



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
Departamento de Métodos e Técnicas

MARIA IZABEL DOS SANTOS

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO GÊNERO TEXTUAL NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

BRASÍLIA - DF
2023



UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
Departamento de Métodos e Técnicas

MARIA IZABEL DOS SANTOS

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO GÊNERO TEXTUAL NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de graduação em Pedagogia da Universidade de Brasília, como exigência parcial para obtenção do grau de licenciada.

Orientadora: Profa. Dra. Deise Ramos da Rocha

BRASÍLIA - DF

2023

MARIA IZABEL DOS SANTOS

**UTILIZAÇÃO DE JOGOS COMO GÊNERO TEXTUAL NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de graduação em Pedagogia da Universidade de Brasília, como exigência parcial para obtenção do grau de licenciada.

Aprovado em 20 de dezembro de 2023.

Profa. Dra. Deise Ramos da Rocha (UnB)
Orientadora

Profa. Dra. Shirleide Pereira da Silva Cruz (UnB)
Examinadora

Profa. Me. Maira Vieira Amorim Franco (SEEDF)
Examinadora

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus por ter me capacitado e permitido que eu chegasse até aqui.

Ao meu pai José Aparecido e minha mãe Joselaine, que sempre acreditaram no meu potencial, me apoiaram e comemoraram todas as minhas conquistas.

As minhas irmãs Geysi e Clara foram a minha fortaleza e incentivo nesse processo de formação.

Ao meu irmão Guilherme que faleceu no último ano mas que enquanto esteve presente em vida, nunca deixou de expressar a sua alegria ao me ver cursando Pedagogia, por sempre ter me dado apoio nos momentos difíceis e por ter desejado tanto a minha formação.

As minhas amigas Andressa Barreto e Marcela Júlia por terem sido minhas companheiras desde o primeiro momento da faculdade, me apoiando e incentivando sempre que foi necessário.

A minha amiga Beatriz Durães por toda paciência e amor para me ajudar no processo de escrita deste trabalho.

A todos os meus colegas do curso e trabalho por terem acompanhado todo esse período ao meu lado e sempre torcendo pelo meu sucesso.

Aos professores da Faculdade de Educação, que foram essenciais no meu processo de formação, pela dedicação e por todos os conhecimentos compartilhados durante todos esses anos.

A minha querida Orientadora Deise Rocha por todo o carinho, atenção e dedicação.

Enfim, a todos que fizeram parte desta minha caminhada, meu mais sincero obrigada!

MEMORIAL

Este Memorial permitiu-me uma reflexão sobre todas as atividades realizadas durante toda a minha vida. Me chamo Maria Izabel dos Santos, nasci dia 04 de agosto de 1998 em Brasília-DF. Sou graduanda de Pedagogia na Faculdade de Educação - Universidade de Brasília.

Atualmente Moro na Ceilândia Sul - DF. Iniciei meus estudos aos 5 anos no jardim II na escola pública próxima a minha casa. Nessa escola eu tive o meu primeiro contato com outras crianças no sentido educativo e desde então comecei a me interessar por isso pois na escola havia projetos em que os próprios alunos ajudavam uns aos outros.

Durante o Fundamental 2 eu iniciei um curso de inglês no Centro Interescolar de Línguas de Ceilândia - CILC. Já no Ensino Médio, iniciei um curso preparatório para o PAS mas ainda não havia decidido de fato qual seria a minha primeira opção de curso. Já no fim do ano, após ler sobre alguns cursos, passei a me identificar com a Pedagogia.

Ao me formar no Ensino Médio, iniciei o curso em outra instituição, pois não havia passado para o primeiro semestre na UnB e desde então fui me apaixonando cada dia mais pela profissão. Logo no início do semestre entrei para a Universidade de Brasília, trazendo muita alegria para a minha família, afinal eu fui a primeira a adentrar em uma Universidade Pública. Enfim, no segundo semestre de 2017 comecei o curso e passei a perceber que aquele ambiente era algo totalmente diferente do que eu estava acostumada. Mas com o tempo fui me adaptando e me dedicando apenas para a faculdade.

