



JOGOS COMO FERRAMENTAS PEDAGÓGICAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Aline Lopes Leão*¹ (IC)¹ Giovana Rodrigues Alves (IC)², Jéssica Carvalho* (FM)³, Sônia Bessa (PQ)⁴.

Resumo: Os jogos e desafios têm sido utilizados no mundo inteiro como ferramentas pedagógicas capazes de mobilizar o pensamento das crianças. Esses são recursos utilizados no contexto escolar que podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e moral das crianças. Esse relato tem como objetivo apresentar atividade com ênfase em jogos nos processos de alfabetização com crianças do 2º ano do ensino fundamental. Participaram de forma presencial em sistema de rodízio, treze crianças do 2º ano de escola municipal em Formosa-GO. Foram utilizadas atividades adaptadas de sites, livros, materiais audiovisuais. Alguns materiais foram elaborados pelos estudantes pesquisadores. Nesse relato será apresentado o jogo denominado “dado sonoro” cujo objetivo é desenvolver a consciência fonológica e a escrita das crianças por meio da correlação entre as sílabas utilizadas em contextos diferentes e também a sua forma de escrita. Ao analisar os registros e a participação das crianças no jogo, foi possível verificar que as crianças se sentiram motivadas e interessadas em participar e aprender. As crianças pré-silábicas apresentaram um pequeno progresso em suas hipóteses de escrita. Esse relato nos permite abrir discussões sobre a contribuição dos jogos para a aprendizagem de importantes conteúdos na aquisição da leitura e da escrita.

Palavras-chave: Alfabetização. Intervenção. Aprendizagem. Jogos.

Introdução

O processo de alfabetização é o foco da ação pedagógica nos dois primeiros anos do ensino fundamental. Sistematiza-se a alfabetização, nos dois primeiros anos e desenvolvem-se ao longo dos três anos seguintes, a observação das regularidades e a análise funcional da língua e de outras linguagens. A Base Nacional Comum Curricular – BNCC propõe a ampliação do letramento, por meio da progressiva incorporação de estratégias de leitura em textos de nível de complexidade crescente e a produção de textos, incorporando estratégias de produção de textos de diferentes gêneros textuais.

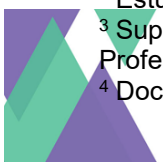
Enquanto método ativo, os jogos podem contribuir de forma significativa para o desenvolvimento integral da criança, ao proporcionar o exercício de processos mentais, que conseqüentemente auxiliam no desenvolvimento de princípios e habilidades que envolvem as práticas de leitura e escrita.

¹ Estudante de Graduação curso de Pedagogia UEG – Formosa, bolsista do PIBID. E-mail: alineejhon1989@gmail.com

² Estudante de Graduação curso de Pedagogia UEG – Formosa, bolsista do PIBID

³ Supervisora do PIBID subprojeto Pedagogia UNU Formosa. Professora da Escola Municipal Professora Gabriela Amado.

⁴ Docente do curso de Pedagogia UEG Formosa – Coordenadora do subprojeto do PIBID.





O jogar permite uma construção gradativa da competência para questionar e analisar as informações existentes (MACEDO, PETTY, PASSOS 2005). Ao mesmo tempo em que valoriza a participação ativa do aluno. Oferece uma oportunidade dos alunos estabelecerem relações positivas com a aquisição do conhecimento, pois conhecer passa a ser uma real possibilidade.

Para Mello (2007, p. 89) A criança se envolve em um processo de construção ativo de natureza cognitiva; “[...] esse processo de construção de conhecimento em relação à língua escrita é o resultado de um esforço pessoal, no qual a criança, em interação com esse objeto, constrói hipóteses sobre a língua escrita até chegar a interpretar suas propriedades”.

Brandão et al (2009) destaca que na alfabetização, os jogos podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. “Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos na área” (Brandão et al. 2009, p. 14). Esses autores esclarecem que brincando as crianças podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.

Como disserta Moraes (2005) a escrita alfabética permite construir didáticas da alfabetização, diferentes dos métodos associacionistas, que ensinam de forma sistemática, tanto a escrita da linguagem como a linguagem que se usam para escrever os muitos gêneros textuais que circulam em nossa sociedade.

Para Ferreira (2011) o processo de alfabetização do ponto de vista da criança que aprende não é mecânico, é um processo de conceitualização da escrita e segue uma linha evolutiva em que “[...] a criança se coloca problemas, constrói sistemas interpretativos, pensa, raciocina e inventa, buscando compreender esse objeto social particularmente complexo que é a escrita, tal como ela existe na sociedade”. (p.11). Nesse contexto o trabalho com jogos e desafios é fundamental para o desenvolvimento da criança. Considerando esse contexto esse relato de experiência tem como objetivos apresentar atividade com ênfase em jogos nos processos de alfabetização com crianças do 2º ano do ensino fundamental. A atividade em questão foi o jogo





dado sonoro elaborado pela equipe do CEEL – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal do Pernambuco.

