CONGRESSO BRASILEIRO DE ALFABETIZAÇÃO
ISSN 2763-8588

EXPERIÊNCIA COM JOGOS NO CONTEXTO DA DISCIPLINA LABORATÓRIO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DA UFMG

Laura Alves Andrade[1]
Rute Silva de Oliveira[2]

Eixo temático: 8 - Alfabetização e modos de aprender e ensinar

Resumo: O presente texto tem como objetivo relatar a experiência de vivenciar a disciplina optativa de caráter extensionista "Laboratório de Alfabetização e Letramento", ofertada pela Faculdade de Educação da UFMG, e a parceria com escolas da rede Municipal de Belo Horizonte, com uma formação ampla e objetiva sobre a importância de se utilizar diferentes recursos didáticos, principalmente os jogos, quando se trabalha a apropriação do sistema de escrita alfabética. Dentro da temática, buscam apresentar seus trabalhos de campo, como a disciplina se organiza, quais jogos foram desenvolvidos na escola e como a teoria orientou a prática. Para as reflexões apresentadas foram utilizados como referenciais teóricos Morais (2012), Araújo (2011), Montuani e Souza (2023), Brandão (2009), entre outros.

Palavras-chaves: laboratório de alfabetização e letramento, jogos de alfabetização; sistema de escrita alfabética.

[1]Laura Alves Andrade. Graduanda em Pedagogia (FaE/UFMG). Bolsista de Iniciação Científica (CNPq). laurinhahw@gmail.com
[2]Rute Silva de Oliveira. A pandemia e o Projeto de Alfabetização de Jovens e Adultos (PROEF 1 - UFMG) em casa. Graduanda em Pedagogia (FaE/UFMG). ruoliver882@gmail.com

Introdução

De caráter optativa e extensionista, a disciplina “Laboratório de Alfabetização e Letramento” integra a formação ofertada pela Faculdade de Educação da UFMG. Organizada e concedida pelo setor de Alfabetização e Letramento, do Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino da Faculdade de Educação da UFMG, conta com um espaço físico amparado pelos materiais didáticos e pedagógicos presentes no Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita (CEALE/UFMG). O Laboratório tem o intuito de fortalecer discussões sobre a importância de se utilizar diferentes recursos didáticos e principalmente jogos, quando se trabalha a apropriação do sistema de escrita alfabética, além de recapitular conteúdos importantes já vistos durante o percurso acadêmico. Dessa forma, de acordo com Montuani e Souza (2023), a disciplina busca garantir que os discentes possam:

> conhecer e analisar diferentes recursos didáticos para alfabetizar e letrar; compreender as diferentes capacidades envolvidas nas atividades e jogos relacionados à apropriação do sistema de escrita alfabética; e elaborar propostas de jogos e atividades para crianças em fase de alfabetização. (p.11)

As presentes autoras decidiram imergir nessa experiência que promove reflexões acerca do ensino e aprendizagem, para uma formação mais capacitada, que se envolve com os processos de alfabetização e desenvolve trabalhos em escolas parceiras. Um paralelo entre teoria e prática esquematiza a disciplina em três momentos. Há uma primeira etapa de estudos de nomes referências como Magda Soares, Artur Gomes de Morais, Emília Ferreiro e Ana Teberosky, que são amplamente estudados. Em um segundo momento, os estudantes se tornam mais íntimos do acervo presente na sala em que o laboratório se localiza e que acontecem as aulas, conhecendo e explorando os materiais disponíveis e, a partir disso, são encaminhados para as escolas parceiras, a qual ficam o restante do semestre acompanhando uma única turma, aplicando jogos e realizando atividades de sistematização, sob orientação e acompanhamento da professora da disciplina que também se insere nas escolas. No fim das intervenções, é organizado um planejamento de aula e a elaboração de um jogo autoral, que será “experimentado” com a turma que foi acompanhada.

Por meio dessas vivências discute-se sobre a importância da utilização de jogos que proporcionem uma reflexão sobre os princípios do sistema de escrita alfabética. Assim, demonstrar como essa relação pode ser benéfica para os estudantes dos anos iniciais consolidarem seus conhecimentos acerca da compreensão do princípio alfabético,

quando a criança assimila a relação entre som e escrita, grafemas e fonemas. São situações de aprendizado que proporcionam uma alfabetização menos traumática, fugindo do tradicionalismo, com momentos de reflexão da língua de forma lúdica e intencional.

