



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

AMANDA CAROLINE GONÇALVES PIRES MORAIS

**JOGOS DO PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA:
A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

FLORIANÓPOLIS

2016

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA CATARINA
CENTRO DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

AMANDA CAROLINE GONÇALVES PIRES MORAIS

**JOGOS DO PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA:
A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Trabalho de Conclusão de Curso da Universidade Federal de Santa Catarina, como requisito parcial para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia. Orientadora: Prof^ª. Dr^ª. Maria Aparecida Lapa de Aguiar.

FLORIANÓPOLIS

2016

AMANDA CAROLINE GONÇALVES PIRES MORAIS

**JOGOS DO PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA:
A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM**

Este Trabalho de Conclusão de Curso – TCC foi julgado adequado para obtenção do Título de Licenciado em Pedagogia, e aprovado em sua forma final.
Florianópolis, 9 de agosto de 2016.

Prof.º. Dr. Jéferson Silveira Dantas
Coordenador do Curso de Pedagogia

Orientadora: Prof. Dra. Maria Aparecida Lapa de Aguiar
EED/CED/UFSC

Membro: Gilka Elvira Ponzi Girardello
MEN/CED/UFSC

Membro: Zenilde Durli
MEN/CED/UFSC

Suplente: Eliane Santana Dias Debus
MEN/CED/UFSC

“A única arma para melhorar o planeta é a Educação com ética. Ninguém nasce odiando outra pessoa pela cor da pele, por sua origem, ou ainda por sua religião. Para odiar, as pessoas precisam aprender, e se podem aprender a odiar, podem ser ensinadas a amar.”

(Nelson Mandela)

AGRADECIMENTOS

Agradeço a todas as pessoas que de alguma forma participaram dessa etapa da minha vida tão importante e decisiva, aqueles que me apoiaram, incentivaram, minhas colegas de turma, algumas das quais se tornaram muito mais que isso.

Aos professores que fizeram parte de minha formação, obrigada por todo o conhecimento adquirido ao longo desses anos.

À Minha parceira Aline, que esteve presente em todos os momentos do curso e na vida me aconselhando. Sem ela esse período não seria o mesmo. Obrigada por me aturar e ser a melhor dupla.

À minha orientadora Maria Aparecida que me acolheu de forma carinhosa e paciente, tranquilizando-me e ajudando em todos os momentos.

À Minha família sempre presente e amável, incentivando-me em todos os momentos e me apoiando em minhas decisões.

Agradeço a Deus por colocar cada uma dessas pessoas em meu caminho. A todos que me auxiliaram nessa jornada, Obrigada!

RESUMO

Esta pesquisa teve o intuito de analisar a importância da ludicidade e dos jogos no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais. O que motivou o tema da pesquisa foi a relevância percebida sobre o assunto em questão. O lúdico é um tema que tem que ser mais discutido, pois as propostas que envolvem ludicidade são bastante significativas e de grande valia para as crianças. A metodologia utilizada para alcançar os objetivos se organizou, primeiramente, por meio de um estudo bibliográfico sobre a importância do lúdico e dos jogos e também sobre o conceito de criança e infância, pesquisou-se ainda sobre o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa - PNAIC, e, posteriormente, foram feitas análises de três jogos que compunham o material do PNAIC. Esse programa se constitui como um acordo formal entre o Governo Federal, estados e municípios para formação de professores com o intuito de alfabetizar as crianças até o fim do ciclo de alfabetização, com 8 anos de idade. O trabalho apresenta como objetivo geral analisar os jogos do PNAIC e verificar qual sua relevância no processo de ensino e aprendizagem. Para alcançar tal objetivo, o segundo capítulo apresenta o diálogo teórico com alguns autores sobre os conceitos de infância, criança, ludicidade, jogos e brincadeira. Para tanto, fez-se necessário resgatar a compreensão do conceito de criança e infância, tendo como base teórica, principalmente, os estudos de Ariès (1973). Para reforçar a importância do lúdico, dos jogos e brincadeiras nesse processo dialogou-se também com Kishimoto (1998, 1999), Brougère (1998), entre outros. No terceiro capítulo apresentamos a análise obtida a partir dos três jogos do PNAIC e as considerações feitas por meio dessa pesquisa. Concluímos que os processos lúdicos incorporados na prática pedagógica podem favorecer aprendizados diversos para a criança, entretanto, é preciso um planejamento articulado que não se limite aos jogos em si mesmos, mas que ocorra de modo contextualizado, em conversa com as várias áreas do conhecimento e que faça sentido para a criança nesse processo inicial de apropriação da escrita.

Palavras-chave: Ludicidade; Jogos; Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC).

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	8
1.1 OBJETIVOS	9
1.1.1 Objetivo Geral	9
1.1.2 Objetivos Específicos	9
1.1.3 Metodologia	9
2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM	11
3 ANÁLISE: OS JOGOS DO PNAIC	19
3.1 APRESENTAÇÃO DO MANUAL DIDÁTICO	19
3.2 ANÁLISE DOS JOGOS.....	23
3.2.1 Descrição do Jogo 1:	23
3.2.2 Análise do jogo 1:	25
3.2.3 Descrição do jogo 2:	27
3.2.4 Análise do jogo 2:	31
3.2.5 Descrição do jogo 3:	31
3.2.6 Análise do jogo 3:	35
3.3 ALGUMAS REFLEXÕES GERAIS SOBRE A ANÁLISE:	35
CONSIDERAÇÕES FINAIS	36
REFERÊNCIAS	39

1 INTRODUÇÃO

As crianças são sujeitos que estão inseridas em instituições educativas desde cedo. Elas possuem necessidades, especificidades, cada uma com suas bagagens, vivências e experiências que muitas vezes são esquecidas quando entram na escola. Não se deve ignorar que uma de suas necessidades é brincar, imaginar e ser criança além de tudo.

A escolha do tema para esse trabalho foi assunto que esteve presente em todo curso, desde o começo. O lúdico e os jogos são elementos importantes em nossa formação e o que pretendo com esse estudo é especular um pouco sobre a importância de se pensar na relação entre o lúdico e o aprendizado nas salas de aula.

Quando começamos a falar sobre o tema, a professora Maria Aparecida me orientou no sentido de aliarmos esse assunto com os Jogos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa - PNAIC. Meu recorte seria então a análise de alguns jogos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa para verificar de que maneira esses jogos podem ou não ajudar no processo de ensino e aprendizagem.

O PNAIC é um acordo do Governo Federal, estados e municípios que visa a formação continuada de professores alfabetizadores com vistas a alfabetizar todas as crianças até os 8 anos de idade ao final do ciclo de alfabetização, que é o 3º ano do Ensino Fundamental. O objetivo do Pacto é a melhoria na formação dos professores. O curso é presencial e em 2013 enfatizou a área de Língua Portuguesa, em 2014 a área de Matemática e em 2015, enfatizou outros componentes curriculares (artes, ciências, história e geografia.)

Este programa oferece materiais de formação para professores, organizados da seguinte maneira: Caderno de apresentação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa – Formação do professor; Caderno de formação de professores: princípios e estratégias formativas; trinta e dois cadernos formativos, sendo, oito unidades para cada curso com temas específicos; Caderno de educação especial; Portal do professor alfabetizador; Livros didáticos aprovados no Plano Nacional do Livro Didático (PNLD); Livros de literatura adquiridos no Programa Nacional Biblioteca da Escola (PNBE) e PNBE especial; obras complementares do acervo complementar do PNLD; jogos de alfabetização¹.

¹ As informações relacionadas ao PNAIC foram obtidas pelo site do programa (www.pacto.mec.gov.br) e também por meio do Trabalho de Conclusão de Curso de Pedagogia da UFSC, “A abordagem da literatura na formação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa” (BARCELOS, 2013), também orientado pela professora Maria Aparecida Lapa de Aguiar.

A pergunta norteadora desta pesquisa é: De que maneira os jogos do PNAIC para Língua Portuguesa, como um recurso lúdico, podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem?

Neste contexto, apresentamos os objetivos e a metodologia de nossa pesquisa:

1.1 OBJETIVOS

1.1.1 Objetivo Geral

- Analisar a relevância dos jogos do PNAIC de Língua Portuguesa para o processo de aprendizagem das crianças.

1.1.2 Objetivos Específicos

- Resgatar a compreensão dos conceitos de infância e criança.
- Aprofundar a temática da ludicidade e a importância dos jogos a partir de autores de referência.
- Conhecer, por meio de informações e materiais do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, algumas das orientações desse programa de formação continuada.

