

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA- LICENCIATURA

**USO E CONFEÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA A
ALFABETIZAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO**

ODILA SIMONE SILVA DA SILVA

Porto Alegre

2013

ODILA SIMONE SILVA DA SILVA

USO E CONFECÇÃO DE JOGOS PEDAGÓGICOS PARA A
ALFABETIZAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO

Trabalho de conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial obrigatório para a diplomação em Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Annamaria Rangel

Porto Alegre

2013

Dedico ao meu irmão do coração Marcelino, que sempre me incentivou a estudar e hoje mesmo não estando entre nós fisicamente, sei que está comemorando comigo esta conquista.

Ao concluir este trabalho, quero agradecer...

Primeiramente a Deus pelo dom da vida e por me dar força e sabedoria para concluir este curso.

A minha orientadora professora Dra. Annamaria Rangel pela disponibilidade e paciência em todos os momentos do percurso do trabalho.

A minha orientadora de estágio do sétimo semestre professora Dra. Maria Luisa M. Xavier por ser esta pessoa tão alto astral nunca me deixando desanimar.

Aos meus alunos dos anos iniciais que instigaram para a escolha do tema desta pesquisa.

Aos meus alunos da Educação Infantil, pois muito aprendi com eles.

Ao meu tio Domingos, meu irmão Luciano, minhas irmãs Marilusa e Marileusa, pela torcida, às minhas sobrinhas Greyce e Franciele que em muitos momentos me ajudaram na elaboração dos trabalhos. À minha madrinha Dinair por aguentar meu mau humor nos momentos críticos.

Às colegas Ana Figueiredo, Joseane Spies e Elisangela Pereira pela parceria durante todo o curso.

RESUMO

A relevância do jogo no processo de alfabetização tem sido demonstrado por diversos autores pois, conforme estudiosos, o jogo é um instrumento didático de suma importância nas práticas educativas em sala de aula, e possibilita aos alunos grandes benefícios no desenvolvimento intelectual e cognitivo, servindo de estímulo para suas relações interpessoais, que são peças fundamentais no processo de ensino aprendizagem.

Mesmo assim, o que se observa é que a maioria dos professores faz um uso muito limitado dos jogos em sala de aula e geralmente, quando o jogo é introduzido ele é feito da mesma forma que a aula magistral, ou seja, o professor decide quando e qual o jogo será realizado. Todos os alunos da turma devem jogar o mesmo jogo ao mesmo tempo.

Esta pesquisa está baseada num estudo de caso onde se procura verificar qual o diferencial na prática pedagógica de uma professora da rede estadual de ensino, que há três anos consegue alfabetizar praticamente toda a turma do primeiro ano usando como ferramenta didática os jogos específicos para a alfabetização.

O interesse por este tema surgiu a partir da vivência com turmas de alfabetização nos anos iniciais durante as semanas de mini- práticas docentes e estágio curricular ocorridos durante o curso de pedagogia, onde pude observar que muitas vezes as dificuldades e a falta de interesse dos educandos durante o processo de alfabetização podem ser intensificadas pelos educadores, ao utilizar uma metodologia inadequada e por não repensar suas práticas pedagógicas. Os alunos necessitam de práticas desafiadoras que lhes motivem. Como denotam as pesquisas de Aguiar(2001) o jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias habilidades.

Normalmente as crianças gostam de aprender e de fazer todos os exercícios propostos, e quando isso não acontece é porque alguma coisa não está indo bem. Passou-se então à procura de uma professora que tivesse um alto índice de aprendizagem no primeiro ano do ensino fundamental para ver como decorria sua aula.

Foi realizado um estudo de caso numa sala de aula onde a professora dedica diariamente a primeira hora do dia para que os alunos escolham livremente os jogos que desejam. Nesta turma foi realizada observação em sala de aula, entrevista sobre a que ela atribui esse sucesso na aprendizagem de seus alunos e análise dos tipos de jogos confeccionados por ela. A presente pesquisa foi realizada no período de agosto a outubro do mesmo ano.

Palavras-chave: jogos pedagógicos, jogos, alfabetização

LISTA DE FIGURAS:

Figura 1: Aspecto sobre a organização da sala de aula e alunos jogando	19
Figura 2: A professora interferindo no jogo quando necessário	20
Figura 3: Alunos jogando o jogo da trilha do V	21
Figura 4: Glossário	22
Figura 5: Jogo de sequência de letras	24
Figura 6: Bingo da Letra Inicial	24
Figura 7: Bingo da Sílabas	25
Figura 8: Cubo usado no Jogo das Sílabas	25

Sumário

1. PRIMEIRAS PALAVRAS	8
2. CAMINHOS TRILHADOS	10
2.1. LOCAL DE PESQUISA	10
2.2. SUJEITOS DA PESQUISA	12
3. TECENDO CONCEITOS	13
3.1 JOGO	13
3.2. JOGO COM REGRAS	14
3.3. ALFABETIZAÇÃO	14
4. OS DILEMAS NA ALFABETIZAÇÃO	16
5. O JOGO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	17
6. PERCURSO DA PESQUISA	19
6.1 A SALA DE AULA E A TURMA OBSERVADA	19
6.2. JOGOS CONFECCIONADOS PELA PROFESSORA	21
7. ANÁLISE DA PESQUISA	26
8. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
REFERÊNCIAS	29
ANEXO: ENTREVISTA	31