No início de 2020 iniciei o meu primeiro estágio não obrigatório em uma creche localizada em Taguatinga, onde aprendi bastante, pois a prática traz contribuições significativas para a nossa formação. Essa experiência possibilitou um amadurecimento profissional e pessoal.

Nesse mesmo período surgiu a COVID-19 e a quarentena, impossibilitando que saíssemos de casa, então se iniciaram as aulas remotas. No entanto, na UnB só iniciaram no segundo semestre. Foi um momento difícil pois me deixou bastante desmotivada, me fazendo perder o rendimento durante as aulas.

Logo quando iniciou as vacinações, pude voltar ao estágio e consequentemente lembrar o amor e satisfação que sentia ao estar naquele ambiente, fazendo com que eu sentisse a necessidade de focar outra vez na minha formação.

Em 2021, ao voltar às aulas presenciais, precisei sair do estágio, para que pudesse montar a minha grade de forma tranquila e manter o foco. Durante esse período me dediquei somente à faculdade.

Em 2022 comecei a sentir falta de estar em um ambiente escolar, sofri muito com a ausência dos alunos que tanto tinha me apegado durante o estágio, mas tentei seguir firme e procurar outros incentivos para permanecer. Mas em agosto deste mesmo ano o meu irmão faleceu, e com isso me senti completamente desmotivada outra vez, afinal ele era uma das pessoas que mais me incentivava a estar sempre comprometida com os estudos. Finalizei o semestre já pensando em desistir, mesmo faltando tão pouco para o fim do curso.

Então em 2023 eu senti a necessidade de procurar outro estágio, mas por saber que em uma escola eu me sentiria bem e finalmente teria gás outra vez para continuar. Ao entrar nessa escola, comecei a observar as aulas e sentir falta de algo, e com o tempo percebi que em nenhuma das turmas havia interação com atividades divertidas e principalmente jogos que desde o meu período de escola, eu julguei importante para o aprendizado. E foi aí que surgiu a curiosidade de saber mais sobre isso e poder um dia trazer isso para aquelas turmas.

Antes de confeccionar este trabalho eu precisei entender que o ensino daquela escola era algo padronizado e que por isso eles seguiam sempre o planejamento bem conteudista para todas as turmas. Ao começar essa pesquisa, me deram a liberdade para realizar esse momento com a turma em que eu acompanhava. Foi muito enriquecedor trabalhar com essas crianças, todos os dias um aprendizado diferente.

E agora pretendo continuar, fazer mestrado ou especialização, mas um tema que me chama atenção é a psicopedagogia. Pretendo também estudar para passar em um concurso da Secretaria de Educação. Enfim, a Pedagogia me ensinou que o segredo está no amor pela profissão, na paciência e na dedicação para ensinar.

UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Maria Izabel dos Santos[1]

Profa. Dra. Deise Rocha[2]

RESUMO

A utilização de jogos no processo de alfabetização tem se mostrado uma estratégia eficaz para engajar e motivar os aprendizes. Os jogos no contexto da alfabetização não apenas oferecem uma abordagem lúdica, mas também possibilitam a personalização do aprendizado, adaptando-se ao ritmo e às necessidades individuais dos alunos. Ao introduzir elementos de diversão e desafio, esses jogos promovem uma aprendizagem mais significativa, contribuindo para o desenvolvimento sólido das habilidades de alfabetização desde as fases iniciais da educação. Com o objetivo de trazer um jogo como gênero textual onde seria trabalhado as instruções, promover diversão e facilitar o processo de aprendizagem, foi realizada uma observação que permitiu inserir jogos adaptados de acordo com o interesse dos alunos e assim, proporcionando momentos leves e de grandes aprendizados. A análise revelou que a incorporação dos jogos no processo de alfabetização e letramento de forma estratégica, pode trazer mudanças positivas, proporcionando uma experiência eficaz.

Palavras-chave : Jogos; Alfabetização; Letramento..