Mas, por que utilizar jogos na alfabetização? O que fundamenta essa prática?

Estudos já nos têm apontado como a relação entre brincar e aprender está relacionada com o desenvolvimento da infância e podem ser trabalhados de forma mútua. Lev Vygotsky (1896-1934), já apresentava em seus estudos a importância dos jogos e brincadeiras para o desenvolvimento intelectual, social e moral da criança. De acordo com Vieira, Carvalho e Martins (2005), o construtivismo é o nome mais comum pelo qual se conhece a teoria de Piaget (1896-1980), que vê jogo como um meio de desenvolver estruturas cognitivas, estabelecendo três categorias para ele: 1. como um exercício: sensório motor; 2. simbólico: o “faz de conta” e; 3. o jogo de regras, desenvolvendo as funções concretas.

O processo de alfabetização deve ser encarado desde a educação infantil, pois não há um “relógio biológico” (MORAIS, 2012, pág.116) para delimitar o tempo correto de ensino do sistema de escrita alfabética, mas que ele se dá por meio das oportunidades vividas dentro e fora da escola e, para isso, é necessário que desde o final da educação infantil, haja práticas de ensino que coloquem as crianças em posições que exijam a reflexão acerca das palavras, abrangendo sua dimensão sonora e gráfica por meio do brincar da criança. Atividades intencionais como o trabalho com parlendas, alfabeto móvel, rimas, literaturas e jogos, ajudam as crianças a compreender o funcionamento do SEA, construindo um repertório que irá contribuir com o seu processo de alfabetização.

É válido salientar que o alfabeto móvel não se constitui como jogo, apesar de ser um recurso popular, muito benéfico e importante de ser utilizado no processo de alfabetização. Ele ajuda as crianças a reconhecerem as letras, identificarem os fonemas e contribui nas etapas seguintes, de compreender que as palavras são compostas de letras e as letras representam sons. Mas, pensando no conceito do jogo de regras, para um material ser considerado jogo, deve conter: regras mutáveis (que podem ser readaptadas de acordo com a necessidade dos jogadores, através do diálogo); existir um objetivo; apresentar condições de vitória, empate ou derrota; entre outras características.

Os jogos, não devem ser encarados apenas como recursos sistematizadores, mas podem ser percebidos como instrumentos de aprendizagem potentes, que promovem reflexões metalinguísticas e auxiliam a prática docente e aprendizagem dos alunos.

Assim, ao contrário de uma concepção tradicionalista ou tecnicista, em que os

alunos estão sendo treinados, a utilização dos jogos como recurso propõe “um ensino que permita aos alunos tratar as palavras como objetos com os quais se pode brincar e, de uma forma menos ritualística, aprender.” (BRANDÃO, *et al,* 2009, p. 10). Garantindo, portanto, oportunidades para atuarem como sujeitos da linguagem.

Dito isso, gostaríamos de apresentar brevemente a caixa de jogos de alfabetização do Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco – CEEL/UFPE, que inspirou muitas das reflexões da disciplina. De forma resumida, trata-se de uma coleção de jogos, destinada para a sala de aula, contendo manual e orientações voltadas ao professor, além de diferentes jogos, que contemplam distintas habilidades de análise fonológica e compreensão do princípio alfabético. Um material rico, versátil e de fácil acesso, já que se encontra digitalizado, com versão para impressão[3]. Ademais, durante a disciplina, foi possível estudar sobre os textos de tradição oral na alfabetização e os discentes construíram, em sala, um material para trabalhar os pares mínimos e adivinhas, com intuito de levar às escolas. Esse material foi disponibilizado pela professora Liane Araújo (UFBA), coordenadora do Laboratório de Acervos e Práticas - LAP/Faced, que é parceiro do LAL/Ceale/UFMG, em um conjunto de ações da Rede de laboratórios de Alfabetização nas universidades.

Os jogos da caixa do CEEL, são um ótimo incentivo para docentes alternarem no repertório de estratégias didáticas e é considerado também, um incentivo para a confecção de outros jogos. Nas aulas assistidas pelas autoras, foi possível observar e presenciar o poder de uma aula/sequência didática planejada com intencionalidade, que envolve a literatura, atividades bem elaboradas e momentos de partilha que fomentam as reflexões.

