

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CENTRO DE CIÊNCIAS DE CODÓ-CCCO
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

ANNA KAROLINE SANTOS DE SOUSA

**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM
ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CODÓ, MA.**

CODÓ-MA

2024

ANNA KAROLINE SANTOS DE SOUSA

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CODÓ, MA.

Monografia elaborado para o Curso de Pedagogia Licenciatura Plena da Universidade Federal do Maranhão/UFMA como requisito final para obtenção do grau de licenciatura em Pedagogia.

Orientador/a: Prof. Dra. Cristiane Dias Martins da Costa

CODÓ-MA

2024

FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Sousa, Anna Karoline Santos de.

As contribuições dos jogos no processo de alfabetização: Um estudo de caso em uma escola municipal de Codó, MA / Anna Karoline Santos de Sousa. - 2024.
58 f.

Orientador(a): Cristiane Dias Martins da Costa.
Monografia (Graduação) - Curso de Pedagogia,
Universidade Federal do Maranhão, Codó- Ma, 2024.

1. Alfabetização. 2. Jogos. 3. Ensino. 4. Aprendizagem. 5. Professores. I. Martins da Costa, Cristiane Dias. II. Título.

ANNA KAROLINE SANTOS DE SOUSA

AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM ESTUDO DE CASO EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CODÓ, MA.

Trabalho de Conclusão de Curso, apresentado ao Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão/ UFMA – Centro de Ciências de Codó, como requisito final para obtenção do título Licenciada em Pedagogia.

Aprovada em: _____ / _____ / _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Cristiane Dias Martins da Costa - UFMA

Orientadora

Prof. Dr. Aziel Alves de Arruda – UFMA

1º Avaliador

Prof. Dr. Joelson de Sousa Moraes - UFMA

2º Avaliador

Codó – MA

AGRADECIMENTOS

A Deus, por minha vida, pela mulher que me tornei. E mesmo com alguns obstáculos que enfrentei durante minha trajetória dentro da UFMA para chegar até aqui, Ele nunca me abandonou, nunca me desapontou, e até quando eu não entendi suas decisões, Ele restaurava minha fé e me deixava mais forte e destemida.

A minha mãe, Maria Rita, e a minha vó, Marlene Ribeiro, que foram e são minhas âncoras em todos os âmbitos da minha vida, que me apoiaram e me ajudaram incansavelmente a permanecer no curso, mesmo em tempos difíceis. Amo vocês!

Ao meu companheiro de todas as horas, Davi, que me deu todo suporte desde o dia em que pisei pela primeira vez na universidade. E que sempre foi para mim um porto seguro em meio às tribulações. Ele que por diversas vezes me ajudou e me deu apoio moral, sendo peça fundamental para que eu conseguisse concluir minha pesquisa.

Aos meus colegas que a UFMA me presenteou, Daniel, Jordan, Marcilene e Sammia, com quem partilhava as dificuldades e assim podíamos nos sustentar, tornando o percurso mais leve, obrigada por tudo.

Aos meus sogros, Delmira e Jean, como também, meu genro, Levi, que diretamente ou indiretamente estiveram presentes em minha vida acadêmica e fizeram a diferença, sempre sendo grandes incentivadores.

As minhas amigas de infância, Danielly, Elena, Rafaely, Yasmim, que foram peças fundamentais desde o início do meu curso, sempre incentivando e acreditando no meu potencial. Amo vocês, divas!

A todos os professores e profissionais que passaram em minha vida ao longo desses anos e contribuíram para que pudesse chegar até aqui. E principalmente, a minha orientadora, Cristiane Dias, que já foi algumas vezes minha professora durante os períodos. Sem a confiança dela, nada disso teria acontecido, peço desculpas pelos meus erros, e muito obrigada por fazer parte dessa história.

RESUMO

A leitura e a escrita fazem presentes em todos os lugares por onde circulamos, tanto dentro como fora da escola. Existem diversas metodologias para alfabetizar, mas um grande desafio da prática docente é fazer com que o ensino seja interessante aos estudantes e conseqüentemente a aprendizagem seja alcançada. Neste contexto, a relevância dessa pesquisa reside na ideia de que os jogos educacionais possam fortalecer o ensino-aprendizagem da leitura e da escrita no ambiente escolar. Partindo da seguinte questão, quais contribuições do uso dos jogos como recursos pedagógicos no processo de alfabetização de crianças dos anos iniciais? O interesse sobre o tema surgiu a partir de minhas experiências propiciadas pelo estágio obrigatório em docência na educação infantil I e docência nos anos iniciais II, do curso de Pedagogia do Centro de Ciências de Codó da Universidade Federal do Maranhão. Além da participação como bolsista, do Programa de Iniciação à Docência - PIBID¹, que propiciou experiências de práticas pedagógicas no contexto de Escola Pública, no ensino fundamental, desenvolvida em Codó, Maranhão. Definiu-se como objetivo geral analisar de que forma os jogos podem contribuir para o ensino e aprendizagem da leitura e da escrita, de uma criança de nove anos que frequentava o 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal em Codó. Tendo como objetivos específicos: conceituar o papel dos jogos para o processo de alfabetização; identificar jogos que contribuem para o aprendizado da leitura e da escrita; e verificar a importância dos jogos para o aprendizado a partir da perspectiva docente. A fundamentação teórica baseia-se nos trabalhos de Antunes (1999, 2017), Brandão, Ferreira, Moraes, Albuquerque e Leal (2008), Frade (2005), Fernández (2001), entre outros, que destacam a importância dos jogos atrelados a alfabetização. A investigação utilizou-se a abordagem qualitativa. A pesquisa aconteceu em uma escola municipal de Codó-MA, que foi campo de estudo e investigação do PIBID (Programa de Iniciação à Docência), na qual participei como bolsista, durante 18 meses. Como instrumento de pesquisa foi utilizado a entrevista com três professoras e a mãe da criança participante da pesquisa. Os resultados revelaram que os jogos quando bem elaborados, poderá contribuir para o trabalho de professores alfabetizadores, promovendo além do aprendizado, também a diversão.

Palavras-chave: Alfabetização. Jogos. Ensino. Aprendizagem. Professores.

¹ O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, mais conhecido pela abreviação PIBID, é uma política governamental de formação de docentes em nível superior, valorização do magistério e, melhoria da qualidade da educação básica, que integra a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação (via Decreto n.º 7.219/2010 e Portaria 096/2013), administrado pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), que acolhe Projetos Institucionais de outras agências de fomento que perspectivem Programas da mesma natureza. No curso de Pedagogia do Centro de Ciências de Codó-CCCO, o PIBID foi coordenado pelo Prof. Dr. Aziel Alves de Arruda.

ABSTRACT

Reading and writing are present everywhere we go, both inside and outside of school. There are several methodologies for teaching literacy, but a major challenge in teaching is to make teaching interesting to students and consequently achieve learning. In this context, the relevance of this research lies in the idea that educational games can strengthen the teaching and learning of reading and writing in the school environment. Starting from the following question, what contributions does the use of games as pedagogical resources make to the literacy process of children in the early years? My interest in this topic arose from my experiences provided by the mandatory internship in teaching in early childhood education I and teaching in the early years II, in the Pedagogy course at the Codó Science Center of the Federal University of Maranhão. In addition to participating as a scholarship holder in the Teaching Initiation Program - PIBID, which provided experiences in pedagogical practices in the context of public schools, in elementary education, developed in Codó, Maranhão. The general objective was to analyze how games can contribute to the teaching and learning of reading and writing for a nine-year-old child who attended the 2nd year of Elementary School at a municipal school in Codó. The specific objectives were: to conceptualize the role of games in the literacy process; to identify games that contribute to the learning of reading and writing; and to verify the importance of games for learning from the teaching perspective. The theoretical basis is based on the works of Antunes (1999, 2017), Brandão, Ferreira, Morais, Albuquerque and Leal (2008), Frade (2005), Fernández (2001), among others, who highlight the importance of games linked to literacy. The research used a qualitative approach. The research took place in a municipal school in Codó-MA, which was a field of study and investigation of PIBID (Teaching Initiation Program), in which I participated as a scholarship holder for 18 months. The research instrument used was an interview with three teachers and the mother of the child participating in the research. The results revealed that games, when well designed, can contribute to the work of literacy teachers, promoting not only learning, but also fun.

Keywords: Literacy. Games. Teaching. Learning. Teachers.