1.1.3 Metodologia

A metodologia utilizada para alcançar os objetivos se organizou primeiramente por meio de um estudo bibliográfico sobre a importância do lúdico e dos jogos, o conceito de criança e infância e, posteriormente, foram feitas leituras sobre o PNAIC e então foram realizadas as análises de três de seus jogos. Fazem parte do acervo do PNAIC, uma caixa com dez jogos voltados para a alfabetização e cada alfabetizador que participou da formação teve direito a uma dessas caixas para o trabalho em sala de aula com suas crianças. Esses jogos são divididos em três blocos: os que contemplam atividades de análise fonológica; Os que ajudam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético e os que auxiliam a sistematizar as correspondências grafofônicas. Por esse motivo, escolhemos um jogo de cada bloco para analisar.

Essa pesquisa é de cunho qualitativo. De acordo com Silva e Menezes (2005, p.20), a pesquisa qualitativa “considera que há uma relação dinâmica entre o mundo real e o sujeito, isto é, um vínculo indissociável entre o mundo objetivo e a subjetividade do sujeito que não pode ser traduzido em números.” Quanto à forma de pesquisa, classifica-se como

bibliográfica e documental, por ser baseada em livros e outras fontes documentais (sites e manuais, por exemplo). De acordo com Gil (2010, p.29-31) “a pesquisa bibliográfica é elaborada com base em material já publicado. Tradicionalmente, esta modalidade de pesquisa inclui material impresso como livros, revistas, jornais, teses, dissertações e anais de eventos científicos”. O trabalho se enquadra como sendo uma pesquisa do tipo exploratória. Segundo Gil (2010, p.27), “as pesquisas exploratórias têm como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses”.

Assim, esse trabalho organiza-se em três momentos: essa parte introdutória, que justifica o tema, apresenta os objetivos e a metodologia; a segunda parte, em que apresentamos um aprofundamento teórico sobre os conceitos de criança e infância a partir de Ariès (1973) e sobre os conceitos de ludicidade e jogos, evidenciando sua importância no processo de ensino e aprendizagem, a partir de autores como Kishimoto (1998, 1999) e Brougère (1998).

A terceira parte aborda a análise de três jogos do PNAIC: descrição, imagens dos jogos e a relação com a parte teórica. E por fim, tecem-se algumas considerações finais.

2 A IMPORTÂNCIA DO BRINCAR E DO LÚDICO NO PROCESSO DE ENSINO E APRENDIZAGEM²

Pela abordagem apontada por Ariès (1973), na Idade Média as crianças eram vistas como mini-adultos, não se tinha diferenciação nas roupas e no tratamento com as crianças. Era como se elas não passassem pelo período da infância, logo eram inseridas no mundo adulto. Os únicos cuidados que recebiam eram nos primeiros anos de vida, isso se a família tivesse condições econômicas. Só a partir do Século XVII que se começou a reconhecer que elas eram diferentes dos adultos e precisavam ser tratadas como crianças. Começou-se a se preocupar mais com a educação e a se evidenciar a separação das crianças de classes sociais diferentes e também as classes escolares passaram a ser divididas a partir da idade das crianças. Elas passaram a ser tratadas como se fossem brinquedos frágeis e que precisariam ser cuidadas, ensinadas e vigiadas. Portanto,

Assim, foi durante o século XVII que se generalizou o hábito de pintar nos objetos e na mobília uma data solene para a família. Pode-se afirmar que foi na Idade Média que as “Idades da Vida” começaram a ter importância. Durante a Idade Média, então, existiam seis etapas de vida. As três primeiras, que correspondem a 1ª idade (nascimento / 7 anos), 2ª idade (7- 14 anos) e 3ª idade (14 - 21 anos), eram etapas não valorizadas pela sociedade. Somente a partir da 4ª idade, a juventude (21 - 45 anos), as pessoas começavam a ser reconhecidas socialmente. Ainda existiam a 5ª idade (a senectude), considerando a pessoa que não era velha, mas que já tinha passado da juventude; e a 6ª idade (a velhice), dos 60 anos em diante até a morte. Tais etapas alimentavam, desde esta época, a ideia de uma vida dividida em fases (ARIÈS, 1973. p. 279).

Para Ariès (1973) a concepção de infância dependia da classe social na qual a criança estava inserida. Os estágios da infância só aconteciam para aquelas que eram favorecidas economicamente, enquanto as que não eram continuavam sendo tratadas como mini-adultos que tinham de se virar por conta própria. Ou seja, as crianças sempre existiram, o que ainda não se tinha era a noção de o que é ser criança e o que é infância, a preocupação dos adultos com as crianças surgiu com a modernidade. Cada criança tem uma infância diferenciada até os dias de hoje, que muda conforme contexto histórico, questões socioeconômicas, classe social e aspectos culturais.

² Algumas reflexões presentes nesse capítulo foram resultado de um trabalho final, em dupla com Aline Effting, da oitava fase. Esse trabalho foi integrado com as disciplinas de: Organização dos Processos Coletivos do Trabalho Escolar (Professora Maria Aparecida Lapa de Aguiar), Educação e Infância VIII: Exercício da Docência nos anos Iniciais (Professora Gilka Elvira Ponzi Girardello) e Didática II: Processos de Ensino nos Anos Iniciais da Escolarização (Professor Francisco Fernandes Soares Neto) no segundo semestre de 2015.

Já no contexto brasileiro, desde a época da colonização até 1874, pouco se pensava ou se fazia pela infância no que diz respeito à proteção jurídica ou de alternativas de atendimento. De 1874 até 1889 surgiram projetos de grupos particulares (principalmente de médicos) preocupados com o atendimento à criança. De lá em diante intensificou-se os progressos no campo da higiene, da medicina e da escola. Assim, a concepção de criança e infância esteve atrelada a essa história, marcada pelas preocupações higienistas, assistenciais e, só posteriormente, escolares. Foi realmente no início do século XX que essa situação começou a se modificar e se relacionou com um determinado projeto de nação: necessidade do fortalecimento do Estado e preparar a criança de hoje para ser o adulto no futuro. (KRAMER, 2001).

Essas concepções foram sendo criticadas por estudiosos da área e foram sofrendo alterações ao longo da história. Assim, pode-se dizer que o direito à educação para “as crianças pequenas” no Brasil, foi realmente conquistado a partir da Constituição Federal de 1988 e das legislações seguintes. Esse direito, segundo Machado (2002), é resultado de lutas sociais das mulheres das periferias urbanas, das feministas e dos trabalhadores. Então, a criança adquire o direito de frequentar instituições organizadas para a educação e o cuidado com um ambiente em que possibilite a criança viver sua infância, de maneira segura e respeitando esse momento.

Nos dias de hoje as crianças são percebidas de outra maneira e nos documentos oficiais se percebe como a criança e a infância merecem nossa atenção, como expõe o Referencial Nacional para a Educação Infantil:

Compreender, conhecer e reconhecer o jeito particular das crianças serem e estarem no mundo é o grande desafio da educação infantil e de seus profissionais. Embora os conhecimentos derivados da psicologia, antropologia, sociologia, medicina, etc. possam ser de grande valia para desvelar o universo infantil apontando algumas características comuns de ser das crianças, elas permanecem únicas em sua individualidades e diferenças. (BRASIL, 1998, p. 22)

Quando se percebeu que as crianças possuem experiências e vivências de diferentes naturezas elas passaram a ter destaque na sociedade e serem cidadãos e sujeitos que possuem seus direitos e deveres. Para Charlot (2000, p. 33), a definição de sujeito é:

[...] um ser humano, aberto a um mundo que não se reduz ao aqui e agora, portador de desejos movido por esses desejos, em relação com outros seres humanos, eles também sujeitos; um ser social, que nasce e cresce em uma família (ou em substituto da família), que ocupa uma posição em um espaço social, que está inscrito em relações sociais; um ser singular, exemplar único da espécie humana, que tem uma história, interpreta o mundo, dá um sentido a esse mundo à posição que ocupa nele, às suas relações com os outros, à sua própria história, à sua singularidade. Esse sujeito: age no e sobre o mundo;

encontra a questão do saber como necessidade de aprender e como presença no mundo de objetos, de pessoas e de lugares portadores de saber; se produz ele mesmo, e é produzido através da educação.

Então é com essa definição de sujeito que devemos enxergar as crianças, não como um ser em construção, que se tornará um sujeito, mas sim alguém que já é, que já possui suas singularidades. A criança não deve ser pensada apenas como um receptor de conhecimentos e sim um sujeito com possibilidades de modificar o mundo com suas atitudes e que deve ter consciência desde cedo sobre isso.

