



ANPEd - Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação

7103 - Trabalho Completo - XXV EPEN - Reunião Científica Regional Nordeste da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-Graduação em Educação (2020)

ISSN: 2595-7945

GT10 - Alfabetização, Leitura e Escrita

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS EM JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO: SUGESTÕES DE ENCAMINHAMENTOS A SEREM REALIZADOS ANTES DOS JOGOS

Aline Gomes de Souza - UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

Alexsandro da Silva - UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

Agência e/ou Instituição Financiadora: Fundação de Amparo a Ciência e Tecnologia do Estado de Pernambuco (FACEPE)

INTRODUÇÃO

Há algum tempo, diferentes autores apontam o jogo como instrumento pedagógico que agrega prazer e diversão à aprendizagem (LEAL; ALBUQUERQUE; LEITE, 2005; ROSA; BRAINER; CAVALCANTE, 2012). De modo ainda mais específico, vários autores ressaltam as contribuições dos jogos didáticos de alfabetização para o ensino e a aprendizagem da escrita alfabética (ARAUJO, 2018; LEAL; SILVA, 2011; MORAIS, 2005, 2011, 2019; SILVA, 2014, 2016; SILVA; MORAIS, 2011; SOARES, 2011; TEBEROSKY; RIBERA, 2010). Por serem lúdicos, os jogos didáticos de alfabetização são recursos privilegiados para o ensino e aprendizagem da notação alfabética, pois permitem ao aprendiz manipular ludicamente as palavras em suas dimensões sonora e gráfica, estabelecendo valiosas reflexões metalinguísticas.

Neste trabalho, analisamos as orientações pedagógicas destinadas aos professores presentes nos manuais de três conjuntos de jogos de alfabetização disponíveis em escolas da rede pública de ensino: Manual de Jogos de Alfabetização do CEEL, Caderno de Jogos do Trilhas e Manuais do Professor do Programa Criança Alfabetizada. De modo mais específico, investigamos as orientações que se referem às sugestões de encaminhamentos para serem realizados antes da realização do jogo.

A presente pesquisa ancora-se em uma abordagem qualitativa (MINAYO, 2008), sem perder de vista a perspectiva quantitativa, pois partilhamos a ideia de que os dois tipos de abordagem se completam no processo de produção e análise dos dados gerados (MINAYO; SANCHES, 1993). Como procedimento metodológico para produção dos dados, utilizamos a análise documental (LAVILLE; DIONNE 1999), dos acervos de jogos de alfabetização (Jogos do CEEL, Jogos do Trilhas e Jogos do Programa Criança Alfabetizada) e seus respectivos manuais que se encontram disponíveis em escolas da rede pública municipal da cidade de Brejo da Madre de Deus – PE. A análise e o tratamento dos dados gerados ocorreram a partir da análise de conteúdo (BARDIN, 1979).

ANÁLISE DAS SUGESTÕES DE ENCAMINHAMENTOS PARA SEREM REALIZADOS ANTES DOS JOGOS

Nos jogos analisados e em seus respectivos manuais didáticos, encontramos sugestões de encaminhamentos para serem realizados antes do jogo, como os que estão descritos no Quadro 1, a seguir.

Quadro 1. Frequência e percentual de sugestões de encaminhamentos a serem realizados antes dos jogos conforme os manuais didáticos

Orientações	CEEL	TRILHAS	C.A.	Total	%
Indicação de verificação, organização e distribuição dos materiais/peças dos jogos	2	8	7	17	54,8
Indicação de realização de acordos práticos	1	3	2	6	19,3
Indicação de possibilidades de agrupamento dos jogadores	3	8	4	15	48,4
Indicação de apresentação das regras dos jogos e de como eles funcionam	10	8	7	25	78,1
Indicação de apresentação das imagens, suas denominações e palavras pouco usuais presentes nos jogos	1	8	8	17	54,8
Indicação para realização de algumas jogadas teste/treino	2	8	-	10	32,2
Indicação da necessidade de brincar com as parlendas presentes no jogo	-	-	1	1	3,2

Fonte: acerto da pesquisa.

