



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO

LORRANE ROMUALDO CAMPOS

**JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA O
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

BRASÍLIA- DF

2018

LORRANE ROMUALDO CAMPOS

**JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA O
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Final de Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade de Educação na Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Paula Gomes de Oliveira.

BRASÍLIA-DF

2018

LORRANE ROMUALDO CAMPOS

**JOGOS EDUCATIVOS COMO FERRAMENTA LÚDICA PARA O
PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Final de Curso apresentado ao curso de Pedagogia da Faculdade de Educação na Universidade de Brasília, como requisito parcial para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia. Defendida e aprovada pela banca examinadora abaixo assinalada em:

Brasília-DF, ____ de _____ de 2018.

Professora Doutora Paula Gomes de Oliveira. (Orientadora)
Faculdade de Educação/Universidade de Brasília

Professor Doutor Antônio Villar Marques de Sá. (Examinador)
Faculdade de Educação/Universidade de Brasília

Professora Doutora Solange Alves de Oliveira Mendes. (Examinadora)
Faculdade de Educação/Universidade de Brasília

Professora Doutora Liliane Campos Machado. (Suplente)
Faculdade de Educação/Universidade de Brasília

Brasília-DF, 2018

Dedico este trabalho aos meus pais que sempre me apoiaram e estiveram comigo durante todo período de desafios perante a minha formação e meus amigos de caminhada, que vivenciaram comigo cada etapa dessa jornada.

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por te me proporcionado o dom de viver, de adquirir sabedoria, discernimento e fé. Sem ele não somos nada.

Agradeço em especial aos meus pais, Cléia e Rivail e minha irmã Lorena, por me darem incentivos diários durante minha caminhada de formação com palavras de apoio e por estarem comigo nas diversas fases da minha vida, boas ou ruins.

Agradeço às minhas amigas e colegas de faculdade que acompanharam e compartilharam comigo as mesmas alegrias, estresses, tristezas no percurso da graduação: Ingrid Louize, Kézia Andrade, Laryssa Pereira e Thayline Oliveira.

Um agradecimento para minha melhor amiga Girlene Costa, por dividir comigo momentos desde o meu ingresso na Universidade de Brasília e toda minha trajetória de vida, por apoiar meus sonhos e sempre me incentivar nas coisas que eu almejo e principalmente pela lealdade de sua amizade e carinho.

Agradeço à minha Orientadora Paula Gomes, pela paciência, por me orientar no momento de grande importância, e por ter me conquistado pelo carisma durante as aulas e pelo apoio recebido.

Aos professores da Faculdade de Educação pelas experiências que proporcionaram, cada aula, palestra, trabalho que só agregou e enriqueceu essa graduação.

À banca examinadora, que se dispôs a estar presente para avaliar e contribuir para este trabalho.

Por último, agradeço a todos aqueles que não foram citados, mas que acompanharam minha jornada, meus medos, estresses, anseios e compartilharam comigo momentos durante o período.

RESUMO

O presente trabalho buscou investigar de que maneira os jogos educativos contribuem no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais, especificamente em duas turmas de 1º ano e uma do 2º ano do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos são: analisar como os alunos dos anos iniciais interagem com os jogos educativos propostos em sala; apresentar os jogos educativos com um elemento que contribuiu para o processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais; entender a percepção da professora em relação aos jogos educativos. Portanto, foi realizado um diário de campo, observação participante e uma entrevista semiestruturada com a professora dos alunos. Os resultados da pesquisa de base qualitativa foram encontrados nas respostas da professora e nos autores que compõem este trabalho, sendo a principal autora utilizada, Tizuko Kishimoto, que é uma pesquisadora dessa temática de jogos e também autores como Goulart e Mortatti que tratam da alfabetização. Com essa pesquisa foi importante perceber o trabalho com o jogo e suas contribuições na aprendizagem dos alunos.

Palavras-chave: Jogos Educativos. Alfabetização. Letramento.

ABSTRACT

The present work sought to investigate how educational games contribute to the process of literacy and literacy in the initial years, in the two classes of the first year and one of the second year of Elementary School. The specific objectives are: to evaluate how the students of the years begin the interaction with the educational games proposed in the classroom; presentation of educational games with an element that contributes to the process of literacy and literacy in the early years; Understand the teacher's perception of educational games. Therefore, a field diary, participant observation, and a semistructured interview with a student teacher were conducted. The results of the research were qualitative and were found in the answers of the teachers and authors that compose this work, being one of the main authors, Tizuko Kishimoto, who is a game researcher and also author like Goulart and Mortatti who deal with literacy. With this research it was important to realize the work with the game and its abilities in student learning.

Keywords: Educational Games. Literacy. Literacy.

SUMÁRIO

PARTE I - MEMORIAL

| | |
|----------------------------|----|
| Minha vida, até aqui | 10 |
|----------------------------|----|

II PARTE - MONOGRAFIA

| | |
|------------------|----|
| INTRODUÇÃO | 17 |
|------------------|----|

CAPÍTULO 1. REFERENCIAL TEÓRICO

| | |
|---|----|
| 1.1 Infância, jogo e cultura..... | 21 |
| 1.2 Jogos Educativos..... | 26 |
| 1.3 Leitura e escrita | 29 |
| 1.4 Sistema de Escrita Alfabética (SEA) | 32 |
| 1.5 Escola e desafios | 35 |

CAPÍTULO 2. METODOLOGIA

| | |
|--|----|
| 2.1 Experiências e momentos que marcaram a trajetória do Estágio Obrigatório | 39 |
| 2.2 Analisando os jogos que possuem muitas finalidades educativas | 41 |
| 2.2.1 Jogo de Dominó | 41 |
| 2.2.2 Bingo de Letras | 43 |
| 2.2.3 Jogo de bingo com sílabas | 44 |
| 2.2.4 Jogo de Palmas..... | 45 |
| 2.2.5 Jogos de dados rimados | 47 |
| 2.2.6 Jogo de Relacionar | 48 |
| 2.2.7 Jogo da Memória..... | 49 |
| 2.3 Prática Pedagógica e o Jogo..... | 50 |

| | |
|----------------------------|----|
| CONSIDERAÇÕES FINAIS | 54 |
|----------------------------|----|

III PARTE - PERSPECTIVAS PROFISSIONAIS

| | |
|-------------------------------------|----|
| Minha vida, daqui para frente | 56 |
|-------------------------------------|----|

| | |
|-------------------|----|
| REFERÊNCIAS | 57 |
|-------------------|----|

LISTA DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1 - Jogo de dominó | 41 |
| Figura 2 - Bingo das Letras | 43 |
| Figura 3 - Jogo de bingo com sílabas..... | 44 |
| Figura 4 - Jogo das Palmas | 45 |
| Figura 5 - Jogo dos dados rimados | 47 |
| Figura 6 - Jogo de Relacionar..... | 48 |
| Figura 7 - Jogo da Memória | 49 |

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

| | |
|-------|--|
| DF | Distrito Federal |
| EF | Ensino Fundamental |
| EI | Educação Infantil |
| EM | Ensino Médio |
| PAS | Programa de Avaliação Seriada |
| PNAIC | Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa |
| SEA | Sistema de Escrita Alfabética |
| UnB | Universidade de Brasília |

PARTE I

MEMORIAL

MINHA VIDA, ATÉ AQUI

Este memorial é bastante significativo, pois aqui descrevo a minha trajetória estudantil desde os anos iniciais até a vida acadêmica no curso de pedagogia. Esses registros me causam boas recordações e pontos que foram positivos para a minha escolha de curso e segmento profissional.

TRAJETÓRIA ESTUDANTIL

Chamo-me Lorrane Romualdo Campos, tenho 21 anos, sou natural de Brasília-DF, sempre morei em Brasília. Nasci em 1997 no hospital Santa Marta em Taguatinga, Distrito Federal; de família de classe média, meu pai segurança auxiliar do Hospital Sarah e minha mãe artesã e estudante de enfermagem, estudei grande parte da minha vida escolar em colégio particular até o Ensino Fundamental (EF) e comecei a ser alfabetizada com quatro anos de idade em uma escolinha chamada Arigatô, na Ceilândia, onde fiz o Jardim de Infância I, II e III. Iniciei minha trajetória infantil nessa idade pois, devido à chegada da minha irmã mais nova, eu não consegui me adaptar de início a dividir toda a atenção que, a princípio, era somente minha, então meus pais acharam que estava na hora de me matricular em uma escola, e assim, eu poderia fazer novas amizades e minha mãe cuidaria melhor da casa e da minha irmã mais nova que demandava mais atenção.

A minha experiência com o Jardim de Infância foi muito boa, pude me desenvolver com facilidade, a turma tinha uma quantidade de alunos entre 16 e 20 crianças, a professora era muito carinhosa, suponho, que conseguia dar atenção a todos de forma igualitária, aprendi a ler sem muitas dificuldades, a atividade que eu mais gostava na escola era o balé, lembro-me até hoje de estar ensaiando com a professora e minhas colegas de sala para uma apresentação do dia das mães. Gostava muito de participar desses eventos.

Em 2004, com oito anos de idade, mudamos para a cidade que moro atualmente, São Sebastião. E, desde a primeira até a oitava série do Ensino Fundamental, estudei em um colégio chamado Escola Master. Tive experiências muito boas e amizades que carrego até hoje, mas inicialmente o processo de adaptação em um ambiente novo não foi nada fácil, fazer amizades, conhecer pessoas, estudar e me adaptar em uma nova escola, demorou um certo tempo, mas a Escola Master foi a instituição que me ajudou a formar grandes amizades e me ajudou a ter uma rotina de estudo. Sempre tinham muitas atividades de casa, caligrafia, simulados e provinhas, o que me estimulavam muito a estudar, era a época que todos reclamavam: “Ah não professora é muito dever de casa”, “ah não professora tem que copiar tudo isso?”, foi a partir de então que adquiri o hábito do estudo cotidiano fora da escola. Todos nós recebíamos um bilhete de acompanhamento das atividades de casa que tínhamos que entregar para os pais, e caso o aluno não fizesse a tarefa levava o famoso “carimbo negativo” escrito: “você não fez a atividade de casa”, isso era o modo como a escola garantia o acompanhamento dos pais na vida escolar dos filhos.

Até que, em 2006, a escola criou um método de estimular o estudante a ser um dos melhores alunos da classe. Para isso, passou a realizar as atividades e tirar as melhores notas que era o chamado “aluno destaque”, quando ganhávamos um porta retrato com nossa foto uniformizado em formato de estrela escrito: “Parabéns por ter sido aluno destaque da turma tal...” e continha a data do ano em que estávamos na época.

Eu achava o máximo ter uma foto minha com essa frase e ser reconhecida pelo meu estudo como uma das melhores alunas da turma. Mas hoje entendo que esse sistema de “recompensa” de um aluno é negativo, pois desqualifica a capacidade dos demais colocando uns melhores que outros.

A escola tinha muitos alunos de vários lugares do Brasil e alguns eram originários de outros países, iam desde a classe média até a classe alta. Professores do mesmo jeito, havia muitos professores que não eram brasileiros, tive dois professores de fora, um da Espanha que era professora de espanhol e um do Uruguai que era professor de história, inclusive um dos melhores que eu já tive, mas todos eram, em sua maioria, excelentes profissionais independentes da sua origem.

As matérias que eu me identificava e tirava as melhores notas eram sempre gramática, ciências, história e matemática, apesar de que, no início, matemática era

complicada devido à mudança de uma professora na época. Lembro-me que tive que recorrer ao reforço escolar de matemática, pois não conseguia aprender com a metodologia dela, ela não aceitava outro tipo de cálculo, era muito voltada ao que o livro mostrava e às fórmulas prontas que ele dava e eu não me identificava com a maneira de explicar. Foi um dos piores momentos da minha vida, me sentia sem estímulo de ir à aula ou de estudar, pois não entendia nada, e as atividades sempre eram um martírio para mim até que recorrer ao reforço escolar foi a melhor opção.

Nos anos seguintes, após o reforço, consegui me adaptar melhor na escola. Resolvia as atividades mais tranquilamente e pude ter um retorno significativo com relação às minhas notas. Até que meu mundo caiu novamente, agora seria a física meu maior martírio. Tive também que recorrer ao reforço escolar, mas sempre fui aluna mediana em tal disciplina.

Na época que estudei na Master nunca tive notas baixas, mesmo com minhas dificuldades em física e matemática sempre tirei notas boas, porém na época meus pais estavam muito insatisfeitos com a escola, por ser particular sempre tinham trabalhos e coisas para o aluno fazer que valiam nota e que os pais tinham que arcar, como por exemplo a “Festa dos Estados” que contava nota para educação Física. Esse evento ocorria todo ano e a escola cobrava uma quantia em dinheiro para arcar com as custas do evento e como era um evento em que os alunos apresentavam danças típicas de países e estados para os pais e familiares, o aluguel das roupas era cobrado.

Esse tipo de atividade desagradou muitos pais e familiares que tinham seus filhos matriculados na escola. A escola levava o apelido de “mercenária” porque visavam muito a ideia de ganhar dinheiro, e muitos não concordavam com isso, pois praticamente o aluno que pagava para ter sua nota na matéria e não havia outro tipo de atividade para quem não quisesse participar. Devido a essa insatisfação por parte dos meus pais e a situação financeira nossa ter mudado também, meus pais decidiram me colocar em um colégio público.

Em 2014 foi o ano em que ingressei pela primeira vez, no ensino público. Era uma escola chamada Centro Educacional São Francisco apelidada aqui na região como Chicão, pois a escola tem uma estrutura totalmente nova se comparada com as demais escolas públicas de São Sebastião e talvez até do DF. A escola era enorme se comparada com a realidade que até então eu tinha; a Escola Master era pequena

e bem fechada, já o Chicão, possuía três pátios e várias salas, possuía escadarias bem dinâmicas uma em forma de círculo e outra mais tradicional no pátio principal, uma rampa para estudantes cadeirantes, uma parede totalmente desenhada pelos estudantes e uma quadra de esportes com banheiros que continham ducha para todos os alunos. Era uma realidade na qual eu nunca tinha visto e o mais curioso era que a escola tinha dois guardinhas trabalhando e tinha também a mascote da escola, uma cadela chamada chica, que era amiga fiel dos guardinhas e só saía pela escola ao lado deles, sempre muito dócil.