1. PRIMEIRAS PALAVRAS

A alfabetização tem sido tema de diversas discussões e reflexões, entre os estudiosos na área da educação, tendo em vista o grande número de crianças com fracasso nessa área, durante os anos iniciais de escolarização. Sabemos que levar um aluno à apropriação da leitura e da escrita, não é tarefa fácil para nenhum professor. Entretanto, construir um espaço, meios e tempo para que as crianças se alfabetizem através de atividades lúdicas, que lhes propiciem diferentes maneiras de alcançar o aprendizado da leitura e escrita é um compromisso que todo professor deve ter.

Porém o que se vê no cotidiano das salas de aula é, ou o não uso de jogos, ou o uso de qualquer jogo ou brinquedo, como, por exemplo, jogos do tipo “faz de conta”, com o uso de bonecas, carrinhos, etc. Ou ainda, o uso do jogo realizado da mesma forma que uma aula magistral, ou seja, em que o professor decide quando e qual o jogo será realizado. Todos os alunos da turma devem jogar o mesmo jogo ao mesmo tempo.

Diante desta problemática, esta pesquisa tem como objetivo realizar um estudo de caso de uma professora que passou a usar os jogos em sala de aula da forma como preconizado pela teoria construtivista, ou seja, baseada na premissa de que a criança “não é um ser passivo cujo cérebro deve ser preenchido, mas um ser ativo, cuja pesquisa espontânea necessita de alimento”. (Piaget, J. 1998, p. 139)

Foi analisada a sala de aula (sua disposição física), a organização do tempo, o papel do professor e os tipos de jogos que são colocados à disposição dos alunos, bem como a reação dos mesmos à proposta.

No primeiro capítulo do trabalho é feita uma apresentação e introdução ao tema.

No segundo, encontra-se a metodologia utilizada, local e sujeitos da pesquisa.

No terceiro são abordados os principais conceitos sobre jogo e o sua função na educação e na aprendizagem bem como a questão da alfabetização e do jogo na alfabetização;

No quarto são conceituados alfabetização e jogo e no quinto é vista a questão do jogo no processo de alfabetização

No sexto capítulo são descritos os tipos de jogos utilizados e como são feitos pela professora da turma observada.

No sétimo é feita uma análise da entrevista para, no seguinte, tecer as considerações finais.

2.CAMINHOS TRILHADOS

Para realizar este trabalho de pesquisa foi utilizado como procedimento metodológico o estudo de caso. Segundo Godoy o estudo de caso,tem como técnicas fundamentais de pesquisa a observação e a entrevista.

Os dados aqui apresentados foram colhidos através de observação em sala de aula e entrevista semi-estruturada. Pode-se classificar a entrevista utilizada nesta pesquisa como semi-estruturada por se tratar de perguntas “fechadas e abertas, em que o entrevistado tem a possibilidade discorrer sobre o tema em questão sem se prender à indagação formulada”(MINAYO,2008,p.64).

Utilizando uma abordagem qualitativa descritiva, este estudo de caso tem como objetivo verificar qual o diferencial na prática pedagógica de uma professora que confeciona e usa jogos pedagógicos para a alfabetização de alunos de uma turma do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Esta pesquisa está ancorada na área da psicologia da educação e foi fundamentado em, Rangel: que acredita que a aprendizagem da leitura e da escrita possa ocorrer no primeiro ano de escolarização,desde que se organizem atividades para todos os níveis de aprendizagens e que sejam prazerosas e cooperativas. Kishimoto que acredita que o jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil. e Antunes dentre outros autores.

2.1.LOCAL DE PESQUISA

Esta pesquisa foi realizada em uma Escola Estadual de Ensino Fundamental, localizado no bairro, Auxiliadora, na cidade de Porto Alegre RS. A escola atende turmas do Jardim ao 9º ano, nos turnos da manhã (7h40 às 11h40) e de tarde

(13h30 às 17h30), e não possui período noturno. Para a entrada das turmas para a sala de aula é dado um sinal para os alunos se organizarem em filas no pátio da escola, onde a professora se dirige e conduz a turma à respectiva sala.

Os alunos são oriundos de bairros próximos à escola e são de classe média na sua maioria. O corpo docente, em sua maior parte, é composto por professores de nível superior.

O Calendário Escolar é elaborado pela comunidade escolar e aprovado pelo conselho escolar de acordo com a legislação vigente.

Algumas normas da Escola são definidas e permanentes, como exemplo cito o uso do uniforme escolar diariamente e outras são flexíveis; quando houver descumprimento de normas de convivência, a equipe Diretiva e o Serviço de Orientação Educacional (SOE) dialogam com o aluno e com a família estabelecendo um compromisso aluno, família e escola; no entanto, no Regimento Escolar nada consta sobre as normas.