As sugestões mais recorrentes são aquelas de indicação para apresentação das regras dos jogos e de como eles funcionam (78,1%). Em segundo lugar (54,8%), aparecem duas subcategorias: indicação de verificação, organização e distribuição dos materiais/peças dos jogos e indicação de apresentação das imagens, suas denominações e palavras pouco usuais presentes nos jogos. Em seguida, aparecem as subcategorias referentes ao agrupamento dos jogadores (48,4%), indicações para realização de algumas jogadas teste (32,2%) e indicação para realizar acordos práticos com os jogadores (19,3%). Por último, aparece a indicação para brincar com as parlendas presentes no jogo (3,2%).

Indicação de verificação, organização e distribuição dos materiais/peças dos jogos

Os procedimentos de verificação, organização e distribuição dos materiais indicavam: conferir se todas as peças do jogo estão presentes; garantir que as peças não estejam misturadas; organizar as peças do jogo em montes e/ou espalhadas, conforme esteja indicado nas instruções; distribuir as peças entre os jogadores, duplas ou grupos.

O exemplo a seguir, relacionado ao jogo “Troca letras”, do conjunto de jogos do CEEL, ilustra uma dessas orientações.

Antes de iniciar o jogo, o professor deve fixar o quadro de pregas em um lugar acessível a todos os alunos e deve espalhar as fichas de letras e de figuras no birô (BRANDÃO et al, 2009, p. 59).

A não realização de algum desses procedimentos pode dificultar ou comprometer o desenvolvimento da atividade. Além disso, mesmo que as orientações sejam indicadas para serem desenvolvidas, principalmente, pelos professores, nada impede que algumas delas sejam realizadas também por algum jogador, como, por exemplo, a distribuição das peças entre os jogadores.

Indicação de realização de acordos práticos

Também estão presentes nos manuais dos jogos orientações que apontam a realização de alguns acordos práticos com os jogadores: deixar claro que as palavras sorteadas serão ditas pelo professor; combinar que as cartas com as faces voltadas para baixo não devem ser olhadas; decidir se o sentido do jogo será horário ou anti-horário; decidir quem dará início ao jogo; e elaborar lista com os nomes dos jogadores para contabilizar os pontos. Essa última orientação é direcionada ao jogo “Seu Rei mandou achar” do conjunto de jogos do Programa Criança Alfabetizada e encontra-se descrita a seguir.

O professor ou a professora deve fazer uma lista com os nomes de todas as crianças, para ir marcando os pontos que elas juntarem durante o jogo (PERNAMBUCO, 2018, p. 85).

São acordos práticos relativamente simples, mas que dizem respeito à organização da situação do jogo. Logo, são tão importantes quanto outras orientações apresentadas nessa análise.

Indicação de possibilidades de agrupamento dos jogadores

Muitos jogos oferecem mais de uma possibilidade de agrupamento (duplas, trios, quartetos, ou outras formas), conforme é possível visualizar no extrato a seguir, relacionado ao jogo “Mercado”, que compõe o conjunto de jogos do Trilhas.

Além de jogar em pequenos grupos ou duplas, esse jogo pode ser proposto para toda a turma, inclusive dividindo-se a turma em duas grandes equipes (BRASIL, 2011, p. 15).

Outra orientação refere-se à indicação para equilibrar os grupos com jogadores de diferentes níveis de compreensão de escrita. Na sugestão a seguir, direcionada ao jogo “Batalha de palavras”, do conjunto de jogos do CEEL, sugere-se agrupar as crianças que já conseguem segmentar palavras em sílabas com aquelas que ainda não conseguem realizar essa tarefa.

Se o professor achar adequado, pode, nas primeiras partidas, agrupar os alunos de modo que aqueles que já saibam segmentar as palavras em sílabas formem pares com os que ainda não sabem (BRANDÃO et al, 2009, p. 50).

Araujo (2020) ressalta importância de diversificar os agrupamentos (ora homogêneos, ora heterogêneos) e torná-los mais produtivos. Em agrupamentos heterogêneos, as crianças mais avançadas podem assumir a função de mediadoras no jogo, juntamente com os professores, estratégia também apontada por Brainer et al. (2012) como impulsionadora de troca de diferentes níveis de aprendizagem.