Quando ingressei, meus pais ficaram muito preocupados com a realidade da escola pública, pois sempre teve a fama de o ensino ser fraco e conter um público de alunos de todos os tipos, desde os que querem realmente estudar e os que são marginais, no sentido de mexerem com coisas erradas, menores infratores, dentre outros. A princípio, fiquei muito assustada com essa realidade comecei a estudar na parte da tarde e fiquei chocada, pois a matéria que os alunos do primeiro ano do Ensino Médio (EM) estavam vendo em matemática era equação de primeiro grau, coisa que eu já tinha visto na quinta série no colégio particular. Fiquei muito assustada, pois vi o tamanho atraso que eles se encontravam e eu estava em uma sala que tinha a fama de conter muitos alunos considerados menores infratores, ou repetentes.

Em uma semana de aula, eu não tinha visto nada de novidade na escola em relação aos conteúdos, infelizmente a estrutura não condizia com a qualidade do ensino e nesse momento eu já queria voltar para minha escola antiga, a escola Master. Sofri muito preconceito por ser ex estudante de escola particular, todos achavam que eu era “patricinha”; foi muito difícil fazer amizade, todos me discriminavam. Nesse período meu pai tinha concordado com o fato de me matricular novamente na escola particular que eu estudava e me tirar da pública.

Na semana seguinte, eu tive aula novamente de matemática e o professor passou uma lista chamada “lista de preparação para o PAS-UnB”, eram mais de cem exercícios de matemática. Lembro-me que eu fiz em casa e levei o exercício todo pronto na semana seguinte, o que eu não havia entendido é que esse exercício era pra ser realizado aos poucos durante as aulas, quando mostrei meu exercício todo feito, o professor ficou chocado, logo foi perguntando onde eu havia estudado, quando disse que vinha de uma escola particular ele falou que eu tinha que passar para a turma da manhã, porque meu nível era totalmente diferente dos alunos da tarde, então

levou meu exercício para a secretaria e conversou com a coordenadora, logo me mudaram para a turma da manhã. Era primeiro ano turma B, foi somente lá que eu realmente vi outra realidade escolar. Apesar de ser na mesma escola, os conteúdos eram diferentes do que eu já tinha visto, o assunto era novidade e os alunos tinham um outro perfil. Todos eram muito esforçados. Fiz amizade rápido e tive professores maravilhosos que contribuíram de forma grandiosa para a minha vida acadêmica.

O que mais me marcou na vida escolar foi meu Ensino Médio na escola pública, pois lá tive professores sensacionais que tinham métodos e formas criativas para facilitar o conhecimento do aluno. Poderia numerá-los, mas todos foram marcantes, sem exceção, cativavam o aluno de uma forma única e valorizavam a livre escolha e opinião com relação às atividades, diferente da escola Master onde o ensino era muito cobrado, mas era um ensino mecanizado, e o professor passa todo o conhecimento e o aluno somente recebe, sem questionar.

Algumas figuras importantíssimas e muito especiais que foram a base no ingresso da minha vida acadêmica foram meus professores de português, química, biologia, matemática e espanhol, na verdade todos como eu já disse, mas esses impulsionaram de forma muito positiva, todos tinham formas de dar aula de uma maneira encantadora e muito criativa, não havia um estudante que não elogiasse as aulas e tinha o prazer de frequentar essas disciplinas. Ficávamos com os olhos brilhando nas aulas, coisas que não aconteciam na minha escola anterior. Eram aulas gostosas, cheias de piada, mas que a gente aprendia de uma maneira muito significativa e inesquecível. Foram professores que marcaram minha vida.

Por gostar muito de estudar, principalmente essas disciplinas, a escola tinha uma maneira de incentivar os alunos a se manterem bons o ano todo, pois sempre saíam muitos passeios a fora, como cinema, shows, exposição da feira do livro e tudo sempre de graça, e quem os convocados a ir, eram os melhores alunos; o primeiro ano, turmas A e B eram as turmas mais elogiadas do colégio pelos professores. Eu achava o máximo estar na lista de vagas desses passeios que a escola proporcionava.

A escola realizava um evento chamado chica de ouro, os alunos faziam um filme no qual eles eram os protagonistas do próprio filme, era um projeto de português onde o professor passava as obras famosas de Machado de Assis, Anísio Teixeira, dentre outros e os alunos escolhiam e liam o livro e eram as possíveis obras que caíam no Programa de avaliação Seriada (PAS), e o melhor filme apresentado

ganhava o troféu chica de ouro. Durante o bimestre também, fazíamos muitas redações de preparação do PAS o que me ajudou bastante a desenvolver esse lado, e era uma coisa que eu tinha muita dificuldade.

Devo dizer que minha vida escolar foi muito marcada por momentos e profissionais que contribuíram decisivamente no meu ingresso na UnB, sempre quis o curso de pedagogia, desde muito nova sonhava em ser professora, e o contato maravilhoso que eu tive no meu Ensino Médio com professores excelentes aumentou ainda mais a minha paixão pela área educacional.

Pretendo ser o mesmo tipo de profissional que eu tive contato na minha vida escolar do Ensino Médio, que cativava e marcava os alunos com métodos e formas facilitadoras de ensino, que proporcionava as melhores aulas de uma forma muito natural. Sem dúvida, uma frase que carrego comigo e um professor me disse uma vez: “ não importa onde estudamos, o que importa é a maneira como estudamos”, ou seja, o trabalho que é realizado por profissionais que realmente querem fazer a diferença é muito gratificante e marcam decisivamente a vida de qualquer estudante. Escolhi pedagogia porque quero ser o diferencial na vida dos meus alunos, assim como tive professores que fizeram a diferença na minha vida.

CURSO DE PEDAGOGIA

Ingressei na universidade graças ao programa de avaliação seriada (PAS), foi o momento mais feliz da minha vida. Sempre sonhei em ser professora e agora o sonho estava se concretizando.

Durante todo o curso tive momentos positivos e negativos, matérias que gostava muito de frequentar e matérias das quais desconsiderava totalmente, mas em nenhum momento pensei em desistir do meu sonho. Tive professores excelentes principalmente se tratando da parte de Educação Infantil (EI), o que me fez pensar em uma monografia nessa vertente.

Obtive muitas experiências na área de educação graças aos estágios que consegui por meio da faculdade. Cada estágio, sendo obrigatório ou não, me proporcionava uma realidade da qual eu não tinha noção, conciliar a prática com teoria se fez necessário para a minha atuação profissional e de acordo com essa realidade pude notar muitas questões em relação à prática docente que me impulsionaram na

minha escolha pelo tema da monografia, uma delas é como o professor impulsiona o aprendizado aos alunos de acordo com sua prática, utilizando mecanismos facilitadores que cativam a criança e a condicionam a um melhor desenvolvimento em sala. Sem dúvidas, a maneira de dar aula é o diferencial de uma boa aprendizagem e nas séries iniciais isso não seria diferente.

Não posso deixar de considerar de extrema relevância matérias como Libras, Processo de Alfabetização, Língua Materna, Educação Infantil, Educação de Adultos e outras que tiveram um importante significado na minha vida profissional. Saber lidar com um aluno surdo, por exemplo, numa classe inclusiva, saber diferenciar os diferentes níveis de aprendizado de cada aluno no seu processo de alfabetização e letramento, e saber que a educação de adultos também é uma outra realidade e que se deve levar em consideração o contexto a qual o aluno está inserido e toda a sua vivência, todos esses elementos foram fundamentais para a prática pedagógica a qual farei parte.

Pude relatar aqui um pouco da minha trajetória escolar e contar as contribuições de algumas disciplinas realizadas durante o curso de pedagogia na Universidade de Brasília, o que me impulsionou para uma área específica de segmento que é a Educação Infantil e o que tiro de toda a minha experiência e as contribuições que recebi, é que o trabalho realizado com amor e dedicação proporciona resultados positivos na vida das pessoas. Foi um processo maravilhoso fazer um relato da minha vida escolar, pois tudo o que passei moldou as escolhas que fiz e me impulsionou hoje nos meus objetivos, que é ser uma grande profissional da educação.

PARTE II

MONOGRAFIA

INTRODUÇÃO

A infância é retratada como a fase em que a criança começa a desenvolver a sua identidade. Toda criança é pertencente a um ambiente social que proporciona meios para que ela se desenvolva e seja parte integrante de um mundo a qual ela desconhece.

A escola é o contato direto que a criança terá com uma realidade próxima do mundo que ela está para conhecer, sendo o professor o principal elemento norteador para a formação de sua identidade.

Nos anos iniciais, a alfabetização e letramento são processos fundamentais para qualquer estudante, pois a partir da leitura, da escrita e interpretação dessa escrita, que se constrói a aprendizagem dos mais diversos conteúdos, a identidade de cada um, e o indivíduo se sente pertencente ao espaço que o rodeia.

Sabemos que a educação vem sendo modificada ao longo do tempo. A motivação em sala de aula vem se perdendo, visto que não há mais aquela cativação para com os conteúdos da escola que acompanhem ou até andem junto com a era digital a qual muitos desses alunos estão acostumados e têm contato com esses recursos em casa. A escola não consegue chamar a atenção do aluno em sala de aula perante os conteúdos, pois o professor na maioria das vezes só possui o quadro e o livro didático como recurso.

Além do mais, muitos alunos tiram notas baixas por não conseguirem acompanhar o ritmo da aprendizagem da turma e do professor, visto que cada um tem sua individualidade, principalmente nos anos iniciais em que turma é composta de forma muito heterogênea, com diferentes níveis de aprendizado e de dificuldades existentes numa sala diante da leitura e da escrita, podendo ser o fator que impulsiona o abandono escolar futuro, pois perante uma turma com muitos estudantes, o professor não consegue trabalhar de maneira mais individualizada ajudando cada qual com sua dificuldade. Existem crianças com o processo de alfabetização em

consolidação já bem adiantado enquanto, outras não reconhecem ainda muitas letras do alfabeto por exemplo.

O grande problema é que os que estão mais avançados se desempenham da melhor maneira nas demais matérias em comparação aos outros um pouco mais atrasados no processo de alfabetização e letramento, acarretando numa possível reprovação nas séries seguintes como o terceiro ano do Ensino Fundamental, causando total desestímulo e provável evasão escolar nas séries posteriores.

É preciso repensar as práticas pedagógicas em sala de aula, pois a leitura e a escrita são consideradas os processos mais importantes que um aluno dos anos iniciais vivencia que a partir daí que ele começa a entender o mundo a qual está inserido e a construir a sua própria identidade ocasionando na sua autonomia. O papel da escola nesse âmbito é justamente ser o portal de contato entre o que é conhecido e o que ele desconhece. O professor tem função primordial de ser esse mediador de aprendizagem e as suas práticas pedagógicas contribuirão para uma boa aprendizagem.

Há excesso de conteúdos presentes nos currículos escolares, mas o desafio é conciliar esses aprendizados de uma forma preparatória valorizando, também, a importância das identidades que cada aluno possui em sala de aula, como seres que, futuramente, serão os principais agentes com capacidade de mudança de realidades adversas presentes na sociedade.

É notório que as atividades que causam maiores resultados positivos, se tratando da educação nas séries iniciais, são as atividades que estimulam o estudante em relação a motivação para aprender. Temos visto a necessidade do educador em investir em práticas mais criativas, principalmente se tratando das séries iniciais, pois a motivação na aprendizagem, ou seja, o impulso, a vontade de aprender, é um fator que influencia decisivamente na continuidade da vida estudantil acarretando em decisões tanto boas, quanto negativas.

Consideram-se a leitura e a escrita as fases fundamentais de desenvolvimento e pertencimento da criança para a sociedade letrada, é a partir de então, que o conhecimento de outros conteúdos e leitura de mundo se tornarão eficientes para que elas modifiquem as estruturas presentes e se qualifiquem profissionalmente. Um elemento que pode trabalhar diversas competências em sala se tratando da alfabetização e letramento é o jogo educativo, pois é por meio dele que ocorre a

interação social entre seus pares e proporcionam a eles prazer e diversão, levando em conta também o desenvolvimento que muitos adquirem a partir dessas experiências de construção de identidade, além do mais, as crianças se sentem atraídas por essas ferramentas de entretenimento o que pode ser um aliado do professor na cativação e no engajamento da atenção deles ao aprendizado.

Este tema surgiu com o objetivo de refletir sobre como o professor pode utilizar, nas suas práticas pedagógicas, os diversos recursos que os jogos podem proporcionar para o engajamento da aprendizagem dos alunos na alfabetização e letramento, levando em conta a construção das identidades, o desenvolvimento dos alunos de forma lúdica e prazerosa, e o trabalho das dificuldades dos diferentes níveis de aprendizado que muitas crianças se encontram em sala de aula.

É importante utilizar ferramentas como jogos educativos que podem desempenhar a função de auxílio para que a criança desempenhe melhor entendimento das sílabas, da ortografia, da fonética das palavras, para que o processo de alfabetização e letramento seja da melhor maneira bem-sucedida, já que este é a base fundamental para o ingresso e entendimento dos demais conteúdos na área da educação.

A pesquisa é fundamental para que possamos refletir sobre os jogos educativos visto que é uma atividade lúdica que proporciona diversão além da aprendizagem propriamente dita.

Partindo desse princípio saberemos de fato o que os jogos proporcionam para esses estudantes, pontos positivos, negativos e algumas mudanças notórias nesse processo de desenvolvimento nos anos iniciais. “Como os jogos educativos podem ser utilizados pelo professor como ferramentas para o acompanhamento da alfabetização e letramento nos anos iniciais?”

