



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

12531 - Resumo Expandido - Trabalho - XXVI Encontro de Pesquisa Educacional do Nordeste – Reunião Científica Regional Nordeste da Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação – ANPEd Nordeste (2022)

ISSN: 2595-7945

GT10 - Alfabetização, Leitura e Escrita

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS EM MANUAIS DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO: que sugestões de encaminhamento são propostas para serem realizadas durante o uso dos jogos?

Aline Gomes de Souza - UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

Alexsandro da Silva - UFPE - Universidade Federal de Pernambuco

Agência e/ou Instituição Financiadora: FACEPE

ORIENTAÇÕES PEDAGÓGICAS EM MANUAIS DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO: que sugestões de encaminhamento são propostas para serem realizadas durante o uso dos jogos?

1 INTRODUÇÃO

Os jogos didáticos de alfabetização são recursos privilegiados para o ensino e a aprendizagem da notação alfabética, pois permitem ao aprendiz manipular ludicamente as palavras em suas dimensões sonora e gráfica, estabelecendo valiosas reflexões metalinguísticas. Diferentes autores apontam as contribuições dos jogos didáticos de alfabetização para o ensino e a aprendizagem da escrita alfabética (ARAUJO, 2018; LEAL; SILVA, 2011; MORAIS, 2019; SILVA; MORAIS, 2011; TEBEROSKY; RIBERA, 2010). Não podemos deixar de considerar, por outro lado, conforme ressalta Silva (2014), que a manipulação de recursos didáticos pelas crianças não garante a construção de conhecimento, pois eles promoveriam, um conhecimento em potencial, que demandaria mediação apropriada e o alinhamento a recursos outros para a sistematização dos conhecimentos.

Nessa direção, quando pensamos no uso de jogos didáticos de alfabetização para promover o ensino e a aprendizagem do sistema de escrita alfabética, consideramos que esses usos envolvam planejamento e mediação, o que se relaciona com a capacidade de o docente saber o quando e como deve intervir. Pensando nisso, buscamos identificar, de modo geral, quais são as orientações relacionadas às sugestões de encaminhamentos para serem realizados durante os jogos, presentes em manuais didáticos direcionados aos professores, e como tais orientações podem contribuir com os docentes no momento de mediação dos jogos. De forma mais específica, propor-nos a discutir as sugestões relacionadas à exploração das habilidades abordadas nos jogos.

Para atingir os objetivos delineados, realizamos uma análise documental (LAVILLE; DIONNE 1999) das orientações pedagógicas presentes em manuais didáticos de três conjuntos de jogos de alfabetização disponíveis em escolas da rede pública municipal da cidade de Brejo da Madre de Deus – PE: Manual didático Jogos de Alfabetização do CEEL, Caderno de Jogos do Trilhas e Manual do Professor do Programa Criança Alfabetizada (anos 1 e 2). Diante do objeto deste estudo, situamo-nos 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 de análise dos dados gerados. A análise e o tratamento dos dados gerados ocorreram a partir da análise de conteúdo (BARDIN, 1979).

2 SUGESTÕES DE ENCAMINHAMENTOS A SEREM REALIZADOS DURANTE OS JOGOS

No conjunto de orientações para o uso dos jogos identificadas nas coleções analisadas, identificamos diferentes sugestões de encaminhamentos para serem realizados durante o jogo. Os dois primeiros tipos de sugestão que encontramos são orientações de caráter mais geral e relacionam-se à garantia da realização dos jogos (início, desenvolvimento e culminância), mencionadas vinte e três (23) vezes em dezoito (18) jogos (58,1%), e sugestões relacionadas aos materiais/recursos, formas de usá-los e modo de jogar (oralmente e/ou com apoio escrito), referidas seis (6) vezes em cinco (5) jogos (16,1%). Já os outros tipos de sugestões estão relacionados de forma mais direta aos conhecimentos e às aprendizagens contempladas nos jogos: sugestões relativas a como proceder diante das respostas das crianças, mencionadas quinze (15) vezes em onze (11) jogos (35,5%), sugestões relacionadas à exploração das habilidades abordadas nos jogos, citadas doze (12) vezes em onze (11) jogos (35,5%) e sugestões relacionadas à interação entre os participantes no momento do jogo, citada em dois (2) jogos (6,4%). A seguir, apresentamos de forma mais detalhada as sugestões relacionadas à exploração das habilidades abordadas nos jogos.