Indicação de apresentação das regras dos jogos e de como eles funcionam

As indicações de apresentação das regras dos jogos e de como eles funcionam não estavam explícitas nos manuais do professor de todos os jogos. No entanto, a não indicação de apresentação das regras em todos os jogos não exime o mediador dessa tarefa, tampouco o impossibilita de realizá-la, pois todos eles vêm acompanhados das instruções de uso.

Vejam um exemplo de indicação para apresentação das regras do jogo “Quem escreve sou eu”, da coleção de jogos do CEEL, e de como ele funciona:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir com os alunos sobre como ele funciona, à medida que lê (BRANDÃO, 2009, p. 71).

Quando pensamos em jogos, imediatamente nos remetemos às suas regras. São elas quem ditam o funcionamento do jogo. Logo, para iniciar a atividade, as regras precisam ser conhecidas e aceitas por todos os participantes.

Indicação de apresentação das imagens e suas denominações e de palavras pouco usuais presentes nos jogos

As indicações de apresentação das imagens, suas denominações e de palavras pouco usuais presentes nos jogos são o terceiro conjunto de sugestões mais presente nos manuais didáticos dos professores (54,8%). Quando observamos a recorrência de sugestões desse tipo por coleção de jogos, percebemos que, em uma delas (a dos jogos do CEEL), essas sugestões só aparecem uma vez. No entanto, essa contagem só considerou as citações presentes nas orientações de cada jogo, embora a necessidade de apresentar as imagens presentes nos jogos antes de iniciar a partida seja uma questão pontuada pelas autoras no manual de jogos do CEEL, na apresentação das recomendações gerais para o uso do material. Ou seja, embora só apareça uma vez nas sugestões específicas para cada jogo, essa é uma preocupação assumida no manual como um todo.

Vejam um exemplo dessa sugestão, observada no jogo “Com que letra começa?”, do conjunto de jogos do Programa Criança Alfabetizada.

Antes do jogo, é importante checar se todos conhecem todas as imagens, sobretudo das palavras pouco usuais que estão nas fichas (PERNAMBUCO, 2018, p. 115).

A presença significativa de orientações como a que foi agora exposta nos manuais didáticos direcionados aos professores chama atenção para a necessidade de realizar o procedimento de apresentar as imagens aos jogadores e de evitar qualquer possibilidade de dúvida, por parte dos alunos, quando precisarem relacionar imagens às palavras correspondentes ou imagens entre si e/ou qualquer outra atividade de estabelecimento de relação entre a pauta sonora e a forma escrita das palavras em que tomarão como referência imagens dispostas em cartões. No jogo “Passo a Passo”, dos jogos do Trilhas, temos exemplo de imagem cujo significado pode ser dúbio. A figura que representa a palavra “bala” pode ser confundida com a palavra “bombom”, nome com o qual algumas pessoas denominam balas.

Morais (2019) endossa essa ideia e afirma que, além disso, o uso de imagens permite ao aluno recuperar com maior facilidade o significado oral das palavras analisadas e direcionar sua atenção aos segmentos sonoros focalizados. Mas, para isso, é preciso garantir que todas as

crianças estão atribuindo o mesmo significado oral para as imagens utilizadas nas atividades, pois é possível que uma mesma imagem corresponda a mais de um significado.

Indicação para realização de jogadas teste/treino

Em dez jogos (32,2%), identificamos indicações para realização de algumas jogadas teste/treino como forma de familiarizar os jogadores com as regras e/ou habilidades contempladas nos jogos, conforme está descrito, a seguir, no jogo “Trinca mágica”, do conjunto de jogos do CEEL.

Para facilitar a compreensão das crianças, aqui também é possível, antes do início do jogo, fazer uma rodada “de treino coletivo”. (BRANDÃO et al, 2009, p. 45).