Tentando responder a essas problemáticas, foram elaborados os seguintes objetivos:

Objetivo geral: Apresentar as contribuições dos jogos educativos no processo de alfabetização e letramento.

Objetivos específicos:

a) Analisar como os alunos dos anos iniciais interagem com os jogos educativos propostos em sala;

b) Apresentar os jogos educativos como um elemento que contribui no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais;

CAPÍTULO 1

REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 Infância, jogo e cultura

É notório que a infância é fase em que a criança naturalmente começa a explorar o mundo e interiorizar o seu conhecimento perante a ele, utilizando como mecanismos a ludicidade, a imaginação, a criatividade e o prazer.

Sabemos que no decorrer da história nem sempre ela esteve em evidencia enquanto indivíduo cheio de personalidade, a criança era vista como adulto em miniatura, isso veio a mudar pois perceberam que a maneira de agir, de pensar, eram diferentes, e valorizavam agora esse indivíduo dotado de uma personalidade própria, que traz com ele mecanismos de expressão e interpretação de mundo.

Quando se fala em infância os jogos, os brinquedos e as brincadeiras são elementos e artifícios usados por elas no modo como se expressam e interagem mantendo relações com seus pares, sendo o mais importante de tudo, por meio deles se obtém conhecimento e aprendizado.

Por algum tempo, o brinquedo e o jogo ganham atenção dos historiadores das mais diferentes áreas do conhecimento, alegam que por meio dessas interações a criança constrói sua própria aprendizagem e conhecimento e principalmente na área educacional o foco nessa perspectiva é muito levado em consideração.

A infância é marcada pelo processo de desenvolvimento cognitivo e motor e é a fase onde tudo que a criança venha a explorar ela o faz de forma sempre levando em conta a sua ressignificação de mundo por meio da brincadeira, se apropriando e utilizando o jogo como algo pertencente à infância propriamente dita.

Porém, existe uma diferença entre brincadeira e jogo. Segundo Bastos (2014, p. 8):

Fazendo a distinção entre jogo e brincadeira pode-se dizer que o jogo é a atividade com regras que definem uma disputa “que serve para brincar” (aspas do autor) e brincadeira é o ato ou efeito de brincar, entreter-se, distrair-se com um brinquedo ou jogo.

Alguns autores irão considerar essas distinções de extrema importância, pois como se tratam de recursos formadores de sujeitos assim tratados por Volpato (2002), cada qual interfere na formação do indivíduo, de acordo com suas distintas finalidades.

Se tratando do significado de jogos na sociedade em tempos remotos e o que consideramos hoje, Volpato (2002) comenta que na visão de Huizinga (1996) os jogos ocupam lugar na sociedade e estão intimamente relacionados com a cultura dos povos, pois eram utilizados muito em cerimônias religiosas e rituais, por meio deles os povos garantiam a prosperidade e a harmonia para os anos seguintes, sendo um fortificador das relações familiares.

O jogo era visto como algo que traria à sociedade uma espécie de benevolência, o prazer, as relações harmoniosas com seus pares e todo o aparato positivo trazido por ele, deveriam ser mantidos até a próxima cerimônia, a crença se baseava em manter as competições e a harmonia, e a prática de jogar resultaria em resultados positivos nos anos posteriores.

Os jogos e os divertimentos eram um dos principais meios de que dispunha a sociedade para estreitar seus laços coletivos e se sentir unida. Isso se aplicava a quase todos os jogos, e esse papel social era evidenciado principalmente em virtude da realização das grandes festas sazonais. (HUIZINGA, 1996 apud VOLPATO, 2002, p. 218).

Sendo fonte inicial dessa pesquisa, o jogo vem sendo discutido por muito tempo, na perspectiva de diversos autores como algo que pode ser trabalhado na educação como uma ferramenta de auxílio e mediação da aprendizagem. Mas devemos tratar, inicialmente, das diferentes concepções que o jogo traz na visão de alguns autores.

O jogo possui diferentes significados e depende da circunstância para dar o caráter “jogo”. Segundo alguns autores, principalmente Kishimoto (1994) fala que o significado de jogo é impreciso, difícil de definir.

O jogo é antes de tudo o lugar de construção (ou de criação, mas esta palavra é, as vezes perigosa!) de uma cultura lúdica. Ver nele a invenção da cultura geral falta ainda ser provado. Existe realmente uma relação profunda entre jogo e cultura, jogo e produção de significações, mas no sentido de que o jogo produz a cultura que ele próprio requer para existir. É uma cultura rica, complexa e diversificada. (KISHIMOTO, 2015, p. 30)

Ela considera que a cultura influencia naquilo que o indivíduo irá considerar por jogo. Um exemplo disso é quando uma criança indígena se diverte atirando arco e flecha em pequenos animais, é uma brincadeira que para a comunidade indígena é a forma de prepará-la para a subsistência da tribo, ou seja, para uns é jogo e para outros é preparo das atribuições futuras.

Kishimoto (1994), destacou alguns dos autores como Gilles Brougère (1981,1993) e Jacques Henriot (1983,1989) que começaram a identificar algumas características. Uma delas é que o jogo é resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; também é considerado um sistema de regras e é tido como objeto.

Levando em consideração seu significado, o jogo muda de sentido em cada contexto a qual ele está inserido e de acordo com a sociedade a qual ele é pertencente, pois são as visões que vão sendo modificadas ao longo do tempo, uns podem considerar algo que traz prazer, e outros podem considerar que serve para uma espécie de treinamento de atribuições futuras. Vale salientar que muitos autores vão considerar o jogo como a principal ferramenta destinada a educar a criança.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo era visto como algo inútil, porém depois do Romantismo, século XIII, o jogo aparece como algo sério e destinado a educar a criança, influenciados por meio do modo de vida e da cultura das diferentes sociedades, que se têm as diferentes visões e utilizações do jogo.

O jogo possui caráter educativo, pois por meio dele são atribuídas preparações para atribuições futuras, ou seja, ele é um exercício para a obtenção de experiência que são passados de gerações para a geração.

Dois relações estão ligadas ao jogo, uma delas é que ele possui regras e a outra é que ele é um objeto, segundo Kishimoto (1994), o jogo tem que manter a sua finalidade lúdica, na verdade ele vem se contrapondo ao trabalho, pois acredita-se que a sua função é trazer relaxamento para aqueles que trabalham, considerado atividade inútil por alguns autores, e por outros, como algo que propicia conhecimentos e aprendizados. Porém Kishimoto afirma que se o jogo mantém sua função lúdica ele continua sendo jogo, caso deixe de lado a ludicidade passa a ser material pedagógico, e ambos também são objetos, porém vão depender da sua finalidade.

Sendo objeto podemos facilmente confundir o jogo com brinquedo, mas as suas características são diferentes:

Brinquedo é outro termo indispensável para compreender esse campo. Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização (KISHIMOTO, 1994, p. 108).

O jogo possui regras definidas, implícita ou explicitamente, mas devo destacar que a criança pode recriar situações mesmo com as regras existentes de uso, uma coisa não exclui outra, não é porque tem regras que a criança não possa recriá-las. Mas o brinquedo não tem um sistema de regras quanto ao uso, a criança manipula de acordo com a imaginação, a diferença é que é muito levado em consideração o contexto cultural característico do brinquedo, muitos foram feitos imitando a realidade que abarca a vivência e as atribuições sociais a qual cada pessoa se tratando de valores sociais deve cumprir. Ainda de acordo com a autora:

O brinquedo coloca a criança na presença de reproduções: tudo o que existe no cotidiano, a natureza e as construções humanas. Pode-se dizer que um dos objetivos do brinquedo é dar à criança um substituto dos objetos reais, para que possa manipulá-los (KISHIMOTO, 1994, p. 109).

É notório que assim como o jogo, o brinquedo também carrega em suas finalidades questões relacionadas à cultura, pois em muitos desses brinquedos fabricados se tem a miniatura de atribuições que cada gênero da sociedade irá se destinar, ou seja, as meninas, para o cuidado da casa e da família são brinquedos representados por bonecas e casinhas, enquanto os meninos brincam com brinquedos que trazem o reflexo do homem que cuida do lar, que trabalha, ou seja, o protetor do lar, representados por brinquedos como espada, armas, dentre outros.

Alguns autores como Benjamin (1984 apud KISHIMOTO, 1994), abordaram que o brinquedo teve seu surgimento não por fabricantes especialistas, mas por entalhadores de madeira, fundidores de estanho, entre outros, com a chegada do capitalismo a situação começou a se modificar, não eram mais essas oficinas que fabricavam o brinquedo, agora o principal foco era o lucro, passou-se então a serem fabricados por especialistas.

Não devemos negar que os brinquedos trazem consigo uma finalidade educativa, pois eles têm o intuito de preparar de certo modo a criança a se acostumar e reproduzir valores sociais.

Muitos dos brinquedos são fabricados para “ensinar” (aspas do autor) comportamentos, gestos, atitudes, valores, considerados “corretos” (aspas do autor) em nossa sociedade. Por isso, a maioria deles já vem pronta, catalogada, contendo todas as instruções de uso, idade, sexo, número de participantes, tempo de duração do jogo, bastas segui-las (VOLPATO 2002, p.220).

Levando em consideração que ambos, tanto o brinquedo e o jogo, possuem a finalidade educativa. Contudo Kishimoto (1994) ainda abordou sobre uma vertente de jogo em especial que traz consigo características muito explícitas de sua finalidade, que é o jogo educativo, muito utilizado em contexto escolar.

O jogo está carregado de requisitos que despertam na criança o prazer de jogar e se envolver no jogo, o que pode ser um artifício fundamental na cativação da criança. Quando ligados a conteúdos escolares também, pode propiciar a eles a vontade de aprender, sendo um facilitador em sala de aula das dificuldades que muitos enfrentam, o professor pode se utilizar dessa ferramenta para o trabalho do rendimento escolar dos alunos, principalmente daqueles que possuem maiores dificuldades. Existe uma frase bastante conhecida no senso comum inclusive e que faz jus ao que sabemos: “a criança aprende brincando”.

Essa ideia de utilizar o jogo como instrumento didático não é nova e sustenta-se na análise psicológica de que a motivação para o jogo - atividade que a criança realiza porque a natureza infantil é dada à não seriedade característica do jogo- é o prazer. (BROUGÈRE, 1995 apud (MARCOLINO; OLIVEIRA; AMARAL, 2014, p.103). Por isso propõem-se utilizar o jogo como recurso de ensino- um meio de seduzir a criança para aprender conteúdos sérios (MARCOLINO; OLIVEIRA; AMARAL, 2014, p.103).

Muitas escolas possuem jogos no contexto de sala de aula que trabalham a relação do lúdico com os conteúdos administrados pelo profissional da educação. Porém Kishimoto (1988 apud SOUZA et al. 2005), irá falar que existe uma diferença entre jogo e jogo educativo. O jogo educativo tem a finalidade primeira a aprendizagem junto com o lúdico, enquanto somente o jogo tem uma função lúdica de atender a satisfação e o prazer pessoal, pelo simples fator de entretenimento.

A palavra jogo, pode ser empregada com diferentes significados e em diferentes circunstâncias, acaba tornando-se imprecisa e de difícil definição. Isso porque situações como 'um gato que empurra uma bola de lã' (aspas do autor), 'um tabuleiro com piões' (aspas do autor), ou mesmo 'uma partida de xadrez' (aspas do autor), (ainda que disputada numa competição entre profissionais) são denominadas jogo. (KISHIMOTO, 1994 apud SOUZA et al. 2005, p. 668)

O jogo tem um significado amplo e leva muito em consideração o prazer e entretenimento, o jogo pedagógico possui um objetivo além a ser alcançado que é a apropriação de um conteúdo, porém ainda assim é considerado jogo, pois admite uma regra e não se espera um resultado certo. A criança joga com autonomia de manipular à sua maneira o determinado jogo proposto, e ainda se relaciona de forma lúdica com o jogo educativo.

1.2 Jogos Educativos

Com o intuito de sanar as dificuldades encontradas na alfabetização, os jogos educativos ganham atenção, pois são considerados como ferramentas auxiliaadoras e inovadoras para uma prática não traumatizante e prazerosa do processo de aprender a ler e a escrever nos anos iniciais.

Algumas autoras irão abordar diferentes concepções existentes sobre o que seria o jogo e irá colocar o jogo na alfabetização como um auxílio positivo para que os alunos de diferentes níveis alfabéticos, possam desenvolver-se perante a língua portuguesa expandindo o seu conhecimento.

Inicialmente as autoras irão trazer uma perspectiva do que seria o jogo:

Não sendo nosso objetivo, neste trabalho, aprofundar tal discussão, assumimos o jogo como uma atividade lúdica em que a crianças e/ou adultos participam de uma situação de engajamento social num tempo e espaço determinado, com características próprias delimitadas pelas próprias regras de participação na situação "imaginária" (aspas do autor). (LEAL et al., 2005, p.112)

É importante salientar que há duas classificações quanto ao jogo, que segundo as autoras, uma delas é o jogo como enredo e o outro é o jogo de regras. O jogo enredo é entendido assim, como a criação de papéis pela criança diante da realidade

à qual ela está submetida, ou seja, elas brincam exercendo papéis sociais e as regras desses papéis dão o sentido a brincadeira.

Os jogos de enredo, portanto, fazem com que as crianças experimentem a vida em sociedade e exerçam papéis sociais diversos, de modo que as regras sociais são o alicerce da brincadeira. Quando brincam de escola, as crianças obedecem às regras institucionais que nessa esfera funcionam. Quando brincam de organizar uma festa, atendem às regras que na sociedade ditam como são os encontros festivos (LEAL et al., 2005, p.112)

O jogo de regras, como o nome propriamente diz, a criança se apropria das regras que o jogo possui, sendo o foco voltado a essas regras que são fatores determinantes de como a brincadeira se dará. Há um controle de comportamento dentre os jogadores.