ABSTRACT

The use of games in the literacy process has proven to be an effective strategy for engaging and motivating learners. Games in the context of literacy not only offer a playful approach, but also allow personalization of learning, adapting to the pace and individual needs of students. By introducing elements of fun and challenge, these games promote more meaningful learning, contributing to the solid development of literacy skills from the earliest stages of education. With the aim of bringing a game as a textual genre where instructions would be worked on, promoting fun and facilitating the learning process, an observation was carried out that allowed the

insertion of games adapted according to the students' interests and thus, providing light and great moments Learnings. The analysis revealed that incorporating games into the literacy process in a strategic way can bring positive changes, providing an effective experience.

Keywords: Games; Literacy; Literacy..

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é um alicerce fundamental no desenvolvimento educacional, desempenhando um papel crucial na formação intelectual e social dos indivíduos. Com a evolução da tecnologia, novas abordagens têm surgido, e entre elas, destaca-se a incorporação de jogos tradicionais e digitais no processo de aprendizagem. Este trabalho explora especificamente os gêneros textuais, em específico os jogos, investigando como essas formas interativas podem transformar e aprimorar o processamento de alfabetização. Ao mergulharmos na interseção entre educação e entretenimento, buscamos compreender de que maneira esses jogos inovadores podem catalisar uma experiência mais envolvente e eficaz para o desenvolvimento das habilidades linguísticas essenciais.

O uso dos jogos desperta nas crianças a capacidade de se expressar, se comunicar, imaginar, trabalhar a concentração, o raciocínio lógico e a atenção. Se tornando um recurso que trabalha diferentes áreas de conhecimento, facilitando o processo de alfabetização e letramento. Além disso, o jogo ao ser inserido, pode ser trabalhado como um novo gênero, que traz regras e instruções para ser realizado, exercendo assim o processo de leitura e interpretação dos alunos de maneira divertida e interessante.

Diante disto, foi realizada uma observação que nos permitiu entender as dificuldades das crianças no processo de alfabetização e letramento e então assim introduzir os jogos como gênero textual com a intenção de trabalhar as instruções, facilitar e aproximá-los dos gêneros textuais que já haviam sido estudados por eles. Esta utilização de jogos como gênero é uma ferramenta que promove não somente as habilidades linguísticas, mas também estimula o interesse pelo aprendizado.

2 DESENVOLVIMENTO

Os gêneros textuais constituem uma parte fundamental da comunicação humana, representando categorias específicas de textos que compartilham características linguísticas e estruturais. Em um primeiro aspecto, é importante reconhecer a diversidade de gêneros presentes em nosso cotidiano, desde os mais formais, como artigos acadêmicos, até os mais informais, como postagens em redes sociais. Essa variedade reflete a adaptabilidade da linguagem às diferentes situações de comunicação, proporcionando uma compreensão mais rica e contextualizada da linguagem.

Além disso, os gêneros textuais desempenham um papel crucial na construção social da realidade. Cada gênero carrega consigo normas e convenções específicas que moldam não apenas a forma como nos expressamos, mas também como interpretamos as mensagens dos outros. Por exemplo, a estrutura de uma notícia difere da de uma conversa informal, influenciando a maneira como absorvemos e processamos informações. Essa dimensão social dos gêneros destaca a importância de compreender não apenas as características textuais, mas também o contexto comunicativo em que eles se inserem.

Antes de apresentar os gêneros textuais aos alunos, é necessário que os professores tenham domínio do assunto, entender como é produzido cada um e saber onde devem ser inseridos.

Novos gêneros e novas formas de comunicação, tanto na oralidade como na escrita. Isto é revelador do fato de que os gêneros textuais surgem, situam-se e integram-se funcionalmente nas culturas em que se desenvolvem. Caracterizam-se muito mais por suas funções comunicativas, cognitivas e institucionais do que por suas peculiaridades linguísticas e estruturais. São de difícil definição formal, devendo ser contemplados em seus usos e condicionamentos sócio Pragmáticos caracterizados como práticas sócio discursivas (Marcuschi, 2003. p. 1).