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	09
2. CAMINHOS METODOLÓGICOS.....	13
3. CONCEITUANDO OS JOGOS E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	17
3.1 Alfabetização na perspectiva do letramento.....	17
3.2 Os jogos como prática pedagógica.....	20
4 OS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	25
4.1 Contribuições dos jogos para alfabetização.....	25
4.2 Os professores e a intervenção dos jogos.....	31
5 O JOGOS NA SALA DE AULA: partilhando ideias e experiências.....	36
5.1 Professoras alfabetizadoras e suas perspectivas.....	36
5.2 Os jogos através do Programa de Iniciação a Docência- PIBID.....	39
5.3 Proposta de utilização dos jogos no processo de alfabetização.....	47
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS	51
REFERÊNCIAS.....	53
APÊNDICE A – TCLE (Termo de Consentimento Livre Esclarecido)	57
APÊNDICE B - Roteiro de pergunta às professoras.....	58
APÊNDICE C - Entrevista realizada com a mãe da criança/ estudante.....	59

1 INTRODUÇÃO

Em todos os lugares por onde circulamos, tanto dentro como fora da escola a leitura e a escrita se fazem presentes. Existem inúmeros métodos de ensinar a ler e escrever, mas um grande desafio da prática docente é fazer com que o ensino seja interessante aos estudantes e conseqüentemente a aprendizagem seja alcançada.

Há alguns anos vivemos tempos difíceis, a época da pandemia², em 2020. Época de medo, de silêncio e tudo isso se refletiu em vários âmbitos, e principalmente na escola, isto porque o processo de alfabetização dentro de um contexto regular de ensino presencial já era um processo complexo, que se agravou durante a pandemia com o ensino remoto emergencial³. Os níveis de aprendizagem em português caíram em todas as etapas analisadas de acordo com resultados do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) de 2021. Os piores desempenhos vieram dos primeiros anos do Ensino Fundamental, taxativos no âmbito da alfabetização, faixa etária que foi uma das mais prejudicadas com as escolas fechadas durante a pandemia, como pode ser confirmado pelos dados divulgados pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (INEP), com base nos dados relacionados ao Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) em 2022, dobrou a porcentagem de alunos que estavam nos níveis mais baixos de desempenho em leitura e escrita, de 15% para 34%, de acordo com site Exame (2022).

Considerando que o domínio competente da leitura e da escrita é essencial na condição para o desenvolvimento da cidadania tendo em vista a sociedade letrada na qual estamos inseridos, faz-se necessário metodologias diferenciadas acerca do ensino, nesse contexto, os jogos, são elementos motivadores e indispensáveis à aprendizagem, uma vez que podem possibilitar novo sentido ao aprender e, como consequência, promover novas habilidades, próprias da contemporaneidade.

Baseado nas ideias de Freire que afirma “a procura pelo jogo não é menor que a procura pela comida, portanto ele deve constituir assim como esta, uma necessidade básica” (Freire, 2005, p. 7). Encontra-se presente nesse pensamento, o jogo em caráter fisiológico, se a comida é necessária para a sobrevivência humana, tal comparação torna o jogo, na visão de Freire (2005), tão essencial quanto a alimentação. Além de tudo, a sala de aula é o ambiente em que

² Em 11 de março de 2020, a COVID-19 foi caracterizada pela OMS como uma pandemia. O termo “pandemia” se refere à distribuição geográfica de uma doença e não à sua gravidade.

³ Ensino Remoto Emergencial são estratégias didáticas e pedagógicas criadas para diminuir os impactos das medidas de isolamento social sobre a aprendizagem.

ocorrem as interações entre os indivíduos e, na etapa da alfabetização, as brincadeiras e os jogos tornam-se fundamentais para o desenvolvimento integral da criança.

A partir deste fato, observando o caminho da educação nos últimos anos no pós-pandemia através do ensino remoto, faz-se necessário um olhar crítico na condução do processo de alfabetização, pois o distanciamento obrigatório vivenciado pelos professores, os obrigou a visualizar outras formas de ensinar. Assim, foi se discutido diversas ferramentas e propostas pedagógicas que contribuíssem para a docência no formato remoto. Entretanto, a grande maioria dos brasileiros foram excluídos desse processo, tendo em vista a ausência de políticas públicas que garantissem o acesso à internet e aos aparelhos celulares e/ou computadores.

Passados três anos da pandemia, vemos os reflexos desse processo em sala de aula, ou seja, crianças em turmas mais avançadas que ainda não aprenderam a ler e a escrever. Realidade que já existia, mas se tornou mais preocupante depois da pandemia. O que é compreensível, pois tivemos crianças que participaram do 1º e 2º ano do ensino fundamental de maneira remota, vale ressaltar que muitas escolas públicas funcionaram a partir de entregas de atividades semanais para serem feitas em casa, e que retornaram ao 3º ano de forma presencial, sem saberem habilidades básicas para aprender a ler a escrever.

Diante de tantos desafios vivenciados na Educação Básica, Huizinga (2007) apresenta a relevância dos jogos como fator essencial para a aprendizagem, que ultrapassa os limites da atividade física e biológica. De acordo com esse pensamento o jogo se apresenta como aliado trazendo contribuições tanto dentro como fora do ambiente escolar. O referido autor, expõe que os jogos contribuem não apenas para aprendizagem, mas também para a interação social e o desenvolvimento do indivíduo.

Kishimoto (2017), salienta que, o jogo educativo é aquele utilizado dentro do ambiente escolar, que tem, entre outras funções, a capacidade de proporcionar integração, diversão, cooperação e tornar o ensino e a aprendizagem conveniente. A autora referida ainda afirma, que o jogo é capaz de conciliar a aprendizagem de algum conteúdo com o desejo de brincar. Isto é, o jogo educativo é para a criança, diversão, brincadeira, prazer, e, para o docente, um instrumento que pode se tornar aliado, no ato de ensinar.

O interesse sobre o tema surgiu a partir de minhas experiências propiciadas pelo estágio obrigatório em docência na educação infantil I e docência nos anos iniciais II, do curso de Pedagogia do Centro de Ciências de Codó da Universidade Federal do Maranhão. Além da participação como bolsista, do Programa de Iniciação à Docência - PIBID⁴, que propiciou

⁴ O Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, mais conhecido pela abreviação PIBID, é uma política governamental de formação de docentes em nível superior, valorização do magistério e, melhoria da

experiências de práticas pedagógicas no contexto de Escola Pública, no ensino fundamental, desenvolvida em Codó, Maranhão.

Assim, a pesquisa partiu da participação no PIBID ao acompanhar uma criança ao longo de um período de 1 ano e 6 meses. Essa experiência me instigou a responder a seguinte questão: Qual as contribuições do uso dos jogos como recursos pedagógicos no processo de alfabetização de crianças?

Por conseguinte, o objetivo geral desse estudo é analisar de que forma os jogos podem contribuir para o ensino e aprendizagem da leitura e da escrita, de uma criança de nove anos que frequentava o 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal em Codó. Além deste, os objetivos específicos se fazem presentes, sendo: conceituar o papel dos jogos para o processo de alfabetização, identificar jogos que contribuem para o aprendizado da leitura e da escrita, e verificar a importância dos jogos para o aprendizado a partir da perspectiva dos professores/as.

Para atingir os objetivos propostos, foram utilizados uma pesquisa teórica sobre a temática investigada e o estudo de caso realizado com a criança participante, que tem como objetivo analisar o processo de desenvolvimento de aprendizagem de uma criança em fase de alfabetização a partir de jogos educativos.

Como instrumento de pesquisa, foi utilizado da entrevista feita a partir de um roteiro de perguntas a três professoras alfabetizadoras sobre o uso dos jogos, como metodologia de ensino, e da mãe da criança que se dispôs a participar da pesquisa. Além disso, foi aplicação de atividades e jogos ao aluno do 2º ano do ensino fundamental, ao longo da sua participação ao projeto PIBID.

