

O JOGO DIDÁTICO NAS APRENDIZAGENS DAS CRIANÇAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES NAS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS: A CONSTRUÇÃO DE UM JOGO DE ALFABETIZAÇÃO NA FORMAÇÃO INICIAL E EXPERIENCIADO NO ESTÁGIO SUPERVISIONADO

Elifalety Silva Maciel Nascimento¹
Manuel Bandeira dos Santos Neto²

RESUMO

Este artigo é resultado de reflexões tecidas durante o componente curricular Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa 1, do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste. Objetivamos discutir sobre o jogo didático nas aprendizagens das crianças e suas contribuições nas práticas pedagógicas, apresentar uma proposta de jogo de alfabetização desenvolvido na formação inicial de professores do curso já mencionado e a experiência de sua utilização no estágio supervisionado nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Discutiremos sobre o jogo didático e as práticas pedagógicas a partir de Leal e Silva (2010), Silva e Moraes (2011) e Franco (2016). Para a construção do jogo de alfabetização bem como a sua discussão tomamos como referencial, Moraes (2012). Durante a experiência, utilizamos como método a abordagem qualitativa, através da observação participante, via análise temática e/ou categorial. Os resultados mostram que as brincadeiras são de extrema importância na educação das crianças, que os jogos didáticos estão entre as que podem favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem da criança e que contribuem para as práticas pedagógicas, pois o docente pode utilizá-los como elemento não só de ludicidade, mas de reflexão sobre algumas propriedades do sistema de escrita alfabética. Outrossim, estimular os professores/as a reinventar o seu fazer docente a partir da experiência da produção e utilização de jogos didáticos.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogos didáticos, Práticas pedagógicas, Formação de professores.

INTRODUÇÃO

No ambiente educacional, a prática docente deve possibilitar um ensino e aprendizagem voltado para a reflexão e problematização dos conteúdos propostos, de modo que os estudantes compreendam e ponham em prática os seus conhecimentos de forma autônoma e independente.

¹ Mestranda do Programa de Pós-graduação em Educação Contemporânea da Universidade Federal de Pernambuco - Centro Acadêmico do Agreste – UFPE/CAA, elifalety.nascimento@ufpe.br

² Professor Adjunto na Faculdade de Educação, Ciências e Letras do Sertão Central (FECLESC)/ Universidade Estadual do Ceará (UECE), manuel.bandeira@uece.br



Pensando nisso, muitas são as possibilidades de mediação no contexto escolar para o ensino do sistema de escrita alfabética para os aprendizes que estão na etapa da alfabetização. Concordamos que as crianças que estão nessa fase atravessam o movimento do brincar para satisfazer às suas necessidades no seu tempo e que as brincadeiras no ambiente escolar apoiadas pelo adulto contribuem para o seu desenvolvimento (Leal; Silva, 2010).

É nesse sentido que achamos plausível articular a temática dos jogos didaticamente pensados com as práticas pedagógicas, pois acreditamos que essa relação traz benefícios para as aprendizagens das crianças no contexto da alfabetização, sobretudo no âmbito educacional. Consideramos ainda que, um jogo de alfabetização pode possibilitar a compreensão de algumas propriedades do sistema de escrita alfabética.

Com isso, colocamos em relevo que o brincar faz parte da cultura infantil. A partir das ideias de Leal e Silva (2010), ratificamos que as brincadeiras são de extrema importância na educação das crianças e que os jogos didáticos estão entre os recursos que podem favorecer o desenvolvimento e a aprendizagem da criança. Assim, os jogos didáticos se apresentam como instrumentos pedagógicos capazes de aliar o prazer do brincar ao aprendizado, tornando o processo de ensino mais dinâmico, lúdico e eficaz. Dessa forma, compreende-se que o brincar e os jogos educativos são recursos essenciais para potencializar a aprendizagem de forma significativa e prazerosa.