A escola é um complexo onde na parte da entrada se localiza a parte administrativa, direção, secretaria e copiadora. A sala dos professores, banheiros dos professores, refeitório se localizam mais aos fundos da escola; as salas de aula do Ensino Fundamental, sala de computação, sala de vídeo, biblioteca e os banheiros dos alunos (masculino e feminino) se localizam no andar superior.

O pátio da escola é pequeno, com uma quadra de futebol para as atividades de Educação Física para todas as turmas.

As salas do Jardim e 1º ano ficam num espaço reservado com pátio para brincar na hora do recreio.

A sala de informática conta com 18 computadores funcionando, com internet disponível para as pesquisas dos alunos. Ao longo da semana cada turma tem um horário disponível para a sala de informática, que deverá ser empregado como um recurso fornecido pela escola para as atividades pedagógicas.

A sala de vídeo também tem um horário específico para cada turma. A biblioteca é espaço onde, uma vez por semana acontece “a hora do conto” dirigido pela professora responsável pela biblioteca.

Os professores contam com serviço de cópias, bem acessível, sendo necessário solicitar com antecedência, pois nem sempre há quem faça.

A sala da turma do primeiro ano onde foi feita a observação fica localizada no andar térreo da escola.

2.2.SUJEITOS DA PESQUISA

Os sujeitos desta pesquisa, foram a professora titular de uma turma do primeiro ano do ensino fundamental e seus alunos.

A professora titular da turma tem 55 anos de idade, formou-se há dez anos em Pedagogia-licenciatura pela Universidade Federal do Rio grande do Sul , atua na rede pública de há 7 anos e faz usa a prática do jogo há seis.

A turma é formada por 18 alunos: 7 meninos e 9 meninas,com idades entre 6 e 7 anos.

Os alunos são oriundos dos bairros próximos da escola.

3. TECENDO CONCEITOS

Neste capítulo será abordada a questão do jogo, jogo com regras e alfabetização.

3.1 JOGO

A palavra jogo vem do latim *locus* ou *locare* o mesmo que brinquedo, divertimento, passa-tempo, atividade física e mental fundada em sistema de regras que definam a perda ou ganho.

Jogos são atividades estruturadas, praticadas com fins recreativos e em alguns casos podendo ou não ter regras como o jogo do tipo “faz de conta”.

É necessário lembrar que desde muito cedo o jogo e o brinquedo fazem parte da vida e do cotidiano infantil, pois as crianças dedicam grande parte do seu tempo buscando novas formas de compreender a realidade de coisas boas e ruins. E para isso fazem uso dos jogos do tipo “faz de conta”, que não possui regras e não necessita de outros jogadores, podendo ser jogado sozinho.

O jogo também pode servir como instrumento educacional, onde são usados para passar uma mensagem aos jogadores. Ao longo história, o jogo teve e continua tendo um papel fundamental no desenvolvimento social e cognitivo da criança, sendo assim incentivado por inúmeros teóricos de diferentes áreas como da Pedagogia, Psicologia e da Sociologia, que ressaltam a importância do uso do jogo nas práticas educativas. Conforme Kishimoto (2009, p. 26)

“O jogo é fundamental para a educação e o desenvolvimento infantil . Quer se trate do jogo tradicional infantil, reduto de livre iniciativa da criança, marcado pela transmissão oral, ou do jogo educativo, que introduz

conteúdos escolares e habilidades a serem adquiridas por meio da ação lúdica”.

Outros autores também enfatizam o uso o jogo nas práticas educacionais. Segundo Abreu (1993), os jogos são importantes na escola porque fazem parte do universo infantil; são objetos sociais que trazem dentro de si uma infinidade de conteúdos que integram as disciplinas escolares.

3.2. JOGO COM REGRAS

Uma das maiores queixas dos professores na atualidade é sobre a falta de limites e a dificuldades dos alunos em seguir regras.

O jogo é um ótimo instrumento para a aprendizagem de regras sociais, pois através do jogo de regras tem-se a possibilidade de estimular os educandos a perceber e respeitar o outro, vivenciando e respeitando as regras do jogo, pois conviver com o outro exige o respeito aos limites. O limite imposto pelo outro.

Leontiev (1988, p. 139) salienta que “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.

Assim sendo, quando jogam, as crianças seguem as regras e muitas vezes até criam suas próprias regras, passando a ter uma compreensão maior de como o mundo funciona e de como poderão lidar com ele à sua maneira.

3.3. ALFABETIZAÇÃO

O conceito de alfabetização possui inúmeras interpretações em nossa sociedade:

segundo Ferreiro (2010) alfabetização significa: “ação, processo ou efeito de alfabetizar”.

Para Rangel (2008) alfabetização em seu sentido próprio, específico, envolve o processo da aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita.

Carvalho (2009) define alfabetização no sentido restrito de aprendizagem inicial da leitura e escrita, isto é, a ação de ensinar (ou o resultado de aprender) o código alfabético, ou seja, as relações entre letras e sons.