A pesquisa foi organizada em seis momentos. A primeira seção traz uma introdução acerca do tema escolhido, em seguida foi apresentado os percursos metodológicos da pesquisa. A terceira seção trouxe o jogo como tema principal do capítulo, concepções, conceitos, contribuições, tipos de jogos segundo autores, classificação de jogos para atender a demanda no processo de alfabetização e letramento, como também as características dos jogos, a intervenção docente com a utilização dos jogos no processo de alfabetização, para fins educativos no processo de alfabetização. No quarto capítulo apresenta uma discussão sobre os jogos no processo de alfabetização, no qual se faz uma abordagem sobre seu contexto histórico,

qualidade da educação básica, que integra a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação (via Decreto n.º 7.219/2010 e Portaria 096/2013), administrado pela CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior), que acolhe Projetos Institucionais de outras agências de fomento que perspectivem Programas da mesma natureza. No curso de Pedagogia do Centro de Ciências de Codó o PIBID foi coordenado pelo Prof. Dr. Aziel Alves de Arruda.

avanços com relação ao seu conceito através de autores de grande importância para a temática, além da contribuição da BNCC nas orientações para o processo de alfabetização, como também apresenta a intervenção dos jogos no trabalho docente. No quinto capítulo, foram dispostas as considerações a partir dos estudos desta pesquisa através do programa PIBID, integrantes participantes da pesquisa, compartilhamentos de ideias, o participante do caso, seleção dos jogos para a pesquisa, como também trago sugestões de jogos que podem ser usados como estratégias metodológicas do professor alfabetizador para ampliar a capacidade de desenvolvimento dos alunos dentro processo de alfabetização. E por fim, no sexto capítulo, trago as considerações finais a fim de responder o questionamento inicial, trazendo um apanhado das reflexões a partir das leituras em minha pesquisa, podendo assim contribuir para novos diálogos e conseqüentemente, novas pesquisas.

2. CAMINHOS METODÓLOGICOS

A pesquisa utilizou-se da abordagem qualitativa, que foi escolhida levando em consideração que os estudos se qualificam do convívio direto com o pesquisador e objeto analisado, como ressalta Godoy (1995, p. 62) “Os estudos denominados qualitativos têm como preocupação fundamental o estudo e a análise do mundo empírico em seu ambiente natural. Nessa abordagem valoriza-se o contato direto e prolongado do pesquisador com o ambiente e a situação que está sendo estudada”.

Para realizar a pesquisa, no primeiro momento, foi feito um estudo sobre a temática, a partir de pesquisas sobre a utilização dos jogos na alfabetização. Como enfatiza, Gil (2002, p. 44) “A pesquisa bibliográfica é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”.

Com isso, o aporte teórico para tratar dos conceitos de alfabetização e letramento foram assim como ao investigar sobre os jogos neste processo, nos apoiamos em alguns autores acerca dos jogos como; Antunes (1999, 2017), Frade (2005), Fernández (2001), Freire (2005), Huizinga (2007), Kishimoto (2017, 1995). E trouxemos também pesquisadores que desenvolvem estudos na área da alfabetização e letramento, tais como: Kleiman (1995), Brandão, Ferreira, Morais, Albuquerque e Leal (2008), Moreira, Caballero e Rodríguez (1997), Oliveira (2013, 2014), Soares (2005, 2004, 2006, 2020), e dentre outros. Além disso, utilizamos documentos oficiais que trazem orientações sobre a alfabetização.

No segundo momento, utilizou-se da experiência no Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). O Programa tem como objetivos: - incentivar a formação de docentes em nível superior para a educação básica; - contribuir para a valorização do magistério; - elevar a qualidade da formação inicial de professores nos cursos de licenciatura, promovendo a integração entre a educação superior e a educação básica; - inserir os licenciandos no cotidiano de escolas da rede pública de educação, proporcionando-lhes oportunidades de criação e participação em experiências metodológicas, tecnológicas e práticas docentes de caráter inovador e interdisciplinar que busquem a superação de problemas identificados no processo de ensino-aprendizagem; - incentivar escolas públicas de educação básica, mobilizando seus professores como conformadores dos futuros docentes e tornando-as protagonistas nos processos de formação inicial para o magistério; e - contribuir para a articulação entre teoria e prática necessárias à formação dos docentes, elevando a qualidade das ações acadêmicas nos cursos de licenciatura. (Portaria CAPES nº 260, 30.12.2010)

Diante disso, a pesquisa aconteceu em uma das escolas campo do PIBID do município de Codó a qual participei como bolsista, durante 18 meses, com início em novembro de 2022 e término abril de 2024. Através do PIBID experiências de práticas pedagógicas no contexto da Escola Pública foram vivenciadas.

A escola em questão possuía um total de 240 alunos, desses, 20 crianças foram indicados pela professora supervisora do PIBID, para trabalhar com os dez bolsistas da Universidade Federal do Maranhão, do curso de pedagogia do centro de Ciências de Codó - CCCO. A visita à escola acontecia duas vezes na semana, no contraturno do nosso curso, Pedagogia, (manhã). Os dias foram divididos pelo respectivo coordenador do PIBID, Prof. Dr. Aziel Alves de Arruda. Ao iniciar o projeto, foi solicitado pela supervisora responsável da escola, que orientássemos crianças com dificuldades na aprendizagem, sendo a queixa de algumas professoras da escola, visto que em cada turma possuía cerca de dois a três alunos com dificuldades especiais, ou não.

Os estudantes indicados para participarem do PIBID, apresentam dificuldades para acompanhar as atividades da sua turma. Nesse contexto, fiquei responsável por orientar dois alunos, e uma delas, é a criança participante desta pesquisa, durante um ano e seis meses. Considerando o período de acompanhamento da criança, consideramos como procedimento de pesquisa o estudo de caso.

O estudo configura-se como um estudo de caso, apoiada em uma observação participativa, que para Yin (2005, p. 33) "estudo de caso como estratégia de pesquisa compreende um método que abrange tudo - tratando de lógica de planejamento, das técnicas de coletas de dados e das abordagens específicas à análise de dados", portanto, toda pesquisa deve alcançar, de alguma forma, no objeto de estudo.

Como instrumento de pesquisa utilizou-se de uma entrevista (apêndice A) com três professoras (a professora regente da turma, a professora do horário pedagógico⁵ e supervisora do PIBID que acompanhava as atividades realizadas na escola), e com a mãe da criança (apêndice B), para conhecer um pouco mais sobre a trajetória escolar e pessoal do aluno.

Segundo Duarte (2004), a entrevista nos proporciona reflexões acerca da nossa própria realidade, o autor enfatiza que "Quando realizamos uma entrevista, atuamos como mediadores

⁵ O professor do horário pedagógico ministra as disciplinas de história e geografia durante o horário destinado ao professor regente para planejamento, leituras, elaboração e correção de avaliações, estudos, cursos de aperfeiçoamento e várias outras atividades relacionadas ao processo de ensino, mas sem a interação com os educandos.

para o sujeito apreender sua própria situação de outro ângulo, conduzimos o outro a se voltar sobre si próprio; incitamo-lo a procurar relações e a organizá-las” (Duarte, 2004, p. 220).

Foi realizada uma conversa com o responsável pelo aluno, e com as três professoras participantes, para apresentar os objetivos da pesquisa e o Termo de Consentimento Livre Esclarecido (TCLE) que foi assinado por todos. O documento garante aos participantes que, durante todas as fases da pesquisa, haverá sigilo, privacidade, acesso aos resultados e não irá lhes gerar nenhum custo. Foi informado que a participação seria voluntária e que poderiam desistir da participação em qualquer momento. Após estarem cientes, assinaram os termos em duas vias.

A seguir, fizemos um quadro das participantes da pesquisa para melhor entendimento.

Quadro 1 – Perfil das professoras

Participantes	Professora A	Professora B	Professora C
Sexo	Feminino	Feminino	Feminino
Idade	42	45	46
Tempo de docência	8 anos	10 anos	15 anos
Tempo de docência na escola	3 anos	7 anos	9 anos
Quantidade de alunos que indicaram para trabalhar no PIBID	20 alunos		
Formação	Graduada em Pedagogia.	Graduada em Pedagogia.	Graduada em Pedagogia.

Em relação ao quadro de participantes, a escolha se justifica pelos seguintes motivos: o número de três (3) professoras nos possibilita uma visão de diferentes realidades de práticas metodológicas na alfabetização, dentro do mesmo âmbito de ensino. As três (3) professoras participantes da pesquisa trabalham na escola pesquisada, atualmente, e atuam como professoras de turmas de Ensino Fundamental I. Duas (2) são contratadas, e apenas uma (1) efetiva, e cumprem uma carga horária de (24) vinte e quatro horas semanais. São ministradas por elas todas as disciplinas.