Os participantes do jogo centram a atenção na finalidade do jogo e no atendimento às regras compartilhadas. A situação imaginária fica latente. Ao jogar xadrez, por exemplo, a atenção volta-se nas regras, e não para o exercício de praticar o papel da rainha ou rei, mas a situação imaginária é que orienta os tipos de regra. (LEAL et al., 2005, p.112)

É importante salientar que o sistema de regras coloca a criança como autônoma para elaborar estratégias da melhor jogada, elas aprendem a conviver em grupo e formando diálogos perante à partida, sendo o consenso do grupo fundamental na conquista da vitória e a combinação de novas regras e estratégias, consolidando de forma intensa a interação social, e o mais importante é que aprendem a esperar seu momento, disciplinando-se diante da situação e tendo uma percepção mais aguçada diante da jogada.

Diante desse leque que se abriu perante ao jogo, os conhecimentos que esse traz e diferentes finalidades que eles têm, muitas vezes, educativas, pensou-se então em uma outra vertente de jogo, ou seja, o jogo educativo.

A preocupação perante uma educação de qualidade e que trouxesse para o ensino o prazer de aprender e a motivação para o conhecimento, tem sido a preocupação que muitos professores, ou pessoas da área educativa vem apresentando ao longo da história.

O jogo educativo ganha atenção principalmente nas séries iniciais, pois levando em conta o processo de leitura e escrita, momento crucial da criança para a aprendizagem também dos demais conteúdos, é um fator importante e que vem

sofrendo muitas dificuldades e decaimento no decorrer do período, notório pelo fato de muitos brasileiros não serem preparados para a elaboração de grandes textos e o entendimento de fato da língua portuguesa, assuntos esses que já foram abordados anteriormente.

A busca de alternativas para o alcance de um melhor desempenho escolar tanto por parte da escola como pelos alunos, vem considerando a ludicidade um grande aliado aos conteúdos, pelo poder de cativar as relações sociais e conduzir os alunos a um aprendizado mais prazeroso.

Para Luckesi (2005, apud SILVA, 2015, p. 104), ludicidade é um estado interno do sujeito que vivencia uma experiência de forma plena, é sinônimo de plenitude da experiência – considerando aqui “plenitude da experiência” como a máxima expressão possível da não divisão entre pensar/ sentir/ fazer. Segundo ele, a ludicidade não está diretamente relacionada a jogos e brincadeiras – embora nestas atividades comumente se vislumbre a ludicidade: como brincar de “cacique”, “baleado”, “escravos de JÓ”, se nosso corpo, nossa mente e nossa emoção não estiverem presentes no momento em que as estamos vivenciando? A ludicidade está, sim, relacionada à atitude interna do indivíduo que experimenta uma experiência de integração entre seu sentir, seu pensar e seu fazer.

A ludicidade assim entendida como a entrega da criança às atividades que proporcionam o pensar, o agir e o sentir de forma prazerosa podem ser encontradas nas práticas pedagógicas do professor em sala, elementos como músicas, quadrinhos, adivinhações, poemas, histórias, todos esses elementos podem trazer para a criança o prazer de se envolver inteiramente nelas.

Mas como estamos falando de jogos na educação, o professor deve considerar essas atividades como um marco extremamente importante e que também propiciaram esses elementos já mencionados, mas o mais importante, o professor pode fazer um acompanhamento mais especializado nos grupos participantes para saber o nível de cada um e a compreensão do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

1.3 Leitura e escrita

Ler e escrever não são apenas habilidades estabelecidas em torno da decodificação; muito mais do que isso, saber ler e escrever significa apropriar-se das diversas competências relacionadas à cultura orientada pela palavra escrita, para, dessa forma, atuar nessa cultura e, por decorrência, na sociedade como um todo. (ARAÚJO, 2007, p. 9)

A linguagem é algo pertencente à sociedade, na infância cada criança começa a compreender essa linguagem a partir de subsídios influenciados pela cultura da sociedade à qual ela nasce, que é uma sociedade letrada.

Segundo Goulart (2007), cada criança possui características que são influenciadas na maneira como cada qual escreve, essa forma de escrever muda de acordo com a subjetividade de cada um, condicionadas pelo contexto cultural em que elas vivem e também são elementos que sofrem influência devido a maneira como o professor trabalha a linguagem em sala de aula.

Na visão da autora, a apropriação de diferentes contextos de letramento das crianças é influenciada pelo nível de escolaridade dos pais. Aqueles pais que tem curso superior ou são alfabetizados, influenciam indiretamente o processo da linguagem dos filhos, pois as crianças acabam tendo maior facilidade e acesso a textos escritos, e participam rotineiramente de atividades com a escrita, ou são atravessados pela mesma.

A língua escrita está presente nas casas de variados modos e em atividades diversas: o interesse por atividades de leitura e de escrita manifesta-se de muitas formas entre as crianças. Observa-se também que crianças ocupam posições diferentes nas famílias, sobressaindo-se em algumas famílias um papel de bastante destaque para as suas posições. Um outro ponto a ressaltar é o investimento consciente de algumas famílias na escolarização das crianças e especialmente em aspectos ligados ao letramento. GOULART, 2007, p. 70)

Essa conexão facilita o desenvolvimento da linguagem escrita na escola, elas são mais perceptíveis aos discursos, sons, fonemas. É como se a criança tivesse um pré-requisito em casa, importante para a apropriação da leitura e escrita quando esta é ingressada na escola.

Vale salientar que o papel familiar nas relações escolares merece foco, pois é com o auxílio dos pais junto e com a ajuda escolar, que o desenvolvimento de

conhecimentos adquiridos pela criança ocorre de maneira não traumática, prazerosa e interessante. A intenção da família na educação é marcante nesse processo.

Essa influência da família proporciona na criança um pré conhecimento, em que ela aprende a utilização de diferentes usos da língua em contexto variados na sociedade, sabem e se apropriam desse conhecimento mesmo que não adquiriram a leitura e escrita. Isso é entendido como o processo de letramento da criança. Segundo Hamze (2018, p. 1), o letramento nada mais é que:

Letrar significa colocar a criança no mundo letrado, trabalhando com os distintos usos de escrita na sociedade. Essa inclusão começa muito antes da alfabetização, quando a criança começa a interagir socialmente com as práticas de letramento no seu mundo social. O letramento é cultural, por isso muitas crianças já vão para a escola com o conhecimento alcançado de maneira informal absorvido no cotidiano.

Como foi relatado, esses pré conhecimentos que o seio familiar proporciona à criança preparam-na para a aprendizagem da língua escrita e leitura, porém vale salientar que durante as pesquisas da autora, Goulart (2007), abordou um marco importante, pois as crianças que não têm pais alfabetizados ou que não auxiliam no processo de aprendizado dos filhos, essas crianças são mais aptas a terem maiores dificuldades na aprendizagem, pois suas relações com o mundo letrado são mais ocultas no seu entendimento, e primeiro contato no seio escolar acabam sendo a primeira porta para esse processo, diferente das demais, que nesse processo anterior as relações cotidianas propiciam a elas uma bagagem anterior e possibilitam a alfabetização.

Segundo Hamze (2018, p. 1), alfabetização é:

A alfabetização deve se desenvolver em um contexto de letramento como início da aprendizagem da escrita, como desenvolvimento de habilidades de uso da leitura e da escrita nas práticas sociais que envolvem a língua escrita, e de atitudes de caráter prático em relação a esse aprendizado; entendendo que a alfabetização e letramento, devem ter tratamento metodológico diferente e com isso alcançar o sucesso no ensino aprendizagem da língua escrita, falada e contextualizada nas nossas escolas.

Dentre essa problematização referente o quanto a família é importante e influencia no conhecimento da criança e na preparação desta para a alfabetização propriamente dita, vale salientar que autores, como Araújo (2007), consideraram outros problemas que temos enfrentado no processo de alfabetização, sendo um

deles referente às teorias que fizeram parte da educação brasileira por algum tempo, sendo eles o construtivismo e o interacionismo.

Na visão da autora o construtivismo considera como alfabetizado a criança que se apropria da base alfabética da língua escrita, ou seja, o português, e além disso, entende e constrói por si só o conhecimento.

Esse processo de aquisição/aprendizagem é entendido como predominantemente individual, resultante da interação do sujeito cognoscente com o objeto de conhecimento (a língua escrita). (MORTATTI, 2007, p.158)

Segundo Mortatti (2007), o construtivismo se baseia em algumas etapas e que o processo de desenvolvimento das estruturas cognitivas da criança é adquirido de forma natural, sem depender das intervenções de ensino e de condições socioculturais.

Porém vale salientar que o construtivismo foi criticado, por se apoiar na bagagem que a criança possui e então assim ser moldado pela escola o ensino propriamente dito. Essa visão faz jus ao levantamento anterior, em que crianças que não têm influência familiar dos pais sem escolarização ou com baixa escolaridade não têm bagagem, e o método não seria eficiente nesse sentido.

No Brasil, o construtivismo esbarra num grande complicador. Ao se apoiar na bagagem cultural de cada criança, a tendência é de que estudantes oriundos de famílias menos letradas enfrentem dificuldades. Essa lógica é confirmada pelos resultados do Saeb de 1999. Filhos de pais que nunca frequentaram a escola estão na faixa de desempenho abaixo da média nacional (170 pontos) na prova de Língua Portuguesa, numa escala que vai de 0 a 500. As crianças da quarta série do ensino fundamental nesta condição atingiram 161,3 pontos, contra 200,2 dos filhos de pais com nível superior de escolarização. Segundo o censo educacional de 2000, a média de estudo do brasileiro é de 5,7 anos. (KAMINSKI; GIL, 2011, p. 1)

Mortatti (2007), afirma que o construtivismo não pode e não pretende ser um método de ensino de leitura e escrita, nem, portanto tem uma didática nova, e que os alunos devem ser ensinados pela escola, cujo papel é impulsionar esses conhecimentos, e não somente levando em consideração a sua bagagem e o ensino individualizado de forma natural, mas ela precisa ser o suporte que os engaje na aprendizagem e torne-os, pertencentes à sociedade letrada.

Já o interacionismo assim tratados por ela, vem defender uma proposta diferente do construtivismo, colocando a interação de grupos sociais como elemento

que influencia a relação de ensino aprendizagem do aluno e o alfabetizado é aquele que sabe ler, escrever e produzir textos.

Como se sabe, desse ponto de vista interacionista, “alfabetização” (aspas do autor) designa o processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita entendidas como atividade discursiva, ou seja, quando se ensina e se aprende a ler e a escrever, já se estão lendo e produzindo textos (escritos), de fato, e essas atividades dependem diretamente das “relações de ensino” (aspas do autor) que ocorrem na escola, especialmente entre o professor e alunos. (MORTATTI, 2007, p.159)

Vale destacar que essas teorias não foram positivas no que tange à alfabetização nesse período e que deixou marcas de problematização no ensino hoje praticado, tanto o construtivismo e o interacionismo apostam na bagagem que o aluno possui. Porém, o interacionismo aposta nas relações do aluno com seu meio social, por isso podemos considerar que a criança sozinha não consegue se desenvolver inteiramente, e a escola que dará suporte e aperfeiçoamento no seu saber.

1.4 Sistema de Escrita Alfabética (SEA)

Ferreiro e Teberosky (1985) eram pesquisadoras muito importantes para entendermos como funciona o processo de alfabetização que as crianças passam. Com base na teoria da psicogênese da língua escrita, ela estabeleceu os diferentes níveis de aprendizado do indivíduo nesse processo de aprendizado. Segundo as autoras, assim chamados níveis de alfabetização constituídos por algumas fases: A primeira delas é o nível pré-silábico, a segunda o silábico, terceira etapa é silábico-alfabético e por último o alfabético.

Morais (2012), afirmou que o SEA é um sistema notacional criado pela humanidade, assim como também o de numeração decimal. Esse sistema é importante, pois constitui na representação da fala, e o indivíduo para se apropriar tem que compreender seu funcionamento e aprender as suas convenções.

O trabalho para o entendimento do sistema de escrita alfabética (SEA) não é fácil, como já dito antes a língua portuguesa tem muitas nuances e para que a criança compreenda essa relação e domine totalmente sistema ela passa por determinados processos.

Segundo o Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) (2012), que foi influenciado pelos estudos de Ferreiro (1985), traz a diferenciação desses

diversos períodos que as crianças dos anos iniciais do primeiro ano passam. O primeiro deles é o período pré-silábico:

(...) a criança ainda não entende que o que a escrita registra é a sequência de “pedaços sonoros” das palavras. Num momento muito inicial, a criança, ao distinguir desenho de escrita, começa a produzir rabiscos, bolinhas e garatujas que ainda não são letras. À medida que vai observando as palavras ao seu redor (e aprendendo a reproduzir seu nome próprio ou outras palavras), ela passa a usar letras, mas sem estabelecer relação entre elas e as partes orais da palavra que quer escrever. (PNAIC, 2012 p. 7)

Nessa fase a criança sabe que as letras formam palavras, mas não estabelecem uma conexão ainda com o som, e nesse período vale salientar que a noção de objetos grandes ou coisas grandes, ela identifica como sendo muitas letras.

No segundo período que é a fase silábica, a criança já começa a entender um pouco da estrutura das palavras e começam a colocar geralmente as vogais representativas de determinada palavra, por exemplo: M-Ã-O ela escreve A-U. Segundo o PNAIC (2012), no período silábico:

A criança descobre que o que coloca no papel tem a ver com as partes orais que pronuncia, ao falar as palavras. Mas, nessa etapa, ela acha que as letras substituem as sílabas que pronuncia. Num momento de transição inicial, a criança ainda não planeja, cuidadosamente, quantas e quais letras vai colocar para cada palavra, mas demonstra que está começando a compreender que a escrita nota a pauta sonora das palavras, porque, ao ler o que acabou de escrever, busca fazer coincidir as sílabas orais que pronuncia com as letras que colocou no papel, de modo a não deixar que sobrem letras (no que escreveu). (PNAIC, 2007, p. 7)

A fase silábico-alfabético a criança começa a identificar que os sons que pronunciamos compõem as sílabas das palavras, ela tende a colocar consoantes e vogais juntas formando a sílaba pronunciada, porém ainda ocorre alguns equívocos, mas essa é a faz é mais próxima do alfabético de fato, onde ela se apropria realmente do sistema de escrita alfabética (SEA).

