

A ALFABETIZAÇÃO E O LETRAMENTO NA EDUCAÇÃO DO CAMPO ATRAVÉS DE JOGOS DIDÁTICOS

Amós Santos Silva; Marcia Batista da Silva; Prof^ª. Dra. Maria Joselma do Nascimento Franco

Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste

amossantoss10@gmail.com

marcia19.b@gmail.com

mariajoselmadonascimentoofranco@gmail.com

Resumo: O presente artigo analisa as contribuições dos jogos didáticos e as atividades lúdicas no progresso da alfabetização e do letramento de estudantes 3º ano do ensino fundamental em uma Escola do Campo a partir do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) - Pedagogia na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE-CAA). A pesquisa teve como principais objetivos identificar as contribuições, os avanços quanto ao desenvolvimento da alfabetização e do letramento conforme fossem utilizados jogos didáticos em sala, e o de analisar quais as contribuições dos jogos didáticos na mobilização da participação dos estudantes nas aulas. Foram utilizados como arcabouço teórico: Leal, Mendonça, Morais e Lima (2008); Soares (2003); Ferreira (2004); Ferreira e Teberosky (1979); Morais (2012); Soares (2010); Coutinho (2005); Caldart (2012); Arroyo (2004); Kishimoto (1999); Murcia (2005); Miranda (2001). A pesquisa é de abordagem qualitativa, tendo como lócus uma escola pública municipal localizada na cidade de Caruaru-PE e no território campesino da comunidade Alto do Moura, na qual as intervenções desenvolvidas foram registradas em dois diários de campo. No tratamento dos dados, os participantes da pesquisa foram nomeados como E1, E2 e E3, e os jogos didáticos que foram desenvolvidos nas intervenções designados como A1, A2, A3 e A4. Os resultados mostram que no início das intervenções, os três participantes (E1, E2 e E3) apresentavam a escrita na fase silábico/alfabético conforme o sistema de escrita alfabética (SEA), porém no decorrer das atividades com os jogos didáticos, evidenciou-se que os estudantes haviam avançado para o nível alfabético do sistema de escrita. Diante do exposto, conclui-se que os jogos didáticos utilizados nas intervenções, apresentaram-se como uma ferramenta metodológica auxiliar no processo de alfabetização e letramento na mobilização para a participação dos estudantes nas aulas, bem como para alavancar seu desempenho.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento, Educação do Campo, Jogos didáticos, PIBID.

1. INTRODUÇÃO

O referido trabalho versa sobre as experiências advindas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE-CAA), nas quais se objetivou analisar nas intervenções realizadas em uma escola campesina, com os jogos didáticos, contribuem no processo de alfabetização e letramento.

Nessa direção, o processo de alfabetização das crianças é um percurso importante em sua vida escolar, pois é através deste que ela construirá seus conhecimentos, assim “uma pessoa alfabetizada conhece o código alfabético, domina as relações grafêmicas, em outras palavras, sabe que sons representam as letras, é capaz de ler palavras e textos simples, mas não necessariamente é usuário da leitura e da escrita na vida social” (CARVALHO, 2008, p.18 e 19). Esta apropriação precisa está impregnada da ação do “letrar”, uma vez que segundo Soares (2003) o letramento é o estado ou condição de

quem não só sabe ler e escrever, mas exerce as práticas sociais de leitura e de escrita que circula na sociedade em que vive, conjugando-as com as práticas sociais de interação oral.

Desta forma, entendemos que quando a criança já domina este saber, a mesma pode refletir sobre textos lidos, mas também usar deste conhecimento adquirido para lidar com situações de seu cotidiano, fazendo assim uma assimilação ou significação do conteúdo aprendido na escola com o saber popular/campesino adquirido através das relações entre os sujeitos. Neste sentido, Cardart (2012) afirma que a perspectiva da educação do campo não é proporcionar uma educação que delimite os passos do sujeito, mas é fazer com que este mesmo sujeito seja educado através de princípios de sua cultura, se autoreconhecendo em seu espaço, e que tenha direito a uma educação de qualidade de modo que possa usar dela para adquirir conhecimentos outros.