A criança acompanhada nesta investigação é do sexo masculino, tem 9 anos de idade e cursa o segundo ano do ensino fundamental no corrente ano (2024). Visto que quando iniciamos a pesquisa em agosto de 2023, ele ainda possuía 8 anos de idade, pois reprovou um ano.

De acordo com relato das professoras do aluno avaliado, nos anos anteriores de alfabetização, o aluno sempre apresentou um comportamento sonolento que não permitia que mantivesse o foco durante as atividades, o que atrapalhava seu aprendizado, assim, como também permanecia com a indisposição recorrente no 2º ano do ensino fundamental.

A mãe da criança relatou que não tinha como acompanhá-lo na maioria das atividades da escola, pois é mãe solo e trabalha o dia todo, relatou que muitas vezes deixa a desejar no quesito de estudo do filho, dentre outras dificuldades que ela enfrenta, principalmente no pós-pandemia, em que muitas das atividades solicitadas pela escola, foram se acumulando, e consequentemente acabou acarretando na aprendizagem do aluno.

A partir disso, foi planejado atividades e jogos voltados para ensino-aprendizagem a partir de um diagnóstico realizado com o aluno, os jogos ocorreram no período de fevereiro a junho de 2024, duas vezes por semana na escola. Vale ressaltar que houve uma participação do pesquisador ao longo da pesquisa. “O observador participante enfrenta grandes dificuldades para manter a objetividade, pelo fato de exercer influência no grupo, ser influenciado por antipatias ou simpatias pessoais, e pelo choque do quadro de referência entre observador e observado”. (Lakatos, 2003, p. 194)

Por fim, foi feita análise da pesquisa se deu através a partir das observações participantes e pelos dados coletados através dos instrumentos de coleta de pesquisa. Nesse sentido, Gil (2008) destaca que, apesar de serem palavras diferentes, analisar e interpretar retratam uma relação próxima. O autor ainda salienta que: “A análise tem como objetivo organizar e resumir dados de forma tal que possibilitem o fornecimento de respostas ao problema proposto para investigação. Já a interpretação tem como objetivo a procura do sentido mais amplo das respostas, o que é feito mediante sua ligação a outros conhecimentos anteriores obtidos” (Gil, 2008, p. 156).

3. CONCEITUANDO OS JOGOS E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Esta seção está organizada em duas partes. Inicialmente, destaca-se as concepções atribuídas a alfabetização sob ótica do letramento. Visando compreender a alfabetização e a evolução desse conceito ao longo do tempo. Em seguida, enfatiza-se a importância dos jogos no ambiente escolar. Embora sejam elementos diferentes, os jogos e a alfabetização complementam-se e são processos indissociáveis. Nessa perspectiva, este capítulo aborda os conceitos de alfabetização e letramento e dos jogos como prática pedagógica, trazendo para o diálogo documentos que embasam a alfabetização no Brasil e elenca capacidades linguísticas a serem desenvolvidas, nesta etapa, a partir desses documentos.

3.1 Alfabetização na perspectiva do letramento

Em uma comunidade perante a grande massa de informações escritas que norteiam cotidianamente, não se pode mais pensar em apenas ensinar a codificar (um som em uma palavra escrita) ou decodificar (uma palavra em um som). Soares (2006) ao discorrer sobre esse quesito, pontua que alfabetização se refere a aquisição do código linguístico em um tempo determinado, com maneiras e estratégias singulares.

Nessa mesma perspectiva Oliveira (2014) considera o termo a alfabetização no seu sentido restrito.

O primeiro passo para alfabetizar consiste em ajudar a criança (ou adulto) a compreender o princípio alfabético. Esse passo, por sua vez, requer o desenvolvimento da consciência da existência dos fonemas e do fato de as letras representarem esses fonemas. E, a partir daí, a criança precisa aprender as correspondências entre fonemas e grafemas – correspondências essas nem sempre biunívocas. (Oliveira, 2014, p. 24)

Soares (2004, p.15) reforça a ideia de Oliveira quando fala que pontua as diversas facetas da alfabetização “[...] consciência fonológica e fonêmica, identificação das relações fonema-grafema, habilidades de codificação e decodificação da língua escrita, conhecimento e reconhecimento dos processos de tradução da forma sonora da fala para a forma gráfica da escrita”

Para a autora, a alfabetização é caracterizada como um ponto de vista linguístico, como um processo de transmissão dos sons da fala para a forma escrita por meio de letras e palavras, processo este que envolve também relações entre sons, símbolos, gráficos, ou entre fonemas e

grafemas. Frade (2005) conferenciando com a autora mencionada, acrescenta que apropriação da escrita envolve vários métodos e aspectos, como habilidade de diferenciação de sons, fonemas e grafemas, métodos que compreendem que a escrita tem uma estrutura normativa e não pode ser inventada como um código.

Entretanto, a alfabetização não pode ser considerada um processo independente. Para Soares (2006) não basta apenas o sujeito saber “ler e escrever”, decodificar o código linguístico, é necessário também adquirir o domínio do uso da língua nas diferentes interações e práticas sociais em que vive, ou seja, o uso de uma língua viva e real.

[...] não basta apenas aprender a ler e a escrever. As pessoas se alfabetizam, aprendem a ler e escrever, mas não necessariamente incorporam a prática da leitura e da escrita, não necessariamente adquirem competência para usar a leitura e a escrita, para envolver-se com as práticas sociais de escrita (Soares, 2006, p. 45).

Nessa perspectiva, a autora pontua que a pessoa alfabetizada é aquela que sabe ler e escrever; já a pessoa letrada é aquela que sabe fazer uso da leitura e da escrita, pratica a leitura/escrita e responde adequadamente as demandas sociais. Nesse contexto, o letramento pode ser entendido como o uso que os indivíduos fazem das habilidades de leitura e escrita nas suas práticas cotidianas.

De acordo com Soares (2006) a palavra letramento apareceu pela primeira vez em um livro de Mary Kato, em meados dos anos 1980, quando as demandas sociais de leitura e escrita evidenciaram a insuficiência de apenas saber ler e escrever e, em decorrência, da importância de saber fazer uso competente da leitura e da escrita nas situações sociais em que a língua escrita esteja presente. As análises apresentadas aos métodos analíticos e sintéticos que vinham sendo adotados nas práticas educativas daquela época e, a partir dos diálogos dos resultados sobre o processo de aprendizagem da língua escrita pelas crianças.

Com isso, ocasionou e instituiu uma vasta discussão no âmbito educacional, entre a diferença de alfabetização e letramento. Havendo assim a precisão de amplificar a ideia de alfabetização, em que o saber ler e escrever foram incluídos, contextualizando o saber responder às procuras sociais de uso da leitura e escrita.

Para Kleiman (1995), outro argumento para a inserção desse termo nos estudos relacionados ao ensino da língua escrita, diz respeito a ressaltar a uma expressão que denominasse uma nova perspectiva teórica que favorecesse as práticas sociais de uso da leitura e da escrita, em oposição ao enfoque tradicional dos estudos sobre a aprendizagem de habilidades supostamente neutras.

Na mesma linha de pensamento Ferreiro (2011), pontua que o letramento pode ser entendido como um conjunto de conhecimentos, atitudes e capacidades envolvidos no uso da língua em práticas sociais. A autora destaca que a aprendizagem não é o estado na qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior a escola, um longo aprendizado, que não se encerra na escola primária, de acordo com a estudiosa “uma criança pode conhecer o nome (ou o valor sonoro convencional) das letras, e não compreender exhaustivamente o sistema da escrita” (Ferreiro, 2011, p. 20).

Kleiman (1995) ao comentar sobre essa questão, sinaliza que o letramento pode ser excedido no universo da escrita, que é idealizado pelas instituições de ensino, ou seja, o letramento é a possibilidade de tomar a leitura e escrita para si, não somente ter o conhecimento de suas normas e técnicas. Ser letrado, em um sentido mais amplo de acordo com os autores mencionados, é além de adquirir os conhecimentos sobre as normas de funcionamento da língua escrita, antes, pelo contrário, as entende e delas faz uso para se relacionar com o mundo, com o outro.

