

MISSÃO SILÁBICA: A IMPORTÂNCIA DE JOGOS DIDÁTICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Inara Dantas de Melo Silva ¹
Tarciana Cecília S. Ferreira²
Sirlene Barbosa de Souza ³

RESUMO

O jogo é uma ferramenta extremamente eficaz na sala de aula, diante de objetivos explícitos e que façam sentido para os estudantes, constituindo-se, desse modo, como um agente facilitador na/para a aprendizagem da língua escrita de forma lúdica e prazerosa, visto que, aprender a ler e escrever, de início, pode ser um processo complexo para as crianças. Nessa direção, a presente pesquisa teve como objetivo analisar e refletir sobre a contribuição desse recurso para o processo de alfabetização e para a participação e a interação das crianças de uma turma do 3º Ano do ensino fundamental I de uma escola municipal da cidade do Recife, durante a vivência do jogo “Missão Silábica”. O jogo teve como objetivo promover a reflexão do sistema de escrita alfabética estimulando o trabalho em equipe bem como estimular a percepção de que palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras. Numa abordagem qualitativa, a pesquisa assumiu a perspectiva da pesquisa-ação, a partir de uma atividade desenvolvida em uma sala de aula, campo de estágio da vivência do Programa Residência Pedagógica (PRP), em parceria com a UFRPE. Os resultados apontaram, que o trabalho com o jogo, além de auxiliar na consolidação da aprendizagem da língua escrita de forma lúdica e dinâmica, ele, para além da função didática, também contribuiu para o fortalecimento das relações e interações entre as crianças, para a criação de sentimento de pertencimento a um grupo e para a valorização do conhecimento do próximo.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogo didático, Interação, Relação professor aluno.

INTRODUÇÃO

O Programa de Residência Pedagógica - PRP na Universidade Federal Rural de Pernambuco/SEDE no curso de Licenciatura em Pedagogia tem como principal eixo a alfabetização e letramento no primeiro ciclo dos anos iniciais, ou seja, o ciclo de alfabetização. O PRP é um programa de iniciação à docência que estimula nos residentes a pesquisa científica, tendo como principal combustível para pesquisa a reflexão da ação na ação. Esta pesquisa é uma pesquisa-ação e contou com observações para coleta de dados e intervenção planejada a partir dessa coleta com o objetivo principal de analisar a participação e interação das crianças no processo de alfabetização durante um jogo

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia na Universidade Federal Rural de Pernambuco-UFRPE, inara.melo@ufrpe.br;

² Professora/ preceptora do Programa Residência Pedagógica na Rede Municipal do Recife, tarciana.ferreira@prof.educ.rec.br;

³ Professora/ orientadora do Programa de Residência Pedagógica na Universidade Federal Rural de Pernambuco - UFRPE, sirlene.souza@ufrpe.br;

didático e objetivos específicos: compreender se em diferentes práticas a movimentação da turma tem alguma mudança, explorar os aspectos positivos das crianças e perceber a aprendizagem de maneira lúdica em um contexto definido como complexo. Nas observações constatamos que a turma possuía algumas dificuldades de participar das aulas, tanto por comportamentos e ações reativas quanto por um caráter mais tradicional da prática docente da preceptora. Criamos um jogo para realizar com as crianças como uma regência e como meio de perceber a movimentação na sala de aula de maneira mais lúdica e descontraída, por fim, analisamos a realização e dados desse jogo e construímos o relato de experiência e percebemos uma participação boa e uma evolução desde o início do programa até o momento da realização do jogo.