Expressamos assim a justificativa da necessidade de percepção, por parte dos profissionais que trabalham nas escolas campesinas, do estudante enquanto o sujeito protagonista do seu processo de aprender, algo que ocorrerá conforme explicita Hoffman (2001) quando o estudante “mobilizar-se”, quando as condições criadas forem significativas para o mesmo, quando forem desenvolvidas pelos professores de modo que lhes favoreçam neste processo. Desta maneira, uma prática pedagógica pode sim promover o desenvolvimento da linguagem escrita por meio de um jogo didático, assim, os jogos didáticos podem ser utilizados para atingir determinados objetivos pedagógicos, tornando-os assim, conforme Gomes e Friedrich (2001) numa alternativa eficaz de se melhorar o desempenho dos estudantes em alguns conteúdos de difícil aprendizagem.

Diante do exposto, propusemos a seguinte questão: Como os jogos didáticos contribuem no processo de alfabetização e letramento em uma determinada Escola do Campo?. Sendo assim, formulamos a proposta de intervenção com os jogos didáticos, tendo como objetivos específicos: Identificar as contribuições, os avanços quanto ao desenvolvimento da alfabetização e do letramento conforme fossem utilizados jogos didáticos em sala; Analisar quais as contribuições dos jogos didáticos na alfabetização e letramento dos estudantes de uma escola do campo, seja tanto para mobilizar a participação quanto para melhorar compreensão do conteúdo. Apresentamos inicialmente o pressuposto de que o manuseio e utilização destes instrumentos didáticos durante as regências pedagógicas contribuem no desenvolvimento escolar e cognitivo dos estudantes, proporcionando tanto ampliação qualitativa da alfabetização e do letramento, quanto uma possibilidade de promoção de participação dos estudantes nas aulas.

2. RECORTE TEÓRICO

Para começarmos trazemos a concepção de alfabetização, e letramento em que nos pautamos. Para tanto, recorreremos à Leal, Mendonça, Morais e Lima (2008, p. 6), ressaltando que se “[...] entende alfabetização como o processo de apropriação do sistema alfabético de escrita e letramento como o processo de inserção e participação na cultura escrita”. Nesta perspectiva tendencial, Soares (2003) afirma a alfabetização seria como o processo pelo qual se adquire o domínio de um código e das habilidades de utilizá-los para ler e para escrever, ou seja, o domínio do conjunto de técnicas para exercer a arte e ciência da escrita.

Ferreiro (2004) ressalta que a escola precisa mobilizar sempre os estudantes para que haja o denominado aprendizado significativo, promovendo metodologias que almejam resultados satisfatórios. Por conseguinte, se faz necessário “[...] colocar a criança em situações de aprendizagem, em que possa utilizar suas próprias elaborações sobre a linguagem, ou seja, integrar o conhecimento espontâneo da criança ao ensino, dando-lhe maior significado” (Ibidem, p. 18). Nesta perspectiva, Ferreiro e Teberosky (1979) contribuíram consideravelmente aos estudos acerca da alfabetização, dando ênfase na denominada “teoria da psicogênese da língua escrita” que estudara o processo de alfabetização através de uma investigação hipotética nos diferentes campos da aquisição da leitura e da escrita.

A partir da teoria da psicogênese da escrita se sublinhou a importância de se trabalhar com a ideia de letramento, nesta teoria já se compreendia como afirma Morais (2012) que os estudantes antes mesmo de entrarem na instituição escolar já estão inseridos no processo de letramento, e que desta forma, caberia à escola empenhar-se em atividades que possibilite aos mesmos compreender o sentido social prática da leitura e da escrita. Nesta direção, Leal, Mendonça, Morais e Lima (2008) afirmam que alfabetizar letrando é entender que ao mesmo tempo em que a criança se familiariza com o Sistema de Escrita Alfabética (SEA), para que ela venha a compreendê-lo e a usá-lo com desenvoltura, ela já participa na escola de práticas de leitura e escrita, ou seja, ainda começando a ser alfabetizada ela já pode ler e escrever, mesmo que não domine as particularidades de funcionamento da escrita.