Nesse contexto, Kleiman (1995, p.20) enfatiza que o letramento,

O fenômeno do letramento, então, extrapola o mundo da escrita tal qual ele é concebido pelas instituições que se encarregam de introduzir formalmente os sujeitos no mundo da escrita. Pode-se afirmar que a escola, a mais importante das agências de letramento, prática social, mas com apenas um tipo de prática de letramento, qual seja, a alfabetização, o processo de aquisição de códigos (alfabético, numérico) processo geralmente concebido em termos de uma competência individual necessária para o sucesso e promoção na escola. Já outras agências de letramento, como a família, a igreja, a rua – como lugar de trabalho -, mostram orientações de letramento muito diferentes.

É precisamente, pensando neste tipo de alfabetização que introduz a criança não apenas no mundo da letra, mas que alfabetiza para a vida, o letramento se torna primordial, já que esse sistema visa a integração do sujeito nos subsídios da escrita e leitura em função social.

Nesse sentido, convém a escola, em suas metodologias, dedicar-se em atividades que pretendam não somente o desenvolvimento das capacidades de ler e escrever, mas proporcione também aos lecionando, raciocinarem sobre o que se lê e se escreve.

Perante ao exposto, fica evidente que se deve garantir aos indivíduos que expandam o seu nível de letramento, mediante as propostas pedagógicas que levem em consideração os diferentes textos que conduzem na sociedade, com procedimentos metodológicos adequados e definidos. Como bem colocam Soares e Batista (2005, p. 54) “mas não é apenas o ambiente alfabetizador que deve articular, na sala de aula, alfabetização e letramento. Esses dois

processos, embora diferentes, são indissociáveis também no processo de aprendizagem inicial da língua escrita”.

A proposta de alfabetizar e letrar apresenta os dois conceitos de maneira inseparáveis, da qual o ensino deve se dar de modo articulado, entretanto Soares (2006) chama a atenção para o fato de que elas são práticas distintas, e, desse modo, torna-se indispensável distingui-las quanto as suas características e métodos de ensino e aprendizagem. Para essa autora, a alfabetização acontece, [...] pela aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento. (Soares, 2006, p.14)

Nesse processo de alfabetizar letrando, o jogo se torna um o aliado na prática pedagógica, e utilizá-lo amplamente em sala colabora com o desenvolvimento infantil, pois constitui um meio prazeroso que possibilita uma aprendizagem que tenha sentido para as crianças. Compreende-se assim, que a capacitação dos professores/as alfabetizadores será decisória para que alcance um aprendizado significativo no sistema de alfabetização de seus alunos. Para isso, trazer vivências no campo da alfabetização, faz do professor alfabetizador um deliberativo, para que conquiste um aprendizado significativo no processo de alfabetização dos seus alunos.

3.2 Os jogos como prática pedagógica

Antunes (1999) traz a definição da palavra “jogo” que provém de “jocu” substantivo masculino, de origem latina que significa gracejo, brincadeira, divertimento. A palavra “jogo” no nosso contexto social, habitualmente está relacionada a disputa, uma competição entre pessoas, onde há o intuito de ganhar, perder ou empatar, assim como acontece na maioria dos jogos.

Em geral, o elemento que separa um jogo pedagógico de um outro de caráter apenas lúdico é que os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (Antunes, 1999, p. 38).

Na sociedade em todo o mundo, os jogos estão presentes como práticas culturais que decorrem desde a infância até a velhice, que é primordial para a criação da personalidade das pessoas, além de fazer parte do processo de aprendizagem do indivíduo. Preliminarmente, o jogo é usado para fins recreativos, em espaços de lazer em caráter lúdico, em que as pessoas usam desse âmbito para interação social, onde as regras são mais adaptáveis e modificadas

conforme a exigência carece, fundamentando-se constantemente nas próprias normas da comunidade.

Piaget (1964) reforça com determinação e especificidade a evolução e o princípio do jogo. O autor mencionado, descreve atividade lúdica nivelado com outras atividades psíquicas da criança, como por exemplo, os esquemas imitativos e adaptativos. Na percepção de Piaget todos os esquemas (pensamento ou ação) contribuem juntamente, da assimilação e da acomodação, pois há uma relação de interdependência entre esses dois meios, e o que define o modo adaptativo, imitativo ou lúdico do esquema, são unicamente as suas relações mútuas e o intuito com que a criança executa o esquema, se por assimilação do real ou pelo prazer de repetir.

O jogo começa, com efeito, desde os primórdios de dissociação entre a assimilação e a acomodação. Após haver aprendido a agarrar, a balançar, a lançar, etc. o que comportava ao mesmo tempo, um esforço de acomodação a situações novas e um esforço de repetição, reconhecimento e generalização, que constituem os elementos da assimilação, produz-se mais cedo ou mais tarde [...] o fato de a criança agarrar pelo prazer de agarrar, balançar pelo prazer de conseguir balançar, etc, [...] em resumo, repete suas condutas sem novo esforço de aprendizagem ou de descoberta, mas pela simples alegria de dominá-las, de dar em espetáculo sua própria potência e de a ela submeter o universo. A assimilação dissocia-se assim da acomodação subordinando-a e tendendo a funcionar por si própria [...] (Piaget, 1964, p. 208)

Desse modo, podemos compreender que o jogo na teoria piagetiana concebe-se como uma atividade que agrega sucintamente - prazer, liberdade, motivação intensa e relaxamento do esforço adaptativo. Isto é, a partir do jogo o docente poderá desenvolver outros meios para amplificar e consolidar a aquisição de conhecimentos transmitidos no jogo, isso faz do professor um orientador do conhecimento.

Para Leontiev (2010) os jogos são classificados como dois segmentos: Jogos de Enredo, e Jogos de Regras. Os jogos de enredo estão associados aos atos em que a imaginação é mais explorada de caráter modesto, como por exemplo, na brincadeira faz de conta, representando indiretamente nas ações sociais. No jogo de regras, como o próprio nome já expressa, é voltado para execuções reguladas, onde os indivíduos seguem um modelo de comportamento, no entanto, o uso da imaginação ainda é constante, porém, frequentemente não aparece de modo consecutivo.

Por meio dos jogos de regras as crianças desenvolvem condutas referentes a valores sociais e morais, como: empatia, ética, paciência, competitividade, autocontrole, entre outros, reproduzindo diretamente ou indiretamente em ações sociais, como Antunes (1999) relata:

Quando entretido em um jogo, o indivíduo é quem quer ser, ordena o que quer ordenar, decide sem restrições. Graças a ele, pode obter a satisfação simbólica do desejo de ser grande, do anseio em ser livre. Socialmente, o jogo impõe o controle dos impulsos, a aceitação das regras, mas sem que se aliene a elas, posto que são as mesmas estabelecidas pelos que jogam e não impostas por qualquer estrutura alienante. (Antunes, 1999, p. 17)

Na mesma linha de pensamento Kishimoto (1995), afirma que o uso dos jogos e brinquedos como estratégia pedagógica pode contribuir no processo de ensino-aprendizagem.

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se consideramos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em processos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la.” (Kishimoto, 1995, p. 59)

Dessa maneira, o brincar não deve ser associado como essencial apenas na educação infantil, é importante que o docente compreenda a intervenção que os jogos apresentam para facilitar a aprendizagem dos educandos, quando são bem elaborados.

Segundo Huizinga (2007, p. 03), o jogo “ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significativa, isto é, encerra um determinado sentido”. De acordo com esse pensamento, o jogo se apresenta como aliado, sendo uma contribuição com a inovação do processo de produção da aprendizagem em sala de aula, sem deixar de lado a formação humana e cultural, citada pelo autor quando menciona que o jogo vai além do físico e biológico.

Na mesma direção, apoiado nas reflexões de Ferreiro (2011), a autora ressalta que as práticas pedagógicas têm que ter uma definição, pois elas não são neutras. Segundo a autora:

Nenhuma prática pedagógica é neutra. Todas estão apoiadas em certo modo de conceber o processo de aprendizagem e o objeto dessa aprendizagem. São provavelmente essas práticas (mais do que os métodos em si) que têm efeitos mais duráveis a longo prazo, no domínio da língua escrita como em todos os outros. (Ferreiro, 2011, p. 33)

Conseqüentemente, torna-se imprescindível práticas pedagógicas que tragam significados aos educandos, pois de acordo com os autores mencionados, tem efeitos mais duráveis a longo prazo além de contribuir com o domínio da língua escrita e entre outros. Nesse sentido, a palavra “jogo” está mais centrada para uma perspectiva onde o caráter lúdico, está associado a seu conceito de distrair-se, o verdadeiro “aprender brincando”. E que esse jogo seja habilitado para desenvolver na criança de modo a explorar suas capacidades e certificar a aprendizagem significativa.