Material e Métodos

Essa investigação é um estudo de natureza qualitativa interventiva com viés analítico, interpretativo e descritivo. Participaram treze crianças do 2º ano do ensino fundamental, com idade entre seis e oito anos, uma professora regente de classe e duas estudantes de Pedagogia bolsistas do Programa Institucional de Iniciação à Docência-PIBID. Onze crianças são do sexo masculino e somente duas do sexo feminino.

Resultados e Discussão

Esse relato apresenta intervenção pedagógica com as crianças do 2º ano do ensino fundamental. Antes de iniciar a intervenção, houve um período de cinco observações e uma sequência de cinco intervenções pedagógicas que se encontra em andamento. Foi realizada uma sondagem da psicogênese a fim de identificar em que hipótese silábica as crianças se encontravam. O quadro 1 apresenta as informações sobre os estudantes, a fim de preservar a identidade das crianças, essas foram identificadas pelas três letras iniciais do nome.

Quadro 1 – Nível de psicogênese dos participantes.

Resultados das sondagens da psicogênese do 2º ano do ensino fundamental					
Estudantes	Idade	Sexo	Ano escolar	Nível da Psicogênese	Data
FEL	6	Masculino	2º ano	Pré-silábico	26/08/2021
KAY	7	Masculino	2º ano	Pré-silábico	26/08/2021
PAB	7	Masculino	2º ano	Alfabético	26/08/2021
ALE	7	Masculino	2º ano	Alfabético	26/08/2021
KAU	7	Masculino	2º ano	Alfabético	26/08/2021
MAT	7	Masculino	2º ano	Alfabético	26/08/2021
VIC	8	Masculino	2º ano	Alfabético	26/08/2021
LUI	7	Masculino	2º ano	Pré-silábico	02/09/2021
HEL	6	Feminino	2º ano	Pré-silábico	02/09/2021
RIH	6	Feminino	2º ano	Pré-silábica	02/09/2021
CHR	8	Masculino	2º ano	Pré-silábico	02/09/2021
SAM	7	Masculino	2º ano	Alfabético	02/09/2021
ART	6	Masculino	2º ano	Alfabético	02/09/2021

Fonte: As autoras.





Todos os estudantes fizeram o 1º ano em 2020 no Regime Especial de Aulas Não Presencias (REANP) e iniciaram o 2º ano em 2021 no mesmo sistema até agosto de 2021. Observa-se pelos resultados da psicogênese que seis estudantes, estão no nível pré-silábico, o que representa quase a metade dos alunos dessa turma e outros sete já estão bem mais avançados, lidar com esse grupo dividido é desafio considerável para a professora. O sistema presencial ainda é precário e funciona num sistema de rodizio em que os grupos se revezam.

Embora já tenham sido realizadas cinco intervenções nessa turma, iremos descrever apenas uma delas, com a utilização de um jogo educativo chamado dado sonoro. Esse jogo foi elaborado pela equipe do CEEL – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal do Pernambuco. O jogo tem como objetivos compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais, identificar a sílaba como unidade fonológica, comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração) e por fim comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Esse jogo é indicado para crianças em processo de alfabetização, que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e sequência sonora e que precisam refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo assim a consciência fonológica.

A fim de encaminhar a atividade o professor deve ler, em voz alta, as regras do jogo e discutir com as crianças 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. Antes do início do jogo, a fim de facilitar a compreensão das crianças, propor que o jogador, ao encontrar uma ficha, destaque oralmente a sílaba inicial semelhante nas palavras. Os demais jogadores devem checar se a sílaba pronunciada é, de fato, comum às duas palavras. Algumas rodadas de “treino coletivo” com esse procedimento podem ajudar a esclarecer como o jogo funciona.





Foi explicado aos estudantes como participar do jogo e que este se chamava “jogo do dado sonoro”, foi perguntado as crianças se elas tinham conhecimento da existência de um dado de oito lados, e foi explicado que este dado se chamava octaedro ou octógono porque ele tinha oito lados iguais.

No início da atividade foi anexado um cartaz com oito figuras enumeradas e com seus respectivos nomes e foram dispostas vinte e quatro fichas com as figuras nomeadas colocadas na parte inferior da lousa de modo a favorecer uma melhor visualização delas quando as crianças fossem utilizá-las.