(..) certas letras (como B, C, D, G, K, P, Q, T, V, Z) cujos nomes correspondem a sílabas CV (consoante – vogal), tendem a aparecer substituindo sílabas inteiras na escrita de crianças que se encontram nessa etapa. Assim, encontramos BLEZA para beleza ou LAPZRA para lapiseira. (PNAIC, 2007, p. 8).

Por último vem sendo o período alfabético que é o momento que a criança já se apropriou do sistema em si, ela forma palavras, entende seu significado, porém ainda a escrita é muito atenuada de erros ortográficos, mas a relação fonema grafema é bastante significativa.

(...) no período alfabético, as crianças escrevem com muitos erros ortográficos, mas já seguindo o princípio de que a escrita nota, de modo exaustivo, a pauta sonora das palavras, colocando letras para cada um dos “sonzinhos” (aspas do autor) que aparecem em cada sílaba. A figura 5 traz exemplos de escrita produzida por uma criança que chegou a essa última etapa do processo de apropriação do sistema alfabético. (PNAIC, 2012, p. 8).

É importante destacar que essas fases iniciais que a criança passa ocorrem no 1º ano do Ensino Fundamental, vale destacar que o PNAIC aborda também sobre as escolhas dos livros didáticos existentes na escola e o professor é que faz as escolhas desse material que será utilizado durante o ano letivo escolar.

Consideramos que o professor não pode se restringir apenas ao uso desse material, é que esse material deve ser adaptado as subjetividades do estudante, pois o livro traz uma perspectiva de saberes que a criança possui, contudo, sabemos que a realidade escolar traz questões como nível de desenvolvimento das crianças, a heterogeneidade da turma e o fato de que cada estudante aprende como o nível de desenvolvimento de estudantes e que uma sala é muito heterogênea, pois cada estudante aprende de acordo com sua subjetividade e seu ritmo próprio.

Levando em conta essas relações de nível, o professor tem a tarefa de adaptar as atividades para seus estudantes de acordo com o avanço individual de cada um, por isso a criatividade do profissional da educação é fundamental.

O livro é um objeto significativo e auxiliador do trabalho do pedagogo, porém ele pode trazer conteúdos que muitas crianças ainda não se apropriaram, causando assim uma desmotivação na realização dos mesmos.

A tarefa mais difícil do professor é atender individualmente cada qual com sua dificuldade, num processo de tentar conciliar o mesmo nível ou pelo menos, intervir de modo a ajudar aqueles que tem maior dificuldade para não ficarem atrasados se comparado com a turma.

Diante desses elementos que o PNAIC propõe, fica claro que a alfabetização deve ser marcada pelos jogos educativos, com o propósito de fazer com que a criança

reconstrua o SEA e que a socialização também facilita o aprendizado, pois é nas relações de ajuda uns com os outros que o desenvolvimento acontece.

Na alfabetização, os jogos são poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o SEA, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Ao utilizar o jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. No momento da brincadeira, os alunos podem compreender os princípios de funcionamento do SEA e podem socializar com os colegas. (PNAIC, 2012, p. 19).

Considera-se então que o jogo é um aliado da educação no processo de alfabetização pois contribui para o trabalho das especificidades e dificuldades dos alunos, além de ser um formador de relações com os pares e o professor ao utilizar esse artifício em sala ele consegue acompanhar e intervir quando necessário.

1.5 Escola e desafios

Levando em consideração o papel da escola na atualidade, é notório que hoje ela não é mais o único espaço que proporciona à sociedade o conhecimento e a informação. Tudo hoje é informação e o acesso é mais fácil devido às grandes redes de novas informações e a instituição escolar precisa estar pronta para que a sociedade se aproprie delas.

A escrita e a leitura na atualidade vem sendo marcadas de muitas mudanças devido à era da informação da qual fazemos parte, e não devemos esquecer que se tratando da língua, o português possui muitas nuances e modificações na sua estrutura, o que deixa o trabalho do profissional da educação cada vez mais complexo em sala de aula e as dificuldades de aprendizado do aluno ainda não foram sanadas o que faz com que os índices de rendimento na matéria sejam menores, se comparados entre as escolas nacionais.

No Brasil, no entanto, as avaliações realizadas pelos diferentes órgãos oficiais têm demonstrado que a maioria dos estudantes termina o ensino médio com dificuldades para ler um texto de média complexidade e para redigir textos adequadamente (FIORIN, 2007, p. 95).

O desafio da educação é fazer dos alunos grandes leitores e produtores textuais e além do mais, fazer deles figuras capacitadas para o mercado de trabalho que é muito exigente. A leitura e a escrita, ou seja, o aprendizado da língua, é a base fundamental para que se alcance os demais conteúdos cobrados na vida escolar, pois tudo é dependente e marcado por esse processo de alfabetização e letramento.

A língua é marcada pela identidade social à qual o indivíduo pertence, não compreender às suas relações e especificidades é o mesmo que está excluindo-o da sociedade letrada. Alunos do EM e EF vem demonstrando dificuldades a atividades de compreensão linguística, pois a escola segundo a visão de Fiorin (2007), trabalha somente com “fórmulas prontas”, em que o indivíduo decora por exemplo, a função sintática da gramática, mas não consegue compreender seu significado, ou seja, a natureza linguística.

No ensino de língua materna, o aluno deveria ser levado a compreender a natureza e a função da linguagem humana: as línguas variam, mudam, o uso de determinadas variedades linguísticas são marcadas de uma identidade social, a linguagem é uma forma de agir no mundo e assim por diante. (FIORIN, 2007, p. 99)

A linguagem assim defendida pelo autor, proporciona além do poder de conhecimento em relação as disciplinas, faz com que eles compreendam a linguagem como o lugar de criação e invenção, e a escola vai ser o espaço que deve fazer o trabalho de mostrar aos estudantes a natureza dos significados, sendo isso fundamental para que cada um deles desenvolvam a sua interpretação diante da linguagem.

É necessário esse trabalho escolar para que assim sanem as dificuldades da linguagem devido a esse ensino deficitário no qual nós professores estamos habituados, ensinamos a categorização e esquecemos da compreensão de sentidos, devemos repensar nossas práticas escolares. Na visão do autor:

Todo ensino de categorias, classes e funções só tem propósito, quando se destina a conduzir o estudante a perceber os sentidos que criam. O reconhecimento, a classificação e a memorização como uma finalidade em si mesmos não têm nenhuma função num ensino de português que vise levar o aluno a um domínio crescente da língua. É preciso ressignificar o ensino de português, para que o aprendiz, ao enxergar com clareza que as formas criam sentidos, aproxime o que aprende na escola dos usos que faz da linguagem no dia a dia. (FIORIN, J, 2007, p.105)

É da educação básica que a apropriação desses conhecimentos e compreensão da língua é de extrema importância para o estudante se sentir parte integrante da sociedade. Tudo é linguagem, desde relações comunicativas e as informações na sociedade. A escola tem o foco de trabalhar com o aluno textos determinados, mas também é preciso levar em consideração textos que trazem a descrição da realidade, sendo possível essa conexão realidade e texto, assegurando ao aluno a capacidade de leitura do fácil ao difícil.

O aluno deve ser submetido a textos de diferentes esferas de circulação: o jornalístico, o filosófico, o científico etc. No entanto, não podemos esquecer-nos de que o texto mais importante na escola fundamental e média é o literário. De um lado, porque a literatura é uma forma de conhecer todas as possibilidades da linguagem humana e das línguas, já que nela se procura trabalhar a linguagem até o limite de suas possibilidades expressivas. De outro, porque a literatura é uma forma de conhecimento da realidade. (FIORIN, 2007 p. 106).

Porque tamanha importância com a leitura textual? Pois somente assim os estudantes serão capacitados para fazerem parte dessa sociedade letrada, o mercado de trabalho é exigente em relação a esse componente, e a partir disso eles serão preparados para a utilização e criação de grandes produções textuais que visam a mudança social de acordo com o contexto, estarão aptos às mudanças sociais que vem aumentando grandemente na sociedade.

CAPÍTULO 2

METODOLOGIA

Este capítulo tem como foco apresentar os caminhos que foram percorridos para a realização dessa pesquisa, a caracterização da escola e os participantes da mesma, destacando as problemáticas observadas durante meu estágio obrigatório supervisionado em uma escola do Distrito Federal (DF).

Foi realizado um estudo de caso, na abordagem qualitativa, com algumas turmas do Ensino Fundamental, três turmas, duas de primeiro ano (A e B) e uma turma de segundo ano (A) do Ensino Fundamental durante o período do estágio obrigatório supervisionado. Pude acompanhar essas turmas durante o ano, e pude observar de forma participativa as problemáticas dentro do contexto de sala de aula o que norteou a pesquisa a qual este trabalho se destina.

O estudo de caso tem algumas características segundo Deus, Cunha e Maciel (2010):

A primeira característica diz respeito ao fato de que o estudo de caso focaliza uma situação, um fenômeno particular, o que faz um tipo de estudo adequado para investigar problemas práticos. A característica da descrição significa o detalhamento completo e literal da situação investigada. A heurística refere-se a ideia de que o estudo de caso ilumina a compreensão do leitor sobre o fenômeno estudado, podendo “revelar a descoberta de novos significados, estender a experiência do leitor ou confirmar o já conhecido” (ANDRÉ, 2005, p. 18). A última característica, indução, significa que, em sua maioria, os estudos de caso se baseiam na lógica indutiva.

Com base nisso, este trabalho realizou um estudo de caso em turmas de primeiro e segundo ano do EF, com algumas crianças, em que a observação participante proporcionou uma visão acerca da realidade escolar, tendo como diagnóstico os problemas de aprendizagem de ambos os grupos e a partir daí, pudemos estender a experiência, intervir, e avaliar os novos resultados.

O acesso às informações foi realizado por meio de uma entrevista semiestruturada e observação participante no contexto de sala de aula, para entender como a prática ligada aos jogos educativos podem auxiliar na formação dos alunos e a percepção da professora em relação a esse contexto se ela considera o tema relevante para o desenvolvimento da aprendizagem dentro do campo da alfabetização e letramento.

2.1 Experiências e momentos que marcaram a trajetória do Estágio Obrigatório

Neste presente capítulo destaco aqui alguns momentos que contribuíram para toda a pesquisa em si, as atividades que comportam a trajetória de estágio e as mudanças e desafios que pude encontrar na tentativa de responder a esse questionamento do tema inicial.

Para iniciarmos esse capítulo é importante destacar o contexto em que me encontrei, o local onde foi realizado a pesquisa, a escola e o trabalho docente que pude presenciar durante esse processo em que fui a campo.

A escola fica localizada em uma quadra na Asa Norte entre alguns prédios residenciais. É uma escola que atendia aproximadamente 400 estudantes no turno matutino e vespertino.

Com relação ao espaço físico da escola, é um espaço pequeno, mas tem um pátio onde as crianças fazem a recreação com uma quadra para o futebol, uma parte onde se pratica o basquete e o lugar com alguns trepa-trepa, onde eles sobem e escalam explorando o local.

As salas são postas uma do lado da outra e umas de frente para a outra separadas por um pátio no meio, onde é realizado o “momento do pátio” em que a diretora fala os recados necessários perante à escola e todas turmas, e acontece também os momentos de entretenimento, como o teatro. O pátio possui banheiros e bebedouros, e por ser fechado, contém uma grande quantidade de ventiladores potentes pendurados nos cantos internos.

Nas salas de aula havia televisores com entrada para pen-drive e internet, caso os professores queiram utilizar de outros recursos, como por exemplo, vídeos, fotografias e até filmes durante a aula.

As professoras que trabalham na escola são concursadas, algumas de contrato temporário e outras de efetivo, por meio antigo magistério. O perfil dos professores da escola é um perfil mais antigos com relação a idade, inclusive há um pedagogo atuando em uma sala de primeiro ano, o único professor homem da escola.

A turma em que fiz a minha pesquisa e intervenção foi uma turma do 2º ano, mas estive presente também em duas turmas de 1º ano do EF, em que pude observar de perto distintas realidades. Porém, pude encontrar problemáticas parecidas no

contexto da sala e aula, visto que a diferença entre uma série e outra é pouca, pois considera-se a avaliação de forma continuada, ou seja, a criança aprende de forma contínua durante todo o tempo.

Trabalhar com esse tema foi uma proposta pensada a partir daquilo que pude observar no contexto de sala de aula. Assim que iniciei meu processo de estágio obrigatório, pude reparar que numa mesma sala há alunos com diferentes níveis de aprendizagem, uns mais avançados e outros menos avançados, o que causa uma insegurança com relação ao trabalho do professor regente, pois o maior desafio observado era tentar fazer com que o aprendizado fosse o mesmo para os alunos, conciliando o mesmo nível de conhecimento para todos de forma homogênea, tentando evitar assim a defasagem escolar, ou seja, esse descompasso de relação aluno idade e série.

Esta 'defasagem' (aspas do autor) significa, na prática, que os professores se deparam com um cenário bastante complexo na sala de aula. Alunos com conhecimentos medianos, avançados e abaixo do básico em determinadas disciplinas compartilham a mesma classe, o que dificulta sobremaneira a tarefa do professor de ensinar e transmitir conhecimentos a todos. (BLOG SÍLABE, 2016, p.1)

Essa é uma preocupação recorrente em sala de aula, o professor precisa repensar suas práticas pedagógicas e intervir de maneira que possibilite um atendimento mais individualizado com aqueles alunos que têm maior dificuldade.

Segundo Soares (2004), o indivíduo tem que aprender a utilizar a língua, ou seja, não somente ser capaz de ler e escrever, mas fazer o uso da leitura e da escrita, entendendo a sua estrutura e fazendo associações.