2.1 Educação do campo

Na comunidade campesina existem especificidades em sua cultura e modo de vida, o seu conhecimento não é apenas oralizado para os demais, mas aprendido e vivido na dinâmica das relações interativas entre os participantes de sua região. Nesse sentido, pensar uma educação que respeite esses aspectos é de fundamental importância, pois favorece e fortalece a identidade pela via de culturas outras. Assim, Caldart (2012) apresenta como a educação do campo pode contribuir para a formação do ser, afirmando que a educação do campo é a luta do povo do campo por políticas públicas que garantam o seu

direito à educação, isto implica dizer que o povo tem direito a ser educado no lugar onde vive, e que tem direito a uma educação pensada desde o seu lugar e com a sua participação, vinculada à sua cultura e às suas necessidades humanas e sociais.

Logo, nesta busca por seus direitos, Caldart (2012) aponta que os trabalhadores do campo são os principais personagens ativos deste processo de emancipação, afirmando que a "educação do campo nomeia um fenômeno da realidade brasileira atual, protagonizado pelos trabalhadores do campo e suas organizações, que visa incidir sobre a política de educação desde os interesses sociais das comunidades camponesas" (Ibidem, p. 17). Nesse contexto, estes personagens não lutam apenas por uma melhor condição de vida ou melhoria da educação, isto vai muito além, porque existe um compromisso para que à educação se mantenha no território campestre, onde os pais (trabalhadores) possam em conjunto com os profissionais da escola, desenvolver projetos pedagógicos significativos para as crianças e a comunidade.

Sendo assim, podemos perceber que há uma organização do sistema que atinge diretamente as classes populares, estas que também estão incluídas no território campestre, porque segundo afirma Arroyo (2004) existe uma tendência dominante no país, marcado por exclusões e desigualdades, de considerar a maioria da população que vive no campo como a parte atrasada e fora de lugar no almejado projeto de modernidade. Assim, formou-se um pensamento equivocado que às pessoas, à educação, ou qualquer atividade exercida no campo é precarizada e não merece prestígio algum, portanto, mudar esta compreensão é de extrema urgência.

2.2 Jogos didáticos e o processo de ensino-aprendizagem

Concebemos os jogos na perspectiva de Murcia (2005) enquanto, um meio de expressão e comunicação, sendo de primeira ordem de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência, e que este é básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Desta forma, ter um “[...] fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. [...] podendo acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que seja respeitado o princípio da motivação” (MURCIA, 2005, p. 74).

Kishimoto (1994) discorre também sobre as características relacionadas ao jogo, apontando como sendo: o prazer demonstrado pelo jogador, o caráter “não-sério” da ação, à existência de regras e o caráter representativo. Vygotsky (1984) ressalta também o relevante papel do ato de brincar na constituição do pensamento infantil, afirmando que é brincando e jogando que a criança revela seu estado cognitivo, visual, tátil, seu

modo de aprender e de entrar em uma relação cognitiva com o mundo de eventos, pessoas, coisas.

A partir do exposto, concebemos que o professor pode constituir pela via dos jogos didáticos caminhos metodológicos diversos que despertem nos estudantes o interesse pelos conteúdos trabalhados nas aulas.

Miranda (2001) afirma que mediante os jogos didáticos vários objetivos podem ser atingidos, relacionados à cognição (desenvolvimento da inteligência e da personalidade, fundamentais para a construção de conhecimentos), à afeição (desenvolvimento da sensibilidade e da estima e atuação no sentido de estreitar laços de amizade e afetividade); à socialização (simulação de vida em grupo); à motivação (envolvimento da ação, do desafio e mobilização da curiosidade) e à criatividade.