Antunes (1999) argumenta que o jogo colabora para que a criança possa produzir novas ideias, bem como desenvolver e progredir a sua personalidade, caracterizando um componente pedagógico que leva o docente a posição de mediador, mentor, instigador e avaliador da aprendizagem. Dessa maneira, o jogo tem papel crucial como recurso pedagógico, pois por intermédio dele, o aluno pode desenvolver novas descobertas, como aluno e como indivíduo, e faz do docente mediador desse sistema.

Por conseguinte, podemos compreender o diferenciativo na utilidade do uso de jogos em cunho educacional, está mais ligado ao professor como mediador do que com o próprio aluno que participa, pois se o docente não estiver apto para mediar de maneira apropriada em cada jogo, a proposta pode não somente atingir objetivos, como também tornar sem sentido para as crianças, inibindo-os a participarem.

É considerável saber que nem todo jogo é um recurso pedagógico, pois, para que seja material de caráter educativo, ele precisa ser intencionalmente de promover a aprendizagem. [...] os jogos ou brinquedos pedagógicos são desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular construção de um novo conhecimento e, principalmente, despertar o desenvolvimento de uma habilidade operatória (Antunes, 1999, p. 38)

Portanto, a aprendizagem significativa ocorre por meio do jogo em cunho educacional, se houver intenção daquele que estar sugerindo o jogo (professor), pois se não tiver metas/objetivos a serem desenvolvidas através do jogo, ele será encarado somente como um jogo recreativo. Como afirma, Antunes (1999, p. 40),

Os jogos devem ser utilizados somente quando a programação possibilitar e somente quando se constituírem em um auxílio eficiente ao alcance de um objetivo dentro dessa programação. De uma certa forma, a elaboração do programa deve ser precedida do conhecimento dos jogos específicos e, na medida em que estes aparecerem na proposta pedagógica, é que devem ser aplicados, sempre com o espírito crítico para mantê-los, alterá-los, substituí-los por outros ao se perceber que ficaram distantes desses objetivos.

Kishimoto (2017) aponta duas funções do jogo educativo, para que o jogo educativo atenda ao professor e ao aluno: a função lúdica e a função educativa. Para a autora, a função lúdica é proporcionada pelo jogo quando ele possibilita a diversão e o prazer ao aluno. Por outro lado, a função educativa é quando o jogo consegue ensinar algum conteúdo curricular ao jogador. Assim, ela recomenda um equilíbrio entre essas duas funções (educativa e lúdica), pois um desequilíbrio tornará o jogo ou mais educativo, possibilitando apenas o ensino e, portanto, convertendo-se em um material didático, ou mais lúdico, propiciando somente diversão e brincadeira, que não cumpre a função educativa.

Na Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), a nomeação dos jogos sempre em conjunto com as brincadeiras, mostra-se em que as interações são o foco: com a professora ou professor, os colegas, os brinquedos e materiais, o ambiente, e entre a escola, a família e a criança. Kishimoto (1995) aponta as contribuições que os jogos podem contribuir para o processo de aprendizagem e desenvolvimento infantil. Consoante ao autor:

Ao permitir a ação intencional (afetividade), a construção de representações mentais (cognição), a manipulação de objetos e o desempenho de ações sensório-motoras (físico) e as trocas nas interações (social), o jogo contempla várias formas de representação da criança ou suas múltiplas inteligências, contribuindo para a aprendizagem e o desenvolvimento infantil. (Kishimoto, 1995, p. 59)

Desta forma, o jogo, além de contribuir para a construção de conhecimento, eles auxiliam a respeitar as regras, desenvolvimento do raciocínio lógico, da concentração e a convivência em grupo. Huizinga (2007) faz uma importante reflexão acerca dos jogos. De acordo com o autor:

Encontramos o jogo na cultura, como um elemento dado existente antes da própria cultura, acompanhando-a e marcando-a desde as mais distantes origens até a fase de civilização em que agora nos encontramos. Em toda parte, encontramos presente o jogo, como uma qualidade de ação bem determinada e distinta da vida comum. (Huizinga, 2007, p. 06)

Norteados por essa afirmação, o jogo desde os primórdios, é propriamente uma contribuição com a inovação do processo de conhecimento em sala de aula, sem deixar de lado a formação humana e cultural, indicada pelo autor quando menciona que o jogo está em toda parte como uma qualidade de ação bem determinada.

Quando o docente se propõe a inovar, os jogos podem ser um grande colaborador no processo de aprendizagem, uma vez que estabelece uma nova proposta de educação e, logo, facilita a integração e a alfabetização dos educandos. No entanto, sabemos que nem sempre depende apenas dos professores, existe também a falta de estrutura escolar, a ausência de recursos, dentre outros quesitos existentes na realidade escolar.

Na BNCC, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o jogo e a brincadeira aparecem como transição para uma estrutura educacional afastada das formas tradicionais da aprendizagem. Tanto na Matemática quanto nas Ciências Humanas – Geografia e nas Linguagens – Arte, apesar de haver menções a essas experiências, como situações de interesse dos alunos, no mesmo movimento há um reforço à restrição dos jogos e brincadeiras à Educação

Infantil, que deve ser superada a partir de uma transição de jogos enquanto objetos de conhecimento, linguagens multimodais⁶ e contextos de interação.

4 OS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Consideramos o pressuposto de que o aprendiz precisa considerar sobre o sistema de leitura e escrita e, nesse contexto, os jogos poderão auxiliar para essa reflexão, a partir da perspectiva que encaminha diretamente para o caráter educativo que o jogo apresenta, uma vez que o jogo é inerente ao ser humano e capaz de ser formador da cultura, como afirmado por Huizinga (2007). Com essas ponderações, o presente capítulo apresenta as contribuições do jogo, alguns documentos que embasam a alfabetização no Brasil e elenca capacidades linguísticas a serem desenvolvidas, a partir desses documentos, e a aplicabilidade dos jogos como aliado dos educadores.

4.1 Contribuições dos jogos para a alfabetização

Quando as crianças chegam à escola trazem uma bagagem de conhecimentos produzidos por meio de sua vivência familiar, cultural/social, assim os jogos tendem a servir como instrumento facilitador do ensino aprendizagem. É por meio da família que a criança recebe a base, através dela que a criança começa a conhecer valores, opiniões, conhecimentos e experiências necessários para o convívio social, servindo de apoio na formação da personalidade. Por meio de jogos e brincadeiras a criança começa a criar estratégias para convívio social, jogos levam as crianças a criar, recriar, a descobrir e pensar. Como enfatiza Vygotsky (1991),

Qualquer situação de aprendizado com a qual a criança se defronta na escola tem sempre uma história prévia. Por exemplo, as crianças começam a estudar aritmética na escola, mas muito antes elas tiveram alguma experiência com quantidades elas tiveram que lidar com operações de divisão, adição, subtração, e determinação de tamanho. (p. 56)

Através de jogos as crianças desenvolvem habilidades que surgem de forma espontânea, cria possibilidades favorecendo o desenvolvimento integral e estrutural de cada aluno. Os jogos trazem o que é aprendido por prazer, por ser mais gratificante, o que contribui para um aprendizado eficaz. Através dos jogos no processo de alfabetização os alunos poderão ter um aprendizado mais significativo e conseqüentemente, mais satisfatório, isto porque aquilo que

⁶ A linguagem multimodal, aquela que integra som, imagem, texto e animação, apresenta muitas vantagens ao contexto educativo, colabora com o processo de ensino aprendizagem desde que utilizadas adequadamente.

não é visto como “ensino” de conteúdos tradicionais, é mais atrativo e se torna prazeroso, facilitando assim o processo de ensino-aprendizagem. Como reforça, o autor Brandão (2008, p. 14)

Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.

Em analogia com a autora, o “aprender brincando” é uma maneira que pode facilitar para o entendimento das crianças, desenvolvendo novas habilidades, e reforçando capacidades já obtidas, isto quando, está planejado pelo professor, para que ele possa atuar como mediador desse aprendizado. Vygotsky (1991) já dizia que, “É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança.” (p. 64).

