvendo acerca dos jogos e de outros materiais na apropriação da escrita, que envolvem, de modo geral, a análise de acervos de jogos e de outros recursos, discursos, práticas, elaboração de materiais didáticos e intervenção colaborativa nas escolas.

que assumem ao apontarem a necessária permanência da temática dos jogos nas pautas de formação continuada de professores.

Alguns trabalhos objetivaram identificar possíveis contribuições de jogos para a aprendizagem da notação escrita da língua. Nessa direção, Silva e Pinho (2013) investigaram as contribuições dos jogos fonológicos para a alfabetização e reconheceram que, mesmo que não se constituam como o único recurso para o ensino da notação alfabética, os jogos são fortes aliados no processo de aquisição da leitura e da escrita. Barza (2013) apresenta uma análise do percurso realizado por duas duplas de crianças em seções com jogos de análise fonológica, nas quais conseguiram refletir sobre as suas respostas, bem como intervir e influenciar as respostas dos parceiros, o que revelou significativa contribuição dos jogos.

Souza e Montuani (2019) analisam práticas pedagógicas que envolvem as habilidades de consciência fonológica em uma turma com crianças de cinco anos de idade. As autoras identificaram a utilização de jogos de alfabetização como uma das principais situações didáticas nas quais a consciência fonológica era sistematicamente desenvolvida. A partir desse achado, as autoras compreendem e reforçam a importância dos jogos de alfabetização em oportunizar significativas reflexões sobre a língua desde a Educação Infantil.

Santos e Soares (2019) analisaram as contribuições dos jogos de alfabetização para a apropriação do sistema de escrita alfabética e a consciência fonológica. Para isso, foram realizadas intervenções a partir da utilização de dois jogos desenvolvidos pelo Centro de Estudos e Linguagem (CEEL) da UFPE: o jogo “Palavra dentro de palavra” e o jogo “Quem escreve sou eu”. As autoras concluíram que existe uma forte relação entre o desenvolvimento das habilidades relacionadas ao SEA e a consciência fonológica. Já Suli (2019) apresenta os resultados de uma intervenção realizada em uma turma do segundo ano do ensino fundamental com a proposta de articular alfabetização e letramento. Nesse sentido, destaca a contribuição lúdica e pedagógica dos jogos no contexto dos projetos de letramento para a reflexão sobre a língua escrita.

Lima e Silva (2015) analisam as concepções de alunos da Educação de Jovens e Adultos (primeira fase) acerca do uso de jogos de alfabetização. Os achados dessa pesquisa indicaram o reconhecimento, por parte dos alunos, da relevância e da contribuição dos jogos para o processo de alfabetização.

Dois trabalhos tratam dos jogos virtuais de alfabetização. Lucas, Landin e Monteiro (2013) apresentam um relato de experiência com jogos digitais relacionados ao ensino e à aprendizagem da leitura e da escrita. As autoras perceberam que, com os jogos, foi possível trabalhar a alfabetização de forma lúdica, promover a reflexão sobre aspectos ortográficos e avaliar a hipótese de escrita dos alunos. Já o trabalho de Glória (2013) reflete sobre as

possíveis contribuições dos jogos virtuais de alfabetização para tornar o ensino mais significativo, atrativo e em conformidade com as demandas digitais da atualidade.

Araujo (2015) apresenta os primeiros resultados de uma pesquisa em desenvolvimento, na qual analisa acervos de jogos e materiais pedagógicos de alfabetização desenvolvidos e mobilizados em oficinas, aulas e estágios na formação inicial de professores. A autora apresenta jogos e materiais didáticos apropriados para a aprendizagem da escrita alfabética e expõe que as discussões a esse respeito são complexas e precisam ser aprofundadas e debatidas por meio da pesquisa.

Capistrano e Santos (2017) e Araujo (2017) analisam tanto os jogos, quanto práticas que fazem uso dos jogos. Para isso, buscaram identificar, analisar, desenvolver e divulgar materiais pedagógicos (entre eles, os jogos de alfabetização), assim como os usos e as concepções subjacentes a esses materiais na Educação Infantil e no Ciclo de Alfabetização.