Consoante a isso, destacamos e concordamos com Silva e Morais (2011) quando refletem que os jogos didáticos têm uma função voltada para a aprendizagem de diferentes áreas e conteúdos do currículo e a intenção, de fato, é o ensino e a aprendizagem. Nessa perspectiva, essa definição aponta que os jogos didáticos não são utilizados no ambiente educacional apenas para preencher um espaço/tempo, mas constituem uma proposta articulada para atingir um determinado objetivo que se refere à aprendizagem de algum conhecimento escolar.

Para a aprendizagem do sistema de escrita alfabética, um jogo didático, quando bem planejado e adequado, implica numa aprendizagem significativa para as crianças. Por isso, enfatizamos que tal recurso contribui na atuação do docente, pois constituem artefatos relevantes nas práticas pedagógicas e permitem variadas possibilidades de ensino. Desse modo, “para que os alunos aprendam a ler e a escrever com autonomia, é necessário, então, planejarmos situações didáticas que os ajudem a compreender as diversas propriedades do sistema de escrita alfabética” (Silva; Morais, 2011, p. 17).



Por sua vez o planejamento precisa estar pautado no caráter de práticas pedagógicas, ou seja, práticas que considerem a flexibilidade, criticidade e a função social a qual ela exerce, sendo um espaço de diálogo ao que tange o cotidiano vivido em sociedade e que atravessa a sala de aula. Em outras palavras a prática pedagógica constitui na construção do conhecimento possibilitando ao estudante o papel de ator social no aprendizado (Franco, 2016).

Consideramos, assim, que os jogos didáticos contribuem para as práticas pedagógicas, pois oportunizam ao docente que, previamente, planeje e, posteriormente, conduza a atividade de modo que leve as crianças refletirem sobre os objetos de conhecimento para desempenhar cada ação proposta pelo jogo e consigam, de forma lúdica, apropriar-se de diferentes conhecimentos.

Desse modo, trazemos os seguintes questionamentos: qual a importância dos jogos didáticos nas aprendizagens das crianças? Quais as contribuições desses jogos nas práticas docentes? O que pode a produção de um jogo de alfabetização possibilitar no ensino e na aprendizagem do sistema de escrita alfabética? Se atentarmos para o contexto do ensino do sistema de escrita alfabética, sobretudo nos anos iniciais da escolarização, percebemos que deve existir a preocupação de construir os conhecimentos de forma reflexiva e planejada pedagogicamente para que o estudante tenha a compreensão do conteúdo e não uma aprendizagem mecânica e descontextualizada.

É na direção dessas evidências que objetivamos refletir sobre o jogo didático nas aprendizagens das crianças e as suas contribuições nas práticas pedagógicas, apresentando uma proposta de produção de jogo de alfabetização desenvolvido no curso de licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco – Centro Acadêmico do Agreste – CAA e a experiência de sua utilização no estágio supervisionado nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

METODOLOGIA

Para o desenvolvimento deste trabalho, foi necessário adotar a abordagem qualitativa, pois se trata de um tema que requer uma leitura de sua subjetividade (Gondim, 2002). Segundo essa autora, para aqueles que optam pela abordagem qualitativa, os critérios são a compreensão de uma realidade particular, a autorreflexão e a ação emancipatória.



Outra técnica adotada neste trabalho é a observação participante, tendo em vista que o observador está envolvido com a situação estudada (Lukde; André, 2018), nesse sentido durante a utilização/mediação do jogo didático.

O contexto de utilização/experiência com o jogo foi em uma experiência de estágio não obrigatório, em uma escola da rede municipal de Caruaru, em turmas do segundo ano do Ensino Fundamental. Algumas atividades do estágio consistiam em apoiar o professor das turmas na elaboração de material didático-pedagógico a ser usado no processo de alfabetização e letramento. O jogo foi utilizado no momento dos agrupamentos³, sendo essa a ocasião em que ocorreram as observações, as quais aconteceram em dias sequenciais. A análise de dados foi realizada via análise temática de conteúdo, contemplando as etapas indicadas por Bardin (2004).