A alfabetização é o domínio de um conjunto de técnicas, procedimento e habilidades necessárias para a prática da leitura e da escrita. São habilidades que permitem ao indivíduo a liberdade e autonomia necessárias para se expressar da maneira mais clara e adequada possível para seu melhor convívio no meio social.

4. OS DILEMAS NA ALFABETIZAÇÃO

Muitos professores alfabetizadores se perguntam: _ “Qual o momento certo para a criança aprender a ler e escrever?” _ “Será que meu aluno está apto a esta aprendizagem?”

Sabe-se que a alfabetização é um processo complexo, e como todos os outros saberes, não inicia quando a criança entra na escola. Ferreiro e Teberosky (1991) já mostraram plenamente que as crianças fazem muitas hipóteses sobre a escrita antes mesmo de entrar em sala de aula e que essas hipóteses variam em função do ambiente em que elas vivem, pois é uma construção que depende do meio sócio-cognitivo.

Sendo assim é importante que os professores, ao iniciar os alunos às práticas de leitura e escrita, o façam de forma que todos os níveis de conhecimento sejam contemplados, pois assim sempre haverá um material que irá interessar um determinado tipo de aluno.

Na aula do tipo convencional, em que o professor decide qual o conhecimento que será transmitido aos alunos, o que acontece é que, uma parcela da turma considera o material tão difícil que se sente incapacitada de acompanhar o que o professor pretende, com reflexos na sua autoestima; uma parcela acompanha e é desafiada pelo assunto, e outra parcela já domina de tal forma o mesmo que não precisa prestar atenção.

A alfabetização precisa ter sentido para o aluno, pois não se reduz apenas decifrar o código escrito, nem tampouco ao domínio das primeiras letras.

Antunes (1998, p. 37) alerta: “Jamais pense em usar os jogos pedagógicos sem um rigoroso e cuidadoso planejamento, marcado por etapas muito nítidas e que efetivamente acompanhem o progresso dos alunos.”

5. O JOGO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Já é consenso entre os autores a importância do jogo na prática de Alfabetização, principalmente a partir da implementação da Lei 11.274, de fevereiro de 2006, que ampliou o ensino fundamental para nove anos, iniciando o processo de escolarização aos 6 anos. Barbosa pondera:

Entrar com seis anos na escola, aprender a gramática desta instituição, compreender seu funcionamento não é tarefa fácil para uma criança. Construir um pensamento sobre a leitura e a escrita, sobre o mundo que nos cerca, adquirir hábitos de estudos, dar significado à cultura escolar é um processo longo e complexo. É muito mais difícil, especialmente em uma sociedade tão pouco letrada e escolarizada como a nossa. (Barbosa,2009,p.6)

Sendo assim ao disponibilizar os jogos aos alunos durante o processo de alfabetização é possível alcançar inúmeras ações que possibilitam uma aprendizagem eficaz. Como denotam as pesquisas de Queiroz (2003) o jogo pode ser extremamente interessante como instrumento pedagógico, pois incentiva a interação e desperta o interesse pelo tema estudado, além de fomentar o prazer e a curiosidade.

O jogo não deve estar presente em sala de aula somente no momento do brincar, como se vê em muitas práticas escolares, onde se separa o momento do brincar e do jogo e o momento de aprender. Este deve ser utilizado durante as práticas de alfabetização como um prazeroso instrumento de aprendizagem, servindo de aliado dos educadores no desenvolvimento da leitura e da escrita. Deve estar presente nos planos de aula dos educadores. Substituindo as práticas de alfabetização tradicional, como folhas impressas ou até mesmo cartilhas, onde os alunos realizam exercícios repetitivos e enfadonhos sem nenhum sentido, causando o desinteresse dos alunos pela aprendizagem da leitura e da escrita. Os alunos necessitam de práticas desafiadoras que lhes motivem. Como denotam as pesquisas de Aguiar (2001), o jogo é reconhecido como meio de fornecer à criança um ambiente agradável, motivador, planejado e enriquecido, que possibilita a aprendizagem de várias

habilidades.

6. PERCURSO DA PESQUISA

Neste capítulo serão abordados os aspectos da sala de aula observada e os jogos construídos pela professora.

6.1 A SALA DE AULA E A TURMA OBSERVADA

A turma observada é composta por 17 alunos 9 meninas e 8 meninos.

A sala de aula possui mesas redondas, onde os alunos sentam em grupos .

Os jogos estão guardados em prateleiras abertas e baixas, lugar de fácil acesso dos alunos.



Fig. 1 – Aspecto da sala de aula e alunos jogando.

Ao chegarem na sala, os alunos foram escolhendo um jogo e se agrupando de acordo com o número de componentes estabelecidos pelo jogo. Os jogos são confeccionados pela própria professora, que tem a preocupação em estabelecer que eles atendam a todos os tipos de necessidades e etapa de desenvolvimento

cognitivo do aluno.