Nós, como docentes, precisamos entender que o aluno do ensino fundamental, não deixa de ser criança, são corpos que passam por uma transição muito abrupta. E muito menos enrijecer o processo de alfabetização e torná-lo enfadonho. A aprendizagem pode e deve ser prazerosa, fazendo sentido para o aluno, por isso a necessidade da intencionalidade no ensino. Para finalizar, é importante entender que ser alfabetizado não é simplesmente decodificar sinais gráficos, “a escrita - é - como um sistema notacional e, nunca, como um “código” (MORAIS, 2012, p. 45). Vai além. É ter o direito de ser alfabetizado e letrado como, em diversos momentos, Magda Soares defendeu contrapondo os métodos tradicionais que pressupõe que o estudante aprende repetindo e memorizando, criando um modelo excludente de ensino.

---

[3] Para ter acesso ao material, acesse: Publicações - Centro de Estudos em Educação e Linguagem. Acesso em maio/2023.

Escolha dos jogos

Explorando as potencialidades que os jogos podem promover no processo de aquisição da leitura e escrita, o material de jogos do CEEL foi um suporte para as reflexões suscitadas e as práticas realizadas no decorrer da disciplina. O grupo do CEEL/UFPE, tem se empenhado na produção de recursos que auxiliem o trabalho docente e a apreensão do conteúdo por parte dos alunos. Dessa forma, os dez jogos presentes na "Caixa CEEL" contemplam jogos de análise fonológica (Bingo dos sons iniciais; Caça rimas; Dado sonoro; Trinca mágica e Batalha de palavras), jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético (Mais uma; Troca letras; Bingo da letra inicial; Palavra dentro de palavra) e jogos para consolidação das correspondências grafofônicas (Quem escreve sou eu). O manual didático do CEEL apresenta esses jogos, os objetivos didáticos, público alvo, sugestões de encaminhamento e dicas ao professor, o que enriquece o trabalho pedagógico.

Diante disso, orientadas pela professora Daniela Montuani, os estudantes que compunham a turma da disciplina "LAL: Laboratório de Alfabetização e Letramento", foram direcionados no decorrer da disciplina, a escolherem alguns jogos da caixa do CEEL para desenvolver nas escolas e refletirem sobre as mediações. Toda essa seleção foi feita em um diálogo entre as bases teóricas sobre o processo de compreensão do princípio alfabético e o potencial dos jogos para desenvolver as habilidades de alfabetização pretendidas. Como critério à escolha, os discentes deveriam escolher tanto jogos de análise fonológica quanto de reflexão do SEA e, por fim, construírem um jogo de autoria própria para desenvolver com o mesmo grupo de crianças. É importante salientar que as escolhas dos jogos a serem levados às escolas não foram avulsas ou sem critério, antes porém, baseou-se nas observações iniciais da turma acompanhada e nas demandas elencadas pela professora regente. Adiante, iniciou-se as aplicações.

Para os primeiros dias de intervenção, as autoras escolheram o jogo "Bingo dos sons iniciais" que, como um jogo de análise fonológica, tem por um de seus objetivos compreender que as palavras são formadas por unidades menores e identificar a sílaba como unidade fonológica, e em um dia posterior, o jogo "Batalha de palavras" que continua explorando o segmento sonoro sílaba, no entanto, aprofundando em habilidades como segmentar palavras em sílabas e comparar palavras quanto ao número de sílabas. Para reflexão sobre o sistema de escrita alfabética foi escolhido o jogo "Palavra dentro de palavra".

Por fim, as autoras, inspiradas em uma ideia vista no canal do *Youtube*, AAEE - Rayane Almeida, no qual a interlocutora orienta sobre a confecção de uma "Dominó de

rimas" com as mesmas regras de uma dominó convencional, se propuseram a construir cartelas com imagem e repertório próprio, para realizarem a tarefa de confecção de um jogo. Dessa forma, construíram um jogo ao qual mantiveram o nome "Dominó das rimas", com objetivos didáticos voltados ao desenvolvimento da consciência fonológica por meio da exploração dos sons finais das palavras, a saber, as rimas.

Desenvolvimento dos jogos em uma turma de alfabetização: análise e alguns resultados

Em conformidade à prática que a disciplina se propõe, encontros em escolas parceiras foram organizados, a fim de expandir as vivências e promover a percepção crítica dos melhores recursos a serem utilizados com as crianças em suas diferentes hipóteses dentro do processo de alfabetização. A Escola Municipal Dom Orione, localizada no bairro Ouro Preto, em Belo Horizonte - MG, abriu as portas para que intervenções fossem realizadas com uma turma do 1° ano do Ensino Fundamental, composta por 18 alunos.