Sugerido para ser jogado por até quatro pessoas, o jogo “Trinca mágica” consiste em formar uma trinca de cartas contendo figuras de palavras que rimam. Na jogada teste/treino, conforme exposto no extrato anteriormente apresentado, sugere-se o desenvolvimento de uma partida coletiva com toda a turma, a qual será dividida em dois grupos e cujas decisões (pegar a carta descartada pelo jogador anterior ou puxar uma carta do morto) são discutidas no grande grupo, a cada jogada. Essa preparação ajuda os participantes a desenvolverem a percepção com relação ao tipo de reflexão que devem fazer para tomar a melhor decisão, pois todos têm acesso às estratégias mobilizadas para formar a trinca de palavras. Do mesmo modo, permite que compreendam o funcionamento do jogo.

Indicação da necessidade de brincar com as parlendas antes de iniciar o jogo

A indicação para brincar com as parlendas antes de iniciar o jogo foi uma questão pontualmente identificada, por se tratar de uma sugestão direcionada apenas ao jogo “Quebra-cabeça de parlendas”, do conjunto de jogos do Programa Criança Alfabetizada. Nesse jogo, que é o único que propõe a utilização de textos de tradição oral como objeto de reflexão, tem-se o desafio de ordenar palavras e formar parlendas conhecidas.

Diante de uma proposta de jogo que faz uso de textos de tradição oral para a reflexão de princípios do sistema de escrita alfabética, é preciso atentar para não esvaziar a natureza lúdica e poética própria a esses gêneros textuais, na ânsia por fazer deles instrumento para aprendizagem. A sugestão presente no manual didático do professor para brincar com as parlendas, apresentada a seguir, aponta a necessidade de conhecer e relembrar os textos que serão ordenados.

A professora ou o professor precisa, antes de começar a atividade, brincar com as crianças com as parlendas, de modo que elas relembrem cada uma (PERNAMBUCO, 2018, p. 105).

Nesse sentido, para preservar a natureza oral e lúdica de textos poéticos popularmente difundidos, é preciso, antes de qualquer coisa, conhecer, cantar, brincar com os textos (ARAÚJO, 2016) e, após isso, propor a exploração sonora e/ou sonora e gráfica desses textos. De acordo com Araujo (2011), conforme brincam com os gêneros orais os alfabetizando exploram uma importante dimensão metalinguística que ajuda a compreender o funcionamento do sistema alfabético da escrita - a da consciência fonológica. Além disso, a partir dessa reflexão podem ser instigadas a perceber que as palavras podem ser segmentadas em unidades sonoras menores.

CONCLUSÃO

Fazer uso de jogos didáticos de alfabetização, de forma planejada, contextualizada e visando ofertar aos educandos momentos lúdicos de reflexão sobre a escrita alfabética e seus princípios, não é tarefa fácil. Isso fica claro quando apresentamos e discutimos os cuidados que devem e/ou podem ser adotados pelo docente quando ele faz uso de jogos didáticos de alfabetização. As reflexões tecidas também revelam a importância de se ter clareza a respeito dos encaminhamentos que antecedem a realização de uma partida de jogo.

À vista do que foi discutido, acreditamos que a presença de orientações relacionadas aos encaminhamentos para serem realizados antes do jogo, presentes nos manuais didáticos direcionados aos professores, reforça o argumento da necessidade de planejar o uso dos jogos para que tanto a sua dimensão lúdica, quanto a pedagógica, sejam mobilizadas e preservadas. Além disso, nos manuais didáticos dos professores é possível encontrar outras orientações, que contemplam desde sugestões diretamente relacionadas aos encaminhamentos a serem realizados durante e após os jogos, até sugestões para adaptação e modificação dos jogos, mas quais pretendemos abordada em outros trabalhos.

REFERÊNCIAS

ARAÚJO, Liane, C. A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores. Revista Contemporânea de Educação, v. 13, n. 27, maio/ago. 2018.

ARAÚJO, Liane, C. Brincar com a linguagem: Educação Infantil “rima” com alfabetização? RIAEE – Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, v. 11, n. esp. 4, p. 2325-2343, 2016.

ARAÚJO, Liane C. JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NA ALFABETIZAÇÃO: O QUE DIZEM E FAZEM AS PROFESSORAS. Educ. rev., Belo Horizonte, v. 36, e220532, 2020.