Os gêneros vêm se desenvolvendo de acordo com as novas formas de comunicação e com o avanço da internet, surgindo assim gêneros formais e informais a todo momento. Mas não se é necessário apresentar todos eles já no início do processo de alfabetização para as crianças pois na mesma velocidade que surgem, podem deixar de existir.

Nos anos iniciais é importante apresentarmos gêneros aos quais serão utilizados com frequência por eles, como por exemplo o bilhete, a receita, as regras de um jogo, os contos maravilhosos, o convite etc. As crianças inicialmente precisam conhecer e entender os gêneros que fazem parte do seu cotidiano, para que assim a sua linguagem e escrita façam sentido.

uma noção propositadamente vaga para referir os textos materializados que encontramos em nossa vida diária e que apresentam características sócio – comunicativas definidas por conteúdos, propriedades funcionais, estilo e composição característica. Se os tipos textuais são apenas meia dúzia, os gêneros são inúmeros. Alguns exemplos de gêneros textuais seriam: telefonema, sermão, carta comercial, carta pessoal.(Marcuschi 2002, pp. 22-23)

É possível perceber que os gêneros vêm se transformando de acordo com a atualidade, como por exemplo as cartas que a algum tempo foram substituídas por e-mails, as ligações que foram substituídas por chats e assim por diante. Ao ensinar os gêneros nesse primeiro contato dos alunos é interessante que apresentem as antigas formas utilizadas e comparar com as da atualidade, para que faça sentido e eles entendam não só as diferenças, mas saberem como cada uma surgiu.

A compreensão da função social dos gêneros textuais desempenha um papel crucial na alfabetização, moldando não apenas a capacidade de decodificar palavras, mas também a habilidade de utilizar a linguagem de maneira significativa e contextualizada. De acordo com Bakhtin (1997), os gêneros são veículos de comunicação social, carregando consigo propósitos comunicativos específicos e formas de interação que refletem as necessidades e as expectativas de uma sociedade em um determinado momento. Ao reconhecer a função social de um gênero, os alunos não apenas aprendem a estrutura textual, mas também internalizam o propósito subjacente à sua utilização.

A alfabetização fundamentada na compreensão das funções sociais dos gêneros vai além da decodificação mecânica do texto, buscando criar leitores críticos e participativos na sociedade. Conhecer a finalidade de um texto, seja ele uma notícia, um e-mail ou um poema, permite aos alunos atribuir significado ao que

leem e escrevem, conectando-se de maneira mais profunda com a realidade ao seu redor.

Ao integrar a função social dos gêneros textuais no processo de alfabetização, promove-se não apenas a aquisição de habilidades linguísticas, mas também a capacidade de empregar essas habilidades de forma autônoma e reflexiva no cotidiano. A compreensão da função social dos gêneros capacita os alunos a se expressarem de maneira apropriada em diferentes contextos, desenvolvendo uma competência comunicativa que se estende para além da sala de aula e enraíza-se nas interações cotidianas.

Dessa forma, a alfabetização guiada pela compreensão da função social dos gêneros não apenas fomenta a apropriação da linguagem, mas também estimula a autonomia dos alunos, capacitando-os a navegar eficazmente na complexidade comunicativa da sociedade contemporânea.

3 JOGO COMO GÊNERO TEXTUAL

A utilização do jogo no processo de alfabetização é de extrema importância. Trazer momentos de diversão e interação com a turma traz incentivo e interesse pelos conteúdos estudados. Ao aplicarmos jogos é possível perceber a facilidade dos alunos em aprender e fixar tudo o que é proposto. O jogo não se trata apenas de diversão, lembrando que para jogar sempre deveremos seguir regras, regras que podem ser tanto tradicionais, como modificadas de acordo com o grupo que estiver utilizando.

O ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança supera os desafios através da brincadeira ou jogo, além disso, os educando aprendem a serem cooperativos, aprendem regras, a lidar com seus limites, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou diretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, a respeitar, a aceitar as pessoas que são diferentes, independente que tenham ou não alguma deficiência (Soares, 2010, p. 12).