Desta forma, concebemos que os jogos didáticos necessitam de inserção a sala de aula, e que os mesmos são indicados a serem utilizados em momentos diversos. No entanto, para que utilizemos todas as potencialidades educativas dos diferentes jogos didáticos, bem como os aspectos curriculares que podem ser trabalhados através dos mesmos, se faz necessário que compreendamos que “[...] é muito mais eficiente aprender por meio de jogos e, isso é válido para todas as idades, desde o maternal até a fase adulta. O jogo em si, possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo [...]” (LOPES, 2001, p. 23).

3. METODOLOGIA

A presente pesquisa é de abordagem qualitativa, que conforme Ludke e André (1986) se desenvolvem numa situação natural, sendo rica em dados descritivos, tendo um plano aberto e flexível, e que focaliza a realidade de forma complexa e contextualizada. Compreendemos assim que na pesquisa qualitativa busca-se à compreensão dos significados das ações e atitudes expressas pelos participantes da pesquisa, algo que possibilita uma maior percepção das particularidades do assunto que está sendo abordado. Com o enfoque do tipo etnográfico que, segundo André (2008), é assim caracterizado porque faz uso de técnicas que são associadas à etnografia, exigindo uma maior interação entre o pesquisador e o objeto pesquisado e envolve o trabalho de aproximar-se de pessoas, situações, locais, eventos, mantendo com eles um contato direto e prolongado.

A pesquisa em desenvolvimento (fevereiro a dezembro de 2017) tomou como procedimentos as conversas informais, as intervenções sistemáticas (duas vezes por semana) e a análise documental. As ações que emergiram do campo de pesquisa foram registradas em dois diários de campo. Concebemos que o diário de campo foi um

instrumento metodológico ímpar de contribuição na formulação das questões, no planejamento, no levantamento dos dados e nas conclusões da pesquisa, o que proporcionou a construção e reconstrução das conclusões a cada consulta que se fez aos dados nele relatados.

O locus da pesquisa foi uma escola pública municipal da cidade de Caruaru-PE localizada no território campesino da comunidade Alto do Moura, que trabalha com os segmentos da Educação Infantil e o Ensino Fundamental (Anos Iniciais), sendo nossa pesquisa realizada no 3º ano do período vespertino. Para apresentação dos dados e resultados, nomeamos os sujeitos participantes da pesquisa como sendo E1, E2 e E3 de modo que fossem resguardadas suas identidades. Concomitantemente trazemos também os jogos didáticos que foram desenvolvidos nas intervenções, os quais são nomeamos de jogos A1, A2, A3 e A4.

Para fins de tratamento dos dados utilizamos a Análise de Conteúdo a partir da análise categorial ou temática, compreendendo-a conforme Bardin (1979 *apud* Gomes, 2005), como um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando através de procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, fazer uma descrição objetiva e sistemática do conteúdo, tendo por finalidade a interpretação dos dados. Portanto, em nossa pesquisa a análise dos dados coletados (Avaliação diagnóstica, Notas de Campo, Material oriundo das intervenções aplicadas) foi sistematizada e organizada conforme a categoria analítica desvelada a partir da inferência e interpretação dos dados com os objetivos do trabalho.

De modo que, apresentamos inicialmente os dados da atividade diagnóstica realizada com os três estudantes, com o intuito de analisar a fase de alfabetização e letramento dos mesmos. Em seguida, trazemos os dados referentes às intervenções realizadas a fim de apresentarmos o avanço quanto ao desenvolvimento da alfabetização e letramento, na medida em que eram utilizados jogos didáticos, fazendo concomitantemente sempre que possível à relação conjunta dos dados apresentados com as contribuições dos teóricos que fundamentaram a pesquisa.

4. DADOS E RESULTADOS

Com base nos dados coletados em campo, visando responder aos objetivos propostos da pesquisa, emergiu a seguinte categoria de análise: “Contribuições dos jogos didáticos no processo de alfabetização e letramento dos estudantes, e no estímulo à participação nas aulas”.