Foi feita uma leitura coletiva das palavras escritas no cartaz, todos os alunos participaram e leram as palavras corretamente, de modo que quase não se ouvia a voz da aplicadora da atividade. Seguimos explicando por demonstração como funcionavam as regras do jogo, primeiro se jogava o dado e o número que caísse a criança precisaria procurar no cartaz qual era a palavra ou figura que corresponderia àquele número, observar a primeira sílaba e procurar entre as fichas qual era a palavra que tinha a mesma sílaba inicial da palavra contida no cartaz, em seguida fazer uma leitura da palavra encontrada para que a turma pudesse ouvir e ajudar a verificar se estava correta, e se estivesse poderia levá-la consigo para a carteira, mas se não estivesse correta precisaria deixá-la no mesmo local e não marcaria ponto. Neste momento seria questionado para a toda a turma porque estaria errado e com a ajuda das aplicadoras da atividade seria formulado o porquê do erro. Ao terminar a explicação foi perguntado a turma se todos compreenderam como funcionava o jogo e a resposta foi unânime “positiva”. Em seguida foi perguntado quem gostaria de começar e os alunos se mostraram muito interessados.

A aplicadora da atividade chamou um dos meninos, que foi empolgado participar. Ao jogar o dado sorteou o número sete que era correspondente a palavra TATU do cartaz, e logo identificou a figura que seu nome correspondia a sílaba inicial da palavra sorteada e fez a leitura da palavra encontrada para que a turma também percebesse a ação do colega, deste modo, com a afirmação positiva da turma sobre seu acerto e com o apoio da aplicadora, ele pode levar a ficha para sua carteira marcando um ponto. Na sequência, os outros quatro alunos, sendo um de cada vez, também realizou a atividade de modo semelhante, à medida que o dado caía em





números diferentes, as palavras do cartaz mudavam e com isso o número de fichas também. O quinto aluno participante apresentou dificuldades para identificar as respectivas figuras e palavras das fichas com as sílabas que fossem correspondentes a palavra do cartaz, apesar de demonstrar dificuldades para identificar as palavras e pegar uma das fichas para fazer a leitura para a turma, obteve sucesso também fazendo pontuações.

Naturalmente o jogo foi-se desenvolvendo retornando a vez sequencial de cada participante, havendo bastante interesse e diversão da turma e ocorrendo com velocidade e sucesso de acerto. O estudante VIC ao jogar o dado, sorteou o número seis, correspondente a palavra PAVÃO, apesar de fazer a leitura correta da palavra do cartaz, a criança pegou a ficha com a palavra PIÃO, que por sua vez não era correspondente a mesma sílaba inicial da primeira palavra, deste modo foi pedido a criança que fizesse a leitura da palavra em voz alta, para que a turma pudesse dizer se a palavra encontrada tinha a mesma sílaba inicial da palavra do cartaz. Algumas crianças disseram que sim outras que não, então a aplicador explicou que não estava correto porque a palavra pavão tem a sílaba PA e a palavra pião tem a sílaba PI. Após a explicação, a criança retornou para sua carteira sem marcar pontuação, pois se tratava de uma das regras do jogo passando a vez para outro colega. A criança que estava com mais dificuldade conseguiu obter êxito nas últimas participações. O número de fichas já havia diminuído e mesmo assim as crianças continuavam empolgadas dizendo que iam vencer. Um dos alunos inventou uma dancinha divertida, balançando o dado para lá e pra cá, depois jogou para trás para conseguir que caísse em uma palavra que ainda estivesse disponível, porém não teve sorte e passou sua vez. Devido a pouca quantidade de fichas que sobrou, os alunos iam passando a vez até sortear uma palavra disponível e não restar mais nenhuma ficha, encerrando com pontuações bem espaçadas uma da outra.





Figura 1 – Jogando o dado.



Figura 2 – Escolhendo a ficha.



Fonte: Acervo pessoal das acadêmicas do Pibid-Pedagogia-Formosa

Figura 3 – Lendo a palavra.



Figura 4 – Escolhendo a palavra.



Fonte: Acervo pessoal das acadêmicas do Pibid-Pedagogia-Formosa.

Para verificação da pontuação, foi pedido as crianças que organizassem suas fichas nas suas mesas e fizessem a contagem das mesmas, enquanto isso a aplicadora da atividade escrevia no quadro o nome de cada criança e o número de fichas que elas tinham conseguido, como resultado tivemos: FEL com quatro pontos, MAT com cinco pontos, VIC e PAB com seis pontos e KAU com três pontos, tendo assim um empate entre dois alunos. Finalizamos o jogo com uma salva de palmas para todos que participaram e uma salva de palmas bem barulhenta para os dois ganha-





dores.