Durante jogo a professora foi circulando entre as mesas, observando o andamento do jogo. Em poucos momentos interferiu na dinâmica e nas discussões, preferindo deixar que os próprios alunos resolvessem seus conflitos. Mas em muitos momentos aproveitou para fazer uma observação, propor um desafio.



Fig 2. A professora interferindo quando necessário.

Em conversa com os alunos descobri que o jogo preferido pela turma é o Jogo da Trilha. Este consiste em uma grande folha de cartolina com uma trilha. Cada jogador terá em mãos um carrinho ou aviõzinho que irá percorrer a trilha. O jogador joga um dado e o número que aparecer no dado é o número de casas que o jogador irá andar. Se a casa tiver o som (v) em alguma parte da palavra o jogador ganha uma ficha. Nesta trilha não ganha o que chegar primeiro ao final da trilha. E sim aquele que tiver mais fichas quando for alcançado o final da trilha. Segundo me relatou em entrevista estes jogos valorizam os saberes, atendendo os diferentes níveis de conhecimentos das crianças e são jogos onde a “sorte” é o principal elemento para que ninguém se sinta inferiorizado ao perder uma rodada.

6.2.JOGOS CONFECCIONADOS PELA PROFESSORA



Fig 3 –Jogo da Trilha da letra V

Ao termino do tempo reservado para a atividade todos se preocuparam em guardar os jogos em seus devidos lugares cuidando para não perder peças.

A professora reserva diariamente uma hora (das 13h30 às 14h30) da sua aula para o trabalho com os jogos.

Para despertar o interesse da turma, cada conjunto de jogos é formado a partir de uma história geradora. Seleccionada a história, a professora faz, num primeiro momento uma tabela com todas as palavras principais de história, separando-as por grupos com 3, 4 ..até 10 ou mais letras.

Exemplo da tabela realizada para a história “O casamento do rato com a filha do besouro”

4	5	6	7	8	9	10
rato	filha	marido	besouro	costurar	mosquital	Cozinheiro
fiar	filho	vestido	besoura	carochal	trombetar	chiqueiral
cama	ratal	aranha	Rosinha	enrolar	trombetas	
doce	casar	comprar	besoral	mosquito	cachorral	
uvas	armar	abelha	aranhal	cozinhar		
gato	porco	chamar	carocha	cachorro		
	padre	comida	abelhal			
		bebida	amassar			

O passo seguinte é a seleção de imagens para representar cada uma das palavras da tabela e compor, assim o glossário, que fica exposto na sala até os alunos se apropriarem dos termos ou mudarem de história.

Selecionadas as imagens é feito o glossário, do qual daremos o exemplo de duas das palavras apenas:



Fig 4 – Glossário

A partir do glossário e da tabela são criados os jogos e as atividades.

Os jogos e as atividades são compostos de material para trabalhar a correspondência grafema-fonema, como os jogos de sons; material para a

aprendizagem das letras, como a sequência de letras, bingo da letra inicial, etc; material para trabalhar sílabas; palavras; frases e interpretação de textos. Com essa gama variada, são contemplados todos os níveis de alfabetização em que os alunos se encontrem.

Alguns exemplos de jogos que são confeccionados:

Jogos de sons: O objetivo desses jogos é o reconhecimento sonoro da presença de determinado som numa palavra (representada por uma imagem). É um dos níveis mais elementares dos jogos e pode ser jogado e vencido por alunos que estejam no estágio pré-silábico da alfabetização.

Geralmente é feita uma trilha, como a que foi relatada anteriormente, em que os alunos precisam encontrar o som de uma determinada letra. No caso dessa história, como a letra predominante dentre os personagens principais é a letra B, esse som será escolhido para o jogo da trilha, pois contempla as palavras abelha, abelha, besouro, besoura, besoural, trombetar, trombetas, trombeteiro. Algumas palavras que não constam da história também podem ser inseridas, pois o importante é que o som B seja bem identificado. O objetivo desses jogos é o reconhecimento sonoro da presença de determinado som numa palavra (representada por uma imagem). É um dos níveis mais elementares.

Sequência de letras: O objetivo desses jogos é fazer com que o aluno reconheça que existe uma sequência certa de letras, que deve ser seguida, e que essa sequência inicia da esquerda para a direita. Também pode ser realizado por alunos do estágio pré-silábico, pois existe um modelo para guiar o aluno nessa “escrita”. Esse jogo é realizado em duplas, e o importante é que as duas palavras tenham o mesmo número de letras, para que ambos os jogadores tenham a mesma chance de ganhar. Neste, os alunos recebem uma cartela com as duas palavras, que servem de modelo. As letras de um dos jogadores está recortada em forma de retângulo e a do outro tem alguma característica que a distingue, como, por exemplo, ser oval.