A grande parte da ocorrência da defasagem é a má alfabetização nas séries iniciais, pois a criança que não está devidamente alfabetizada não consegue compreender os demais conteúdos, tão pouco fazer o uso dessa língua no cotidiano.

Levando essa premissa em consideração, o jogo educativo entrou na pesquisa como um grande artifício que propicia além de conhecimentos, relações com os demais estudantes, fazendo uma troca de saberes sendo um elemento rico em desenvolver aprendizagens que até então não foram aprendidas.

2.2 Analisando os jogos que possuem muitas finalidades educativas

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (KISHIMOTO, 2003 apud LEAL et al., 2005, p.117)

O trabalho pedagógico deverá estar aliado com o jogo, pois proporcionará ao estudante um direcionamento mais claro da aprendizagem, uma construção progressiva e coletiva de aprendizado; além do mais, o professor avaliará e conseguirá um diagnóstico mais preciso das dificuldades individuais.

Neste capítulo serão abordados alguns jogos que foram utilizados no contexto de sala de aula com o objetivo de trabalhar no avanço desses alunos com maior dificuldade no aprendizado.

Os jogos foram propostos para as crianças do 1º a 2º ano, e tinham como objetivo o trabalho com a alfabetização, o letramento, o som das letras, som das sílabas, a escrita espontânea e outras finalidades de percepção e interação com os pares, enriquecendo ainda mais o conhecimento.

2.2.1 Jogo de Dominó

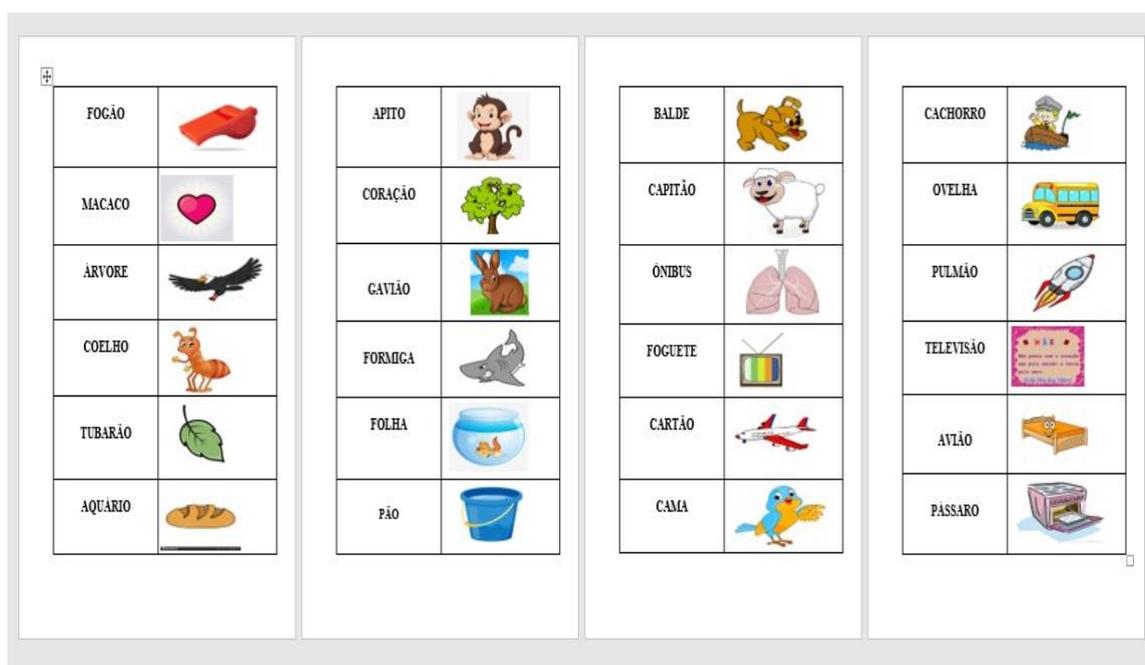


Figura 1 - Jogo de Dominó. Fonte: Lorrane Romualdo Campos (2018).

O jogo de dominó foi aplicado para a turma do 2º ano do EF, que se encontrava em nível alfabético ou em transição para o alfabético, com o objetivo de trabalhar as diversas dificuldades, pode ser utilizado com o intuito de trabalhar imagem e leitura de palavra, o que faz com que a criança sinta o desafio de colocar a peça correta da imagem ao seu correspondente que seria a palavra, ou seja, o texto. As crianças são induzidas a trabalhar leitura e som das sílabas para a identificação do desenho proposto.

O professor pôde trabalhar com alunos que estavam no nível alfabético para um melhor aprimoramento da leitura. A vantagem de usar esse jogo é que o professor pôde fazer agrupamentos de estudantes para a manipulação do jogo, e avaliar perante os grupos quais os alunos que já estavam compreendendo a leitura e o sistema de leitura. Uma atividade com a mesma finalidade pôde ser utilizada, porém o jogo se mostrou mais eficaz no olhar do professor com a atenção grupal e não somente individual, e a interação foi um marco na aprendizagem também.

Esse jogo é interessante pois não se sabe o resultado, ou seja, quem era o ganhador, então cada criança aprende sobre a espera de sua jogada, as chances de uma vitória e uma derrota, e o principal, solidifica a leitura trabalhando com o som, e as imagens para fazer associações.

As crianças podem criar estratégias como a identificação da primeira sílaba da imagem contida na peça a qual ele vai encaixar junto à palavra, o professor pode intervir nesse sentido de apenas fazer com que eles identifiquem o restante das sílabas para a certeza de que a palavra à qual corresponde está correta, mas a autonomia de quem começa, e de quem é a vez de jogar parte deles, potencializando assim o trabalho com o controle da ação e as regras.

Segundo Kishimoto (1994, apud SOUZA, et. al., 2005), alguns autores irão considerar a importância do jogo, mas vão dar ênfase nas características lúdicas que ele contém, ou seja, é preciso que a criança tenha a livre iniciativa, livre escolha e controle de suas ações individuais, pois somente assim ela irá aprender sobre controle interno, autonomia e respeito às regras.

2.2.2 Bingo de Letras

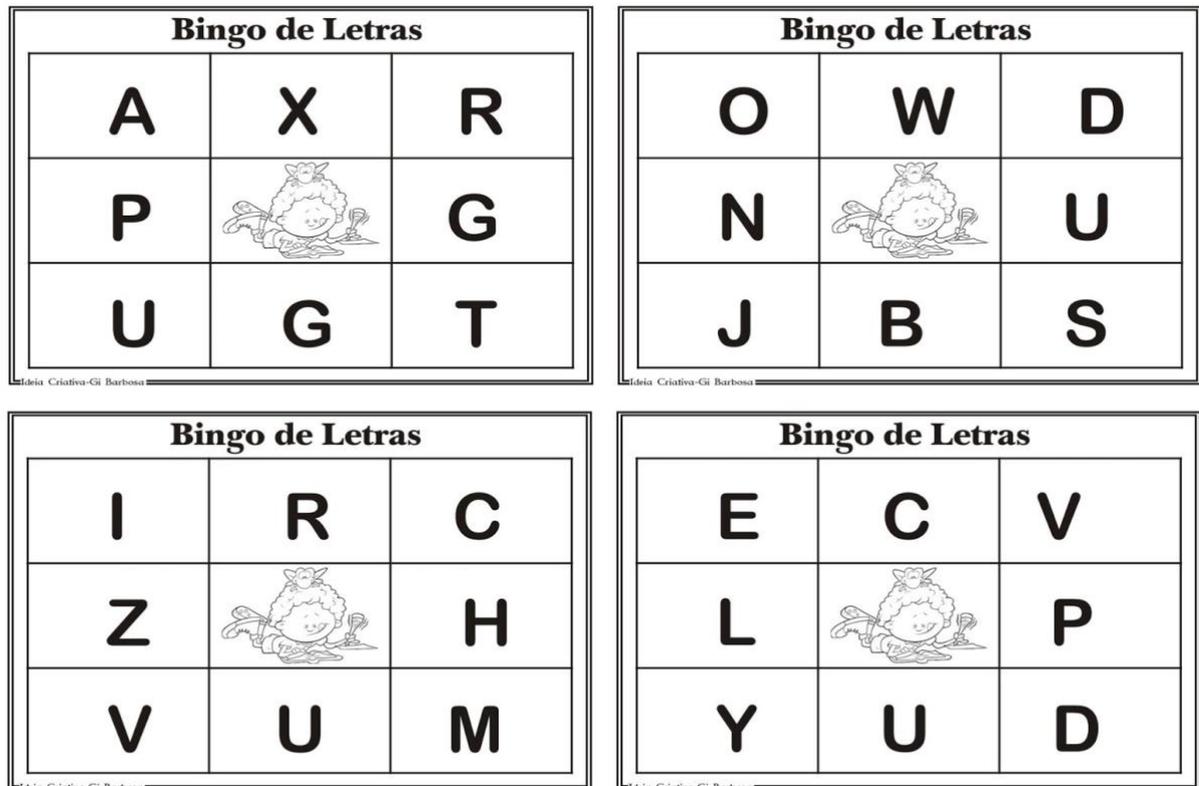


Figura 2 - Bingo de Letras. Fonte: <<http://www.ideiacriativa.org/2012/03/cartelas-para-bingo-de-letras.html>>. Acesso em: 17 de outubro. 2018.

O jogo de bingo foi aplicado nas turmas especificamente do 1º ano do EF, com crianças que estavam em nível pré-silábico, o professor pode explorar esse jogo trabalhando com o reconhecimento do alfabeto e com o som de cada letra.

O jogo de bingo consiste no sorteio dessas letras, e quando o aluno identifica na sua cartela o nome da letra e o som da mesma que foi sorteado pelo professor, ele marca com um lápis ou com um carocinho de feijão, tampinha de garrafa, ou pedacinhos de sobra de papel emborrachado, a letra sorteada. Quem ganha o jogo é quem consegue e tem a sorte de achar todas as letras da cartela primeiro, ou quem achar elas na diagonal, vertical, ou horizontal à critério do professor, e então o jogador consegue “bingar”, ou seja, fazer um bingo.

Percebemos a eficácia da utilização do jogo para as crianças com maiores dificuldades no aprendizado e que estão começando o processo de alfabetização,

esse jogo pode ser utilizado pelo professor, para o aprendizado do reconhecimento da letra e o som correspondente.

Segundo LEAL et al. (2005, p. 124):

O bingo de letras já é um jogo bastante conhecido. Ele é ótimo recurso para fazer com que as crianças se familiarizem com as letras e aprendam os seus nomes. Isso ajuda bastante no processo de alfabetização, por possibilitar que alunos e professores conversem sobre as letras, aprendam seus nomes e enfoquem as correspondências grafofônicas.

A vantagem desse jogo é o trabalhar com aquelas crianças que se encontram em nível pré-silábico em que a identificação da letra e som é fundamental para o caminho de compreender a escrita alfabética, além de proporcionar prazer à criança que marca um bingo.

2.2.3 Jogo de bingo com sílabas



Figura 3 - Jogo de bingo com sílabas. Fonte: <<https://br.pinterest.com/pin/536913586818239756/?lp=true>>. Acesso em: 17 de outubro. 2018.

Esse jogo foi utilizado em ambas as turmas tanto as do 1º ano do EF e as do 2º ano também, e consiste no trabalho da exploração de fonemas, o professor explorar o jogo de bingo para que a criança possa desenvolver a noção de que cada letra desempenha um som e que juntas fazem outro som. O aluno percebe a noção de vogais e consoantes, principalmente as crianças que estão saindo do nível pré-silábico para o silábico, ou mesmo aquelas que tem dificuldades no silábico, o que ajudará para que elas percebam como se dá o processo de formação de palavras.

Segundo Moreira (2009, p. 362), ela fala que na visão de Ferreiro e Teberosky (1985), depois do estágio anterior, em contato com material escrito e motivada pela escola, a criança começa a perceber que o sistema de escrita do português se baseia no som; ou seja, não é pictográfica, ou ideográfica, como ela pensava antes; nossa escrita é, basicamente, fonográfica. Entretanto, a menor unidade sonora que ela representa, nesta fase, é a sílaba.

Quando a criança compreende que as palavras vêm sendo constituídas por unidades sonoras chamadas sílabas, o professor pode explorar das crianças criação de palavras com as sílabas identificadas ou que falem alguma palavra com a sílaba sorteada, essa é uma atividade vantajosa para o trabalho com as sílabas.

2.2.4 Jogo das Palmas

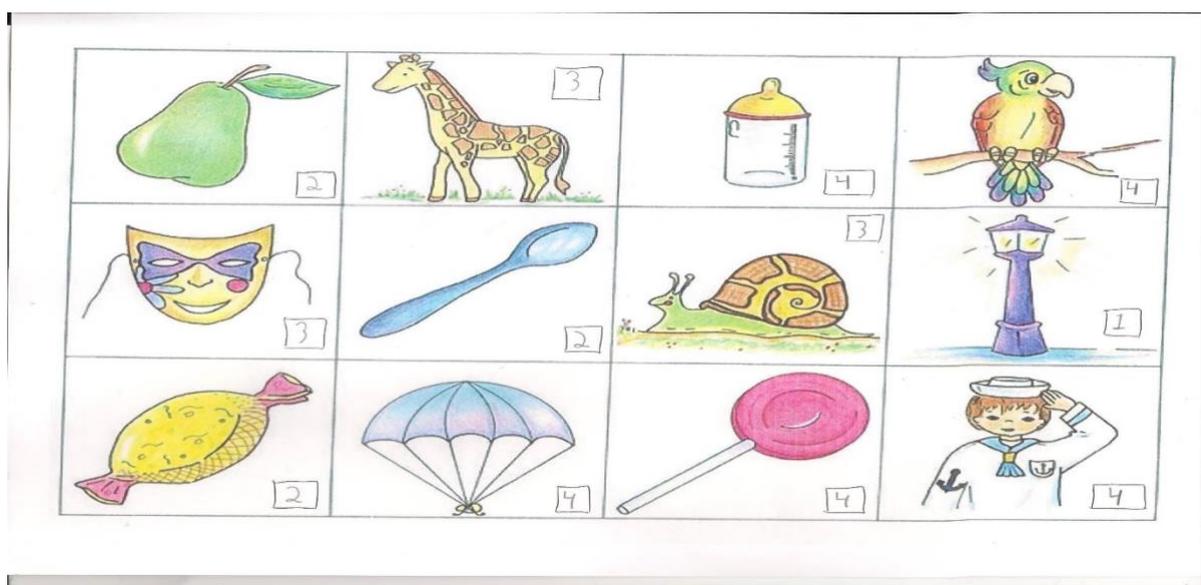


Figura 4: Jogo das Palmas. Fonte: Lorrane Romualdo Campos (2018).