Mesmo com essa mudança de ponto de vista, muitas escolas ainda tratam as crianças como seres que não possuem conhecimento, com uma concepção em que os professores ainda estão no centro do processo de ensino e aprendizagem e que as crianças estão ali para receber o conhecimento. Claro que o professor é um sujeito de extrema importância em sala de aula. Não podemos desmerecer o trabalho do professor, mas a questão é que essas crianças presentes nas salas de aula são sujeitos cheios de bagagens. Elas vêm para a escola com muitas experiências já vivenciadas, com ideais sobre o mundo e com suas concepções das coisas, e elas tem muito que compartilhar. O professor precisa conciliar esses conhecimentos e possibilitar momentos de troca entre as crianças. Por isso, citamos a seguir um importante ponto do Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil (BRASIL, 1998, p.13):

- . O respeito à dignidade e aos direitos das crianças, consideradas nas suas diferenças individuais, sociais, econômicas, culturais, étnicas, religiosas;
- . O direito das crianças a brincar, como forma particular de expressão, pensamento, interação e comunicação, à interação e comunicação infantil;
- . O acesso das crianças aos bens socioculturais disponíveis, ampliando o desenvolvimento das capacidades relativas à expressão, à comunicação, à interação social, ao pensamento, à ética e à estética;
- . A socialização das crianças por meio de sua participação e inserção nas mais diversificadas práticas sociais, sem discriminação de espécie alguma;
- . O atendimento aos cuidados essenciais associados à sobrevivência e ao desenvolvimento de sua identidade.

Ao longo do curso estudamos vários autores que afirmavam que as crianças são sujeitos de direitos e que os professores (as) não são superiores e não possuem todo o conhecimento. O professor é o mediador no processo de ensino e aprendizagem e deve articular os conhecimentos prévios das crianças com o conhecimento próprio dos currículos escolares.

As crianças precisam articular, com a mediação do professor, os conhecimentos curriculares com as funções sociais que elas têm que cumprir dentro e fora da escola. Assim elas irão pensar sobre a sociedade e em como elas podem influenciar nela. Por exemplo,

aprendendo sobre a história dos diferentes povos e sobre sua própria história, elas começam a valorizá-la e a autoestima e confiança podem aumentar. Cada criança presente na escola vai estar formando sua identidade e vai construindo valores, ideais e opiniões ao longo do período que permanece na escola. Por isso, os professores precisam repensar sua prática, repensar o tempo pedagógico e de que maneira isso afeta esses sujeitos. Esses profissionais têm que pensar estratégias de aprendizagem e de avaliação e todas as capacidades devem ser levadas em conta na hora de planejar a aula. A partir dessas reflexões e pensando em estratégias de aprendizagem e planejamento é que defendemos a importância da ludicidade, brincadeira e jogos no processo de ensino e aprendizagem.

Compreendemos que a perspectiva do que é ser criança mudou, por isso, os professores devem pensar em estratégias para essas “novas crianças”, pois o ensino oferecido às crianças no passado não supre mais as necessidades das crianças do mundo atual. A infância deve ser vista não apenas como uma fase da vida, mas precisamos compreender que, para além disso, ela possui suas especificidades e é tão importante e necessária como a vida adulta e precisa de atenção e respeito. Uma maior interação com as crianças, o diálogo em sala de aula, propostas envolvendo brincadeiras e jogos são algumas estratégias que podem envolver o planejamento para o aprendizado dessas crianças.

A partir de autores de referência, tais como Kishimoto (1999) e Brougère (1998), defendemos que a brincadeira possui aspectos relacionados à realidade que a criança vive ou que ela tem contato. As brincadeiras são repassadas pelas famílias de geração após geração, mas os professores podem e devem enriquecer essas experiências. A primeira ação do professor deve ser a de observar como as crianças brincam e como acontecem as relações nas brincadeiras, só depois é que ele vai decidir se deve interferir em determinadas situações ou se deve deixar as crianças livres nesses momentos.

O professor pode oferecer oportunidades para incluir o brincar no processo de ensino e aprendizagem, depois das observações e de seus registros. A brincadeira na infância é de extrema importância, pois através das brincadeiras as crianças vão descobrindo um pouco de si mesma e do mundo em que está inserida. O processo do brincar referencia-se naquilo que o sujeito conhece e vivencia. Assim como na vida, nas brincadeiras também existem regras e deveres para serem seguidos e brincando as crianças vão internalizando e exercendo essas regras e deveres. É na brincadeira o primeiro contato de dividir, escolher, decidir, compartilhar tarefas, entre outras situações relacionadas com a vida cotidiana. A brincadeira permite a inserção da criança na sociedade. Como afirma a perspectiva apontada pela formação do PNAIC em um de seus cadernos:

[...] o lúdico traz benefício físico para o crescimento da criança e para o desenvolvimento das habilidades motoras e de expressão corporal. Em relação ao desenvolvimento cognitivo, o brincar estimula as ações intelectuais, desenvolve habilidades perceptuais, como a atenção e, conseqüentemente, a memória. As contribuições sociais são percebidas quando a criança simboliza uma realidade que ainda não pode alcançar, mesmo considerando a fruição, e aprende a interagir com outras pessoas, compartilhando, relacionando-se. A criança também recorre ao lúdico para representar e significar com outros sentidos situações vividas, não se restringindo apenas à fantasia de um vir a ser, de um desejo ainda não alcançado. As atividades lúdicas possibilitam que as crianças reelaborem criativamente sentimentos e conhecimentos, e edifiquem novas possibilidades de interpretação e de representação do real. No campo didático também há reconhecimento da importância da ludicidade. (BRASIL, 2015, p. 24)

As brincadeiras e os jogos, portanto devem estar no contexto escolar para possibilitar a alfabetização e letramento, pois podem ser utilizados com o propósito de entretenimento e diversão e como ferramentas na construção de uma aprendizagem real.

É necessário que a escola proporcione jogos e brincadeiras para vincular a ludicidade na aprendizagem de forma a desenvolver fisicamente, afetivamente, intelectualmente e socialmente a criança, estabelecendo relações lógicas, expressões oral e corporal, mas para isso deve ocorrer de forma coordenada pedagogicamente para não ser interpretada pela criança como uma simples atividade avaliativa. Além disso, a ludicidade deve perpetuar durante todos os anos de vivência escolar, pois é um auxílio importante na aprendizagem e deve estar presente em todos os anos de escolaridade.

Como lembra Brougère (1998, p. 20) “brincar não é uma dinâmica interna do indivíduo, mas uma atividade dotada de significação social precisa que, como outras, necessita de aprendizagem”. Nas brincadeiras as crianças criam um novo mundo, com características próprias, mas que tem relação com o mundo real. Elas criam e recriam as regras e normas que percebem nos ambientes que frequentam ou que estão inseridas.

A imaginação é elemento fundamental nas brincadeiras que possibilita essa dinâmica entre o real e o abstrato. Apesar das brincadeiras muitas vezes serem ensinadas para as crianças pelos adultos, elas acabam ressignificando suas regras e estruturando essas brincadeiras conforme suas experiências. Elas utilizam a brincadeira como forma de se comunicar, usam a linguagem, o gestual e começam a aprender sobre o mundo ao seu redor e sobre elas mesmas.

O professor deve estimular esse aprendizado interior e do mundo, pois o que pretendemos com a educação nos dias atuais é que as crianças aprendam a viver em sociedade e percebam que elas podem influenciar nessa sociedade que fazem parte. O lúdico pode ser

um grande aliado do professor como auxílio para que as crianças se interessem pelos assuntos apresentados a elas.

Assim, o docente acompanha esse processo, como mediador, propondo desafios na busca por soluções aos problemas e incentiva a participação coletiva. A escola se torna um lugar rico em interação e participação entre as crianças. São as inter-relações que levantam discussões e questionamentos. Muitas vezes é na hora do recreio que a criança percebe um mundo de diferenças, compartilham suas opiniões e suas experiências umas com as outras, e assim descobrem novas brincadeiras e novas maneiras de ver o mundo. Porém percebe-se que os espaços para os jogos e brincadeiras foram, muitas vezes, abandonados após a educação infantil.

O receio da presença de jogos e brincadeiras nos anos iniciais deve ser superado, pois esses sujeitos não deixaram de ser crianças e a mudança da educação infantil para as séries iniciais não deve ser tão brusca. As crianças ainda precisam de seus momentos sozinhas, em conjunto, compartilhar experiências, brincar e imaginar. A organização da sala de aula ainda deve ser pensada com essas finalidades também, um espaço para brincar, livros à disposição delas e as proposições pensadas de uma forma que elas se interessem pelos conteúdos ensinados. Esse processo de ensino e aprendizagem em que a criança vai estar inserida não precisa ser só através de atividades repetitivas, memorização e longo tempo de escrita. O lúdico pode ajudar nesse processo e deve fazer parte das propostas. Os professores devem se aproveitar desse instrumento como “motivador da aprendizagem”.

