

## **ADAPTAÇÕES NO USO DOS JOGOS DIDÁTICOS DO PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA EM TURMAS DE 1º. E 2º. ANOS DO ENSINO FUNDAMENTAL PÚBLICO MUNICIPAL EM FORTALEZA<sup>1</sup>.**

**Eliziete Nascimento de Menezes**

Mestranda em Educação Brasileira

*Universidade Federal do Ceará - UFC*

eliziete20@yahoo.com.br

### **Introdução**

As concepções acerca da infância, os conceitos de escola, ensino, currículo, avaliação, entre tantos outros aspectos que compõem o universo escolar, passaram por alterações políticas e ideológicas relevantes que se refletem no atual cenário educacional, na perspectiva que se tem da escola, do seu papel e de todos os atores inscritos em seu contexto, bem como no processo de ensino e aprendizagem. (FREIRE, 1996).

Nessa perspectiva, a aprendizagem da leitura e da escrita também se modificou com o passar do tempo, de modo constatável, passando de métodos considerados antigos e tradicionais de alfabetização até chegarmos aos badalados e, proporcionalmente, controversos usos do construtivismo, considerado por muitos como uma corrente epistemológica e uma concepção de aprendizagem das mais produtivas para essa finalidade.

Recentemente, o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), implicou em mudanças no cenário escolar sob o intuito de alfabetizar todas as crianças até os oito anos de idade, com base nessa nova perspectiva de aprendizagem da leitura e escrita a que nos referimos anteriormente. Atrelada a essa compreensão, os mentores do PNAIC consideraram, dentre outros pontos, que a ludicidade, em especial para o processo de alfabetização, é também um importante aspecto a ser levado em conta no contexto da sala de aula. Por este motivo, o aspecto lúdico está inserido não apenas como um elemento incidental entre as atividades que visam alfabetizar as crianças, mas também se constitui como um dos conceitos norteadores do Programa. Pensando desta forma, direcionamos o nosso olhar, para o material lúdico que acompanha a Proposta, a qual está atualmente sendo desenvolvida em nível nacional, e que se concretiza mais especificamente nos jogos didáticos desenvolvidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)<sup>2</sup>.

---

<sup>1</sup> Trabalho originado em projeto de pesquisa de pós-graduação.

A fim de melhor sistematizar nossas ideias, buscamos embasamento sobre o assunto em contribuições teóricas de autores que versam sobre a função social e significado do brincar, da brincadeira e do jogo (BROUGÈRE, 2004; KISHIMOTO, 2003), bem como de pesquisadores que tratam da autonomia, da experiência e da prática docente (TARDIF, 2014; THERRIEN, 2007).

A partir das ideias desses autores, elaboramos a redação da questão norteadora da pesquisa: Que adaptações no uso dos jogos do PNAIC são feitas pelos professores? Para tentar responder a esse questionamento, traçamos como objetivo do trabalho: Analisar os usos que os professores de 1º. e 2º. anos do Ensino Fundamental de escolas públicas municipais em Fortaleza fazem dos jogos didáticos do Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), considerando as adaptações feitas a esses jogos na dinâmica da sala de aula. Assim sendo, consideramos como relevante a realização deste estudo, pois nos possibilitou, de modo mais específico, descrever as adaptações feitas pelos professores aos usos dos jogos do PNAIC.

Para isso, utilizamos ideias e conceitos de autores que versam sobre o lugar da brincadeira na sociedade e na escola, respectivamente e a importância da ação lúdica Brougère (2004) e Kishimoto (2003), além de refletirmos sobre o trabalho docente, a prática pedagógica e a autonomia relativa do professor, amparados por autores como Tardif (2014) e Therrien (2007).

Como opção metodológica, fizemos uso de pesquisa exploratória, tendo a entrevista semiestruturada como a principal estratégia metodológica de construção e análise dos dados, que, por sua vez, se deu à luz de Bardin (2009), baseando-nos na técnica de análise de conteúdo.