2.1 Sugestões relacionadas à exploração das habilidades abordadas nos jogos

Na Tabela 1, a seguir, podemos visualizar a descrição dos tipos de orientações relacionadas aos encaminhamentos que o professor poderá fazer para explorar as habilidades abordadas nos jogos e a frequência em que aparecem em cada coleção de jogos.

Tabela 1- Frequencia e percentual de sugestões relacionadas à exploração das habilidades abordadas nos jogos

Orientações	CEEL (10 jogos)	TRILHAS (8 jogos)	PCA (13 jogos)	Total (31 jogos)	%
Indicação para instigar a reflexão dos jogadores por meio de questionamentos	2	2	-	4	12,9
Indicação para ajudar as crianças a estabelecer relações entre os segmentos orais e escritos	1	4	1	6	19,3
Indicação para ajudar as crianças a refletir sobre segmentos sonoros menores das palavras	-	2	-	2	6,4
Indicação de estratégias para que as crianças desenvolvam a consciência de sílaba	-	1	-	1	3,2
Indicação de diferentes tipos de operação que a criança poderá realizar em determinado jogo	-	-	1	1	3,2

Fonte: A Autora (2020)

As indicações para instigar a reflexão dos jogadores por meio de questionamentos (12,9%) apresentam-se no sentido de guiar as crianças a perceberem o tipo de operação que elas devem realizar para conseguir êxito em suas jogadas, quais segmentos sonoros precisam focar a sua atenção, que tipo de relações com outras palavras podem estabelecer para conseguir atingir as finalidades dos jogos. Vejamos no exemplo do jogo “Que brinquedo é esse?” (Fotografia 1), do conjunto de Jogos do Trilhas, como esses questionamentos podem ser mobilizados para ajudar, no caso do referido jogo, os alfabetizandos a relacionar a

imagem do brinquedo à palavra correspondente. O jogo “Que brinquedo é esse?” é composto de dois conjuntos de cartões, um contendo imagens de brinquedos e outro contendo as palavras correspondentes às imagens. Os jogadores precisam virar um cartão com o desenho do brinquedo e buscar entre os cartões de palavras qual corresponde à imagem.

Você pode fazer isso a partir de perguntas: “Como se chama esse brinquedo da imagem? Com que letra vocês acham que ela começa? E como termina? Como podemos fazer para encontrar seu nome nos cartões? Qual das palavras que está nos cartões nós já sabemos que não pode ser a correta? Por quê? Que outras palavras conhecidas podemos utilizar para ajudar?” [...] (BRASIL, 2011, p. 29).

Fotografia 1- Jogo Que brinquedo é esse?



Fonte: acervo da pesquisa

Outra indicação bastante presente aponta a importância de ajudar as crianças a avançarem em seus conhecimentos sobre a escrita alfabética, ajudando-as a estabelecer relações entre o oral e o escrito (19,3%). De acordo com as sugestões aos professores contidas nos manuais didáticos dos jogos, é possível ajudar as crianças a estabelecer relações entre o oral e o escrito fornecendo dicas, como pronunciar outras palavras que compartilhem os mesmos sons da palavra em análise, as quais podem ser palavras estabilizadas pelas crianças, como é proposto na sugestão do jogo “Bingo da letra inicial” (Fotografia 2), do conjunto de jogos do CEEL, apresentada a seguir. O referido jogo é composto por nove cartelas compostas por figuras e suas palavras correspondentes, faltando as letras iniciais. O objetivo do jogo é completar todas as palavras da cartela com as fichas de letras.