O jogo é algo que está inserido no cotidiano da criança de forma intencional e está diretamente ligada ao desenvolvimento intelectual, mental e físico. Um ambiente educacional estimulante, que incentiva a curiosidade, a exploração e o

pensamento crítico, é fundamental para o desenvolvimento intelectual. Métodos de ensino que promovem a participação ativa e o raciocínio lógico contribuem para o crescimento intelectual.

O jogo não pode ser visto apenas como um passatempo para as crianças, ao contrário, ele pode ser um recurso para estimular o crescimento e o desenvolvimento, a coordenação motora, a cognição, a autonomia, favorecendo o desenvolvimento e o domínio das palavras. Também estimula a entender o ambiente em que vive e suas relações. Através do jogo o indivíduo pode brincar naturalmente, testar hipóteses, explorar toda sua espontaneidade criativa. Jogar é essencial para o desenvolvimento e aprendizado da criança, pois é através deste que a criança manifesta sua criatividade, utilizando suas potencialidades de maneira integral. (ALCÁTARA; RIBEIRO, 2014, p. 18).

Atividades que estimulam o cérebro, como jogos mentais, leitura e aprendizado contínuo, contribuem para o desenvolvimento mental ao longo da vida.

É uma metodologia de ensino que precisa de planejamento e ser utilizada com coerência, tendo algumas funções no processo de ensino-aprendizagem. Podendo ser utilizada para facilitar a absorção de conteúdos e transmissão de conhecimentos por ser lúdico e educativo, ensinando regras.

O objetivo do jogo é estimular o raciocínio e a criatividade dos alunos, oferecendo oportunidade de interagir, se divertir e raciocinar, satisfazendo sua curiosidade e interesses a partir das regras.

Ao brincar, as crianças repetem, através de imitações, aquilo que já conhecem. Ativando sua memória, transformam os seus conhecimentos por meio da criação de uma situação imaginária nova. Na brincadeira, a criança amadurece algumas competências para a vida coletiva, através da interação e da utilização e experimento das regras e papéis sociais (Souza, 2015, p.1).

Ao utilizarmos o jogo como instrumento e metodologia, desenvolvemos a criatividade, a participação, as regras, e a socialização do aluno. O jogo pode ser utilizado tanto no início de um conteúdo, como uma abertura para instigar o

interesse dos alunos em determinado assunto, como no fim, com a finalidade de fixar e relembrar tudo o que for estudado. É importante citar que os jogos e brincadeiras podem se adaptar para qualquer disciplina, trazendo assim inúmeras possibilidades com apenas um único jogo e seguindo as mesmas regras.

Ao utilizar o jogo como recurso pedagógico, o professor deve pensar no espaço, no material que será utilizado e como será aplicado para que as crianças possam ter familiaridade com as regras do jogo, dando o tempo necessário para compreensão e ao mesmo tempo para que possam desenvolver suas estratégias. (ALCANTARA; RIBEIRO, 2014, p. 23).

Trazer esse estímulo para a sala de aula pode proporcionar melhorias no processo de ensino-aprendizagem, facilita o relacionamento entre os alunos e professores e ainda promove momentos leves e ricos aos mesmo tempo.

Há no jogo um gênero textual, as regras, que tem a finalidade de instruir e orientar sobre algo. Este gênero possibilita que os alunos entendam a funcionalidade do jogo. De acordo com o jogo, as regras determinam a quantidade de jogadores, a função de cada carta ou peça, e explica o que deve ser feito para haver um vencedor, tudo isso em formato de texto.

Nos jogos de regra, as convenções continuam, igualmente, tendo uma importância fundamental. O tempo, o espaço, os critérios de ganho ou perda e etc. são limites, ainda que arbitrários (porque poderiam ser outros), que regulam as condutas recíprocas dos participantes do jogo (Macedo, 1995, p. 8).

A abordagem teórica sobre como o gênero textual jogo contribui para a apreensão do conhecimento e seu uso social, especialmente na língua materna, pode ser analisada a partir de perspectivas pedagógicas e linguísticas.