### **As adaptações feitas pelas professoras**

Com base nos dados coletados a respeito das adaptações realizadas pelas docentes quando do uso de jogos didáticos percebemos que as docentes utilizam o material seguindo as instruções contidas no manual de utilização, mas também e, principalmente, adaptando-os de diversas formas.

#### **1 - Mudança de regras**

A primeira categoria de adaptação no uso dos jogos que conseguimos identificar foi o estabelecimento de regras um pouco diferentes daquelas que as instruções de uso indicam. Nesta

---

20 Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), em parceria com o Ministério da Educação (MEC), desenvolveu este material com o objetivo de socializar recursos didáticos que possam auxiliar o professor a melhor desenvolver sua prática pedagógica e contribuir para a aprendizagem do sistema alfabético de escrita pelas crianças. (Retirado da plataforma do letramento, disponível em: <http://www.plataformadoletramento.org.br/acervo-para-aprofundar/248/manual-didatico-jogos-de-alfabetizacao-2022-ufpe.html>).

perspectiva de adaptação por mudança de regras, a professora Léa joga o Bingo da letra inicial completando as cartelas sem gritar o bingo de fato. Ela nos descreve:

*É assim, por exemplo, quando eu estou com ele [aluno] aqui individual, por exemplo, eu digo, qual é a letrinha que está faltando pra completar o nome dessa figura? Essa figura aqui é uma janela, qual é a letra que falta pra completar? E aqui na panela? E na canela? Aí, ele vai tendo uma ideia e sempre eu gosto. [...] Cada um pega uma cartela, depois que cada um preencheu, aí eles vão trocando entre si. (Professora Léa.).*

Nessa mudança de regras, a professora não chama as palavras como naturalmente ocorre em um bingo e/ou como é sugerido nas regras originais. O jogo é realizado como tarefa em que as crianças são convidadas a completar as palavras instigadas pela professora que intervém e incentiva aos alunos a refletirem sobre a estrutura das palavras e a identificarem as iniciais de cada uma delas. Compreendemos a validade didática desse jogo na e para a alfabetização, pois a atividade não deixa de ser diferenciada, desprendendo-se do livro didático e dos exercícios na lousa, por exemplo.

## 2 - Suplemento para outras necessidades didáticas

Também percebemos que as professoras fazem uso dos jogos em outras atividades didáticas, as quais distanciam o seu uso das finalidades originais. Vejamos o que a professora Liz nos descreveu sobre o uso que faz do material do CEEL, bem como o motivo que a leva a fazê-lo:

*Aproveitar isso aí das imagens para não ter xerox, não ter nada, colocar nos grupos, de formar pares, né, as crianças que estão no pré-silábico ou então vendo letra inicial e agrupar pela inicial, pela final, pela sílaba que está pintadinha, que às vezes tem. Então eu vou usando também de acordo com o que eu vou precisando, principalmente nesse grupo que está com mais necessidade eu pego a caixinha e vou criando. Aí eles marcam com tampinha e depois contam quem ganhou, quem tem mais, quem tem menos... (Professora Liz).*

Verificamos que a praticidade é um fator importante que a faz utilizar as peças do jogo pedagógico para ilustrar a aula. Entretanto, a mesma relata a questão da escassez e controle de material. Considerando que um material xerocopiado certamente não é colorido, logo, não é atrativo e, portanto se faz mais interessante utilizar um material oriundo de jogos vivenciados pelas crianças e que, por sua vez, são mais apresentáveis. É possível que a falta de recursos seja um dos motivos que a direciona a usar as peças do CEEL, como também pode ser porque ela percebe que talvez esses objetos possam ser usados de maneira mais interessante e produtiva do que simplesmente como jogo.