Após essa primeira parte, foi solicitado aos alunos que eles fizessem a reescrita das palavras de suas respectivas fichas em uma folha A4 e a separação das sílabas das palavras, a atividade consistiu em observar o desempenho de escrita e de separação silábica. De modo geral, as crianças se saíram bem na atividade, porém, durante a execução encontraram algumas dificuldades para identificar e organizar algumas sílabas. O suporte das aplicadoras e a cooperação entre as crianças foi essencial para que os alunos conseguissem realizar a tarefa. Conforme esclarece Bessa e Costa (2016) quando joga, a criança é impelida a considerar não apenas as jogadas efetivamente realizadas, mas também aquelas que poderia fazer e também são válidas. Todo esse movimento requer que o estudante vá paulatinamente consolidando o conhecimento em interação e cooperação com o outro.

Figura 5 - Atividade do KAU.



Figura 6 - Atividade do MAT.

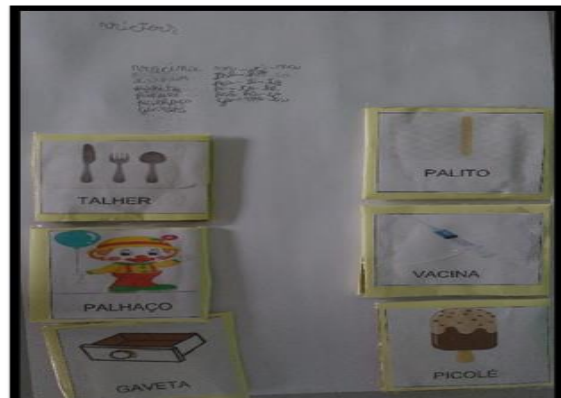


Fonte: Acervo pessoal das acadêmicas do Pibid-Pedagogia-Formosa.

Figura 5 - Atividade do PAB.



Figura 6 - Atividade do VIC.



Fonte: Acervo pessoal das acadêmicas do Pibid-Pedagogia-Formosa





Figura 5 - Atividade do FEL.



Fonte: Acervo pessoal das acadêmicas do Pibid-Pedagogia-Formosa

Considerações finais

Essa atividade em forma de jogo, embora bem simples contribuiu para aprendizagem dos dois grupos de estudantes (pré-silábicos e alfabéticos). Alguns cometeram erros de transcrição, mas quase todos conseguiram perceber a relação entre os grafemas e fonemas bem como algumas unidades menores. Os estudantes pré-silábicos não conseguiram fazer as correspondências entre grafemas e fonemas e não perceberam de forma integral que a escrita, ou seja, as letras representam transcrições da fala, contudo como o jogo permite trabalhar com figuras representativas, contribuiu com a leitura das palavras, este grupo de crianças conseguiram perceber que as palavras encontradas precisavam representar a mesma sílaba da palavra do cartaz, o que acabou contribuindo muito na sua percepção referente a escrita e seu respectivo som. Constatou-se um movimento das crianças em comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, perceberam que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais e compreenderam que as palavras são compostas por unidades sonoras. Eles apreciaram muito a exploração das rimas o que favoreceu o desenvolvimento da consciência fonológica. Como esclarece Lucca e Osti (2019) em relação aos jogos cujo conteúdo contribui para a alfabetização, destaca-se a possibilidade de trabalho com as propriedades da língua, ou seja, com o sistema de escrita alfabético, a consciência fonológica, a morfologia das palavras, seu aspecto semântico, a ampliação do vocabulário e, também, a possibilidade de inserção da criança na cultura letrada.



Agradecimentos

A UEG, a CAPES, e ao povo brasileiro que com seus impostos financiam o PIBID.

Referências

BESSA, S. COSTA. V. G. Jogo sempre 12: opção à compreensão das operações aritméticas. Revista **Scheme**, Marília-SP. Volume 8, número 1, jan-jul/2016.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2017.

BRANDÃO, A C. P. A. et al. (Org) **Jogos de alfabetização**. Centro de estudos em educação e linguagem CEEL/ UFPE. 2009.

MACEDO, L.; PETTY, A. L.S.; PASSOS, N. C. **O lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem escolar**. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: ArtMed, 2005.

MELLO, M. C. D. O. **Emília Ferreiro e a alfabetização no Brasil**: Um estudo sobre a Psicogênese da língua escrita. São Paulo: UNESP, 2007.

MORAIS, A. G. Se a escrita alfabética é um sistema notacional (e não um código), que implicações isso tem para a alfabetização. In (Org) MORAIS, A. G. et al. **Alfabetização**: apropriação do sistema de escrita e leitura. Belo Horizonte-MG: Autentica, 2005. p. 28-46.

LUCCA, T. A. F.; OSTI, A. Os jogos de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula. **Revista Scheme**, vol 11, N.01, jan-jul/2019.