Ou seja, para que o processo de alfabetização seja efetivado, é primordial que a criança consiga colocar em execução as habilidades cognitivas e de linguística desenvolvidas com a mediação do docente, como também todo o sistema da escrita alfabética. Para a criança, principalmente na fase de alfabetização, o jogo é o período da brincadeira, no início eles não tem noção do quanto estão aprendendo e desenvolvendo, e muitas vezes fazem associação à aprendizagem, ler e/ou escrever, quando na verdade vai muito além disso. Temos um reforço desse pensamento quando Brandão (2008, p.16) diz que; “Em lugar de uma concepção de treinamento, propomos um ensino que permita aos alunos tratar as palavras como objetos com os quais se pode brincar e, de uma forma menos ritualística, aprender.”

Quando a criança é incluída como alfabetizada e letrada ela compreende o sistema de escrita alfabética, ela é apta de fazer uso de sinais gráficos (símbolos), como: fazer leituras de placas, rótulos de produtos, ou embalagens, esteja elas representadas com imagens ou palavras característico do dia a dia, como também os sinais de pontuações que faz todo um diferencial na leitura de um texto. Na atualidade, em meio a tanta tecnologia, no universo virtual a escrita alfabética também está sendo substituída pelo uso de emojis, em que a criança consegue fazer a leitura de um contexto através de uma imagem.

A Base Nacional Comum Curricular é um documento normativo que foi homologado em 2017, que define as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver ao longo da Educação Básica, no que se refere ao ensino fundamental anos iniciais, corroborando a conexão entre a educação infantil, e fortalece a precisão de trabalhar de forma lúdica, sobretudo neste trajeto, instigando e amplificando as viabilidades na idealização do conhecimento.

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (Brasil, 2017, p. 57-58)

Entretanto, em muitos casos existe uma mudança radical da transição da criança quando sai educação infantil e é inserida no ensino fundamental, visto que a rotina na educação o brincar é mais vivenciado tornando o ensino para divertido e significativo. A introdução no Ensino Fundamental anos iniciais teria que ser um fato mais prazeroso para os alunos que terminaram de sair da educação infantil, no entanto a realidade de muitas turmas de alfabetização é dubitável, as crianças são inseridas em um ambiente novo, repleto de conteúdos e regras a serem aplicados de modo sistemático e muitas vezes com técnicas até então desconhecidas pelos alunos.

Mas de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) a recomendação seria diferente ao que foi mencionado.

A BNCC do Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (Brasil, 2017, p. 57-58)

Em concordância com a BNCC, podemos manifestar o vínculo entre a educação infantil e o ensino fundamental, visto que é um processo gradativo da criança que necessitará passar por essa nova etapa de ensino, de modo que não se desligue das suas experiências alcançadas na educação infantil, como também da sua vida social.

Nesse contexto, o papel dos jogos como instrumento no processo de alfabetização, é um dos valores fundamentais que a BNCC traz para a trajetória entre educação infantil e ensino fundamental, que pode e deve ser prevalectido em sala de aula, como também em outras funções de cunho educacional. Além de sistematizar de forma atrativa e prazerosa para as crianças, aumentando o nível de interesse e concentração, em aprender algo novo e divertido.

Conforme a BNCC, o sistema de alfabetização é para ser abrangido nos dois primeiros anos do ensino fundamental, e afirma que esse processo se dá,

[...]a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de

leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos (Brasil, 2017, p. 59).

De acordo com a BNCC, o processamento para o encerramento do ciclo de alfabetização se dá nos dois primeiros anos desse segmento, o processo de alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica (Brasil, 2017). Dessa maneira, a diminuição do ciclo de alfabetização para dois anos, se compararmos aos três anos (6, 7 e 8 anos) previsto no Plano Nacional de Educação (PNA 2014-2024), transformou o trabalho do docente mais enigmático, isso porque o cenário educacional necessita atender o processo de alfabetização dentro de dois anos letivos o que estava difícil fazer em três.

Com a chegada da BNCC, compreendeu-se a precisão de assegurar que o tempo para fechamento do ciclo de alfabetização seja até o segundo ano do ensino fundamental (séries iniciais), dando contribuições para a obtenção de desenvolver as habilidades, que as caracterizem como alfabetizadas. Essa recomendação foi de grande importância para o processo de alfabetização, pois dá a oportunidade do aluno de conquistar melhores níveis de ensino de modo sistematizado e organizado dentro de um ciclo mais curto, fazendo como que o docente alfabetizador trace metas e estratégias metodológicas para que esse desenvolvimento educacional seja atrativo e significativo.

O processo de alfabetização para a BNCC é dado a partir de competências desenvolvidas no processo de decodificação que beneficie o conhecimento do aluno em:

Compreender diferenças entre escrita e outras formas gráficas (outros sistemas de representação); Dominar as convenções gráficas (letras maiúsculas e minúsculas, cursiva e script); conhecer o alfabeto; compreender a natureza alfabética do nosso sistema de escrita; dominar as relações entre grafemas e fonemas; saber decodificar palavras e textos escritos; saber ler, reconhecendo globalmente as palavras; ampliar a sacada do olhar para porções maiores de texto que meras palavras, desenvolvendo assim fluência e rapidez de leitura (fatiamento). É preciso também ter em mente que este processo de ortografização em sua completude pode tomar até mais do que os anos iniciais do Ensino Fundamental. (Brasil, 2017, p. 93)

Logo, pode-se dizer com base nas reflexões teóricas, que a alfabetização hoje, é, habilidade da criança de não somente coordenar o processo de representação da escrita alfabética, mas ampliar suas capacidades cognitivas, de ser apto a ler textos e de fazer de seu conhecimento em acontecidos do seu cotidiano de modo assertivo, por meio de leitura de textos, de palavras, placas, imagens e símbolos, explorando assim seu conjunto de conhecimentos.

Vale ressaltar que o jogo por si só não tem finalidade de acabar com as problemáticas do aprendizado, e sim, fazer dele uma ferramenta coligada, para despertar a motivação dos alunos, progredindo assim, mais tempo de concentração validando para uma aprendizagem

significativa. Encontram-se imensidades de jogos com diferentes propostas, entre eles: que indagam a escrita, a leitura, a linguagem, lógico matemático, musical, espacial, pessoal, entre outros.

Para Antunes (2013) o jogo é um instrumento que pode trazer contribuições em pontos cruciais da formação da criança, e que simboliza um elemento pedagógico que leva o professor a condição de condutor, estimulador e avaliador, no ambiente de ensino, ou seja, é um mecanismo completo que desenvolve aos discentes e ao mesmo tempo dá apoio na hora da avaliação. O autor discorrendo sobre o fato que o jogo colabora em vários aspectos, com mediação do professor, enfatiza que,

Construir a historicidade, ampliando o vocabulário e fazendo-a pensar em termos de passado, presente e futuro. Desenvolver seus pensamentos lógicos, levando-a a associar quantidade a números e evoluindo pelo domínio de conceitos como muito, pouco, grande, pequeno. Ampliar suas linguagens, fazendo com que busque alternativas (frases, cores, figuras, cantos, mímicas, colagens etc.) para expor seus pensamentos. Desafiando-a a pensar propondo questões interrogativas que a façam falar sobre coisas reais e imaginárias e, dessa forma, associar-se ao que convencionalmente se considera "aprender". Estimulando a capacidade de associação, fazendo-a ligar figuras a sons, imagens a textos, músicas a palavras. Aprimorando seu domínio/motor, ensinando-a a escovar os dentes, amarrar sapatos, usar talheres ou palitos orientais para comer, ensinando-a a martelar, parafusar, encaixar, arrumar coisas, varrer, pescar em tabuleiros de areia. Libertando-a de estereótipos - coisas de meninos e de meninas, profissões de homem e de mulher - e mostrando-lhe a riqueza que existe nas diferenças e a beleza na diversidade cultural. Ajudando-a a fazer amigos, ensaiando teatrinhos, mostrando relações pertinentes em histórias, aprendendo a aceitar o ganhar e o perder nos jogos que realiza. (Antunes, 2013, p. 14)

Os jogos por serem lúdicos e serem considerados eficientes por muitos educadores, vem sendo cada vez mais utilizados no processo de aquisição do sistema de escrita alfabética e na fase de alfabetização.

Hoje em dia, percebemos que debatem a importância de se utilizar brinquedos e jogos educativos, isto porque, faz-se uma motivação para o desenvolvimento da aprendizagem no processo de alfabetização, utilizando a ludicidade como um estímulo a mais no ensino-aprendizagem. Como bem afirma Brandão (2008):

Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas. (Brandão, 2008, pp 13-14)

Consoante ao autor, o “aprender brincando” é um ato que pode favorecer a compreensão das crianças associado ao sistema alfabético, ampliando novos conhecimentos, reforçando e

propiciando competências já adquiridas, isto quando está estruturado e idealizado pelos professores/as, para que possa agir como mediador desse aprendizado.