ARAÚJO, Liane, C. Quem os desmafa gafizar bom desmafa gafizador será: textos da tradição oral na alfabetização / Liane Castro de Araujo, Mary Arapiraca. - Salvador : EDUFBA, 2011.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1979.

BRAINER, Margareth; et al. Que brincadeira é essa? E a alfabetização? In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. **Ludicidade na sala de aula**. Ano 01, unidade 04 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRANDÃO, Ana. C. et al (orgs.). **Jogos de Alfabetização**. Recife, PE, Autêntica, 2009.

BRASIL. Caderno de jogos. – São Paulo, SP: Ministério da Educação, 56 p. : il. ; 28 cm. – (Trilhas ; v. 4), 2011.

LAVILLE, C.; DIONNE, J. A construção do saber: manual de metodologia da pesquisa em ciências humanas. Porto Alegre: Artmed; Belo Horizonte: Editora UFMG, 1999.

LEAL, Telma F.; ALBUQUERQUE, Eliana B.; LEITE Tânia M. R. Jogos: alternativas

didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In MORAIS, Artur G.; ALBUQUERQUE, Eliana Borges C.; LEAL, Telma Ferraz. **Alfabetização: apropriação do sistema alfabético de escrita**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

LEAL, Telma. F.; SILVA, A. Brincando, as crianças aprendem a pensar e a falar sobre a língua. In: Ana Carolina Perrusi Brandão; Ester Calland de Souza Rosa. (Org.). **Ler e escrever na Educação Infantil: discutindo práticas pedagógicas**. 2ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2011, v., p. 53-72.

MORAIS, A. G. Se a escrita alfabética é um sistema notacional (e não um código), que implicações isso tem para a alfabetização? In: MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. (Orgs.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

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

MORAIS, A. G. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. – 1. Ed.; 1. Reimp. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

MINAYO, M. C. S. O desafio da pesquisa social. In: DESLANDES, Suely F.; GOMES, Romeu; MINAYO, M. C. S. (Org.) **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 27. ed. – Petrópolis, RJ: Vozes, 2008.

MINAYO, M. C. S.; SANCHES, O. Quantitativo-Qualitativo: Oposição ou Complementaridade? Cad. Saúde Públ., Rio de Janeiro, 9 (3): 239-262, jul/sep, 1993.

PERNAMBUCO, Secretaria de Educação e Esportes. Almanaque ilustrado de alfabetização: ano 2: manual do professor. Organizadoras: Ana Cláudia Gonçalves Pessoa, Ester Calland de Sousa Rosa, Telma Ferraz Leal. – Recife: A Secretaria, 2018.

ROSA, Ester C. S.; BRAINER, Margareth; CAVALCANTE, Tícia C. F. A criança que brinca, aprende? BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. **Vamos brincar de reinventar histórias**: ano 03, unidade 04 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília: MEC, SEB, 2012.

SILVA, A. Jogos de alfabetização. **Glossário Ceale**: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. 1ed. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014.

SILVA, A. O lúdico no ciclo de alfabetização: brincando e aprendendo com as palavras. **Ciclo de Palestras** - Volume 2. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2016. 170 p.: il.

SILVA, A.; MORAIS, A. G. Brincando e aprendendo: os jogos com palavras no processo de alfabetização. In: **Recursos didáticos e ensino de língua portuguesa: computadores, livros... e muito mais** / Telma Ferraz Leal, Alexsandro da Silva, organizadores. – 1. Ed. – Curitiba: Editora CRV, 2011.

SOARES, Magda B. A escolarização da literatura infantil e juvenil. In: EVANGELISTA, A. A. M.; BRANDÃO, H. M. B.; MACHADO, M. Z. V. (Orgs). **Escolarização da leitura literária**. – 2. ed. – Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

TEBEROSKY, Ana; RIBERA, Núria. Los juegos de lenguaje y alfabetización inicial. In: SALGADO, L. et al. A Educação de Adultos: uma dupla oportunidade na família. Perspectivas e reflexões, 1ª ed, outubro – 2010.

Palavras chave: Jogos. Alfabetização. Orientações pedagógicas.