Iniciamos nossas atividades na escola a partir da sinalização da necessidade de trabalhar com as crianças a partir da Alfabetização e Letramento, enquanto uma necessidade institucional. Diante a sinalização institucional, iniciamos nosso diálogo com a professora para constituição do projeto de pesquisa. A partir da decisão de

trabalharmos com os jogos didáticos, iniciamos as leituras, sistematizamos o projeto e planejamos a intervenção.

As intervenções iniciais se constituíram de uma avaliação diagnóstica tendo os seguintes descritores como parâmetros: Distinguir, como leitor, diferentes tipos de letras; Identificar uma letra entre várias letras apresentadas isoladamente; Identificar informações implícitas estabelecidas na relação entre texto e imagem; e Identificar efeitos de humor ou ironia em textos que interagem elementos verbais e não verbais como tirinhas, charges e propagandas¹.

Constatou-se que os três estudantes (E1, E2 e E3), de acordo com suas respectivas avaliações diagnósticas, estavam no período silábico-alfabético do desenvolvimento do sistema de escrita alfabética (SEA), pois começavam a compreender a transição entre os esquemas prévios a serem abandonados e quais seriam construídos futuramente. Nesse sentido, observamos que os estudantes até mesmo se arriscaram na escrita de palavras com sílabas simples para a constituição de outras compostas por padrões silábicos mais complexos. Desta forma, os três estudantes (E1, E2 e E3), “[...] já têm suas hipóteses muito próximas da escrita alfabética, uma vez que eles já conseguem fazer a relação entre grafemas e fonemas na maioria das palavras que escrevem, embora ainda oscilem entre grafar as unidades menores que a sílaba” (COUTINHO, 2005, p. 60).

A partir desta verificação inicial planejamos nossas intervenções, entendendo que para que o estudante aprenda, ou melhor, desenvolva seu conhecimento, é necessário um trabalho metodológico dinâmico e que neste o professor use de ferramentas diversas para despertar o interesse do mesmo a participar, pois, de acordo com Morais (2012) o domínio das correspondências grafema-fonema pressupõe um ensino sistemático que pode ser lúdico, reflexivo e prazeroso.

Desta forma, uma das atividades desenvolvidas com a A1 sobre os números ordinais, na qual propomos um jogo didático em que cada criança representou um número posicional e partir destes números os estudantes E1, E2 e E3 tiveram a oportunidade de escrita dos seus respectivos número (escrita ordinal dos números), mas primordialmente assimilar este mesmo com sua posição ordinal que estava posta em um cartaz. Colocamos os estudantes em uma fila indiana sobre pedaços de papéis com cores diversas e denominamos um número ordinal para cada um, pedimos que memorizem este número. Assim, “[...] explicamos a justificativa de usarmos estes numerais, por exemplo, para organizar uma fila, uma sequência dentre

¹ Fonte: <http://Portal.mec.gov.br/prova-brasil/matrizes-da-prova-brasil-e-do-saeb>.

outras. Em seguida, iniciamos o jogo dizendo suas regras, como não empurrar o colega, prestar atenção e ter agilidade para sentar na cadeira indicada e levantar para ir até sua inicial posição ordinal.” (Diário de campo 1, 18 de Abril de 2017).

Conforme a A1, notamos que ao explicarmos o que justifica o uso destes numerais por intermédio do exemplo de uma prática social – como organizarmos uma fila, uma sequência qualquer – os estudantes puderam exercitar a escrita por meio de um jogo didático composto por elementos de uma prática social cotidiana. Deste modo, trabalhamos na perspectiva de se alfabetizar letrando, visto que este é o entendimento do estado em que vive o sujeito sabe ler e escrever e exercer as práticas sociais de leitura e escrita que circulam na sociedade em que vive, sendo a alfabetização e o letramento complementos (SOARES, 2010).