O processo de aprender o alfaletramento, de início, pode ser complexo para as crianças, por isso é possível contar com a ludicidade para uma construção de conhecimento efetiva e prazerosa para elas, o jogo é uma ferramenta que pode propiciar uma prática mais dinâmica e divertida sem fugir da seriedade e rigor que a prática pedagógica exige. Além da ludicidade e diversão, o jogo traz diversas possibilidades, considerando que estimulam o

Desenvolvimento de estratégias, participação ativa do aluno, desenvolvimento da criatividade e favorece a participação da competição sadia, além de resgatar o prazer em aprender, pois são voltadas ao desenvolvimento da criatividade e da autonomia dos alunos, o que leva a afirmar que um trabalho sério como uso de jogos nas aulas (Alves, 2011,p.06 apud Lopes et al. 2015, p.02)

O jogo Missão Silábica foi planejado para uma turma de 3o ano do ensino fundamental I, pensando nas subjetividades da turma de uma escola municipal do Recife. Essa turma possui uma diversidade significativa no que se refere à níveis de aprendizagem e comportamental. Inicialmente, ficamos receosas com o teor competitivo que um jogo pode trazer, visto que a turma já possui histórico de conflitos e acabamos planejando uma atividade comum, que não tinha as características de um jogo tampouco trazia a ludicidade para o processo de construção de conhecimento, diante disso, buscamos alternativas para conciliar a competição de forma saudável, o processo de aprendizagem e a construção de relações afetivas entre as crianças.

A brincadeira e os jogos por si apresentam uma série de alternativas que auxiliam na construção do conhecimento, cuja criança aproprie-se deste conhecimento de uma forma muito agradável e interessante. No jogo, brincando ela mesma consegue avaliar seu crescimento e sente-se naturalmente desafiada a ir adiante. (Barros 2002, p.34 apud Lopes et al, 2015,p. 08)

METODOLOGIA

Esta pesquisa foi realizada em uma turma de 3º ano do ensino fundamental I em uma escola da Rede Municipal do Recife, os sujeitos da pesquisa foram 16 crianças da faixa etária de 8 a 10 anos. Quanto à escolha metodológica, essa pesquisa pode ser classificada como pesquisa-ação e pode ser definida como um

[...] tipo de pesquisa social com base empírica que é concebida e realizada em estreita associação com uma ação ou com a resolução de um problema coletivo e no qual os pesquisadores e os participantes representativos da situação ou do problema estão envolvidos de modo cooperativo ou participativo (Thiollent, 1988, p. 15 apud Lara e Molina, 2011, p. 142).

Realizá-la implica existir interação entre pesquisador e pesquisados e diante dela a identificação de problemas e priorização para resoluções, observar não apenas os sujeitos mas também seu contexto social e as possibilidades para uma intervenção com intencionalidade bem definida. A intencionalidade deve estar presente em cada ação e decisão realizadas, assim como compreender que, para além da ação, esta pesquisa busca aumentar o conhecimento de todas as partes envolvidas. Foram utilizadas como procedimentos desta pesquisa a observação participante, planejamento, produção e realização de um jogo e análise de dados.

REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização e letramento são processos distintos, porém, indissociáveis, caminham juntos e são essenciais para a vivência em um mundo letrado. Segundo Soares (2020) a alfabetização consiste no processo de aquisição do conjunto de técnicas que possibilitam a escrita, já o letramento é a capacidade de usar a língua escrita em contextos sociais a partir de gêneros textuais, é importante ressaltar que apesar de serem essencialmente construídos em conjunto, o letramento não depende da alfabetização para existir ou até mesmo ser desenvolvido.

Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto, a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente, entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por elas sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes. (Soares, 2020, p.27)

Para uma aprendizagem significativa, é preciso entender qual a necessidade dos estudantes, bem como entender as especificidades e subjetividades do processo de cada um para atender as demandas de aprendizagem deles. Segundo Soares (2020)

No que se refere à aprendizagem da escrita alfabética, cabe à escola, conhecendo o nível de desenvolvimento cognitivo e linguístico já alcançado pela criança e

partindo dele, orientá-la para que avance em direção ao nível que ela já tem possibilidade de alcançar. (Soares,2020, p.53)

Para uma aprendizagem efetiva e prazerosa, o profissional docente deve buscar estratégias, elementos, recursos e materiais que colaborem para a construção de conhecimento. Nessa perspectiva, o jogo pode ser um instrumento facilitador desse processo. As autoras Leal, Albuquerque e Leite (2005, p.112) definem o jogo como

como uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos participam de uma situação de engajamento social num tempo e espaço determinados, com características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação "imaginária".