Bastos, Conceição e Araujo (2019), apresentam os resultados da primeira fase de uma pesquisa em desenvolvimento naquele momento que buscava, entre outras coisas, conhecer os acervos de jogos e os recursos pedagógicos para alfabetizar, assim como os discursos e as práticas relacionados a esses materiais, presentes em escolas municipais de Salvador – BA. As autoras perceberam que o conhecimento e a apropriação das docentes no que se refere aos jogos demonstrou-se insuficiente.

Por fim, Araujo (2019) discute sobre o lugar de recursos didáticos, com destaque para os jogos de alfabetização, na formação inicial de professores e a articulação entre as dimensões material e imaterial da ação docente. Nesse sentido, apresenta os jogos e outros materiais lúdicos como importantes recursos na abordagem da faceta linguística e metalinguística da alfabetização. Por outro lado considera que as estratégias de uso desses recursos na alfabetização ainda precisam ser consolidadas para que não haja apenas uma justaposição de práticas letradas com metodologias tradicionais de ensino da notação alfabética.

4 Considerações Finais

Diante do balanço das produções até aqui reunidas, percebemos alguns apontamentos que evidenciam as contribuições dos jogos didáticos de alfabetização em diferentes aspectos, como o desenvolvimento de habilidades metafonológicas e o avanço no nível de leitura e de escrita de crianças, jovens e adultos após a realização de intervenções com os jogos, incluindo os jogos em formato digital. Em alguns trabalhos, evidencia-se também a atuação docente autoral e reflexiva, pela possibilidade de reformulações, adaptações e adequação dos jogos às necessidades e contextos dos alunos. Também

chamam atenção para questões importantes a serem consideradas quanto ao uso dos jogos de alfabetização, como a necessidade de planejar o uso desses recursos e a importância de se ter clareza quanto às intencionalidades didáticas envolvidas em seu uso.

Apontam ainda questões que se destacam de forma menos positiva, tais como: tímida frequência de uso dos jogos de alfabetização nas práticas de professores(as) alfabetizadores(as) ou carência de iniciativas que contribuem para que os professores apropriem-se dos jogos.

Além das questões pontuadas, vimos, de forma menos expressiva, menções positivas no que diz respeito à presença dos jogos didáticos de alfabetização nas práticas das professoras participantes das pesquisas, tanto aqueles elaborados pelo CEEL e distribuídos pelo MEC às escolas públicas, quanto os que são adaptados e/ou produzidos artesanalmente pelos docentes.

De modo geral, podemos afirmar, diante das pesquisas reunidas no mapeamento realizado, que ainda há muito que se descobrir com relação aos jogos de alfabetização e, conseqüentemente, contribuir com as discussões que vêm se difundindo no campo da alfabetização acerca dessa questão, tanto no que diz respeito aos recursos materiais, quanto aos usos e às apropriações dos jogos pelos professores.

Referências

ARAUJO, L. C. **Jogos e materiais pedagógicos e a “reinvenção da alfabetização”**. In: II CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Políticas públicas de alfabetização”, Anais... Recife, 2015.

ARAUJO, L. C. **Jogos e materiais pedagógicos na alfabetização e a dimensão material da ação docente**. In: III CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Diálogos sobre alfabetização”, Anais... Vitória, 2017.

ARAUJO, L. C. **Jogos e materiais pedagógicos na alfabetização e a dimensão material da ação docente**. In: III CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Diálogos sobre alfabetização”, Anais... Vitória, 2017a. ARAUJO, L. C. A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores. Revista Contemporânea de Educação, v. 13, n. 27, maio/ago. 2018.

ARAUJO, L. C. **Recursos e estratégias didáticas na alfabetização: os Laboratórios na formação de professores**. In: IV CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Qual alfabetização para qual tempo?” Anais... Belo Horizonte, 2019.

BARZA, V. S. S. **Analisando heterogeneidade de conhecimentos sobre a escrita e das habilidades fonológicas em duplas de crianças em Situações de jogos**. In: I CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Os sentidos da Alfabetização no Brasil: o que sabemos, o que fazemos e o que queremos?”, Anais... Belo Horizonte, 2013.