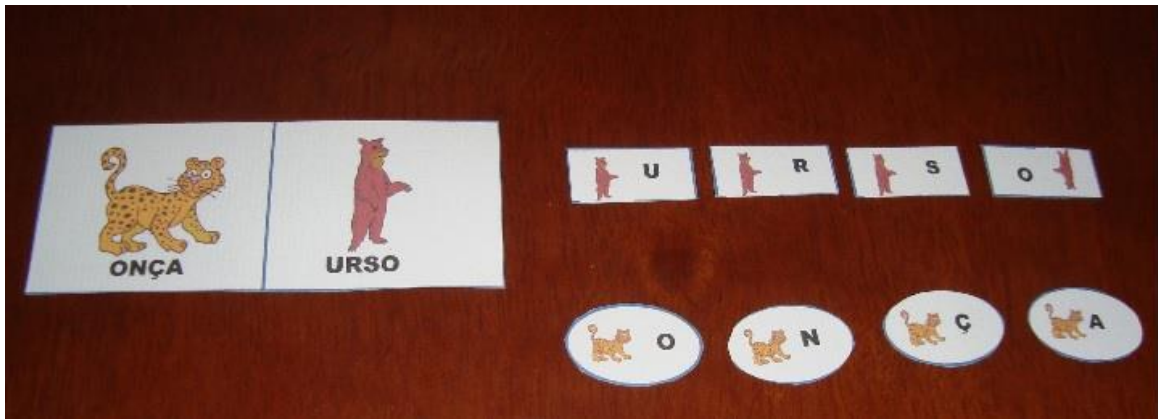


Fig. 5 Sequência de letras

Os alunos devem virar as fichas, embaralhar, e jogar como no jogo da memória. A regra principal é que as letras devem ser tiradas na ordem correta. O aluno que tem a palavra “urso” só pode jogar se tirar o U. Depois precisa procurar o R e assim sucessivamente. Este jogo é útil para os alunos pré-silábicos, que começam a estabelecer relações entre a escrita, sua sequência, e o som, e também para alunos silábicos, pois impõe-se o uso de todas as letras e não apenas uma para cada sílaba.

Bingo de letra inicial

Cada aluno recebe uma cartela onde está faltando a letra inicial de uma palavra como o exemplo abaixo:



Fig 6 – Bingo de letra inicial

Bingo da sílaba: Cada aluno recebe uma cartela com 4 sílabas. Ganha quem preencher sua cartela primeiro.



Fig 7 Bingo da sílaba

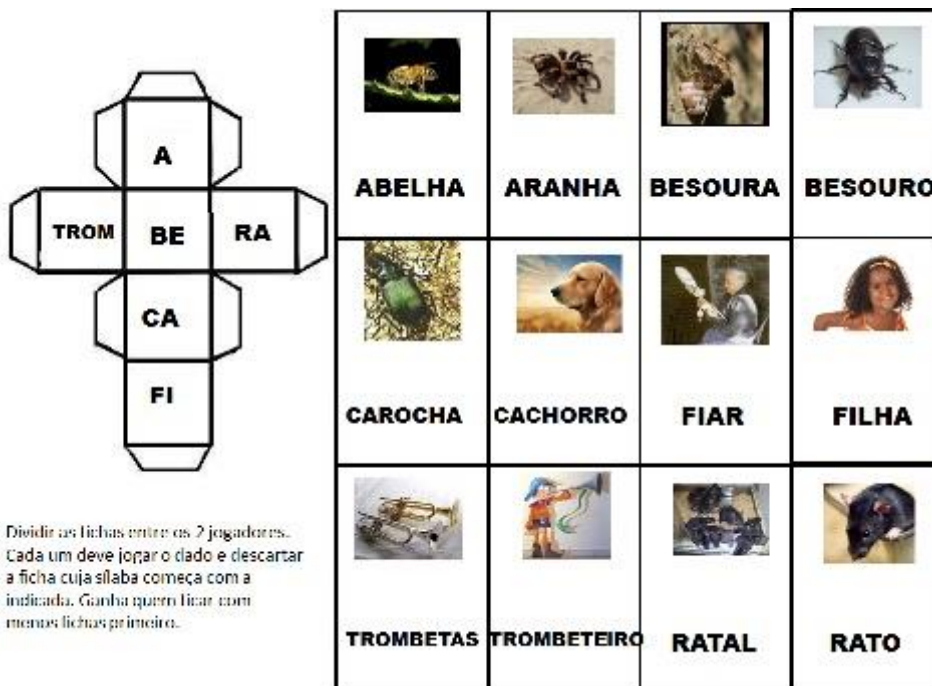
Cubo das sílabas:

Fig. 8 – cubo das sílabas

Jogo com frases: Escolhem-se duas frases com o mesmo número de palavras. Cada aluno recebe um envelope com a sua frase recortadas em palavra. Quem montar primeiro, ganha o jogo.

Interpretação de textos: em matéria de interpretação de texto não existem jogos, mas atividades, onde os alunos fazem e podem eles mesmos corrigir, sem o auxílio da professora. Não será abordado aqui pois requer uma demonstração.

7. ANÁLISE DA PESQUISA

Esta análise dos dados foi realizada a partir dos registros das observações em sala de aula e entrevista com a professora da turma.