Nesse contexto, o professor deve mediar, direcionando os diálogos durante o jogo, mantendo o foco na construção de conhecimento e na ludicidade para que não haja espaço para discussões ou brigas por parte dos estudantes.

Quando o professor atua nessa perspectiva, ele não é visto como um mero transmissor de conhecimentos, mas como um mediador, alguém capaz de articular as experiências dos alunos com o mundo, levando-os a refletir sobre seu entorno, assumindo um papel mais humanizador em sua prática docente.(Lopes,2015,p.05)

Existem alguns tipos de jogos, como jogos de enredo ou jogo de regras. O jogo de enredo é aquele voltado para simulações do cotidiano no qual os estudantes são estimulados a empenharem ou interpretarem papéis sociais. Nos jogos de regra, o enfoque é voltado para as regras e as situações imaginárias criadas no contexto da sala de aula. Ainda segundo Leal, Albuquerque e Leite (2005,p.115) “nos jogos de regras, por exemplo, elas aprendem que a participação em grupos exige atendimento a regras, aprende que essas regras são compartilhadas e são mutáveis, desde que haja acordo entre os participantes.”. Nesse sentido, o jogo assume o papel de facilitador da mediação docente entre as crianças e o conhecimento a ser construído, por isso é importante entender o nível de aprendizagem dos alunos, bem como o interesse e quais estratégias corroboram para esse processo de aprendizagem. Leal, Albuquerque e Leite (2005, p. 119) afirmam que

Além de organizar a situação e selecionar os jogos a ser disponibilizados em função dos objetivos, a presença do professor como mediador das situações é fundamental, já que ele "dinamiza o grupo pela sua atitude de escuta, de atenção, de entusiasmo diante do sucesso da criança e encorajamento diante da derrota e ajuda na construção progressiva da noção de regra" (PERNAMBUCO, 1997, p. 14).Tendo a certeza do papel central que o professor desempenha no planejamento das situações com utilização de jogos para ajudar a alfabetizar e no acompanhamento dos alunos durante as atividades[...]

Na alfabetização, os jogos podem assumir esse papel também, cabendo ao professor buscar jogos, explorar suas potencialidades e transparecer sua intencionalidade de forma simples. Assim

o aluno, pouco a pouco, vem a perceber que as palavras orais são unidades que podem ser divididas em unidades menores (sílabas e fonemas); chegando, afinal, a entender que cada letra corresponde, via de regra, a algo (que chamamos de fonema) menor que as sílabas. Compreendem, também, que as sílabas são formadas por uma ou mais letras e que em cada sílaba há ao menos uma letra, que a ordem de escrita das letras corresponde à ordem de emissão dos sons da palavra oral, que existe um sentido predominante na escrita. (Leal, Albuquerque e Leite, 2005, p.119)

Utilizar um jogo para explorar esses conceitos é uma estratégia interessante e, se construído e realizado de maneira planejada, com intencionalidade e com as transposições didáticas necessárias aos estudantes, será de grande construção e aprendizagem mútua de forma leve, prazerosa, didática e lúdica.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