As atividades lúdicas são fundamentais em todo o processo de aprendizagem, pois contribui para que o sujeito se desenvolva em todas as suas possibilidades, proporcionando liberdade de expressão, aprendizado, compreensão de regras e criatividade.

Para uma aula mais lúdica e dinâmica não precisa ter necessariamente sempre jogos e brincadeiras presentes e o professor tem que perceber a importância da ludicidade nas atividades e propostas oferecidas para as crianças. Essas questões devem ser pertinentes nas formações continuadas dos professores, pois é um assunto que merece a devida importância. Essa ludicidade está presente em atividades que possibilitem momentos de entrega e interação dos participantes. A ideia de ludicidade deve estar presente no espaço da sala de aula assim como nas atividades oferecidas para as crianças. A ludicidade deve estar presente em todos os momentos de nossa vida, não é algo a ser levado como apenas diversão e apenas para as crianças. Ela te impulsiona a realizar as atividades com mais determinação e entusiasmo. O que importa na atividade lúdica não é em si o resultado, mas sim o processo vivido, o

momento que vivenciamos e que de alguma forma nos transformou. Entretanto, cabe uma ressalva:

É fundamental que se assegure à criança o tempo e os espaços para que o caráter lúdico do lazer seja vivenciado com intensidade capaz de formar a base sólida para a criatividade e a participação cultural e, sobretudo para o exercício do prazer de viver, e viver, como diz a canção... como se fora brincadeira de roda... (MARCELLINO, 1996.p.38)

O que muitas vezes acontece nas escolas é que se acaba *didatizando* a atividade lúdica das crianças apresentando exercícios repetitivos, através do uso de brinquedos, desenhos coloridos, músicas ritmadas. Ao fazer isso, ao mesmo tempo em que bloqueia a organização independente das crianças para a brincadeira, essas práticas acabam enfatizando os alunos, como se sua ação simbólica servisse apenas para exercitar e facilitar para o professor, a transmissão de determinada visão do mundo, definida pela escola. Essa didatização acaba alterando as características das atividades lúdicas. A escola precisa proporcionar momentos de criação, não oferecer tudo pronto e acabado e sim permitir que elas descubram que são capazes e que podem criar e produzir. O mal das escolas e de suas atividades repetitivas e mecânicas é que elas pensam muito na estética, como se as crianças não soubessem fazer aquele determinado desenho e então o que fazem é lhes oferecer um pronto só para que elas rabisquem em cima dele ou o cubram com algum outro material. O que não percebem é que as crianças não se veem naquela produção, não se sentem fazendo parte de algo e nem criando algo próprio. Ao invés de fazer isso, a escola deveria incentivar que as próprias crianças produzissem seus desenhos, para assim elas se sentirem parte daquilo e cada vez mais ter noção de sua capacidade.

Outra estratégia que podemos utilizar nas salas de aula são os jogos. Os jogos podem ajudar as crianças em seu desenvolvimento emocional, intelectual e social. O professor pode possibilitar momentos de jogos e brincadeiras com objetivos traçados para que sejam momentos significativos para as crianças.

O jogo tem um caráter lúdico e é conhecido por ter regras claras e definidas. Porém, a definição de jogo não é algo simples, pois dependendo da cultura ele pode ter outros sentidos e algo que é um jogo para uma cultura pode não ter caráter de jogo para outra. Como Kishimoto (1999, p. 15) apresenta:

Uma mesma conduta pode ser jogo ou não-jogo em diferentes culturas, dependendo do significado a ela atribuído. Por tais razões fica difícil elaborar uma definição de jogo que englobe a multiplicidade de suas

manifestações concretas. Todos os jogos possuem peculiaridades que os aproximam ou distanciam.

O caráter muitas vezes desafiador e divertido do jogo faz com que as crianças se envolvam nas propostas como sujeitos ativos, tornando seu aprendizado resultado da sua interação com o que está sendo estudado, através do jogo a curiosidade e interesse pelos conteúdos trabalhados podem ser despertados de uma maneira mais rápida do que se aquele conteúdo fosse visto apenas na teoria.

Muito se fala da importância da ludicidade no processo de ensino e aprendizagem no qual a criança está inserida. E mesmo reconhecendo por algumas experiências vivenciadas (como por exemplo, no exercício da docência), que algumas escolas já estão caminhando nesse sentido, há ainda outras tantas escolas em que muitas vezes não ocorre essa inserção do lúdico nas salas de aula. Nessa visão ainda de tempos passados, vemos as crianças na escola como se elas precisassem apenas escrever, fazer provas e trabalhos, com a obrigatoriedade do silêncio e permanecer imóvel em filas.

Aos poucos esse quadro vem se modificando e o espaço escolar pode se transformar em um espaço prazeroso e agradável, de forma que as brincadeiras permitam que a criança concretize seu desenvolvimento. É importante destacar que os jogos educativos podem ser utilizados como um instrumento de apoio cooperando para a aprendizagem, sendo uma ferramenta de ensino para o caminho do aprender e do saber.

Os brinquedos, jogos e brincadeiras geram nas pequenas crianças a vontade de viver, conhecer e, conseqüentemente, aprender. É através das brincadeiras que a criança inicia o seu processo de aprendizagem, forma conceitos, convive socialmente, desenvolve habilidades motoras e recebe a possibilidade de construir assim seus conhecimentos. Os jogos e brincadeiras são mal interpretados no ensino fundamental, ao contrário da educação infantil, que encontramos as brincadeiras como eixo norteador para a aprendizagem.

Como já mencionado, os jogos têm grande importância no desenvolvimento infantil. Então, o jogo educativo pode ser uma ferramenta significativa para o processo de ensino e aprendizagem.

3. ANÁLISE: OS JOGOS DO PNAIC

O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa oferece alguns recursos didáticos específicos para a alfabetização, esses recursos são: Livros didáticos e manuais do professor; Obras pedagógicas complementares ao livro didático e acervos de dicionários de Língua Portuguesa; Jogos pedagógicos, obras de referência, de literatura e de pesquisa; Obra de apoio pedagógico para os professores; Jogos e softwares de apoio à alfabetização.

Esses jogos, sobre os quais faremos a análise, fazem parte desse material recebido pelos alfabetizadores que foram cursistas da formação continuada. Trata-se de uma caixa com dez jogos pedagógicos, relacionados à área de Língua Portuguesa. Junto com eles há um manual didático que traz a descrição de cada jogo, os objetivos, sugestões e dicas para os encaminhamentos dos professores³. O intuito é auxiliar na alfabetização das crianças, pensados estritamente para favorecer a apropriação do sistema de escrita alfabética.

Meu objetivo é analisar três desses jogos e verificar qual a relevância no processo de ensino e aprendizagem, percebendo se esses jogos podem ajudar ou não nesse processo. Para essa análise, iremos recorrer aos autores mencionados no capítulo anterior, estabelecendo assim, relações com a teoria abordada.

3.1 APRESENTAÇÃO DO MANUAL DIDÁTICO

O Manual Didático dos “Jogos de Alfabetização” (BRASIL, 2009) que acompanha a caixa de jogos do PNAIC contém uma pequena apresentação; traz um tópico de “Por que trabalhar com os jogos?” em que apresenta alguns autores que falam da importância dos jogos; Outro tópico intitulado “Por que jogos na alfabetização?” que reforça a importância dos jogos para a alfabetização, trazendo também a ludicidade como elemento necessário nesse processo. O próximo tópico é “Os jogos desta coletânea: o que queremos com eles?” onde explica quais os objetivos dos jogos e, por último, o manual apresenta “Anexos: Orientações aos professores sobre os jogos”, onde encontramos os objetivos didáticos, público-alvo, sugestões de encaminhamento, dicas ao professor e a descrição dos jogos.

Os jogos são indicados para crianças que estão aprendendo sobre o sistema alfabético de escrita. São apresentados dez jogos divididos em três blocos: Jogos de análise fonológica; Jogos para consolidação das correspondências grafofônicas e Jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético. Cada jogo apresenta:

³ Há também jogos da Matemática, encartes que vieram no material específico para essa área, mas não é o foco do objeto de pesquisa em questão.

- Objetivos didáticos: uma lista de objetivos que justificam o uso de cada jogo, o professor pode agregar outros objetivos conforme for utilizá-lo.