[...] Tal ajuda pode ser dada por meio de dicas e de referências explícitas a outras palavras que se iniciem com o mesmo som, como os nomes das crianças (BRANDÃO et al., 2009, p. 63).

Fotografia 2 - Jogo Bingo da letra inicial



Fonte: acervo da pesquisa

Também identificamos indicação para ajudar as crianças a refletirem sobre segmentos sonoros menores das palavras. Nos jogos em que os participantes são instigados a analisar as palavras como um todo compostas por partes menores que se relacionam, é possível que se façam análises tanto das relações entre os segmentos orais e escritos, como promover o exame das sílabas como unidades sonoras menores. Esse tipo de análise é proposto no jogo “Bichos malucos” (Fotografia 3), do conjunto de Jogos do Trilhas, no qual se deve juntar partes de animais já existentes, representados em figuras, para criar novos bichos, os quais, por sua vez, devem ser nomeados usando partes dos nomes dos bichos que lhes deram origem (por exemplo, “TUBOI”, junção do TUBARÃO com o BOI).

Fotografia 3- Jogo Bichos malucos



Fonte: <http://oficinasdealfabetizacao.blogspot.com/2012/01/bichos-malucos.html>

Para formar os nomes dos bichos malucos e atingir a finalidade do jogo, as crianças devem observar a estrutura sonora na língua e relacionar as partes inteiras (palavras) e suas partes menores (sílabas e/ou fonemas), ou seja, segmentar as palavras, isolar e unir as partes das duas palavras que irão usar para formar uma terceira palavra (nome do bicho maluco). Trata-se de uma atividade que demanda habilidade de análise e síntese do todo e de suas partes (BRASIL, 2011).

Já com relação às sugestões que indicam possibilidade de estratégias para que as crianças desenvolvam a consciência sobre a sílaba como unidade fonológica, identificada em orientações apenas para o jogo “Batalha dos nomes”, também do conjunto de Jogos do Trilhas, orienta-se que o docente peça aos jogadores para pronunciar primeiramente os nomes dos animais e depois pronunciar cada sílaba separadamente, para que observem os segmentos sonoros que compõem as palavras. No trecho apresentado em seguida, referente ao referido jogo, são sugeridas algumas estratégias para ajudar as crianças a marcarem cada sílaba das palavras em análise. Essa mediação ajuda a criança a contar os segmentos sonoros menores das palavras (nesse caso, as sílabas) e contribui para estabilizar a consciência de sílaba.

[...] é possível marcar com fichas, palmas ou marcas na lousa cada uma das sílabas das palavras que estão sendo comparadas (por exemplo, para a palavra BORBOLETA, seriam usadas quatro fichas, quatro palmas ou quatro marcas; para a palavra TIGRE, apenas duas) (BRASIL, 2011, p. 19).

Por último, nas orientações para o jogo “Seu Rei mandou achar”, do conjunto de

Jogos do Programa Criança Alfabetizada, identificamos a indicação de diferentes tipos de operação que a criança poderá realizar em determinado jogo, como, por exemplo, encontrar palavras que iniciam ou terminam com a mesma letra ou sílaba ou, ainda, encontrar palavras com o mesmo número de letras ou sílabas. As indicações sugerem algumas possibilidades de comandos que o professor poderá explorar durante o jogo, mas, além dessas, também é possível inventar outras ordens, instigando, dessa forma, uma postura criativa por parte do docente. No jogo supracitado, há um bloco de fichas contendo palavras com imagens, um bloco de fichas contendo imagens e um bloco de fichas contendo palavras, conforme podemos visualizar na Figura 1, a seguir. A indicação é para que o professor decida qual conjunto de fichas irá usar.