## 3 - Apoio na realização de ditado de palavras

O exercício dos ditados, por vezes “reprovados” por professores contemporâneos, hoje é feito de forma lúdica. Eis o relato da professora Ângela através do qual podemos inferir que a

mesma usa os jogos em algumas ocasiões para instigar o aluno a refletir sobre as palavras, hipotetizar a escrita delas e lembrar o repertório do jogo, conforme ela nos descreve:

*Eu já, por exemplo, usei esse jogo pra depois fazer um ditado das palavras, né, já por exemplo, peguei as fichas e disse: vocês vão agora ter de escrever, aquele que é metade e metade, tem aqui a figura e tem aqui a letra. Aí eu disse: eu vou mostrar a letra e vocês vão ter que se lembrar de qual palavra. Então, eu, não necessariamente, uso o jogo somente como ele foi montado. Às vezes eu uso as peças... (Professora Ângela).*

Ao ler esta fala da alfabetizadora e refletir sobre sua ação ao realizar, a seu modo, este tipo de adaptação, podemos pressupor que ela faz o ditado de palavras do CEEL como uma estratégia de avaliação para ver se as crianças aprenderam a ortografia das palavras. Então ela faz uso do CEEL como uma forma de conferir o alcance do “poder didático” desses jogos. O ditado é uma avaliação sem dúvidas e o mais interessante é que a alfabetizadora usa as mesmas peças, ou seja, ela não elimina o jogo e seus componentes, do contrário, quer testá-lo de outras maneiras.

#### **4 - Rodízio com e a partir dos jogos**

Outro tipo de adaptação que as educadoras fazem acontece através de revezamento alternativo dos jogos. A professora Afrodite, por sua vez, nos descreveu de forma minuciosa o passo a passo da modificação que faz. Ela nos detalhou da seguinte maneira:

*eu boto aqui naquela mesa, aí quando eu olho um deles diz, pronto tia eu já acabei. Eu já faço o rodízio. [...]*

*[A pesquisadora interpela]. ‘Como é que tu faz esse rodízio?’*

*[Afrodite prossegue]. [...] Aquele grupo está trabalhando... Dá pra trabalhar os 10 jogos. Eu formo 5... No máximo 5, porque eu só tenho 23 alunos. E eles não faltam não. Então eu coloco aqui na mesa aquele jogo, aquele outro, aquele outro e aquele outro. Separo 5 jogos. Aquele terminou, eu já mudo. Quando todos terminam eu mudo, eu já faço aquele rodízio dos jogos.*

*[Nesse momento fica claro para a pesquisadora]. ‘Aí quando todos terminam então tu mexes a panela, é isso? Nos grupos... Ahhh...’*

*Já outra vez que eu vou trabalhar, já são mais 5. (Professora Afrodite).*

Esta ação de dinamismo mostra que a docente percebe que, sem essa dinâmica, o jogo poderia cair no cansaço ou tornar-se desinteressante. É um saber importante, visto que, como afirma Brougère (2002), o jogo em si não é educativo nem pedagógico, mas o uso que se faz dele. Isso é analisado por Brougère quando atribui novas funções e valores ao objeto lúdico que, por sua vez, não se restringe à atividade da brincadeira, mas através do olhar do professor e de sua intenção pedagógica analisa a ação de jogar como geradora de experiências educativas.

Sob uma perspectiva vigotskyana, podemos refletir sobre o papel do professor como mediador no processo de aprendizagem e desenvolvimento que acontece, principalmente, quando ele trabalha com duplas, trios ou grupos, e um aluno que sabe (zona de desenvolvimento real) ajuda

o outro que ainda não sabe (zona de desenvolvimento potencial). Este processo de construção de conhecimento atuando na ZDP também se dá na relação em que o adulto desafia as crianças e é totalmente favorável na ocasião em que o docente utiliza jogos.