4 METODOLOGIA

A metodologia aplicada neste trabalho foi baseada na observação dos alunos do 2º ano no período de 10 meses no ano de 2023, durante um estágio remunerado em uma rede privada e através de pesquisas em livros, revistas pedagógicas, sites da Internet entre outros.

Para realização do trabalho foi escolhida a observação participante, onde a turma foi observada em todas as aulas ao longo do ano e em especial as de redação, proporcionando uma ampla coleta de dados que contribuíram para todo o processo deste estudo. Não houve roteiro, apenas a convivência com os alunos no dia a dia, notando suas dificuldades no processo de alfabetização. Durante esse período foi possível entender que a utilização dos jogos pode influenciar no aprendizado dos alunos e que trazer jogos que já são do conhecimento deles, facilita na introdução deste método.

4.1 Caracterização da turma

A turma do segundo ano é constituída por trinta alunos, sendo nove meninas e vinte e um rapazes. As suas idades estão compreendidas entre os 7 e 8 anos de idade, todos sendo de classe média e habitando nas quadras da Ceilândia Norte que são próximas a escola.

De um modo geral a turma demonstra-se bastante heterogênea existindo alunos com um bom aproveitamento e outros com interesse reduzido pelas atividades letivas. Alguns alunos ainda não conseguem acompanhar os outros colegas em leituras e escritas espontâneas, mas entendem os conteúdos estudados pela turma e os outros vinte e seis acompanham perfeitamente tudo o que é proposto pela professora.

A turma apresenta alguma dificuldade em manter-se concentrada durante longos períodos de tempo, dispersando-se com facilidade e em alguns momentos tendo conflitos entre eles.

De um modo geral, a turma mostra-se bastante interessada e participativa, no entanto existem alguns alunos que não conseguem acompanhar o ritmo da turma por ainda terem dificuldade de leitura e escrita.

Os alunos possuem um ótimo relacionamento tanto com a professora regente quanto com os professores de aulas extras, mas demonstrando preferência pela aula de educação física e jogos (dominó, xadrez e jogos de tabuleiro) pois costumam dizer que aprendem e se divertem ao mesmo tempo.

A escola fica localizada na Ceilândia Norte, uma rede privada que possui uma ótima estrutura, com salas amplas, ventiladas, sempre limpas e organizadas. Mas possui poucos recursos se tratando de jogos, livros e espaços para fazerem

atividades livres, talvez por ser um espaço novo. A escola conta com uma equipe de bons professores, que destacam-se pela habilidade de inspirar e motivar seus alunos. Além do domínio do conteúdo. São professores que possuem empatia, compreendendo as necessidades individuais de cada aluno e adaptando seu método de ensino para promover o aprendizado significativo. Facilitadores do pensamento crítico, estimulando a curiosidade e o questionamento, enquanto cultivam um ambiente seguro e inclusivo.

A gestão e coordenação estão sempre dando total atenção aos problemas escolares e acompanhando de perto a situação de cada aluno e suas respectivas famílias.

A gestão é fundamentada na habilidade de liderança visionária e na promoção de um ambiente propício ao aprendizado e ao desenvolvimento integral dos alunos. Estabelecem metas claras, alinhadas com a missão e os valores da instituição, e que, por meio de uma comunicação transparente, envolve toda a comunidade escolar nesse processo. Demanda a capacidade de tomar decisões estratégicas, alocar recursos de maneira eficiente e incentivar uma cultura de colaboração entre professores, alunos e pais. Além disso, compreende a importância da formação contínua dos educadores, buscando constantemente inovações pedagógicas e práticas que atendam às necessidades específicas da comunidade escolar. Ao priorizar a equidade, a inclusão e o respeito, a gestão escolar cria um ambiente seguro e inspirador.