Figura 1 – Jogo Seu Rei mandou achar

														
ABACATE	ABACAXI	ABÓBORA	ACEROLA	ALFACE	ALHO	BANANA	BATATA	BERINJELA	BETERRABA	CAJÁ	CAJU	CARAMBOLA	CEBOLA	COCO
														
ALHO	BANANA	BATATA	BERINJELA	BETERRABA	CAJÁ	CAJU	CARAMBOLA	CEBOLA	COCO	CHUCHU	FEIJÃO	GRAVIOLA	GOIABA	INHAME
														
CAJÁ	CAJU	CARAMBOLA	CEBOLA	COCO	CHUCHU	FEIJÃO	GRAVIOLA	GOIABA	INHAME	JAMBO	LARANJA	LIMÃO	MACAXEIRA	MAÇÃ
														
JAMBO	LARANJA	LIMÃO	MACAXEIRA	MAÇÃ	MAMÃO	MARACUJÁ	MELANCIA	MELÃO	MILHO	MAMÃO	MARACUJÁ	MELANCIA	MELÃO	MILHO
														
MAMÃO	MARACUJÁ	MELANCIA	MELÃO	MILHO	MORANGO	PEPINO	PERA	PIMENTA	PIMENTÃO	MORANGO	PEPINO	PERA	PIMENTA	PIMENTÃO
														
MORANGO	PEPINO	PERA	PIMENTA	PIMENTÃO	QUIABO	REPOLHO	SAPOTI	TOMATE	UVA	QUIABO	REPOLHO	SAPOTI	TOMATE	UVA

Fonte: Pernambuco (2018b, p. 125-134).

As sugestões relacionadas ao jogo supracitado, além de mostrarem como um jogo pode ser versátil do ponto de vista das diferentes análises que podem promover, revelam que a proposta imbricada no jogo espera uma atitude autônoma do professor. Autonomia essa que pode extrapolar o momento de uso dos jogos e estender-se a situações após os jogos de aprofundamento das aprendizagens construídas.

3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

No presente texto, buscamos discutir os dados oriundos da análise das orientações pedagógicas destinadas aos professores presentes em manuais didáticos de jogos de alfabetização disponíveis em escolas da rede pública de ensino, no que se refere, especificamente, às sugestões relacionadas à exploração das habilidades abordadas nos jogos.

Assumimos a necessidade de considerar as questões relacionadas às estratégias e aos usos que são feitos de recursos lúdicos com vistas a ensinar algo. Reconhecemos que não basta incluir materiais, brinquedos, jogos e atividades lúdicas nas propostas de ensino sem o devido equilíbrio entre as dimensões lúdicas e didáticas que tais artefatos possuem em potencial. Porém, usos que comprometem alguma dessas dimensões devem ser repensados, se almejam garantir a aprendizagem aliada ao prazer.

Acreditamos que os jogos de alfabetização podem ser um importante recurso para o trabalho significativo com os conhecimentos sobre o sistema de escrita alfabética e sobre as práticas letradas. Mas, diante da complexidade envolvida no uso intencional desses recursos, a consulta às orientações presentes nos materiais de apoio ao professor para o uso dos jogos pode contribuir com os docentes no momento de mediação desses recursos, visando a construção das aprendizagens. Será que os professores consultam os manuais didáticos dos jogos de alfabetização? Com que frequência e finalidades? São questões que têm nos inquietado ultimamente.

REFERÊNCIAS

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

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

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.; 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. **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.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Almanaque ilustrado de alfabetização: ano 1**: manual do professor. Organizadoras: Ana Cláudia Gonçalves Pessoa, Ester Calland de Sousa Rosa, Telma Ferraz Leal. – Recife: A Secretaria, 2018a.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes. **Almanaque ilustrado de alfabetização: + coletânea de textos, + coletânea de atividades: ano 1**. Organizadoras: Ester Calland de Sousa Rosa, Ana Cláudia Gonçalves Pessoa, Telma Ferraz Leal. Recife: A Secretaria, 2018b.

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.

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.