No dia da realização do jogo, a preceptora assumiu o primeiro tempo e realizou atividades impressas de língua portuguesa, das 13h às 14:50, as cadeiras estavam em fileiras, mas optamos por organizar as cadeiras e mesas em conjuntos de 4 ou 5 alunos. Nesse momento, tivemos um pouco de dificuldade na hora do agrupamento pois algumas crianças possuem dificuldade em interagir, duas crianças optaram por jogar sozinhas e nós permitimos, pois acreditávamos que ao ver os grupos formados e realizando as “missões” juntos eles iam enturmar-se. Dito e feito! No decorrer do jogo eles entraram em equipes e participaram ativamente delas. O jogo elaborado foi denominado “Missão Silábica”, foi construído em equipe de 3 residentes, sendo elas Glaucy Kelly, Inara Dantas e Júlia Gomes. Para a realização dele, foram necessários 2 dados com sílabas aleatórias, 1 dado com as palavras “singular”, “plural” ou “escolha livre” e outro com as quantidades de sílabas: “2 sílabas”, “3 sílabas” e “livre escolha” e 1 cartolina para cada equipe. Poderão jogar 4 grupos de 4 a 5 pessoas, cada rodada será a vez de um grupo jogar o dado para sortear como deverá ser a escrita de uma determinada palavra. Os jogadores devem dividir-se em 4 grupos e um grupo por vez joga os dados para definir as regras das palavras que eles precisam encontrar. Ex: ba-cha- 3 sílabas e singular - BACHAREL, cada equipe terá 1 min para escrever uma palavra seguindo os comandos dos dados e no final de cada rodada devem mostrar a palavra que escreveram. A equipe que escrever ao menos uma palavra que siga todos os comandos definidos pelo dado marca 1 ponto em cada rodada. Vence a equipe que tiver mais pontos. Nessa experiência o jogo foi utilizado como uma ferramenta para a aprendizagem, todavia, utilizá-lo sem intencionalidade implica em equívocos e até mesmo distanciamento dos objetivos de ensino e aprendizagem. Santana (2019, p. 31)) destaca que

O jogo por si só não realiza o papel de ensinar, como já ressaltamos, ele é uma ferramenta didática para enriquecer o processo, dessa forma, potencializa a construção da aprendizagem e isso significa dizer que ele a expande. Assim, o educador pode propor atividades lúdicas diversificadas, jogos, brincadeiras, atividades, incentivos variados e, claro, expor os conteúdos a serem aprendidos, realizar todo um trabalho didático para que a aprendizagem ocorra.

No primeiro momento, apresentamos os materiais a serem utilizados (os dados, cartolinas, lápis e pincel para quadro branco), conseguinte explicamos a ideia do jogo e resgatamos uma aula sobre o tema “singular ou plural” que realizei como regência anteriormente, falamos sobre as regras do jogo, conversamos sobre respeito com os colegas para incentivar que durante os jogos eles fossem mais empáticos e respeitosos, bem como pedir que eles evitassem conflitos para que pudessem jogar com tranquilidade. Embora o jogo estivesse pronto e com todas as suas regras elaboradas, não houve imposição ou uma verdade considerada absoluta, ouvir as crianças e permitir que elas externassem suas dúvidas fez total diferença na participação deles pois “o jogo em seu aspecto educativo se torna um utensílio ao ser usado com espontaneidade e não com regras impostas” (Lopes et al, 2015, p.02). Para a mediação de um jogo com intencionalidade pedagógica é de suma importância que seja considerado a relação entre docente e discentes e a concepção de aluno que esse professor acredita, bem como o contexto ao qual eles estão inseridos, entendendo que o conhecimento pode ser a principal forma de transformação da realidade, por isso ensinar com ludicidade e dinamicidade é “conceber o aluno um sujeito em constante construção e transformação que, a partir das interações, tornar-se-á capaz de agir e intervir no mundo” (Lopes, 2009, p.05). Então, distribuimos as cartolinas e fizemos uma demonstração de como funciona o jogo em uma “rodada teste”, em seguida, escrevemos os nomes das equipes no quadro para registrar as pontuações e para que eles pudessem acompanhá-las.

No segundo momento, começamos o jogo com as crianças. Em cada rodada uma equipe jogava os dados, fizemos algumas rodadas e sempre registramos as pontuações no quadro. Cada equipe ficou responsável por jogar os dados em cada rodada, a partir dos direcionamentos definidos pelos dados, as crianças tinham 1 min para escrever ao menos uma palavra que se encaixasse nas regras, algumas crianças tiveram um nível de dificuldade maior em virtude das diferenças nos níveis de aprendizagem, algumas crianças são inseguras, outras não conseguiram compreender ainda o sistema de escrita alfabética, mas como foi em equipe, uma criança ajudava a outra. Todos os alunos participaram, seja jogando os dados, seja escrevendo ou até mesmo ajudando o colega que estava com dificuldade, assim, foi possível perceber que apesar de um histórico de

problemas nessa turma, a ludicidade, o jogo, recursos didáticos e a escuta podem contribuir para uma aprendizagem significativa, efetiva e prazerosa.