4.2 Descrição ação intervenção

A atividade proposta foi relacionada ao conteúdo estudado pela turma durante todo o ano de 2023 na disciplina de redação. Entendendo a relação dos alunos com o conteúdo e com os jogos, confeccionamos um DOMINÓ DOS GÊNEROS TEXTUAIS, trazendo uma correlação do jogo preferido da turma com as suas produções textuais já realizadas, com a intenção de relembrar, se divertir e aprender um outro gênero, sendo ele as regras do jogo.

Iniciamos a produção observando o caderno que eles produziam alguns textos, analisando o entendimento de cada um deles com os gêneros propostos pela professora em cada aula de redação.

Ao olhar cada caderno é perceptível que eles reconhecem os gêneros, mas não entendem o conceito e funcionalidade de cada um.

Durante a confecção do dominó, levamos em consideração todos os aspectos observados ao estar em contato com a turma. E assim decidimos trazer os conceitos de cada gênero para o jogo, além da imagem relacionada a cada um deles. A imagem relacionada aos gêneros foi essencial para que houvesse participação de toda a turma durante a atividade, levando em consideração os alunos que possuem dificuldades de leitura.

Antes de aplicar o jogo para a turma, apresentamos uma breve explicação sobre o que eram os gêneros textuais e qual é a importância de sabermos cada um deles. Relembrando que os gêneros estão por toda parte e que assim se fazem necessários para termos uma ótima comunicação e entendimento. Os alunos logo lembraram das aulas e citaram produções que mais gostaram de fazer, como a lista de desejos, carta e notícia.

Quando chegou o momento da brincadeira com o jogo confeccionado, a turma ficou completamente eufórica por se tratar do jogo preferido da maioria e logo ficaram curiosos para saber as regras e finalmente jogar.

O jogo não era diferente do tradicional, tendo assim peças que se completavam e buchas para recomeçar caso fosse necessário.

Deveria iniciar com a peça (gênero textual/gênero textual), de um lado colocar o nome do gênero e do outro lado a explicação/conceito do mesmo e assim seguindo com todas as peças. Se acontecesse do nome e conceito ficarem em pontas diferentes, então deveria usar a outra bucha para recomeçar e poder utilizar as cartas que faltavam e assim utilizar todas as peças disponíveis.

Regras do jogo

- Pode-se jogar em duplas ou em trios;
- O dominó conta com dezesseis peças, sendo quatorze relacionadas aos gêneros e 2 peças (gênero textual/gênero textual) que são utilizadas para iniciar o jogo ou reiniciar quando for necessário;
- As peças contam com os seguintes gêneros e seus respectivos conceitos: Bula de remédio, piada, convite, terror, e-mail, conto, carta, lenda, entrevista, propaganda, notícia, receita, bilhete, poesia.

- Todas as peças possuem imagens dos seus respectivos gêneros para auxiliar alunos que não possuem o hábito da escrita;
- Todas as cartas têm o seu par;
- Esse jogo não possui vencedor, a finalidade é que completem todo o dominó;
- Ao encaixar uma carta, o aluno deverá ler o conceito para o seu colega;
- O objetivo do jogo é montar o dominó utilizando todas as peças;
- A partida acaba quando todas as peças estiverem devidamente ligadas;
- A finalidade do jogo é relembrar os gêneros que foram apresentados para a turma durante o ano letivo e a funcionalidade de cada um deles.

Os alunos não apresentaram nenhuma dificuldade ao jogar, acharam superdivertido e amaram a ideia de relembrar os conteúdos aprendidos ao longo do ano. E a professora regente também amou a atividade e pensou em trazer outros jogos para relembrar os conteúdos.

A finalidade do jogo não era só relembrar, era também praticar o hábito da leitura, a interpretação e aproximação do conteúdo e também dos próprios colegas.

Foi notório a empolgação deles por algo novo, mesmo que relacionado a algum conteúdo. A turma em sua grande maioria não gosta de atividades diferentes pois receiam não conseguir acompanhar. Mas com o dominó foi diferente por haver escrita e imagem, facilitando o desempenho de cada um deles no jogo.