BASTOS, V. F; CONCEIÇÃO, V. C. ARAUJO, L. C. **O uso de jogos e materiais como recurso didático na alfabetização na rede municipal de Salvador**. In: IV CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Qual alfabetização para qual tempo?” Anais... Belo

Horizonte, 2019.

CAPISTRANO, A. P. J.; SANTOS, M. O. **Jogos como recurso pedagógico para alfabetização**: o lugar do jogo nas práticas das professoras da rede Municipal de Salvador. In: III CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Diálogos sobre alfabetização”, Anais... Vitória, 2017.

GLÓRIA, J. S. Jogos virtuais de alfabetização: recurso eficiente no processo de apropriação de escrita? In: I CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Os sentidos da Alfabetização no Brasil: o que sabemos, o que fazemos e o que queremos?”, **Anais...** Belo Horizonte, 2013.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B.; LEITE, T. M. R. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, Artur G.; ALBUQUERQUE, Eliana Borges C.; LEAL, Telma Ferraz. **Alfabetização**: apropriação do sistema alfabético de escrita. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LEAL, T. F.; SILVA, A. Brincando, as crianças aprendem a pensar e a falar sobre a língua. In: BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi; ROSA, Ester Calland de Souza (Orgs.). **Ler e escrever na Educação Infantil**: discutindo práticas pedagógicas. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011, p. 53-72.

LIMA, A. A.; SILVA, L. N. **As concepções do educando da educação de jovens e adultos sobre o uso de jogos de alfabetização na sala de aula**. In: II CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Políticas públicas de alfabetização”, Anais... Recife, 2015.

LUCAS, G. S. et al. Alfabetização e tecnologia digital no contexto dos anos iniciais do ensino fundamental. IN: I CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Os sentidos da Alfabetização no Brasil: o que sabemos, o que fazemos e o que queremos?”, Anais... Belo Horizonte, 2013.

PESSOA, A. C. R. G.; LINO, Lis G.; SILVA, C. E. **O uso de jogos no ciclo de alfabetização**: estratégias desenvolvidas por docentes em processo de formação. In: II CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Políticas públicas de alfabetização”, Anais... Recife, 2015.

ROMANOWSKI, J. P.; ENS, R. T. As pesquisas denominadas do tipo “Estado da Arte” em educação. **Revista Diálogo Educacional**, Curitiba, v. 6, n. 19, set/dez, 2006, p. 37-50. Disponível em: <http://www.redalyc.org/pdf/1891/189116275004.pdf>. Acesso em: 04 jul. 2018.

SANTOS, K. A. R; SOARES, G. G. **O uso de jogos didáticos para alfabetização**: uma experiência no Bloco Inicial de Alfabetização – BIA. In: IV CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Qual alfabetização para qual tempo?” Anais... Belo Horizonte, 2019.

SILVA, A. **Jogos de alfabetização**. Glossário Ceale: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014.

SILVA, A.; MORAIS, A. G. Brincando e aprendendo: os jogos com palavras no processo de alfabetização. In: LEAL, Telma Ferraz; SILVA, Alexandro da (Orgs.). **Recursos didáticos e ensino de língua portuguesa**: computadores, livros... e muito mais. Curitiba: Editora CRV, 2011.

SILVA, D. D.; PINHO, P. M. **A contribuição dos jogos fonológicos no avanço do processo de alfabetização em crianças silábicas**. In: I CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Os sentidos da Alfabetização no Brasil: o que sabemos, o que fazemos e o que queremos?”, Anais... Belo Horizonte, 2013.

SOARES, M. B. Aprendizagem lúdica. **Revista Educação**, 2011. Disponível em: <http://www.revistaeducacao.com.br/aprendizagem-ludica/>. Acesso em: 26 mar. 2019.

SOUZA, V. M; MONTUANI, D. F. B. **Práticas Pedagógicas que desenvolvem as**

habilidades de Consciência Fonológica em uma turma de 5 anos no Município de Lagoa Santa (MG). In: IV CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Qual alfabetização para qual tempo?” Anais... Belo Horizonte, 2019.

SULI, A. **Era outra vez:** leitura, escrita e consciência fonológica em uma proposta de intervenção. In: IV CONBALF - Congresso Brasileiro de Alfabetização. “Qual alfabetização para qual tempo?” Anais... Belo Horizonte, 2019.