A ludicidade expressa-se, muitas vezes, por meio de brincadeiras e de jogos, tal como nos vem à mente quando falamos em lúdico. Diversas outras atividades podem gerar vivências lúdicas, dependendo de como o sujeito vai experimentar, sentir e vivenciar internamente a experiência. (Santana, 2019 p.25)

As crianças demonstraram gostar bastante do jogo, tanto que quiseram jogar até a hora de se organizar para ir para casa, os conflitos foram substituídos por empolgação e aprendizagem, mesmo que não tenham construído todo o conceito pretendido, todos aprenderam algo naquele dia, os alunos puderam lembrar conceitos da língua escrita, e nós pudemos aprender muito sobre a docência e suas perspectivas. A maior dificuldade que tivemos foi a separação dos grupos, pois eles têm muita dificuldade em aceitar fazer atividades em grupo, mas no final eles foram se encaixando, outra dificuldade foi a diferença nos níveis de aprendizagem, todavia a interação e a troca possibilitaram ultrapassar essa barreira.

Quando se imagina uma escola baseada no processo de interação, não se está pensando em um lugar onde cada um faz o que quer, mas num espaço de construção, de valorização e respeito, no qual todos se sintam mobilizados a pensarem em conjunto (Lopes, 2015, p.5)

O terceiro momento foi acontecendo junto com o segundo, pois trata-se da socialização das palavras escritas e o registro das pontuações. Ao final de cada rodada, nós perguntamos a cada equipe qual palavra eles escreveram, nesse caso o importante era eles entenderem as regras e o que se pedia, atendendo a quantidade de sílabas, utilizando a sílaba sorteada e entendendo a flexão de número (singular e plural). Esse jogo tem características tanto de alfabetização quanto de gramática ao explorar essa flexão de número e o uso do “s” ou “is” no final da palavra.

Os jogos, as brincadeiras e as vivências lúdicas, em geral, proporcionam motivação, prazer, alegria até entre adultos. Utilizar o lúdico em sala de aula, com intencionalidade pedagógica, antes, durante ou depois de ensinar algum conteúdo com meios mais formais é uma estratégia que tende a contribuir com o processo de aprendizagem. (Santana, 2019, p.27)

O jogo aconteceu de maneira extremamente fluída, os alunos ficaram empolgados e participativos. Eles participaram e entenderam as regras do jogo e cumpriram cada desafio, apesar do caráter competitivo que um jogo traz, eles não entraram em conflitos pois estavam mais focados na sua própria pontuação do que na dos outros grupos, o que é um avanço para a turma, eles se esforçaram e até aqueles que não sabem escrever ou não possuem confiança o suficiente, participaram de forma oral e com a ajuda dos colegas e das residentes escreveram as palavras. Assim, a turma participou de forma ativa e correspondeu às expectativas para o jogo, seguiram as regras (o que pode ser considerado

um avanço diante do contexto da turma) e foi perceptível que assimilaram bem o conteúdo que foi revisitado com o jogo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O jogo é uma ferramenta rica na sala de aula, diante de objetivos explícitos e que façam sentido para os estudantes. Percebemos que em uma turma com histórico de muitos conflitos e até mesmo agressões entre si, o jogo pode auxiliar no fortalecimento de relações, na inclusão de alunos com dificuldade de interação, por insegurança ou outras perspectivas, na criação de sentimento de pertencimento a um grupo, na valorização do conhecimento do próximo, na aprendizagem de conteúdos didáticos etc. Notou-se explicitamente essas características do jogo na prática, os estudantes entenderam que se tratava de um jogo voltado para a aprendizagem, mas não deixaram de se divertir, que era o principal objetivo, aprender brincando e divertindo. Respeitar as limitações, saberes e convicções das crianças é importante e foi o diferencial que aproximou as crianças do jogo como meio de aprendizado lúdico e uns dos outros.