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O JOGO TAPA LETRINHAS COMO POSSIBILIDADE DE ENSINO/APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS E SUAS CONTRIBUIÇÕES ÀS PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Como vimos, os jogos didáticos são extremamente importantes nas aprendizagens das crianças e auxiliam o docente em suas práticas pedagógicas de maneira reflexiva e lúdica, de modo que pode permitir ao estudante compreender um determinado conteúdo. Dessa forma, elaboramos um jogo de alfabetização como parte dos requisitos de avaliação da aprendizagem do componente curricular Metodologia do Ensino da Língua Portuguesa 1, no qual foi proposto a construção dessa ferramenta didático-pedagógica com a possibilidade de auxiliar o ensino e a aprendizagem de alguns aspectos do sistema de escrita alfabética.

O jogo foi desenvolvido para ser aplicado em turmas que estão na fase da alfabetização e pode ser utilizado em mais de uma aula, tendo em vista a quantidade de participantes e a possibilidade de atividades complementares relacionadas a algumas propriedades do sistema de escrita alfabética.

³ Os agrupamentos produtivos fazem parte de uma das etapas do programa Tempo Certo da Secretaria de Educação e Esporte de Caruaru - SEDUC, onde os estudantes que apresentavam defasagem na escrita e leitura eram retirados da sala de aula para em grupo realizarem atividades pedagógicas voltadas para o desenvolvimento da aprendizagem da alfabetização e letramento. Geralmente os grupos eram compostos entre 8 ou 12 estudantes.



Para a elaboração do jogo Tapa letrinhas, confeccionamos a cartela do aluno contendo todas as informações do jogo como, os seus materiais ou componentes (4 mãozinhas de cores diferentes com ventosas, 10 cartas-imagens de uma bola, boneca, casa, banana, macaco, caju, dedo, janela, cavalo e dominó; e cartas de um alfabeto móvel; a meta do jogo (ganha quem formar mais palavras), bem como as regras, as quais destacamos:

- 1- Espalhar as cartas das letras viradas para cima sobre uma superfície plana e distribuir uma mãozinha para cada um participante. As cartas com as imagens ficam em um monte viradas para baixo;
- 2- Após o mediador decidir quem será o primeiro jogador, o escolhido pega uma carta com imagem de cima do monte e vira-a, mostrando-a a todos os participantes;
- 3- Todos devem rapidamente procurar nas cartas espalhadas as letras que formam a palavra correspondente à imagem da carta que foi desvirada e pegá-las com a mãozinha antes dos outros jogadores;
- 4- Quem conseguiu formar a palavra primeiro, desvira outra carta do monte e todos voltam a procurar as letras com as mãozinhas para formar a nova palavra;
- 5- Se esse participante não conseguir formar novamente a palavra primeiro, é a vez do próximo jogador tirar a carta do monte e assim sucessivamente;
- 6- Quando todas as cartas do monte acabarem, todos os participantes devem contar quantas palavras conseguiram formar. Vence quem conseguiu formar mais palavras.

O jogo também é composto pela cartela do professor, a qual contém os objetivos de aprendizagem; o público-alvo e as sugestões de mediação. Com relação aos objetivos de aprendizagem propostos pelo jogo, destacamos:

1. Possibilitar o aluno/a compor palavras a partir de letras móveis, decidindo qual letra vai usar e em que ordem vai colocá-las;
2. Contribuir para a compreensão e fixação de que as letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em consideração as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem;



3. Entender que a ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada e as letras notam seguimentos sonoros menores que as sílabas orais que pronunciamos;
4. Compreender que uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que as distintas palavras compartilham as mesmas letras.

Nesse sentido, o jogo é indicado para estudantes que já compreenderam que a escrita alfabética nota o som das palavras que falamos e que já descobriu que, geralmente, é preciso colocar mais de uma letra para representar as sílabas, ou seja, como ratifica Morais (2012), a fase silábico-alfabética.

A cartela do professor também disponibiliza como a mediação deve ser realizada; conforme descrevemos a seguir: Antes de começar a partida o professor deverá organizar o ambiente em que os estudantes vão jogar, isto é, providenciar um local que comporte de 2 a 4 participantes e os materiais do jogo (cartas-imagens, cartas-letras e mãozinhas) numa superfície plana. Em seguida, distribuirá uma mãozinha para cada participante, colocará as cartas-imagens num monte e espalhará as cartas-letras sobre a superfície. Para escolher o jogador que iniciará o jogo, o professor colocará em uma mochila lápis de cores correspondentes as mãozinhas e em seguida pegará um sem ver, a cor que puxar do lápis será a do jogador que estiver com a mesma cor da mãozinha.