- Público alvo: A partir dos objetivos, o perfil dos alunos que podem ser beneficiados com os jogos é descrito. Assim como os objetivos, o público alvo também pode ser modificado dependendo do desenvolvimento de cada criança. E para isso, cabe ao professor perceber quais jogos poderão ser significativos. - Sugestões de encaminhamento: Dicas e lembretes sobre como os jogos podem ser encaminhados, orientações sobre as regras e como mediar as situações.

- Dicas ao professor: São reflexões sobre os jogos que podem ajudar o professor a pensar outras maneiras de usar o jogo ou até mesmo de confeccionar novos jogos.

Para cada jogo há uma cartela de instruções sobre como ocorre o funcionamento dos jogos. O ideal é que essa cartela seja lida antes do desenvolvimento dos jogos com as crianças. Cada cartela possui:

1. Meta do jogo: descreve o que a criança tem que cumprir para ganhar o jogo.
2. Jogadores: quantidade de jogadores por jogo. Pode ser feita adaptações pelo professor.
3. Componentes: Descrição das peças.
4. Regras: Passo a passo do jogo. Informa o que é permitido ou não fazer e como obter pontuação necessária para ganhar.
5. Repertório de palavras do jogo: São listas de palavras que aparecem nas fichas e cartelas para que o professor saiba o nome de cada figura presente nos jogos.

Como já pontuamos, os dez jogos pedagógicos do PNAIC são divididos em três blocos, relacionados aos seus objetivos didáticos. São eles: Os que contemplam atividades de análise fonológica; Os que ajudam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético e os que auxiliam a sistematizar as correspondências grafofônicas. Os três jogos escolhidos foram: Bingo dos sons Iniciais; Quem escreve sou eu; Palavra dentro de palavra. A seguir o quadro da divisão dos dez jogos conforme o bloco e seus objetivos:

Quadro 1: Divisão dos jogos e seus objetivos

Tipo de jogo	Objetivos	Títulos dos Jogos
Jogos de análise fonológica	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender que para aprender a escrever é preciso refletir sobre os sons e não apenas sobre os significados das palavras. - Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras menores. - 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. - Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais. - Identificar a sílaba como unidade fonológica. - Segmentar palavras em sílabas. - Comparar palavras quanto ao tamanho, por meio da contagem do número de sílaba. 	<p>Bingo dos sons iniciais</p> <p>Caça-rimas</p> <p>Dado sonoro</p> <p>Trinca mágica</p> <p>Batalha de palavras</p>
Jogos para consolidação das correspondências grafofônicas	<ul style="list-style-type: none"> - Consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo todas as letras e suas correspondências sonoras. - Ler e escrever palavras com fluência, mobilizando com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído. 	<p>Quem escreve sou eu</p>

Tipo de jogo	Objetivos	Títulos dos jogos
<p>Jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Compreender que a escrita nota (representa) a pauta sonora, embora nem todas as propriedades d fala possam ser representadas pela escrita. - Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes. - Compreender que as palavras são compostas por sílabas e que é preciso registrar cada uma delas. - Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores. - Compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos), embora tais correspondências não sejam perfeitas, pois são regidas também pela norma ortográfica. -Compreender que as sílabas variam quanto à composição e número de letras. - Compreender que, em cada sílaba, há ao menos uma vogal. - Compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda – direita. - Comparar palavras quanto às semelhanças gráficas e sonoras, às letras utilizadas e á ordem de aparição delas. 	<p>Mais uma</p> <p>Troca letras</p> <p>Bingo da letra inicial</p> <p>Palavra dentro de palavra</p>

Fonte: quadro copiado do Manual Didático: Jogos de alfabetização (BRASIL, 2009, p.21, 22).

3.2 ANÁLISE DOS JOGOS

3.2.1 Descrição do Jogo 1

Jogo 1 – Bingo dos Sons Iniciais

Este jogo vem com algumas cartelas com figuras e os nomes dessas figuras abaixo. A primeira sílaba de cada uma dessas palavras está de cor diferente para destacar a sílaba. O jogo também acompanha algumas fichas com outras palavras nas quais a primeira sílaba também está em destaque de outra cor e junto vem um saquinho para colocar essas fichas e sortear, como em um bingo. O objetivo do jogo é completar as cartelas (com tampas de refrigerante, bolinhas de papel ou outros matérias) conforme o professor ou outra criança vá tirando as fichas. As crianças têm que marcar em suas cartelas se tiverem palavras com o som inicial igual ao que for sorteado. A criança que primeiro completar a cartela, vence o jogo. A seguir, imagens dos jogos e das regras, retiradas do manual:

Foto1: Jogo: “Bingo dos Sons Iniciais”



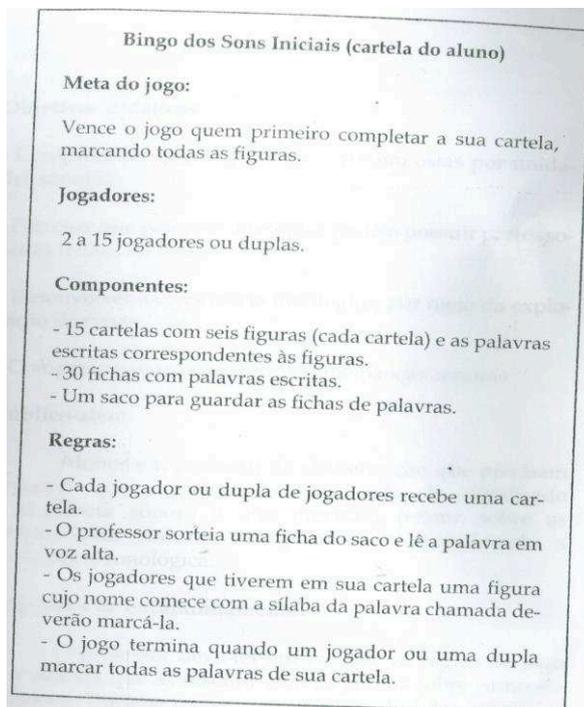
Fonte: fotos tiradas pela própria autora do TCC a partir dos jogos escolhidos para a análise e que constam na caixa de jogos de alfabetização. (BRASIL, 2009).

Foto 2: Jogo: “Bingo dos Sons Iniciais”



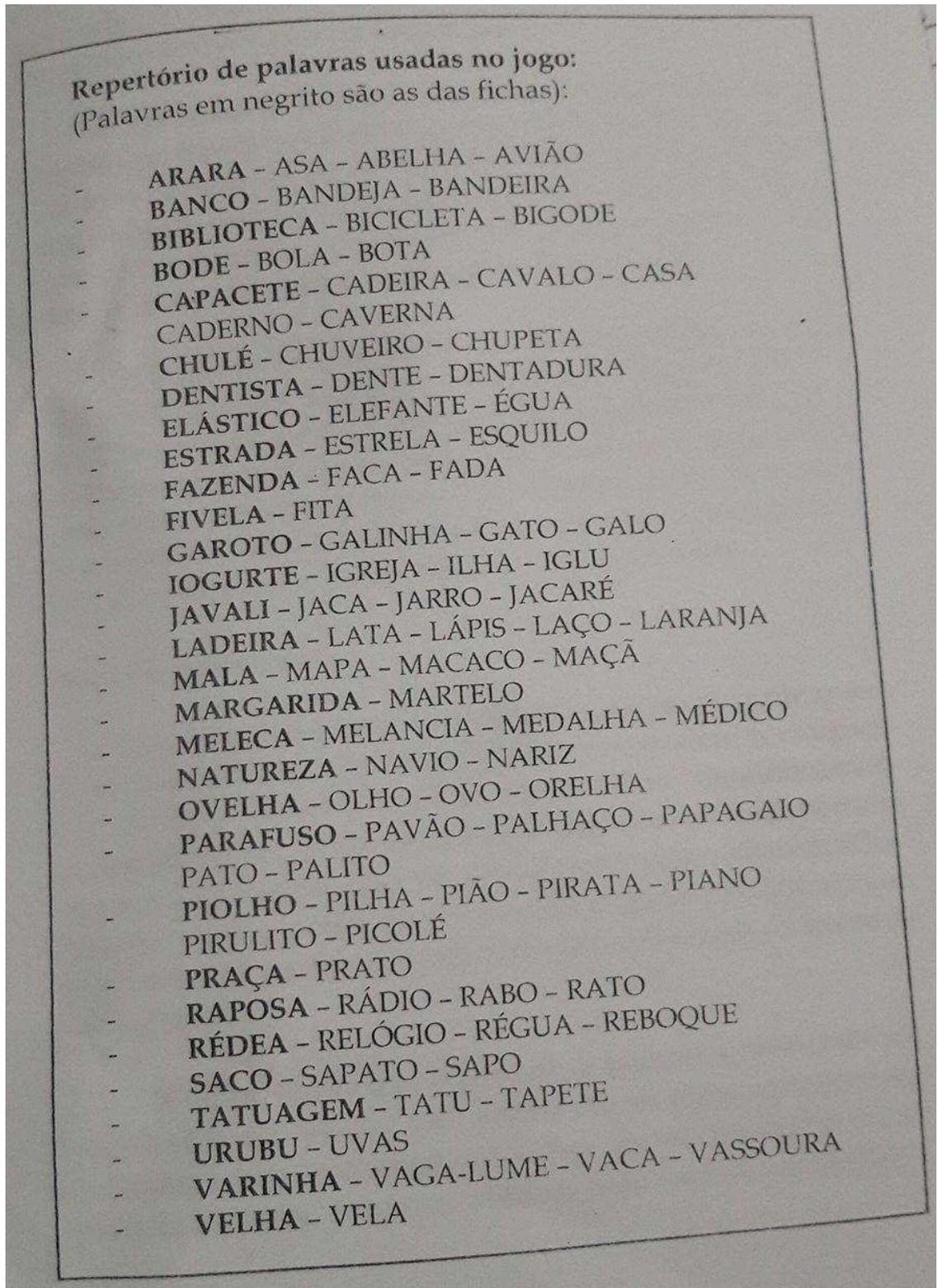
Fonte: fotos tiradas pela própria autora do TCC a partir dos jogos escolhidos para a análise e que constam na caixa de jogos de alfabetização. (BRASIL, 2009).