Quanto mais o professor compreender a dimensão do diálogo como postura necessária em suas aulas, maiores avanços estará conquistando em relação aos alunos, pois desse modo, sentir-se-ão mais curiosos e mobilizados para transformarem a realidade. (Lopes, 2015, p.05)

Assim, percebe-se que a imposição de regras não é eficaz, sendo ideal dialogar e ouvir os estudantes pois isso contribui para alcançar os objetivos no qual almeja-se na sala de aula. Santana (2019, p.34) afirma que “ao associarmos ludicidade às práticas pedagógicas em sala de aula, o esperado sempre será uma aprendizagem maior, uma motivação maior, um interesse maior.” Com isso, pode-se entender como conclusão que a utilização de jogos de maneira organizada com planejamento, intencionalidade e pensado no contexto específico de cada turma, contribui de maneira efetiva com o processo de ensino e aprendizagem, bem como, estimula o desenvolvimento de relações saudáveis entre os sujeitos da turma (docente e discentes) e colabora com a união do grupo.

AGRADECIMENTOS

Agradeço às minhas colegas Glaucy Kelly e Julia Gomes pela parceria na construção desse jogo, à minha preceptora Tarciana Cecília e à orientadora Sirlene Barboza, por me guiarem e contribuir tanto com a minha formação docente, quanto na construção de ideais e referências no campo da docência. Em especial, agradeço às crianças que foram sujeitos

dessa pesquisa por toda troca de experiências e conhecimentos e pela oportunidade de percebê-los como sujeitos protagonistas dos seus próprios saberes e caminhos.

REFERÊNCIAS

Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética / organizado por Artur Gomes Morais, /Eliana Borges Correia de Albuquerque, Telma Ferraz Leal.- Belo Horizonte: Autêntica, 2005

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da Língua Escrita. Porto Alegre: 1991.

FERREIRO, Emília. Alfabetização em processo. 11. Ed. São Paulo: Cortez, 1996.

FERREIRO, Emília. Reflexões sobre alfabetização. 24. Ed. Atualizada - São Paulo: Cortez, 2001.

Formação continuada de professores / organizado por Andréa Tereza Brito Ferreira, Eliana Borges Correia de Albuquerque, Telma Ferraz Leal 1 ed., 2 reimp. - Belo Horizonte Autêntica, 2007)

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação / Tizuko Morchida Kishimoto (Org.); --3. ed. São Paulo : Cortez, 1999.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliane Borges Correia; LEITE, Tânia Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?).

LOPES, Rita De Cássia Soares . A RELAÇÃO PROFESSOR ALUNO E O PROCESSO ENSINO APRENDIZAGEM. Dia a dia educação, 2009. Disponível em: https://www.google.com/url?sa=t&source=web&rct=j&opi=89978449&url=http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1534-8.pdf&ved=2ahUKEwj5sOdt_WDAxXmr5UCHe9KArIQFnoECCUQAQ&usg=AOvVaw3gNw5yKIpHJeJKI5fyAyZu Acesso em: 21 jan. 2024.

LOPES, Shirlen Regina et al. JOGOS ENQUANTO RECURSO DO DESENVOLVIMENTO NA EDUCAÇÃO INFANTIL. semanaacademica.org.br, 2015. Disponível em: <https://semanaacademica.org.br/artigo/jogos-enquanto-recurso-do-desenvolvimento-na-educacao-infantil> Acesso em: 21 jan. 2024.

SANTANA, SUELLEN ROSA DE. JOGOS DIDÁTICOS DE ALFABETIZAÇÃO: UMA ANÁLISE DO PAPEL EXERCIDO NOS PROCESSOS DE ENSINO E DE APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA / SUELLEN ROSA DE SANTANA; orientador SOLANGE ALVES DE OLIVEIRA - MENDES. -- Brasília, 2019. 70 p.

SOARES, M. Alfalettrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.