Feito isso, fará a leitura em voz alta das regras do jogo explicando aos participantes que a partida se inicia quando quem for escolhido pega uma carta em cima do monte e vira, mostrando-a a todos os participantes; todos devem rapidamente procurar nas cartas espalhadas as letras que formam a palavra correspondente a imagem da carta que foi desvirada e pegá-la com a mãozinha antes dos outros jogadores. Quem conseguiu formar a palavra primeiro desvira outra carta do monte e todos voltam a procurar as letras com as mãozinhas para formar a nova palavra. O professor também poderá mostrar as imagens das cartas-imagens previamente para que os alunos possam inicialmente fazer uma leitura imagética, para não haver dificuldades de reconhecimento do que está na carta.

Durante a mediação, também é possível propor a leitura em voz alta da palavra que terão que formar para que os participantes percebam o som das letras que irão usar, além de evocar outras palavras que compartilham aquela semelhança sonora (Morais, 2012). Pode-se, também, ao oralizar, fazer a correspondência letra-som, percebendo que



as letras notam ou substituem a pauta sonora (os fonemas) das palavras que pronunciamos.

Em síntese, a proposta do jogo “Tapa letrinhas” pode possibilitar ao estudante compor palavras a partir de letras móveis, decidindo qual letra vai usar e em que ordem vai colocá-las, além de propiciar a aprendizagem de diversas propriedades do sistema alfabético elencadas por Moraes (2012): contribuir para a compreensão de que as letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em consideração as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem; entender que a ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada e que as letras notam segmentos sonoros menores que as sílabas orais que pronunciamos; saber que uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que as distintas palavras compartilham as mesmas letras.

A EXPERIÊNCIA NO CAMPO DE ESTÁGIO COM O JOGO TAPA LETRINHAS: POSSIBILIDADES OUTRAS PARA SE APROPRIAR DO SISTEMA DE ESCRITA ALFABÉTICA

Durante as observações evidenciamos que ao reunir os alunos nos agrupamentos para realizarem as atividades de alfabetização, o engajamento era evidente quando era anunciado que a construção da aprendizagem ocorreria a partir do jogo Tapa Letrinhas. O recurso pedagógico despertava uma motivação diferentemente das atividades escritas. Então, além das atividades propostas do jogo mencionadas anteriormente, era possível realizar atividades complementares a partir das palavras formadas da carta- imagem como, estimular os alunos a contar quantas letras a palavra formada possuía, quantas vezes a mesma letra apareceu e quais letras poderia substituir para formar outras palavras.

Isso implica que os estudantes tinham a possibilidade de compreender algumas propriedades do SEA atendendo ainda aos objetivos do jogo. Além disso, trabalhamos a consciência fonológica das palavras (palavras das cartas-imagem ou outras formadas) a partir de atividades de análise de sílabas, pois, como afirma Moraes (2012), a consciência fonológica vai além da consciência fonêmica.

Dessa forma, propomos que os alunos contassem as sílabas das palavras boneca, macaco, bola, dedo e comparassem com outras, e assim percebessem se uma palavra era maior que a outra ou se apresentava o mesmo número de sílabas. Em outro momento



pedíamos que formassem uma palavra maior ou menor que outra e ainda identificassem ou formassem palavras que começassem com a mesma sílaba.

Em outra reunião de agrupamento propomos atividades ainda com sílabas e estimulamos os estudantes a inverter a posição de algumas sílabas ou trocar também vogais, de modo a produzir uma outra palavra, a partir daquelas presentes no jogo (ou não). Por exemplo, no caso da palavra “bola”, presente no jogo, o pedimos que os alunos a transformasse em “boca”, o que implica substituir a letra “l” por “c”.