Na A2 realizamos o desenvolvimento do jogo que denominamos de “bingo de letras”, neste pegamos os alfabetos móveis e explicamos como funcionava o jogo, no qual cada letra retirada na “bolsa das letras” o estudante deveria ir olhando se possuía esta mesma em sua ficha de palavra. Durante algumas letras os indagamos quais outras palavras podem ser formadas com as letras retiradas, e se a mesma é uma consoante ou vogal, entre outras indagações. Por fim, “[...] os alunos ficam apreensivos para ganhar, [...] continuamos chamando e os indagando até que o estudante (E2) diz: “Eu acho que ganhei”. Então paramos o jogo e entre a turma e com a ajuda dela fazemos a verificação, onde foi confirmada a vitória do aluno” (Diário de campo 2, 16 de Maio de 2017).

Ao analisar o desenvolvimento desta atividade, notamos que tanto o E1, E2 quanto o E3 puderam identificar as letras que formavam suas palavras, destacando através de nossa mediação suas separações silábicas quanto ao número de fonemas. Bem como, durante a realização desta atividade pudemos perceber que o E3 conseguiu ler sua palavra e classificá-la quanto ao número de sílabas ao dizer “[...] olhe minha palavra é “capital” tia, é trissílaba, pois eu abro minha boca para falar três vezes” (Diário de campo 1, 16 de Maio de 2017).

Ressaltamos aqui que, o jogo didático enquanto um meio possível de possibilitar a aquisição de aprendizagens, pode sim acontecer de forma espontânea, voluntária e organizada, bem como pode considerar o princípio da motivação dos estudantes frente à atividade. Com relação a isto, no início da intervenção do “bingo das letras” citado anteriormente, ocorreu a seguinte situação em que o E1 questionou: “[...] professor, a gente vai fazer o que de bom hoje?!”, e ao falarmos um pouco acerca do que seria a intervenção, o mesmo estudante fez algo que fiquei um pouco constrangido, pois ele olhando para a professora e perguntou: “Porque a senhora não faz atividades

diferente como os professores do Pibid?!” (Diário de campo 2, 16 de Maio de 2017). Nesse aspecto, entendemos que há de fato essa relevância nos jogos didáticos, que é o desafio genuíno que eles provocam nos estudantes e que gera neles interesse e prazer.

Na A3 aplicamos o jogo didático que chamamos de “roleta silábica”, no qual os três estudantes (E1, E2 e E3) depois de nossa explicação entenderam que as tampas, o ímã e os demais objetos eram para a construção do jogo, e que posteriormente deveriam jogar para completar as questões da atividade escrita. A proposta deste jogo didático se deu tendo como norteador o planejamento da turma, e pensamos em trabalhar a divisão silábica de maneira dinâmica, lúdica e por meio de um jogo, propondo um jogo para trabalhar “como a produção de palavras a partir de sílabas selecionadas. Estando pronta a “roleta silábica”, distribuímos para os alunos “cartelas” e que conforme giravam e caía em determinada sílaba, eles deveriam preencher na sua cartela com palavras que tivessem a sílaba selecionada na roleta” (Diário de campo 2, 06 de junho de 2017).

Assim, terminada a construção do jogo, “o E3 vai girar a roleta e fica super animado, retirando da mesma a sílaba “BA” e completa na sua atividade a palavra dissílaba (bala)” (Diário de campo 1, 06 de junho de 2017). O jogo por sua vez impulsiona o estudante a querer tentar completar mais e mais palavras, de modo que ele não se desinteressa pela ação exercida. Além disto, foi prazeroso perceber através de nossas observações que “[...] no momento de produção de todo o jogo os alunos contribuíram, uns selecionando as sílabas, outros fazendo o nome “roleta silábica”, outros com nosso auxílio colocavam as sílabas no tabuleiro” (Diário de campo 1, 06 de junho de 2017). Este jogo didático foi sendo utilizado de diversas maneiras, seja: na apresentação do conteúdo (Pozo, 1998); nas ilustrações de aspectos relevantes ao conteúdo e na revisão de conceitos importantes e de difícil compreensão (Gomes e Friedrich, 2001); como também na aproximação dos conteúdos culturais – como por exemplos as palavras do cotidiano dos estudantes (fórró, zabumba, fogueira, vaca, dentre outras.) – que emergem da sala de aula (Kishimoto, 1999).