Ao longo de todas as instruções e ensinamentos da disciplina, houve a ênfase de que a compreensão do jogo é indispensável para que a ação seja prazerosa e promova aprendizados. Desse modo, antes de jogar o jogo do dia, as crianças passavam pelo processo de compreender como ele funcionava e quais eram suas regras.

No desenvolvimento do jogo "Bingo dos sons iniciais", a primeira ação, logo após os cumprimentos, foi instigar nas crianças a curiosidade pelo material que seria apresentado. Por meio de falas lúdicas e a criação de um suspense, as estudantes da UFMG apresentaram o nome do jogo e questionaram a turma sobre a familiaridade, ou não, que já teriam com aquele material. Adiante, elas leram as regras do jogo com as crianças e fizeram uma rodada teste. Em seguida, organizaram a turma em três grupos e o jogo foi iniciado. No início, as crianças se confundiram sobre qual posição da sílaba deveriam levar em consideração para marcar em sua cartela, apontando para semelhanças nas sílabas mediais e finais. Conforme o jogo foi ocorrendo, o olhar e a escuta foram se aprimorando apenas para o primeiro som da palavra, ou seja, para a sílaba inicial. Foi um dia de muito aprendizado, no qual pudemos realizar observações pertinentes sobre o conteúdo estudado e o fora colocado em prática, como, por exemplo, a influência da leitura das regras e da simulação para uma melhor compreensão do jogo.

Na segunda visita, foi aplicado o jogo "Batalha de palavras" e uma alteração foi realizada. Assim como na visita anterior, também houve os cumprimentos, a criação de

um ambiente que deixasse as crianças curiosas sobre o que seria proposto, mas, ao invés de apenas ler as regras para os alunos, foi entregue a cada um uma cópia com as regras para uma leitura conjunta e, a medida que as estudantes realizavam a leitura, era sinalizado em que ponto estavam para que as crianças acompanhassem, promovendo também uma prática de letramento. Após esse momento, houve uma jogada teste, a divisão da turma em quatro grupos e o jogo foi iniciado. Cada grupo era composto de duas duplas que disputaram entre si. Após cada jogo, uma atividade de sistematização era realizada. Com o "Batalha de palavras", as crianças tiveram a oportunidade de criar o seu próprio jogo, utilizando cartas previamente separadas e a criatividade com os desenhos e as palavras. Exploraram desde palavras monossílabas à polissílabas, além de trabalharem a escrita, a oralidade e a percepção visual.

Na terceira intervenção, foi explorado o jogo "Palavra dentro de palavra". Assim que as estudantes chegaram, houve uma movimentação entre os alunos e muita empolgação para descobrir qual seria o jogo do dia. Passamos as instruções iniciais de apresentação do jogo e suas regras, organizamos as crianças em três grupos e a rodada começou. Foi possível observar algumas estratégias utilizadas pelas crianças para poder auxiliar na descoberta dos pares, como por exemplo, tapar a sílaba inicial da palavra e conferir se era a correspondente, além de facilitar na descoberta de qual imagem precisavam encontrar. Um diferencial desse dia foi a aplicação ocorrer na biblioteca da escola, o que proporcionou não apenas o conhecimento de mais um jogo, mas uma experiência em outro ambiente escolar, modificando a dinâmica da turma.

No quarto e último dia, foi desenvolvido o jogo autoral "Dominó das rimas", seguindo as mesmas etapas dos dias anteriores. Os objetivos didáticos elencados foram: desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração) ou finais (rimas); comparar as palavras quanto às semelhanças e diferenças sonoras e perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais.

Para introduzir o desenvolvimento do jogo com as crianças, as discentes realizaram a leitura dos livros "Assim assado" e "Você troca?" (em dias distintos) de Eva Furnari, com o objetivo de familiarizar os estudantes com as rimas. Nesse dia, antes de demonstrar a jogabilidade, o conceito de rima e demonstração por meio de exemplos foi reforçado com as crianças. Ao serem indagadas sobre o que era uma rima, elas demonstraram conhecimento acerca do conceito, mas algumas confusões com a ideia de combinação.