Regras do jogo: “Bingo dos Sons Iniciais”



Fonte: *escaneado* a partir do Manual Didático: Jogos de alfabetização (BRASIL, 2009, p.36).

Repertório de palavras usadas no jogo: “Bingo dos Sons Iniciais”



Fonte: *escaneado* a partir do Manual Didático: Jogos de alfabetização (BRASIL, 2009, p. 37).3.2.2 Análise do jogo 1

Esse jogo é importante, pois possibilita que as crianças comecem a perceber que palavras diferentes, com significados também distintos, podem possuir partes iguais, ou seja, que o som de uma sílaba pode ser o mesmo em duas ou mais palavras distintas. Outro ponto importante é a percepção das palavras serem compostas por unidades fonológicas, o que vai auxiliar na compreensão das sílabas. O que ocorre é uma comparação entre palavras diferentes, com sílabas iguais.

O que percebemos nesse jogo é que possui palavras com acentos e a forma de mediar essa situação não está prevista no manual. As palavras são:

- **Elástico** – Égua
- **Meleca** – Médico
- **Ladeira** – Lápis
- **Rédea** – Relógio – Reboque
- **Raposa** – Rádio

Isso pode confundir a criança, pois quando ela associar uma palavra com acento com outra que não possui, ela pode ficar em dúvida quanto à presença ou não dos acentos. Em algumas o som é idêntico, como: Ladeira – Lápis. Mas em outras como: Elástico- Égua, o som é diferente. Em uma a letra “E” representa o som fechado e na outra a letra “E” representa o som aberto e isso pode causar confusão na hora do jogo.

Cabe também salientar que esses jogos foram elaborados por uma equipe da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) e que alguns sons podem ser pronunciados diferentemente dos sons de outras partes do país e esta questão influencia também na compreensão que a criança terá sobre essas palavras e suas semelhanças ou diferenças sonoras.

Em nosso ponto de vista, o que deve ser trabalhado com as crianças é que pode existir palavras com acentos onde o som é o mesmo em palavras não acentuadas e também que há palavras com acento que têm pronúncias diferentes, mesmo se tratando da mesma letra grafada. Mas para essa compreensão apenas esse jogo não basta. Isso deve ser reforçado antes e depois do jogo, com propostas que levem a criança perceber essas possibilidades e variações. Essa questão do acento deve ter um tratamento diferenciado na hora da explicação e ao longo do ciclo alfabetizador.

Ao final do jogo, pensamos que o professor pode propor que as crianças reflitam um pouco sobre as sílabas iguais das palavras, e percebam o som e como ele é em sua forma

escrita. Outras palavras também podem ser associadas com aquelas do jogo, tanto trazidas pelas crianças, quanto pelo professor para que possibilitem a comparação entre elas.

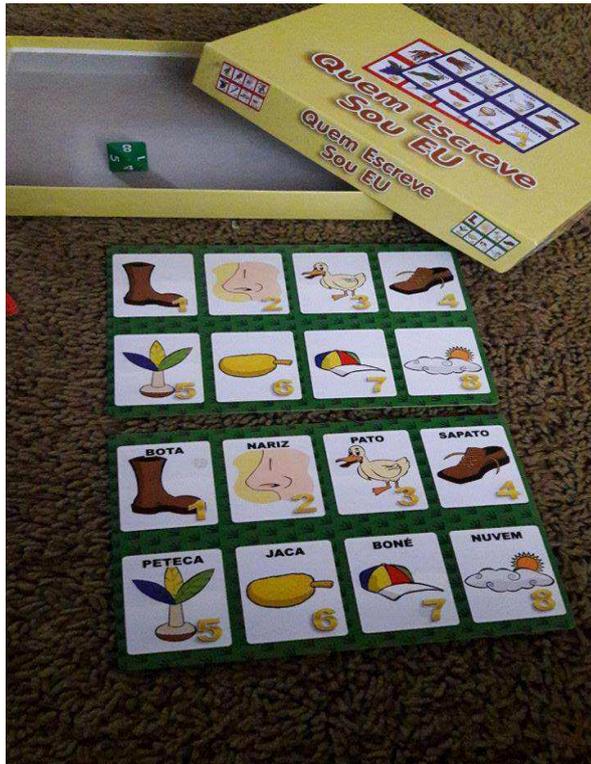
O próprio manual traz outras sugestões para serem trabalhadas após o jogo, como cruzadinhas para completar a sílaba inicial que falta, entre outras.

3.2.3 Descrição do jogo 2

Jogo 2 - Quem Escreve Sou Eu

Este jogo acompanha cartelas com figuras e seus nomes e outras cartelas com as mesmas figuras, mas sem os respectivos nomes. Cada figura é numerada nos dois modelos de cartela. O objetivo do jogo é acertar como se escreve o nome dessas figuras. O jogo traz um dado que é usado para sortear o número e após isso deve se escrever o nome da figura que corresponde a esse número. Assim que todos os números forem sorteados e as palavras escritas, vira-se a outra cartela que contém os nomes e as crianças conferem se acertaram ou não a escrita das palavras.

Foto 3: jogo: “Quem Escreve Sou Eu”



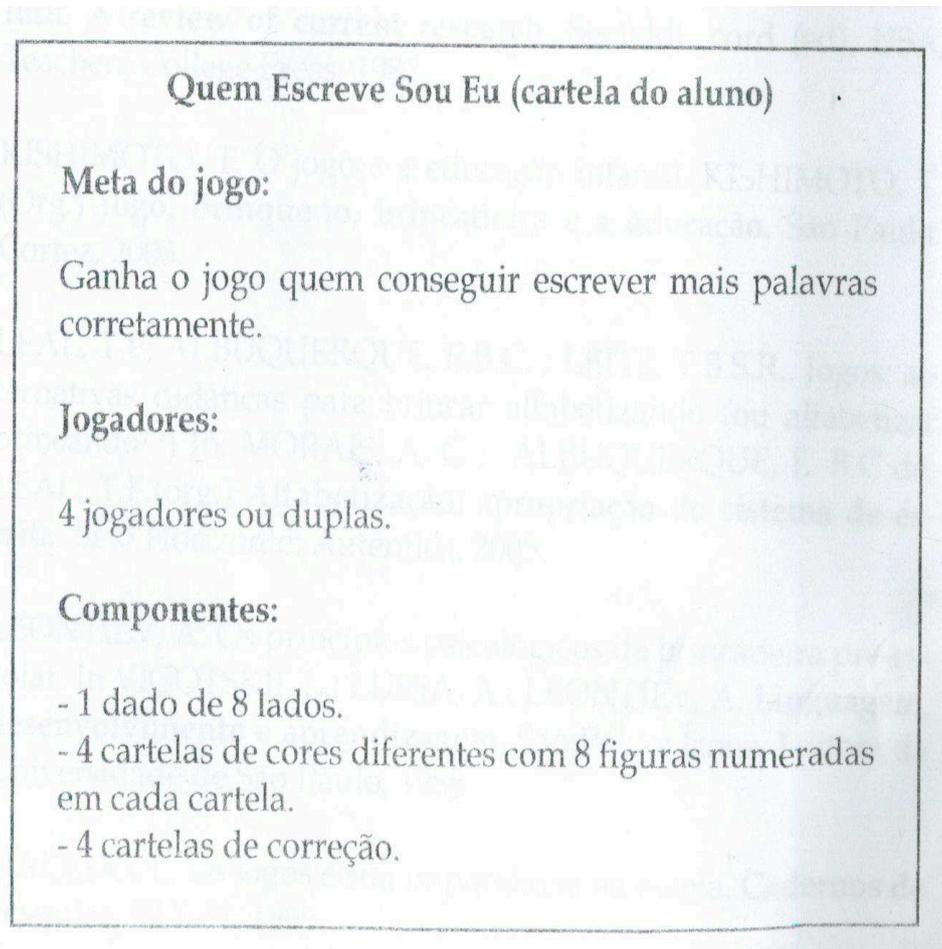
Fonte: fotos tiradas pela própria autora do TCC a partir dos jogos escolhidos para a análise e que constam na caixa de jogos de alfabetização. (BRASIL, 2009).