Levamos outra atividade após este jogo didático na qual os estudantes deveriam escrever novas palavras com algumas das sílabas estudadas, ou até mesmo fazê-las misturando algumas delas. Conforme estas atividades, o E1, E2 e o E3 apresentam nas suas respostas que houve a preocupação não mais apenas em perceber os sons da fala e grafá-los de acordo com as sílabas apresentadas, mas percebemos também que na escrita apresentam todas as relações entre grafemas e fonemas, e que os três estudantes demonstram entender que as letras representam unidades menores do que as sílabas. Neste

momento evidenciamos que o E1, E2 e E3 avançaram para o “Nível alfabético”, visto que neste nível o estudante começa a compreender, de acordo com Coutinho (2005), o “como a escrita nota a pauta sonora”, ou seja, que as letras representam unidades menores do que as sílabas, de modo que um estudante neste nível alfabético já é capaz de fazer todas as relações entre grafemas e fonemas, sabendo que a escrita nota a pauta sonora, eles possuem a tendência de escrever exatamente como se pronunciam as palavras.

Portanto, no momento em que manuseavam a roleta silábica, além de praticar a oralidade das sílabas, também poderiam colocá-las em outras lacunas instigando a produção de novas palavras usando o raciocínio, e desta maneira este jogo didático proposto na A3 contribuiu para que os estudantes aprimorassem seus conhecimentos com relação ao sistema alfabético, pois conforme Morais (2012, p. 118) “o trabalho com palavras estáveis, [...] e a prática de montagem e desmontagem de palavras têm se revelado boas alternativas para auxiliá-los a avançar na apropriação do SEA”.

Por fim, realizamos o jogo didático “trava-língua” (A4), assim, tentamos chamar a atenção dos estudantes para a execução deste jogo de maneira que eles praticassem a leitura deste que está presente em suas vidas cotidianas, bem como, para que entendessem a diferenciação entre a escrita de palavras com “R e RR”. É notório considerarmos a importância do trabalho com os “trava-línguas”, pois eles são explorados nas instituições do campo e principalmente vivenciado dentre a comunidade desta região. Neste tipo de atividade contextualizada com os saberes populares, evidencia-se que “o povo tem direito a uma educação pensada desde o seu lugar e com a sua participação, vinculada à sua cultura e às suas necessidades humanas e sociais” (CALDART, 2012, p.18). Nesta perspectiva, os estudantes através desta atividade puderam fazer uso de seu letramento social através da leitura/escrita deste tipo de literatura popular.

Dessa maneira, notamos que o jogo do trava-língua além de impulsionar a leitura também fez com que o E2 incentivasse e torcesse pela evolução da aprendizagem de sua colega, conseguimos perceber isto no trecho do diário de campo 1, quando ele em uma atividade afirma “[...] eu vou Tia ajudar, eu consigo, ela vai conseguir” (Diário de campo 2, 22 de agosto de 2017). Compreendemos que em uma ação simples da vida escolar em sala de aula, tanto a alfabetização e o letramento foram evidenciados quanto a coletividade. Neste jogo, o E1 e E3 conseguiram avançar na oralidade, formar frases e diferenciar palavras escritas com “R e RR” ao completá-las. Entretanto, o E2 apresentou uma evolução significativa em sua aprendizagem, pois pôde ler, completar as

palavras da atividade e construir uma oração estruturada sob a coerência e coesão de maneira legível.

5. CONCLUSÕES PARCIAIS

Na abordagem do objeto de estudo pesquisado, buscamos assim responder a questão norteadora desta pesquisa: como os jogos didáticos contribuem no processo de alfabetização e letramento em uma determinada escola localizada em território campesino? Neste sentido, verificamos que os nossos pressupostos foram confirmados integralmente, de forma que se evidenciou na utilização dos jogos didáticos durante as intervenções pedagógicas uma satisfatória contribuição no desenvolvimento escolar e cognitivo dos estudantes, proporcionando tanto uma melhor aprendizagem de determinados conteúdos referentes à alfabetização e ao letramento, quanto uma possibilidade de promoção de participação dos estudantes nas aulas.