### 5 - Sem adaptações nas instruções de jogo

A professora Valentina falou que os alunos seguem as instruções, pois não vê necessidade em adaptar. Esta postura da educadora é entendida como um processo em que analisando o perfil da turma e o conteúdo dos jogos, a mesma percebe que jogar seguindo as orientações é suficiente. Verificamos isto quando, à luz de Therrien (2003), compreendemos que no cotidiano da sala de aula o fazer docente requer autonomia para adequar teoria, prática, perfil de aluno, realidade da turma, entre outros aspectos relevantes e que merecem sensibilidade por parte do educador. Vejamos:

*Eu não vejo muita necessidade não. [...] O jogo em si ele já é muito rico. [...] Isso. E como eu lhe disse eu faço dividido em grupos, né? Grupos de níveis, então ele já trabalha pra aquele nível. (Professora Valentina).*

Valentina qualificou o jogo como sendo satisfatório, afinal, o saber docente construído na experiência (TARDIF, 2014) lhe permite fazer esse julgamento. A professora mostra conhecimento teórico que também fundamenta os jogos e suas finalidades ao referir-se aos níveis psicogenéticos estudados por Ferreiro e Teberosky (1986) que classifica as hipóteses de escrita das crianças em situação de alfabetização e, sob este viés respalda sua prática de jogar sem fazer adaptação.

### Principais achados da pesquisa e conclusões

Podemos concluir que as professoras realizam diversas adaptações. Desta maneira, percebemos um interesse legítimo por parte das docentes em desempenhar um trabalho produtivo e dinamizar as aulas, usando de sua criatividade para alcançar as crianças em seus diferentes níveis de escrita, como argumentam Ferreiro e Teberosky (1986).

Também concluímos que as professoras utilizam os jogos, a partir de suas regras prescritas, mas acrescentando novas orientações e finalidades do mesmo modo como fazemos quando usamos outros materiais didáticos, a exemplo do próprio livro didático. Em outros termos, mesmo que possamos encontrar pontos críticos nesses usos que dos jogos são feitos, o saber da experiência legítima profissionalmente a ação didática e pedagógica das professoras, uma vez que elas produzem novos modos de usar a partir das necessidades advindas da relação pedagógica.

### REFERÊNCIAS

BARDIN, L. **Análise de Conteúdo**. Lisboa, Portugal; Edições 70, LDA, 2009.

(83) 3322.3222

contato@fipedbrasil.com.br

**www.fipedbrasil.com.br**

**br**

BROUGÈRE, Gilles. **Brinquedo e cultura**. São Paulo: Cortez, 2004. (Coleção questões de nossa época; v. 43)

BROUGÈRE, Gilles. Lúdico e educação: novas perspectivas. In: Linhas Críticas, Brasília, v. 8, n. 14, jan/jun. 2002.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: artes Médicas, 1986.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 1996. (Coleção Leitura).

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a Educação Infantil** / Tizuko Morchida Kishimoto. São Paulo: Pioneira, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** / Tizuko M. Kishimoto (Org.); --2. ed. São Paulo: Cortez, 1999.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento**. São Paulo: Contexto, 2003.

VIGOTSKY, L. S. Linguagem, Desenvolvimento e Aprendizagem/ Lev Semenovich Vigotsky, Alexander Romanovich Luria, Alex N. Leontiev; tradução de: Maria de Pena Villalobos. – 11ª edição – São Paulo: Ícone, 2010.

TARDIF, Maurice. **O trabalho docente: elementos para uma teoria da docência como profissão de interações humanas** / Maurice Tardif, Claude Lessard; tradução de João Batista Kreuch. 9. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

TARDIF, Maurice. **Saberes docentes e formação profissional** / Maurice Tardif. 17. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2014.

TERRIEN, Jacques; LOIOLA, Francisco Antonio. **Experiência e Competência no Ensino: o diálogo do conhecimento pessoal com a ação na construção do saber ensinar**. Publicado In: Revista Educação em Debate. Nº 45, 2003.

TERRIEN, Jacques; LOIOLA, Francisco Antonio; MAMEDE, Máira. **Trabalho Docente e Transformação Pedagógica da Matéria: alguns elementos da gestão dos conteúdos no contexto da sala de aula**. Publicado In: Formação e práticas docentes. Fortaleza: UECE, 2007. Versão anterior e diferente publicada In Romanowski, Martins e Junqueira (Orgs), Conhecimento local e conhecimento universal: a aula. Curitiba: Champagnat, 2004. Vol 3, p.43-56.