Após a aplicação do jogo os alunos tiveram uma aula de redação de modo tradicional e pediram para que fosse sobre a carta novamente, na intenção de produzir o gênero mais uma vez, e assim foi feito. Mas dessa vez foi perceptível que eles tinham uma noção maior sobre esse gênero, fazendo com que confeccionassem lindas cartas para pessoas que eles julgavam especiais.

Este jogo possibilitou a avaliação de capacidades dos alunos de leitura, identificação dos gêneros e interação. Mesmo sendo aplicado uma única vez foi perceptível que ao relembrar brincando, os alunos conseguiram fixar o conteúdo de maneira leve e eficaz. Trazer um jogo que já era familiar para a turma, fez com que eles se sentissem confortáveis para jogar e compartilhar com os colegas os seus conhecimentos. Após a aplicação, todos comentaram que ficaram surpresos por ter no jogo gêneros que eles não tiveram a oportunidade de produzir ao longo do ano, mas que era algo do interesse de todos.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em conclusão, este estudo mergulhou na interseção empolgante entre jogos e alfabetização e letramento, destacando os jogos como agentes transformadores no processo educacional. A análise revelou que a incorporação estratégica dessas ferramentas interativas pode catalisar uma mudança positiva no processamento de alfabetização, proporcionando uma experiência envolvente e eficaz para os aprendizes. No entanto, ressalta-se a importância contínua da pesquisa e desenvolvimento nesta área, garantindo a otimização e a adequação constante dessas estratégias inovadoras. Em última análise, a utilização dos novos gêneros de jogos no processo de alfabetização emerge como uma promissora ferramenta educacional, promovendo não apenas a aquisição de habilidades linguísticas, mas também estimulando o engajamento e a paixão pelo aprendizado.

6 REFERÊNCIAS

ALCANTARA, Iva Laiz Almeida; RIBEIRO, Fátima Lúcia Soares. **O papel dos jogos como recurso didático na organização do trabalho docente na educação infantil**. Trabalho de Conclusão de Curso. Pedagogia. UFPE, 2014.

BAKHTIN, Mikhail. **Estética da criação verbal**. Tradução: Maria Ermantina Galvão G. Ferreira. São Paulo: Martins Fontes, 1997.

BORGES, Flávia Girardo Botelho. Os gêneros textuais em cena: uma análise crítica de duas concepções de gêneros textuais e sua aceitabilidade na educação no Brasil. **RBLA**, Belo Horizonte, v. 12, n. 1, p. 119-140, 2012. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rbla/a/6WylGqnRwsdFHnxkr5cxmx/?format=pdf&lang=pt> Acesso em: 10 dez. 2023.

MACEDO, Lino de. Os jogos e sua importância na escola. **Cadernos de Pesquisa**, São Paulo, n. 93, p. 05–11, 1995. Disponível em: <https://publicacoes.fcc.org.br/cp/%20article/view/843> Acesso em: 07 dez. 2023.

MARCUSCHI, Luiz Antônio. **Gêneros textuais: definição e funcionalidade**. In: Gêneros textuais e ensino. 2. ed. Ângela Paiva Dionísio, Ana Rachel Machado, Maria Auxiliadora Bezerra (Orgs). São Paulo: Parábola Editorial, 2003.

MARCUSCHI, Luiz. A. **Gêneros textuais: definição e textualidade**: Em: Dionísio, A. P.; Machado, A. R. & Bezerra. M. A. Gêneros textuais e ensino Rio de Janeiro: Ed. Lucerna, 2002. p. 19 a 36.

SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional**. 2010. 35 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade de Formação de Professores – Ffp, Universidade Estadual do Rio de Janeiro – Uerj, São Gonçalo, 2010. Disponível em: <https://www.ffp.uerj.br/arquivos/dedu/monografias/EMS.2.2010.pdf>. Acesso em: 07 dez. 2023.

SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem**. 2015.

[1] Graduanda do curso de Pedagogia; artigo refere-se à apresentação do trabalho de conclusão de curso.

[2] Professora da Faculdade de Educação da Universidade de Brasília, do Departamento de Métodos e Técnicas e orientadora deste trabalho de conclusão de curso.