O jogo das palmas pode ser utilizado pelo professor como um recurso para trabalhar as sílabas das palavras, ele consiste no trabalho com a turma em que o professor mostra as imagens e fala a palavra que corresponde a imagem e todos batem palmas compreendendo a noção quantitativa de sílabas que cada palavra tem, as crianças fazem o registro e o professor pode além disso, trabalhar a ideia de

quantidade de letras sendo diferente de números, que é uma coisa que as crianças geralmente confundem muito.

Considera-se jogo, pois essa atividade proporciona entretenimento entre as crianças, prazer e que induzem elas a baterem palmas, sendo o foco no barulho o que deixa a atividade bastante interativa e interessante. Se trabalha a percepção e concentração também.

Segundo Picoli (2014), na visão de Gadamer, o jogo é o que produz uma relação com o outro, no sentido de movimento, uma espécie de ir e vir constante. O jogo assim entendido, seria algo amplo, que de certo modo produz uma condução, quanto mais você se deixa levar pelo jogo, mas você é “jogado” por ele.

Traduzindo para essa experiência em sala, esse jogo pode proporcionar ao aluno uma condução tão intensa que ele deixa-se levar pela experiência, por isso, o sentido de estar sendo levado pelo jogo, ou seja, “jogado” por ele, facilitando assim o processo de aprendizado.

A vantagem de utilizar esse jogo em sala é que a criança na interação se mostra mais proativa para a realização da mesma e como é um jogo na qual o professor é figura participante, a percepção deles é maior em relação ao número de sílabas e o professor consegue manter um controle coletivo. Veloso e Machado (2017, p. 6):

[...] as professoras compreendem os jogos pedagógicos como recursos que favorecem o interesse dos alunos pela escola e estimulam prazer em realizar as atividades propostas, e que os professores também acreditam que as práticas potencialmente lúdicas favorecem as aprendizagens, intercâmbio as ideias e a socialização de afetos e de conhecimentos, possibilitam aulas mais dinâmicas e atraentes para as crianças e para o próprio professor.

Com base no jogo os reforços positivos são bem evidentes, o trabalho com os jogos proporciona uma interação maior e uma dedicação maior também, como já foi dito, as crianças se mostram mais proativas e prestativas na realização da atividade que contém jogo facilitando o trabalho pedagógico do professor.

2.2.5 Jogos dos dados rimados

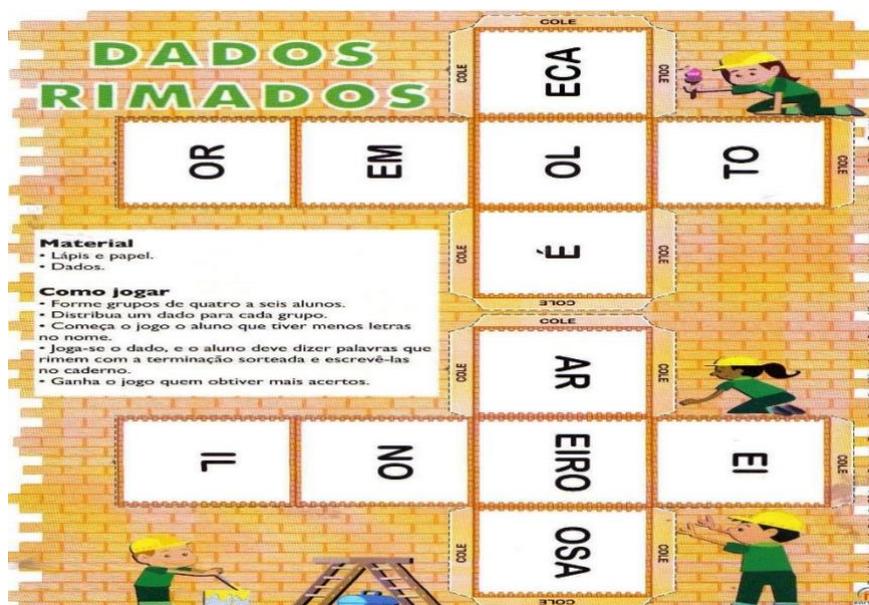


Figura 5 - Jogo dos dados rimados. Fonte: <<http://educacaoespecialnedivonfruauff.blogspot.com/2012/04/dados-rimados-e-domino-de-rimas.html>>. Acesso em: 17 de outubro. 2018.

Este jogo proporciona à criança a noção de fonema. O objetivo é que a criança ao jogar e cair uma terminação no dado, ela consiga criar mais palavras com a mesma terminação. Este jogo é utilizado para o trabalho com crianças que estão no nível silábico e alfabético, pois aumenta a percepção do aluno na formação de palavras.

Moreira (2009, p. 179) aborda que na visão de Abaurre:

As crianças, ao iniciarem a aprendizagem da escrita alfabética, começam também a analisar a estrutura interna das sílabas, reajustando suas representações fonológicas de forma a acomodar os constituintes das sílabas e sua hierarquia.

Por meio desse jogo se trabalha além da escrita espontânea da criança a noção de fonema e grafema, ideia de como ajustar as sílabas na formação de determinadas palavras e a ordem de cada som que ao ser falado possui uma hierarquia.

Muitas crianças ao jogarem esse jogo não sabiam que existiam palavras diferentes que eram escritas de formas parecidas com as mesmas sílabas, isso faz com o vocabulário da criança seja aumentado e enriquecido por meio desse jogo.

Esse jogo é trabalhado com agrupamentos de alunos, o professor pode utilizar esse recurso para o trabalho de alunos dos diferentes níveis alfabéticos na sala, pois é um recurso que facilita também a memorização de diferentes palavras e a compreensão de sílabas com o mesmo som.

2.2.6 *Jogo de Relacionar*

No jogo de relacionar palavras a criança consegue explorar uma visão mais ampla de escrita e leitura. Nesse caso o jogo foi criado para ser trabalhado do plural das palavras terminadas em *ÃO* para crianças do 2º ano do Ensino Fundamental, com o intuito de ampliar a noção de como as palavras terminadas em *ÃO* ficam no plural, muitas mudam a grafia.

O objetivo é relacionar com uma liga o singular e o plural das palavras, o interessante é que esse jogo ele possui várias cartas que são colocadas na base por meio de um velcro, ou seja, são removíveis e o professor pode utilizar esse mesmo jogo para o trabalho com diferentes finalidades, o jogo pode ser trabalhado em duplas, não mais que isso pois não proporciona um aprendizado significativo e eles acabam perdendo a concentração.



Figura 6. Jogo de Relacionar. Fonte: Lorrane Romualdo Campos (2017).

Este jogo proporciona à criança a percepção de que a língua portuguesa possui regras e que muitas vezes a lógica de escrita não é adquirida, tem que ser seguido às regras. Esse é um trabalho mais direcionado para crianças do nível alfabético para que compreendam e tenham a percepção da ortografia da língua.

Segundo Fiorin (2007), esse jogo proporciona à criança o aprendizado de especificidades referentes à escrita da língua portuguesa. A elaboração de textos mais complexos envolve também o conhecimento das estruturas de escritas de palavras, que sofrem modificações com uma certa recorrência. Fazer a criança compreender esses fatores são elementos importantes.

2.2.7 Jogo da Memória



Figura 7 - Jogo da Memória. Fonte: < <http://www.coisasdaprofessoraraquel.com/2013/02/jogo-da-memoria-alfabeto.html>>. Acesso em: 17 de outubro. 2018.

O jogo da memória também pode ser utilizado pelo professor para o trabalho com diferentes finalidades que ele queira, pois é um recurso que pode ser explorado em duplas, e que a interação também é formadora de conhecimentos.

Veloso e Machado (2017), falam que na visão de Falkembach o jogo simbólico consiste em satisfazer o “eu”, sendo o jogo das regras o que possibilita às crianças formação de interações sociais com os pares.

A vantagem é que o jogo trabalha a memorização de palavras, sua escrita, o que proporciona um elemento visual também, em que a criança identifica a palavra relacionando a imagem e o professor pode adaptar esse jogo a um tipo de conteúdo que ele queira trabalhar em sala.

Neste caso o jogo tem o objetivo de se trabalhar a leitura dos alunos, como é um jogo bastante interativo pode ser muito utilizado a critério do professor. O jogo começa com par ou ímpar, ou as crianças decidem quem joga primeiro. As cartas

ficam viradas e só podem ser desviradas duas cartas do total, se uma não for o par da outra, deixa-se as cartas no mesmo lugar e o outro jogador quem joga, o jogo acontece dessa maneira, até que o ganhador é aquele que no final tem o maior número de pares.

2.3 Prática Pedagógica e o Jogo

Para entendermos a perspectiva de um professor em sala de aula na utilização do jogo durante a prática pedagógica, foi realizado uma entrevista semiestruturada com a professora regente de sala durante o período de estágio obrigatório.

Sobre a utilização do jogo como ferramenta no auxílio da aprendizagem, principalmente na educação no processo de alfabetização, o PNAIC (2012) realmente considera o jogo como ferramenta muito utilizada na alfabetização para a compreensão da escrita alfabética. Ao ser perguntado para a professora regente o que ela pensa sobre a utilização dos jogos em sala ela aborda que o jogo é um aliado para a compreensão de processos mais subjetivos da aprendizagem da criança.

Eu acredito que jogos educativos em sala, eles são excelentes... pra que a criança consiga entender alguns processos mais subjetivos... então... quando você propõe o quebra-cabeça, você trabalha observação, você trabalha a percepção, você trabalha forma, você trabalha lógica, né? então são habilidades cognitivas que pedem éeeeeee... subsunçores né? E um subsunçor é aquela ligação entre umaaaa.... uma coisa outra dentro da aprendizagem, tá? (Informação verbal. Professora Regente)

O jogo auxilia como sendo uma atividade para reforçar a aprendizagem que a criança ainda não adquiriu completamente, e é nesse processo que ela começa a compreender os elementos mais subjetivos.

Segundo Fiorin (2007) a maior dificuldade hoje se tratando da educação é que alunos tanto do EF quanto do EM enfrentam dificuldades na leitura e no momento de produzirem textos que exijam maiores complexidades na interpretação.

O ensino da língua materna deve ter esse objetivo de formar leitores que consigam compreender e desenvolver esses sistemas mais complexos de leitura e escrita, que inclusive é algo que vem sendo mais cobrado no mercado de trabalho.

O jogo é um elemento que entra com o objetivo de incrementar esse processo de aprendizagem do aluno e que o professor o utiliza em diferentes finalidades que se queira alcançar Leal et al. (2005).

Ao perguntar para a professora regente sobre qual tipo de jogo educativo que ela utiliza em sala de aula para o trabalho das aprendizagens, foi interessante perceber que ela destaca dois tipos de jogos e que cada qual tem finalidades tanto na língua quanto na matemática.

[...] um dos jogos que nós fizemos a proposição nesse segundo semestre que as crianças gostam muito é do caça ao tesouro, ele consiste no trabalho em grupo então cê desenvolve éeee... funções e habilidades colaborativas e cooperativas, aaaam aaa... habilidades mesmo no caso foi de formação de palavras e frases, então você tem uma habilidade específica curricular, você tem as habilidades sociais que são desenvolvidas (Informação verbal. Professora Regente)

Com relação à matemática, vale destacar que ao citar o jogo do dadinho ela aborda que a criança desenvolve as noções de dezenas e unidades, ou seja percebemos que os jogos são atribuídos a diferentes finalidades que o professor deseja alcançar.

[...] Outro jogo que eu gosto muito é o jogo do... que eu chamo jogo do dadinho, mas algumas pessoas chamam nunca dez, que você vai fazendo agrupamento para dezena né? Então é uuuumm... uamaa atividade onde as crianças vão brincando para terem a consciência da dezena ali naquele momento, tá? Então gosto de utilizar jogos em sala sim!" (Informação verbal. Professora Regente)

Como já dito, o professor utiliza um mesmo jogo para diferentes fins, pode ser trabalhado o quebra-cabeça por exemplo para o trabalho com a numeração, ou o cálculo de alguma conta matemática, ou o trabalho com a língua que traz uma reflexão de como é formado nosso sistema de escrita. Segundo Kishimoto (2003 apud LEAL, et al., 2005), o jogo potencializa a construção de conhecimentos, pois trabalha o lúdico, a motivação interna e estímulos externos bem como a sistematização de conceitos.

O professor, além de mediar esse tipo de atividade proposta, trabalha com a criatividade e o diagnóstico tanto em relação à que jogo ser utilizado e qual finalidade se queira alcançar diante a proposta. Porém, vale salientar que na visão de Kishimoto (2003 apud LEAL, et al., 2005), se faz necessário buscar um equilíbrio na prática da atividade que envolva jogo, para não ser somente entretenimento com função lúdica e também não ser apenas atividade. Tem que haver harmonia entre o lúdico e função educativa.

Na visão da professora regente, ela aborda que deve haver essa harmonia em relação ao jogo e à atividade também, que o professor tem que saber mediar entre jogo e atividade, não dá para ser somente jogo e também não dá para ser somente atividade.