A sala de aula possui mesas redondas, onde os alunos sentam em grupos, favorecendo a socialização no momento do jogo. Os jogos estão guardados em lugar de fácil acesso, possibilitando que os próprios alunos escolham aquele de sua preferência, trabalhando assim a autonomia, dando-lhes a oportunidade de escolherem o jogo de acordo com o seu nível de alfabetização.

A seguir, serão destacadas algumas falas da professora sobre os benefícios da confecção e uso dos jogos que constam da entrevista em anexo:

“Podemos criar e produzir jogos para todo o tipo de conteúdo que queiramos trabalhar, ou seja, jogo para trabalhar os sons das letras, das sílabas, jogos para trabalhar a sequência de letras na formação das palavras, e frases”.

Nota-se por essa fala, que a professora é autora dos jogos e os faz para todos os níveis de dificuldade dos alunos.

“Sem dúvida, o uso de jogos na alfabetização proporciona momentos de alegria, diversão, prazer... para as crianças e esta relação lúdica com as aprendizagens produz autoconfiança, entusiasmo, bem estar e o querer estar na escola, ou seja, a escola passa a ser um lugar agradável, estimulante, descontraído onde as crianças gostam de estar”

Aqui é evidenciado o prazer e a alegria proporcionada pelos jogos.

“Outra vantagem do uso dos jogos é que se pode trabalhar com a heterogeneidade da turma, isto é, podemos confeccionar jogos para todos

os tipos de necessidade e etapas de desenvolvimento cognitivo”.

A professora em questão tem consciência da importância dos jogos em sua prática docente, e como eles propiciam dar conta de heterogeneidade da turma. Além disso, dá grande importância aos mesmos, pois reserva diariamente uma hora (das 13h30 às 14h30) da sua aula para esta atividade.

A utilização do jogo se mostrou uma estratégia potente para lidar com os diferentes níveis de aprendizagem.

8. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir da questão de pesquisa que foi analisar qual o diferencial nas práticas pedagógicas de uma professora da rede estadual de ensino, que há três anos consegue alfabetizar praticamente toda a turma do primeiro ano, é possível dizer que a pergunta foi respondida pois um dos diferenciais é o uso de jogos pedagógicos específicos para a alfabetização, sua confecção pela professora, e o tempo dedicado às práticas de alfabetização.

Os jogos são importantes, mas nem todos os jogos levam à alfabetização.

Como diz Piaget, 1998, p. 150, “a solidez do saber é função da atividade dispensada para sua assimilação”. Por isso, pode-se afirmar, que a alfabetização se dá através de jogos e atividades específicos de alfabetização e não através de jogos que tenham como objetivo específico a socialização, ou a compreensão do funcionamento da vida dos adultos. Não que esses aspectos não sejam relevantes e desejáveis.

Entretanto, quando a “atividade dispensada para a sua assimilação” é realizada em forma de trabalho de grupo, como é o caso dos jogos utilizados pela professora em questão, retomamos novamente Piaget, 1998, p. 150 que afirma: “o trabalho em grupo é, em princípio, mais *ativo* que o trabalho puramente individual,”

Como esta pesquisa trata de um estudo de caso, não é possível generalizar, mas pode-se sugerir que uma pesquisa do tipo experimental seja realizada para verificar se, com materiais instigantes, mas somente realizados em forma de atividades obtém-se o mesmo resultado que esta professora obtém a partir do uso de jogos.

REFERÊNCIAS

ABREU, A. R. **O jogo de regras no contexto escolar**: Uma análise na perspectiva construtivista. Dissertação de mestrado. São Paulo; USP, Instituto de Psicologia, 1993.

AGUIAR, J. S. **Jogos para o ensino de conceitos**: leitura e escrita na pré-escola. Campinas: Papyrus, 1998.

Almeida, M.T.P **Jogos divertidos e brinquedos criativos**. Petrópolis, RJ: Vozes,2007

ALMEIDA, P. N. **Educação Lúdica**. São Paulo: Edições Loyola, 1987.

_____. **Educação Lúdica – Técnicas e Jogos Pedagógicos**. Rio de Janeiro: Loyola, 1995

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 8ª ed. Petrópolis, R.J: Vozes, 1998

GODOY, Arilda, Schmidt. **Introdução a pesquisa qualitativa e suas possibilidades**. RAE-Revista de administração de Empresas, São Paulo, v.35, n.2, p.57-63, 1995

MINAYO, Maria Cecília de Souza. *O desafio da pesquisa social*. In: MINAYO, Maria Cecília de Souza(org); DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa Social**: teoria, método e criatividade. 27 ed. Petrópolis: Vozes, 2008. p.9-29

PIAGET, Jean **Sobre a pedagogia**: textos inéditos, São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998

Rangel, A.P. **Alfabetizar aos seis anos**. Porto Alegre, RS: Ed. Mediação, 2008

RAPAPORT, Andrea.(org.). **A criança de seis anos no ensino fundamental de**

nove anos.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. (Org). **Brinquedoteca: a criança, o adulto e o lúdico.**

Petrópolis, RJ: Vozes, 2007

KISHIMOTO, M. T. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 12.ed.