Foto 4: jogo: “Quem Escreve Sou Eu”



Fonte: fotos tiradas pela própria autora do TCC a partir dos jogos escolhidos para a análise e que constam na caixa de jogos de alfabetização. (BRASIL, 2009).

Regras do jogo “Quem Escreve Sou Eu” (Parte I)



Fonte: *escaneado* a partir do Manual Didático: Jogos de alfabetização (BRASIL, 2009, p. 76).

Regras do jogo: “Quem Escreve Sou Eu” (Parte II)

Regras:

- Coloca-se uma das cartelas com as figuras no centro da mesa, virada para cima, e deixa-se a cartela de correção correspondente virada para baixo.
- Cada jogador deve providenciar papel e lápis para escrever as palavras durante o jogo.
- Tira-se no dado quem iniciará o jogo. Quem tirar mais pontos no dado começa o jogo.
- Os jogadores decidem quantas partidas serão jogadas.
- O primeiro jogador lança o dado. O número indicado no dado irá apontar o número da figura da cartela cuja palavra deverá ser escrita pelo jogador.
- O jogador escreve a palavra em seu papel, sem mostrar para o colega, e passa o dado para o jogador seguinte.
- O mesmo procedimento é seguido pelos demais jogadores.
- Não há problema que jogadores escrevam a mesma palavra, pois a escrita só será revelada ao final do jogo, no momento de confronto com a cartela de correção.
- Ao final do número de partidas combinado entre os jogadores a cartela de correção é desvirada e cada jogador verifica quantas palavras escreveu corretamente.

Repertório de palavras usadas no jogo:

PALHAÇO - BONECA - AVIÃO - VASSOURA
FOGÃO - PIANO - FACA - CHUVEIRO

BOTA - NARIZ - PATO - SAPATO
PETECA - JACA - BONÉ - NUVEM

LUVA - GALINHA - CAMA - CHAPÉU
PAPAGAIO - BOCA - PIÃO - ESTRELA

CAVALO - PICOLÉ - ABELHA - MACACO
UVAS - LÁPIS - ÍMÃ - OLHO.

Fonte: *escaneado* a partir do Manual Didático: Jogos de alfabetização (BRASIL, 2009, p. 77).

3.2.4 Análise do jogo 2

Este jogo é importante para crianças que estão em processo de alfabetização, pois faz com que elas escrevam as palavras e depois comparem, para ver se a grafia está correta ou o que precisa ser arrumado. Como orienta o manual, o professor não deve ficar alertando quando a criança erra uma palavra. O importante é ela fazer a relação e perceber o que está diferente na palavra que ela escreveu.

Como nesse jogo as palavras são ditadas e as crianças têm que escrevê-las, os professores podem perceber se as crianças trocam determinadas letras que possuem um som parecido. E dessa forma criar situações e propostas que desfaça esses equívocos que as crianças geralmente possuem nessa fase inicial.

O que analisamos é que o professor deve ter muita sensibilidade para perceber como está o desenvolvimento de cada criança, para aumentar ou diminuir o nível de dificuldade das palavras do jogo. Ele pode criar novas cartelas com diferentes níveis para englobar todas as crianças independente do momento em que ela se encontra. As próprias crianças podem ser incentivadas a criarem novas cartelas.

Percebemos que as palavras presentes no jogo devem ser exploradas posteriormente, ou antes do jogo. Palavras que contém acento ou til devem ser trabalhadas com as crianças para que elas saibam distinguir essas palavras no jogo e perceber quando aparecem. Esse jogo é interessante também, pois aumenta o repertório de palavras que as crianças conhecem. O professor pode trabalhar tanto com palavras já conhecidas pelas crianças como trazer algumas novidades e também explorar o sentido dessas palavras.

Outro ponto que analisamos e que deve ser levado em conta são as figuras, que as crianças muitas vezes associam com outras que não são as que estão nomeadas na cartela de correção. Cabe ao professor considerar o que a criança fez e explicar que para outras pessoas aquela figura pode representar ou se assemelhar a outra coisa ou objeto. Isso pode ser mostrado até antes do jogo acontecer, o professor pode apresentar as cartelas somente com as figuras e perguntar o que elas acham que aquela figura representa.

3.2.5 Descrição do jogo 3

Jogo 3 – Palavra dentro de palavra

Esse jogo traz fichas com nomes e figuras que os representam e outras fichas só com figuras. As fichas só com figuras são distribuídas e as outras com os nomes vão sendo viradas

para as crianças verem se as figuras que elas possuem apresentam a “palavra dentro da palavra” na ficha virada. Ganha quem acabar primeiro com suas cartelas.

Foto 5: jogo: “Palavra Dentro de Palavra”



Fonte: fotos tiradas pela própria autora do TCC a partir dos jogos escolhidos para a análise e que constam na caixa de jogos do PNAIC.

Foto 6: jogo: “Palavra Dentro de Palavra”



Fonte: fotos tiradas pela própria autora do TCC a partir dos jogos escolhidos para a análise e que constam na caixa de jogos do PNAIC.

Regras do Jogo: “Palavra Dentro de Palavra” (Parte I)

Palavra Dentro de Palavra (cartela do aluno)

Meta do jogo:

Ganha o jogo quem formar mais pares de palavras usando as fichas que recebeu.

Jogadores:

2, 3 ou 4 jogadores ou grupos.

Componentes:

- 12 fichas de cor azul, contendo as figuras e as palavras correspondentes.
- 12 fichas de cor vermelha, contendo figuras cujos nomes se encontram dentro das palavras das fichas azuis.

Regras:

- As 12 fichas de cor vermelha são distribuídas igualmente entre os jogadores.
- As fichas de cor azul devem ficar em um monte, viradas para baixo, no meio da mesa.
- Decide-se quem iniciará o jogo e a ordem das jogadas.
- Dado o sinal de início do jogo, o primeiro jogador deve desvirar uma ficha do monte e verificar quais, entre as suas fichas vermelhas, apresentam “a palavra dentro da palavra” da ficha azul que foi desvirada. Caso encontre um par o jogador deve baixá-lo sobre a mesa; se nenhuma de suas fichas vermelhas tiver uma “palavra

Fonte: *escaneado* a partir do Manual Didático: Jogos de alfabetização (BRASIL, 2009, p. 72).

Regras do Jogo: “Palavra Dentro de Palavra” (Parte II)

dentro da palavra” que foi desvirada, ou o jogador não perceber o par, ela é colocada no final do monte e o jogo continua.

- Ganha o jogo quem se livrar das suas cartelas primeiro.

Repertório de palavras usadas no jogo:

MAMÃO - MÃO
CASA - ASA
LAMPIÃO - PIÃO
LUVA - UVA
SACOLA - COLA
FIVELA - VELA
GALHO - ALHO
SAPATO - PATO
GALINHA - LINHA
TUCANO - CANO
REPOLHO - OLHO
SOLDADO - DADO

Fonte: *escaneado* a partir do Manual Didático: Jogos de alfabetização (BRASIL, 2009, p. 73).

3.2.6 Análise do jogo 3

Esse jogo é importante, pois faz comparação entre as palavras que possuem partes sonoras iguais. A intenção é fazer as crianças compreenderem que uma parte de uma palavra pode estar dentro de outra. A pronúncia nesse jogo é muito importante, pois a criança vai percebendo na fala as partes que se encaixam dentro de outra palavra. Repetir as palavras é essencial para que a criança perceba os segmentos sonoros das palavras.

Como aponta o manual, cabe ao professor perceber se o nível das palavras está adequado a todas as crianças. Se ele perceber alguma dificuldade deve adaptar o jogo com outras palavras ou outra forma de manejar a proposta.