Bom! Muitas vezes a gente tem atividades, e tem jogos! Vai depender do dia, porque atividades também ela é importante para estabelecer rotina, assim como eu falei no início! o jogo ele estabelece uma rotina e atividade também! então é importante que se mescle, não só, coloque o jogo, o tempo inteiro! ou coloque só atividade o tempo inteiro! [...]E eu prefiro o que é alternado! como eu tô te dizendo! Não prefiro nem um jogo e nem uma atividade! Os dois pra mim são bem funcionais! (Informação verbal. Professora Regente)

Ao ser perguntado para a professora regente de sala sobre a maior dificuldade que se encontra na prática escolar que utiliza o jogo como atividade educativa, ela aborda que a empolgação é um fator que atrapalha à ordem da sala e até mesmo a concentração. Entendendo que o professor aqui também exerce a mesma função de saber mediar entre o jogo e atividade, não levando somente a um extremo e outro.

Muitas vezes, o jogo gera ansiedade, gera euforia, pode gerar os dois extremos né? Então as crianças às vezes desconcentram, às vezes as crianças ficam, elas gritam, elas conversam com outras, elas perdem um pouquinho da concentração e do foco do que está sendo feito! [...] ou o desestímulo de realização daquela atividade, da própria, do próprio jogo se você traz alguma coisa que não faz parte do contexto daquela criança, então o jogo ou infantil demais que não gere desafios ou difícil demais que a criança não consiga éee... fazer o que é necessário né? (Informação verbal. Professora Regente)

Na visão de Veloso e Machado (2017, p.12):

[...] Percebe-se que as dificuldades dos professores em aderir às práticas mais lúdicas e inserir jogos e brincadeiras em sua em sua ação cotidiana relacionam-se basicamente a três elementos: a questão do tempo para o trabalho com os conteúdos escolares e as atividades lúdicas; a falta de recursos pedagógicos materiais para confecção de jogos; e a indisciplina dos alunos durante a realização das atividades.

De acordo com essa análise pudemos compreender que a função do jogo realmente é favorável para a aprendizagem se tratando da alfabetização, as maiores dificuldades são com relação à função que o professor exerce em conseguir trabalhar com o jogo mantendo a ordem da sala; trazer jogo que realmente alcancem os

objetivos para o perfil das crianças e não se deve esquecer que o professor exerce função fundamental para que a atividade seja realizada com êxito e alcance o que foi planejado. Nessa perspectiva:

Além de organizar a situação e selecionar os jogos a ser disponibilizados em função dos objetivos, a presença do professor como mediador das situações é fundamental, já que ele “dinamiza o grupo pela sua atitude de escuta, de atenção, de entusiasmo diante do sucesso da criança e encorajamento diante da derrota e ajuda na construção progressiva da noção de regra”. (PERNAMBUCO, 1997, p.14 apud LEAL, et al., 2005, p.119)

Os jogos apenas são caminhos para a conquista deste fim, que é o aprender. Porém, o professor é o elemento que vai subsidiar aportes teóricos para que a realização do jogo em sala adquira realmente a finalidade de educar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com este trabalho pude compreender que o professor enfrenta desafios na prática docente. Não é tarefa fácil conseguir colocar a turma em um mesmo nível de aprendizado, visto que as especificidades de cada indivíduo são fatores relevantes e que dizem muito respeito aos conhecimentos e o ritmo de aprender que cada um possui.

O jogo entrou na pesquisa como essa ferramenta que o professor pudesse utilizar para trabalhar as diversas dificuldades dos alunos nas séries iniciais no processo de alfabetização, principalmente os alunos que vinham enfrentando dificuldades no início desse processo.

Durante a observação no estágio obrigatório pude perceber que em determinadas atividades as crianças se mostravam mais proativas e se sentiam mais dispostas a realizar em detrimento de outras, geralmente atividades estas que despertavam divertimento, prazer ao realizá-las em sala, atividades de grupo. Então, levando em consideração esse fator, a pesquisa se baseou em buscar alternativas mais dinâmicas que pudessem atender em especial os alunos com dificuldades na aprendizagem, principalmente se tratando da alfabetização que a principal base para o conhecimento das demais disciplinas.

Um dos objetivos propostos era saber como os alunos interagem com a proposta de uma atividade que envolvesse o jogo. Durante a pesquisa podemos perceber que ele se mostrou bastante efetivo, pois trabalha as diversas finalidades propostas pelo professor, tanto em relação ao conteúdo como em muitas particularidades, como o trabalho com a autonomia de cada um, o desenvolvimento em conjunto com os pares e o respeito a regras, elemento fundamental da nossa sociedade. Vale destacar também que o jogo trouxe uma motivação maior e perceptível entre as crianças.

Outro objetivo era saber se ele realmente é um elemento que venha a somar às práticas educativas no contexto escolar e o resultado foi muito positivo, pois além das finalidades educativas existentes no jogo ele trabalha outras competências, como a obediência às regras, autonomia dos alunos em realizar estratégias de jogada, e

além de agregar os aspectos da percepção de como venha funcionar a leitura e escrita reforçando conhecimentos da criança.

Foi notório perceber que a prática docente ganha um olhar em especial, pois o trabalho com os jogos precisa ser bastante elaborado e pensado, além do mais o professor é um mediador desse processo e pode acompanhar de perto a evolução de cada indivíduo e as dificuldades, pois ele também é figura participante e a atividade só é realizada com êxito quando ele saber intervir e proporcionar um melhor aproveitamento da mesma na construção do aprendizado.

O jogo realmente pode trazer objetivos muito diretos e fechados na proposta de sua aplicação, mas o bom funcionamento do mesmo, agregando aos alunos o conhecimento de cada processo, diz muito respeito ao trabalho de mediar do professor.

Contudo, cheguei à conclusão de que o jogo é um elemento positivo dentro da prática pedagógica, é um recurso que traz motivação ao ser realizado, pois as crianças se mostram bastante proativas em participar, tanto que em alguns casos gera euforia, empolgação e um pouco de indisciplina, mas que também são fatores que o professor tem que saber mediar para que ocorra da melhor maneira.

O diferencial do jogo é que o trabalho coletivo é maior, e a sensação da realização da atividade leva muito em consideração o lúdico e o prazer de realizar, tanto que as crianças preferem atividades mais empolgantes do que atividades mais individualizadas e sem agrupamentos.

PARTE III
PERSPECTIVAS FUTURAS
MINHA VIDA, DAQUI PARA FRENTE

Após a conclusão do curso de pedagogia, pretendo me dedicar para o concurso da Secretaria de Educação pois quero ministrar aulas para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Pretendo melhorar o meu currículo com uma pós-graduação e encarar o desafio de fazer um mestrado, voltados na linha de alfabetização. Quero fazer um curso intensivo de Libras (Língua Brasileira de Sinais) e ampliar oportunidades no mercado de trabalho.

Não é tarefa fácil alcançar esses objetivos, a jornada é longa, mas a Universidade de Brasília antes era um sonho, e agora já é realização. Acredito que vou alcançar tudo o que almejo, tenho força, fé e determinação. Tudo só depende de mim.

REFERÊNCIAS

- A Noção Gadameriana de Jogo*. 2002. Disponível em: <https://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/16085/16085_3.PDF>. Acesso em: 03 de outubro. 2018.
- ADELINO, J. **O jogo e a criança estudo de caso**. 2009. Disponível em: <<https://comum.rcaap.pt/bitstream/10400.26/2296/1/Jos%C3%A9Duarte.pdf>>. Acesso em: 10 de junho. 2018.
- ANJOS, D. **Educação e ludicidade: um diálogo com a pedagogia Waldorf**. 2015. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/er/n56/0101-4358-er-56-00101.pdf>>. Acesso em: 09 de novembro. 2018.
- BASTOS, P. **Qual é a diferença entre jogo e brincadeira?** 2014. Disponível em: <<https://prezi.com/wpjkrxko2um/qual-a-diferenca-entre-jogo-e-brincadeira/>>. Acesso em: 11 de junho. 2018.
- BLOG SÍLABE*. Defasagem dos alunos: o principal desafio no cotidiano do professor. Disponível em: <<https://silabe.com.br/blog/defasagem-dos-alunos-o-principal-desafio-no-cotidiano-do-professor/>>. Acesso em: 26 de outubro. 2018.
- DEUS, A. M. de; CUNHA, D. do E. S. L.; MACIEL, E. M. **Estudo de caso na pesquisa qualitativa em educação: uma metodologia**. 2010. Disponível em: <http://leg.ufpi.br/subsiteFiles/ppged/arquivos/files/VI.encontro.2010/GT.1/GT_01_14.pdf>. Acesso em: 22 de dezembro. 2018.
- DIONNE, H. **A pesquisa-ação para o desenvolvimento local**. 7.ed. Brasília: Liber livro Editora, 2007.
- FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Editora Artes Médicas. 1985.
- FIORIN, J. **O ensino de português nos anos fundamental e médio: Problemas e desafios**. In: SCHOLZE, L.; RÖSING, T. M. K. (orgs.). *Teorias e práticas de letramento*. Brasília: Editora INEP, 2007, 297 p.
- GOULART, C. **Processos de letramento na infância: aspectos da complexidade de processos de ensino-aprendizagem da linguagem escrita**. In: SCHOLZE, L.; RÖSING, T. M. K. (orgs.). *Teorias e práticas de letramento*. Brasília: Editora INEP, 2007, 297 p.
- HAMZE, A. **Alfabetização ou letramento?** 2018. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/trabalho-docente/alfabetizacao.htm>>. Acesso em: 12 de novembro. 2018.

- KAMINSKI, K.; GIL, P. **Questão de método**. 2011. Disponível em: <<http://www.revistaeducacao.com.br/questao-de-metodo/>>. Acesso em: 16 de novembro. 2018.
- KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. Disponível em: <[file:///C:/Users/ASUS/Downloads/10745-32465-1-PB%20\(4\).pdf](file:///C:/Users/ASUS/Downloads/10745-32465-1-PB%20(4).pdf)>. Acesso em: 21 de setembro. 2018. 1994.
- KISHIMOTO, T. et al. **O brincar e suas teorias**. 1 ed. São Paulo: Editora câmara brasileira do livro, 2015.
- LEAL T. F., et al. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. 168 p.
- MORAIS, A. **Apropriação do sistema de escrita alfabética**. 2012. Disponível em: <<http://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/apropriacao-do-sistema-de-escrita-alfabetica>>. Acesso em: 23 de novembro. 2018.
- MARCOLINO, S. et. al. **A teoria do jogo de Elkonin e a educação Infantil**. 2014. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/pee/v18n1/v18n1a10.pdf>>. Acesso em: 08 de junho. 2018.
- MOREIRA, C. **Os estágios de aprendizagem da escritura pela criança: Uma nova leitura para um antigo tema**. Disponível em: <<http://www.scielo.br/pdf/ld/v9n2/07.pdf>>. Acesso em: 08 de novembro. 2018.
- MORTATTI. **Educação e Ludicidade: um diálogo com a pedagogia Waldorf**. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/er/n56/0101-4358-er-56-00101.pdf>. Acesso em: 23 de outubro de 2018.
- OLIVEIRA, A. **Observação e entrevista em observação qualitativa**. 2010. Disponível em: <<https://www.webartigos.com/artigos/observacao-e-entrevista-em-pesquisa-qualitativa/43258/>>. Acesso em: 06 de novembro. 2018.
- PACTO NACIONAL DE ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA. A aprendizagem do sistema de escrita alfabética. 2012. Disponível em: <[http://www.pomerode.sc.gov.br/arquivos/SED/ano1/unidade_03_ano_01_azul\(teste_figuras\)\(07_11_2012\).pdf](http://www.pomerode.sc.gov.br/arquivos/SED/ano1/unidade_03_ano_01_azul(teste_figuras)(07_11_2012).pdf)>. Acesso em: 26 de outubro. 2018.
- PICOLI, A. **O conceito de jogo como guia de Gadamer: As diferentes formas e sentidos de apresentação**. Disponível em: <<http://www.theoria.com.br/edicao16/01OCONCEITODEJOGOCOMOGUIADEGADAMER.pdf>>. Acesso em: 03 de outubro. 2018.
- SANTOS, M. **Da Observação Participante a Pesquisa-Ação: uma Comparação Epistemológica para Estudos em Administração**. [200?]. Disponível em: <http://www.profmarcoseduardo.xpg.com.br/pessoal/facef_pesq.pdf>. Acesso em: 01 de outubro. 2018.

- SILVA, D. **Educação e Ludicidade**: um diálogo com a pedagogia Waldorf. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/er/n56/0101-4358-er-56-00101.pdf>. Acesso em: 23 de outubro de 2018.
- SOARES, M. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. 2004. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rbedu/n25/n25a01.pdf>. Acesso em: 09 de novembro. 2018.
- SOUZA, C. et. al. **Jogos didáticos-pedagógicos para o ensino de línguas estrangeiras**. 2005. Disponível em: www.unesp.br/prograd/PDFNE2005/artigos/capitulo%2010/jogosdidaticos.pdf. Acesso em: 10 de junho. 2018.
- TRIPP, D. **Pesquisa-ação: uma introdução metodológica**. 2005. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v31n3/a09v31n3>. Acesso em: 12 de junho. 2018.
- VELOSO, G.; MACHADO, C. **Jogos e brincadeiras**: saberes e práticas de professoras participantes do PNAIC. 2017. Disponível em: <http://www.ufjf.br/praticasdelinguagem/edicoes-2/edicoes/volume-7-n-1-jan-jun-2017-pacto-nacional-pela-alfabetizacao-na-idade-certa-pnaic/?fbclid=IwAR1SuKeeT58lyAj9hCFSwmlMVipWMX1scrKklSm1Rn9bLybqCR2gpqDRE2c>. Acesso em: 07 de novembro. 2018.
- VOLPATO, G. **Jogo e brinquedo**: reflexões a partir da teoria crítica. 2002. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/es/v23n81/13938>. Acesso em: 23 de outubro. 2018.
- VON, N. **Atendimento educacional especializado**. 2012. Disponível em: <http://educacaoespecial-nedivonfruauff.blogspot.com/2012/04/dados-rimados-e-domino-de-rimas.html>. Acesso em: 06 de outubro. 2018.