Também foi possível trabalhar a partir das regras do jogo, na cartela do aluno, atividades voltadas aos gêneros textuais, nesse caso, a partir do tipo injuntivo ou instrucional, já que é um tipo de gênero, o qual as crianças se deparam no dia a dia, conforme apontam, Leal e Brandão, 2005, p. 131-132:

Como se pode ver até aqui, os textos do tipo injuntivo ou instrucional são facilmente identificáveis e estão frequentemente presentes no cotidiano das pessoas em diferentes esferas de interação social. Assim, não há dúvida em que fora da escola as crianças já têm se deparado com inúmeras situações em que esses textos se fizeram presentes.

Dessa forma, após uma leitura das regras do jogo explicamos a função do texto e que se trata de um gênero textual instrucional, ou seja, que apresenta instruções como o modo de como participar do jogo e realizar outras tarefas e apresentará outras situações de textos instrucionais que os alunos têm contato no dia a dia, como por exemplo receitas, manual de instruções para montar um brinquedo etc.

Como o contexto envolvia um momento lúdico propomos também uma atividade em que os alunos produziam um texto instrucional de uma brincadeira, por exemplo esconde-esconde, dança da cadeira, entre outras. Vale salientar que na fase silábica-alfabética, as crianças irão desenvolver oralmente essa atividade, com a mediação do professor como escriba, mas possibilitará compreender as noções do tema, formas composicionais, e os estilos próprio do gênero (Leal e Brandão, 2005).

Assim, o movimento do jogo “Tapa Letrinhas” pode mobilizar uma prática didático-pedagógica que leva o estudante, mediado pelo professor/a, não só a aprender brincando, mas refletindo as suas ações de modo que compreenda algumas propriedades do sistema de escrita alfabética de forma prazerosa e divertida atendendo às necessidades como crianças na etapa da alfabetização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Este trabalho evidencia o quanto a formação inicial de professores deve contemplar propostas de ensino que possibilitem o desenvolvimento e a construção do conhecimento dos estudantes com o apoio da elaboração e do planejamento de práticas pensadas pedagogicamente, sobretudo com jogos didáticos. Com o foco nos jogos de alfabetização, ratificamos que tais recursos são de extrema importância no aprendizado dos alunos e contribuem para as práticas pedagógicas, pois o docente pode utilizá-los como elemento não só de ludicidade, mas de reflexão sobre algumas propriedades do sistema de escrita alfabética.

Concordamos que as práticas pedagógicas no cotidiano educativo devem propiciar a construção do conhecimento articulado entre professor/a e aluno de maneira que atente às necessidades das crianças, sobretudo atravessando o brincar com a utilização de jogos didáticos que podem ser criados pelos próprios educadores, pois podem favorecer o desenvolvimento e as aprendizagens dos estudantes.

A experiência de produzir um jogo de alfabetização a partir de concepções teóricas sobre o ensino do sistema de escrita alfabética nos estimula a necessidade de os/as professores/as reinventarem de forma criativa e participativa o seu fazer pedagógico, o que, conseqüentemente, culmine no ensino/aprendizagem da alfabetização de modo significativo.

REFERÊNCIAS

BARDIN, Laurence. Análise de conteúdo. São Paulo: Edições 70, 2011.

FRANCO, Maria Amélia do Rosario Santoro. *Prática pedagógica e docência: um olhar a partir da epistemologia do conceito*. Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos, v. 97, n. 247, p. 534-551, 2016.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012 (capítulo 2 - p. 44-79).

LEAL, Telma Ferraz; SILVA, Alexsandro da. Brincando, as crianças aprendem a falar e pensar sobre a língua. In: ROSA, Ester Calland et al. *Ler e escrever na educação infantil: discutindo práticas pedagógicas*. Belo horizonte: Autêntica, 2010. Cap. 3, p. 53-73

LÜDKE, Menga e ANDRÉ, Marli. Pesquisa em educação: abordagens qualitativas. São Paulo: EPU, 2018

SILVA, Alexsandro da; MORAIS, AG de. Brincando e aprendendo: os jogos com palavras no processo de alfabetização. **Recursos didáticos e ensino da língua**