Outras atividades que pensamos ser possíveis de serem trabalhadas em relação a uma palavra dentro da outra são atividades de composição e decomposição de palavras. O professor pode propor atividades nas quais as crianças montem textos com palavras recortadas e embaralhadas pelo professor. Esses textos podem ser poemas, histórias em quadrinhos, letra de música ou algum texto que o professor já esteja trabalhando com essas crianças.

Sabemos que cada criança tem seu tempo e o professor deve perceber qual o tempo de cada criança e oferecer oportunidades no próprio jogo de nenhuma criança ser “prejudicada” por causa do tempo que leva para associar o som das palavras com as que estão escritas.

3.3 ALGUMAS REFLEXÕES GERAIS SOBRE A ANÁLISE

Ao analisar esses três jogos do PNAIC percebemos a presença do lúdico e com base nos teóricos que fundamentaram essa pesquisa podemos afirmar que quando os jogos são apresentados para as crianças, podem ocorrer adaptações e invenções para e com elas. Como enfatiza Brougère (1998 p.193):

A atividade lúdica se caracteriza por uma articulação muito frouxa entre o fim e os meios. Isso não quer dizer que as crianças não tendam a um objetivo quando jogam e que não executem certos meios para atingí-lo, mas é freqüente que modifiquem seus objetivos durante o percurso para se adaptar a novos meios ou vice-versa [...], portanto, o jogo não é somente um meio de exploração, mas também de invenção.

O lúdico pode favorecer o aprendizado dos conteúdos curriculares, pois faz a criança usar a imaginação, faz com que ela invente e reinvente situações. Nesses momentos, as crianças compartilham experiências e vivências que são necessárias para sua vida. Desse modo, o sujeito que brinca “insere-se num sistema de significações ou em uma cultura que lhe

dá sentido” (BROUGÈRE, 1998, p.22). O professor como mediador tem que possibilitar e preparar situações e lugares que favoreçam essas relações. .

Outro ponto analisado é o quanto o jogo educativo pode auxiliar de uma forma prazerosa no processo de ensino e aprendizagem. Ao fazer a análise, a teoria mencionada no capítulo anterior foi lembrada. Toda a importância do lúdico e dos jogos foi ressaltada nessas análises. O que podemos reforçar é que os jogos são um auxílio para que as crianças se apropriem melhor dos conteúdos, familiarizem-se com as letras e palavras, no caso dos jogos de língua portuguesa.

Portanto, essas análises nos ajudaram a pensar na relação teoria e prática. . O que pretendíamos com essas análises era perceber como esses jogos do PNAIC podem auxiliar em sala de aula. O que concluímos é que se o professor souber como inserir esses jogos e como relacionar o trabalho pedagógico com eles vai oferecer para as crianças momentos de prazer junto com aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos essa pesquisa tendo em mente, após tantas discussões ao longo do curso sobre o assunto, que o lúdico e os jogos são aspectos que devem ser levados em conta no momento de planejar as aulas. As crianças entram nas escolas, mas não deixam de ser crianças.

O lúdico se torna um aspecto significativo de mediação nesse processo, que precisa ser considerado, favorecido e permitido para que se possa efetuar uma forma prazerosa de aprender brincando. O jogo e as brincadeiras nos remetem ao mundo infantil, além disso, colaboram para a aquisição da leitura e da escrita. O professor entra nesse processo como peça fundamental de mediação. Nessa perspectiva, a importância dos jogos e brincadeiras durante todo o processo em que a aprendizagem se concretiza, é um subsídio eficaz na mediação com o conhecimento. Afinal é nesse mundo repleto de fantasia e imaginação que a criança inicia o seu processo aprendizagem, já que é a criança que, se bem mediada, torna-se capaz de formar os seus próprios conceitos e valores.

Como consideramos esse assunto pertinente e necessário, fomos em busca de responder a pergunta norteadora desta pesquisa, que é: De que maneira os jogos do PNAIC para Língua Portuguesa podem auxiliar no processo de ensino e aprendizagem? E para isso

nosso objetivo geral foi: - Analisar três jogos do PNAIC de Língua Portuguesa e verificar qual sua relevância no processo de ensino e aprendizagem.

O que percebemos ao longo da pesquisa é que a ludicidade pode estar presente em várias propostas que o professor traz para as crianças. Pode-se trabalhar o lúdico com a leitura de uma música, brincadeiras que envolvam o movimento corporal e, no caso, com os próprios jogos.

Analisando os três jogos do PNAIC, percebemos que eles são importantes para o processo inicial de apropriação da escrita. Os jogos podem causar um interesse inicial nas crianças e possibilitar uma significação maior dos conhecimentos que estão presentes neles.

Uma questão que indicamos a partir das análises é que os professores podem recriar esses jogos em projetos integrados, em que as palavras podem fazer sentido a partir de produções e leituras de textos de diversos gêneros. Ou seja, trazer essas adaptações dos jogos antes ou depois de trabalhar algum gênero textual. Se no jogo estiverem presentes palavras do contexto que eles estão estudando, podem ser feitas comparações e assim o jogo faz mais sentido naquele determinado momento.

Tentando responder a pergunta norteadora, acreditamos que os jogos do PNAIC podem contribuir sim para o processo de ensino e aprendizagem, se junto com eles forem planejados objetivos de aprendizagem para as crianças. O jogo é um procedimento interessante, mas se torna mais rico quando trabalhado no contexto de uma proposição em que as crianças estejam envolvidas. Enfim, os processos lúdicos incorporados na prática pedagógica podem favorecer aprendizados diversos para a criança, entretanto, é preciso um planejamento articulado que não se limite aos jogos em si mesmos, mas que ocorra de modo contextualizado, em conversa com as várias áreas do conhecimento e que faça sentido para a criança nesse processo inicial de apropriação da escrita.

O professor tem papel de mediador e precisa averiguar qual o momento de alfabetização de cada criança, para assim, adaptar as palavras presentes nos jogos. Ele pode criar e recriar jogos pensando nas dificuldades de aprendizagem das crianças e assim facilitando o processo.

O que ficou de aprendizagem é que uma “ferramenta pedagógica”, como o jogo, não basta se o professor não souber como apresentar para as crianças. Se ele não souber como adaptar com os conhecimentos necessários a serem ensinados.

Conhecer e analisar esses jogos me fez pensar além. Comecei a questionar algumas práticas pedagógicas que observo em escolas e no meu próprio medo de reproduzir métodos antigos e questionáveis. Percebo muitos professores com um ótimo discurso sobre a

autonomia da criança que na prática não incentivam essas crianças. Quero uma prática diferente, espero aguçar a curiosidade das crianças cada vez mais, confrontá-las e instigar sua imaginação sempre.

REFERÊNCIAS

- ARIÉS, Philippe. **História social da criança e da família**. 2. ed. Rio de Janeiro: Guanabara: 1973.
- BARCELOS, Ana Paula Vieira. **A abordagem da literatura na formação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. 2013. 42f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis.
- BRASIL. Ministério de Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil**. Vol. 1. Brasília, MEC/SEB, 1998.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: A criança no ciclo de alfabetização**. Caderno 2. Brasília, MEC/SEB, 2015. Disponível em: http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/Cadernos_2015/cadernos_novembro/pnaic_cad_2_19112_015.pdf acesso em: 5 abr.2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Site oficial. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**. 2012. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/index.php> Acesso em: 20 abr. 2016.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Concepções e Orientações Curriculares para a Educação Básica. Coordenação Geral de Ensino Fundamental. **Manual Didático: Jogos de alfabetização**. Brasília, MEC/SEB e UFPE/CEEL, 2009.
- BROUGÉRE, Gilles. A criança e a cultura lúdica. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O brincar e as teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- CHARLOT, Bernard. **Relação com o saber, formação dos professores e globalização: questões para a educação hoje**. Porto Alegre: ARTMED, 2000.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 3. ed.. São Paulo: Cortez, 1999.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 1998.
- KRAMER, Sonia. **A política do pré-escolar no Brasil: a arte do disfarce**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2001.
- MACHADO, Maria Lúcia (Org.). **Educação Infantil em tempos da LDB**. São Paulo, Fundação Carlos Chagas, 2002.

MARCELLINO, Nelson Carvalho. **Estudos do lazer: uma introdução**. Campinas. São Paulo: Autores Associados, 1996.

SILVA, E. L. da; MENEZES, E. M. **Metodologia da pesquisa e elaboração de dissertação**. 4. ed. Florianópolis: UFSC, 2005. 138 p. Disponível em:
< <http://www.portaldeconhecimentos.org.br/index.php/por/content/view/full/10232>> Acesso em: 16 de junho de 2016.