Após esse momento introdutório, com o auxílio da professora regente, a turma foi dividida em grupos de até quatro crianças e entregamos, para cada grupo, um dominó composto por 28 peças e um manual. Adiante, após o início do jogo, auxiliamos a turma de acordo com suas demandas e foi perceptível como a leitura introdutória contribuiu para

que as crianças percebessem com mais facilidade quando encontravam uma rima. Elas utilizaram palavras dos livros para dar exemplos entre si, auxiliando os colegas. Dessa forma, houve uma interação entre a literatura escolhida e o recurso selecionado, promovendo resultados satisfatórios.

Fig. 1 – Leitura das obras de Eva Furnari
Fonte: Arquivo pessoal

Fig. 2 – Jogo “Dominó das rimas”
Fonte: Arquivo pessoal

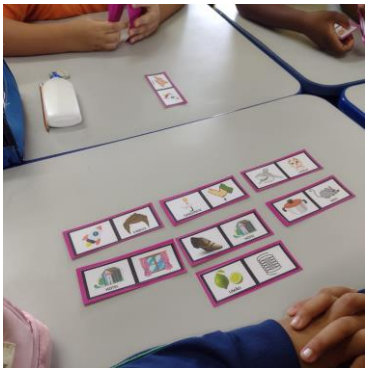

Fig. 3 – Desenvolvimento do jogo “Dominó das rimas”
Fonte: Arquivo pessoal

Com base em todas as ações realizadas, foi perceptível o engajamento dos alunos e a apreensão dos conteúdos trabalhados por meio dos jogos. Observamos o quanto a utilização dos jogos como recursos pedagógicos auxiliaram na construção da leitura, da escrita, e na interação entre os estudantes. Além disso, foi possível desenvolver questões socioemocionais, pois nem todos os estudantes aceitaram tão bem quando perderam, o que abriu espaço para o acolhimento e conversas mais aprofundadas sobre o saber ganhar e perder e como ele faz parte do processo do jogo, que resultaram em uma postura diferente do primeiro dia de jogo em comparação ao último, quando as crianças estavam contribuindo mais umas com as outras.

Considerações finais

Tendo em vista tudo o que fora exposto, as autoras acreditam que a afirmação sobre “a importância dos jogos no processo de aprendizagem” foge de metodologias tradicionais, que reduzem o aluno a uma tabula rasa, a qual a aprendizagem é vista como um processo de acumulação de informações. A utilização de jogos como recurso à alfabetização fazem parte de estratégias que, em certa medida, podem auxiliar no combate ao tão temido fracasso escolar, pois suscita nas crianças uma reflexão mais lúdica e autônoma.

Concluindo, é importante enfatizar que não se deve cometer o erro de achar que há uma forma certa para se alfabetizar, ou um método pronto. Como afirma Soares (2020), “alfabetização não é uma questão de métodos, mas uma questão de como orientar a aprendizagem da criança ao longo do seu desenvolvimento cognitivo e linguístico”, muito menos acreditar que os jogos serão a solução para um processo significativo ocorrer. Ele é um auxiliar, mas o professor continua sendo um mediador das relações, por isso, precisa conhecer sua turma, elencar objetivos e selecionar os recursos didáticos de forma intencional ao trabalho pedagógico que deseja realizar.

Referências

ALMEIDA, Raiane. Dominó de rimas. **YouTube**. Disponível em:< https://youtube.com/shorts/h24A--ByeU4?feature=share> Acesso em: 15 nov 2022.

ARAUJO, L. C.. Quem os desmafagafizar, bom desmafagafizador será: textos da tradição oral na alfabetização. 01. ed. Salvador: Edufba, 2011. v. 01. 64p

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

BRANDÃO, A.C.P; FERREIRA. A,T.B; ALBUQUERQUE, E.B.C; LEAL, T.F. **Jogos de**

Alfabetização. MEC e UFPE/CEEL, 2009.BRANDÃO, Ana Carolina P.A. *et al*. **Jogos de alfabetização.** Ministério da educação, 2009. 125p

MONTUANI, D. F. B.; SOUZA, M. J. F. . Jogos de Alfabetização. 1. ed. Curitiba: CRV, 2023. v. 1. 114p

MORAIS, Artur de. **Sistema de escrita alfabética.** 1. ed. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

VIEIRA, Therezinha; CARVALHO, Alysson; MARTINS, Elizabeth. **Concepções do brincar na Psicologia.** In: CARVALHO, Alysson; SALLES, Fátima; GUIMARÃES, Marilia; DEBORTOLI, José Alfredo (Orgs.). **Brincar(es)**. Belo Horizonte: UFMG, 2005. p.