Constatamos que no início das intervenções, os três estudantes (E1, E2 e E3) apresentavam a escrita na fase silábico/alfabética do sistema de escrita alfabética (SEA), uma vez que eles já conseguiam fazer a relação entre grafemas e fonemas na maioria das palavras que escreviam, porém tendo ainda dificuldades de ler e de expressar domínio dessa relação nas palavras com maior quantidade de sílabas. No entanto, com o decorrer das intervenções, os dados obtidos demonstraram que estes mesmos estudantes (E1, E2 e E3) haviam avançado para o nível alfabético, de modo que nas respostas das suas atividades havia a preocupação não mais apenas em perceber os sons da fala e grafá-los de acordo com as sílabas apresentadas, mas suas escritas indicavam as relações entre grafemas e fonemas – mesmo que em alguns casos até com dificuldades ortográficas –, e os três estudantes demonstraram entender que as letras representam unidades menores do que as sílabas, ou seja, neste nível silábico os estudantes compreendiam “como a escrita nota a pauta sonora” (COUTINHO, 2005, p. 61).

Notamos também, no que tange a proposta de utilização de jogos didáticos para se trabalhar na perspectiva do alfabetizar letrando, que os estudantes puderam exercitar a escrita por meio de atividades lúdicas composta por elementos de variadas práticas sociais cotidianas. Em diversos momentos os estudantes liam, escreviam e refletiam sobre sua escrita, usando-a para determinado fim social, e que na aplicação de atividades contextualizadas com os saberes populares/campesinos, os estudantes da escola do campo pesquisada puderam fazer uso de seu letramento social através da leitura e escrita dos elementos da literatura popular, evidenciando que “[...] o povo tem direito a uma educação pensada desde o seu lugar e com a sua

participação, vinculada à sua cultura e às suas necessidades humanas e sociais” (CALDART, 2012, p.18).

Em suma, os jogos didáticos podem ser uma importante ferramenta metodológica auxiliar do professor, seja para uso no processo de desenvolvimento da alfabetização e do letramento, ou para incentivo da participação dos estudantes nas aulas. Nesta perspectiva, se faz necessário o entendimento do protagonismo do estudante em seu processo de aprendizagem, de modo que o jogo didático apresentar-se-á, conforme Verri e Endlich (2009) como um estímulo tanto para melhor compreensão do conteúdo quanto para o crescimento e o desenvolvimento intelectual dos estudantes.

REFERÊNCIAS

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e Letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. RJ: Vozes, 2008.

CALDART, R. Educação do campo. **Dicionário da educação do campo**. São Paulo: 2012.

COUTINHO, Marília de Lucena. **Psicogênese da língua escrita: O que é? Como intervir em cada uma das hipóteses?** Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

FERREIRO, Emília. **Alfabetização em processo**. 15. ed. São Paulo: Cortez, 2004.

GOMES, R. R.; FRIEDRICH, M. **A Contribuição dos jogos didáticos na aprendizagem de conteúdos**. Rio de Janeiro, 2001.

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

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. Cortez, São Paulo, 1999.

LEAL, T. F.; MENDONÇA, M.; MORAIS, A. G.; LIMA, M. Q. **O lúdico na sala de aula: projetos e jogos**. Brasília: 2008.

LOPES, M. da G. **Jogos na Educação: criar, fazer e jogar**. São Paulo: Cortez, 2001.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: 1986.

MIRANDA, S. **No Fascínio do jogo, a alegria de aprender**. Ciência Hoje, 2001.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MURCIA, Juan Antônio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SOARES, Magna. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Contexto, 2003.

_____. **Simplificar sem falsificar**. In: Revista Educação – Guia da Alfabetização: Os caminhos para ensinar a língua escrita. N. 1. p. 6-11, SP: Editora Segmento, 2010.