São Paulo: Cortez, 2009b.

_____. **Jogos Infantis: O jogo, a criança a educação.** 15.ed. Petrópolis: Vozes, 2009a.

ANEXO: ENTREVISTA

Nome: Maria

Idade: 55 anos

Qual sua formação? Pedagogia - UFRGS

Tempo de formação? 10 anos

Quanto tempo que trabalha na rede pública? 7 anos

Quanto tempo trabalha com o jogo na alfabetização? E porque?

Há 6 anos, uma colega e eu fizemos o curso “Alfabetizar aos seis anos”, ministrado pela Professora Annamaria Píffero Rangel, na UFRGS. Naquele momento ficamos tão encantadas com a proposta de trabalhar com jogos que resolvemos adotar esta modalidade em nossas turmas imediatamente. Depois, recebi uma moça, orientanda da Professora Annamaria, que fez estágio na minha turma e no decorrer de seu trabalho ela foi confeccionando, explorando e usando muitos jogos em sala de aula.

Diria que esta convivência foi muito importante para que eu também me apropriasse (e não só as crianças!) do uso e criação de jogos de alfabetização. Digo isso porque nós professoras temos certa resistência em inovar nossas práticas. Em geral, queremos ter tudo “dominado” para só então oferecer às crianças e nesta forma de trabalhar o domínio passa a ser das crianças, ou seja, as próprias crianças vão desenvolvendo autonomia em relação ao manuseio e uso dos jogos e também em relação aos conteúdos trabalhados. Usando os jogos, as aprendizagens acontecem de forma diversificada, lúdica e prazerosa!

Enfrentou alguma dificuldade em usar o jogo nas práticas de alfabetização?

Penso que a maior dificuldade está em nós mesmas! Está na tentativa de vencer e ultrapassar nossa tendência à acomodação! Usar jogos em sala de aula provoca ruídos, movimentos, discussões, vibrações, enfim, num primeiro momento sentimos a turma desorganizada, agitada, barulhenta. Mas, aos poucos e na medida em que os jogos se tornam parte da rotina da turma, os ânimos vão se acalmando, as

crianças vão se apropriando de seus usos e vão participando ativamente de suas aprendizagens. Isto tem reflexos positivos nas relações das crianças com os colegas que passam a brincar juntas, conversar, combinar, negociar estabelecer acordos... e delas com as aprendizagens. Como diz a Professora Annamaria não podemos esquecer que as crianças que estão iniciando o ciclo da alfabetização no 1º ano do Ensino Fundamental, são crianças pequenas que gostam de brincar, cantar, pular, jogar... e portanto, têm pouca disposição para ficarem sentadas, imóveis por muito tempo.

Para você quais as principais contribuições do jogo na alfabetização?

Sem dúvida, o uso de jogos na alfabetização proporciona momentos de alegria, diversão, prazer... para as crianças e esta relação lúdica com as aprendizagens produz autoconfiança, entusiasmo, bem estar e o querer estar na escola, ou seja, a escola passa a ser um lugar agradável, estimulante, descontraído onde as crianças gostam de estar. É comum ouvir das mães que mesmo doentes as crianças querem ir a aula! Isto é muito bom!

Outra vantagem do uso dos jogos é que se pode trabalhar com a heterogeneidade da turma, isto é, podemos confeccionar jogos para todos os tipos de necessidade e etapas de desenvolvimento cognitivo. Segundo a Professora Annamaria quando se trata uma turma como um todo, como um bloco, só se atinge de 30 a 40% das crianças, as demais ou ficam aquém ou além das atividades propostas. A variedade de jogos que se pode produzir, certamente, servirão para abranger todas as crianças.

Como você avalia o jogo nas suas práticas ensino?

Existem vários tipos de jogos. Os jogos que usamos, e cujos modelos recebemos da Professora Annamaria, são jogos que valorizam os saberes, atendem os diferentes níveis de conhecimento das crianças e são jogos onde a “sorte” é o principal elemento para que ninguém se sinta inferiorizado ao perder uma rodada. Podemos criar e produzir jogos para todo o tipo de conteúdo que queiramos trabalhar, ou seja, jogo para trabalhar os sons das letras, das sílabas, jogos para trabalhar a sequência de letras na formação das palavras, jogos de matemática, etc. Posso afirmar que as aprendizagens adquiridas com o uso dos jogos são aprendizagens significativas,

pois são reguladas pelas próprias crianças. Quando as crianças usam o jogo de forma autônoma elas o fazem na busca de entendê-lo e dominá-lo para depois ir adiante, partir para uma etapa mais avançada. Por isso, é importante que se tenha à disposição das crianças uma boa variedade deles para que cada uma possa escolher o que for melhor para si.

Quanto tempo é reservado em seu planejamento para o jogo?

Geralmente, os dois primeiros períodos são reservados aos jogos, ou seja, desde que entramos na sala às 13h30min até a hora do lanche às 14h30min. Mas, uso-os também ao longo das atividades quando sinto que serão apreciados pelas crianças como bingo, trilha, forca, etc.