Os jogos de normas são de grande importância para o âmbito educacional, mas faz toda diferença se está introduzido como recurso pedagógico no processo de alfabetização, pois ele contribui na aquisição de conhecimento significativo podendo ser utilizado em qualquer disciplina, ou conteúdo.

Na alfabetização, aplicar os jogos como estratégia banaliza a rotina cansativa e tediosa de uma ação, visto que muitas atividades repetitivas desestimulam os alunos a desenvolver de modo mais produtivo. O jogo traz uma magia para a sala de aula, e mesmo com normas a serem cumpridas manifestam descontração, entusiasmo e leveza, para que assim o aprendizado aconteça.

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros, bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (Kishimoto, 2017, p. 26)

No ciclo de alfabetização, principalmente para os alunos, o jogo é uma brincadeira, no começo eles não tem noção do quanto podem aprender e se desenvolver. Brandão (2008, p. 16) menciona que ao propor o jogo em sala está substituindo a “[...] concepção de treinamento, propomos um ensino que permita aos alunos tratar as palavras como objetos com os quais se pode brincar e, de uma forma menos ritualística, aprender”.

É por meio das brincadeiras, que as crianças desenvolvem habilidades que se manifestam de maneira espontânea, cria probabilidades, contribuindo assim, para o desenvolvimento íntegro e essencial de cada aluno, os jogos fazem com que o aprendizado se torne prazeroso e satisfatório, o que favorece o aprendizado significativo, que de acordo com Moreira (2011),

[...] para aprender de maneira significativa o aprendiz deve querer relacionar o novo conteúdo de maneira não-literal e não-arbitrária ao seu conhecimento prévio. Independente de quão potencialmente significativa é a nova informação (um conceito ou uma proposição, por exemplo), se a intenção do sujeito for apenas a de memorizá-la de maneira arbitrária e literal, a aprendizagem só poderá ser mecânica.

É mediante essa aprendizagem que o indivíduo pode associar espontaneamente, testar ideias, explorar toda a sua naturalidade criativa. Os jogos não são apenas um jeito de diversão, eles são maneiras que favorecem e enricam o desenvolvimento intelectual. Para manter sua estabilidade com o mundo, a criança necessita brincar, inventar, e viabilizar na alfabetização jogos com regras, proporcionando a direção ao ensino- aprendizagem.

Assim sendo, a utilização dos jogos na alfabetização favorece que os alunos se apropriem dos conhecimentos de maneira lúdica, relacionando com outros casos que proporcionem que a criança se alfabetiza sendo principal participante do seu conhecimento, atuando com textos e palavras de modo mais atrativo e prazeroso.

4.2 Os/as professores/as e a intervenção dos jogos

O papel do professor é de suma importância no processo de alfabetização e os jogos, quando bem planejados, podem ser o principal aliado no processo de ensino aprendizagem. Isso porque o professor precisa estar disposto e vinculado com a elaboração e a concretização desses jogos, para atingir com sucesso os resultados em sala de aula. Os jogos podem ser confeccionados pelos professores/as, ou de precedência com a participação dos alunos, dessa maneira impulsionando o interesse deles para participar da prática do jogo.

Soares (2020) ao discorrer sobre essa questão, caracteriza que o professor alfabetizador precisa planejar de maneira assertiva de acordo com o processo de aprendizagem dos seus alunos, traçando metas para conquistar seus objetivos. E para que essa aprendizagem aconteça, é necessário acompanhar o desenvolvimento da turma, como também de cada aluno, ou seja, é preciso planejamento.

O planejamento de suas práticas depende fundamentalmente de você (professor) ter clareza das metas - habilidades e conhecimentos - a alcançar, para que haja continuidade no desenvolvimento e aprendizagem das crianças e para que as habilidades e os conhecimentos sejam desenvolvidos e aprendidos com integração das metas em cada ano. (Soares, 2020, p. 300)

Nesse sentido, é preciso que as ações pedagógicas sejam bem elaboradas, bem estruturadas e bem articuladas, e se for necessário, o professor deverá reorganizar, reavaliar e replanejar, para que os alunos obtenham uma qualidade no aprendizado. Como bem coloca Soares (2020, p. 302), “Esse caminho passo a passo é uma sequência didática: a organização, de forma ordenada e articulada, das atividades para atingir determinadas habilidades ou conhecimentos.”

Antunes (1999) enfatiza que o jogo é uma ferramenta de suma importância, e que representa um elemento pedagógico que leva o professor a condição de mediador, condutor, estimulador e avaliador, no ambiente de ensino, isto é, é uma ferramenta que agrega, que desenvolve os alunos e ao mesmo tempo dá apoio nas avaliações. Para o autor, o jogo inserido

como meio educacional utilizado como um recurso para aquisição do conhecimento faz do professor um mediador, incentivador e avaliador, o professor consegue transitar nesses três lugares ao mesmo tempo durante todo momento em que foi proposto o jogo.

Os jogos por serem lúdicos, são considerados muito eficientes por vários educadores, para a compreensão e a aquisição do sistema de escrita alfabética têm sido cada vez mais utilizados no processo de alfabetização, isto porque, torna-se uma motivação para o desenvolvimento da aprendizagem, fazendo da ludicidade um incentivo a mais no ensino-aprendizagem. Como Brandão (2008) reforça:

Na alfabetização, eles podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas. (p. 13-14)”

Nesse cenário, o papel do professor é retratar as metodologias em suas práticas pedagógicas, buscando oferecer o jogo como ferramenta no processo de alfabetização ampliando suas ações para uma aprendizagem concreta. Segundo Kishimoto (2017, p. 25) “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil.”

É importante cogitar a importância do jogo como recurso pedagógico, pois ele pode propiciar um ensino aos alunos mais prazeroso e dessa forma mais convincente. Por meio do uso dos jogos como metodologia pedagógica para o processo de alfabetização, o docente não encoraja apenas a aprendizagem relacionada ao ensino, mas, também uma aprendizagem focada ao desenvolvimento social da criança, incentiva a solidariedade, cooperação e respeito.

Kishimoto, enfatiza que,

Quando se lida com brinquedos, jogos e materiais pedagógicos deve-se atentar a uma enorme quantidade de estruturas de alienação no saber que cercam estes objetos. É preciso que elas sejam identificadas com precisão, para que o processo de intervenção psicopedagógica se realize mais facilmente. (Kishimoto, 2017, p.83)

Diante disso, não basta apenas escolher um jogo, é fundamental avaliar o meio que o jogo está inserido e certificar o planejamento que irá oferecer as contribuições para o desenvolvimento e a adequação necessárias durante o processo de ensino-aprendizagem.

O docente do ciclo de alfabetização precisa sugerir situações que estimulem o interesse dos alunos, a fim de encorajá-los e motivar a querer atuar nas propostas proporcionado pelo

professor e que permaneçam a relevância e foco, para que se alcance com êxito o conteúdo proposto. Temos um reforço dessa concepção, quando Brandão (2008, p. 14) diz que, “Nesse sentido, o professor continua sendo um mediador das relações e precisa, intencionalmente, selecionar os recursos didáticos em função dos seus objetivos, avaliar se esses recursos estão sendo suficientes e planejar ações sistemáticas para que os alunos possam aprender de fato”.

Partindo desse pressuposto, o professor precisa organizar e planejar seu trabalho pedagógico usando os jogos de acordo com a necessidade da turma, não apenas recheiar os alunos de jogos sem objetivos distintos e falar que trabalha de maneira lúdica. O papel do docente no jogo é mediar, apresentar regras e acompanhar o caminho dos alunos durante a execução desse recurso pedagógico, dar suporte sem tirar o destaque, e principalmente nas condições de situações problemas.

Mesmo o jogo apresentando um caráter "lúdico", é de extrema importância estar atento às intencionalidades pedagógicas, logo, necessita de uma boa articulação das etapas que "exploram" o poder cognitivo, de modo que o mesmo compreenda com clareza e intencionalidade as etapas contempladas no jogo, consolidando assim a aprendizagem (Filgueiras, 2019 p.17).

Desse modo, é fundamental que os discentes consigam compreender quais os objetivos a serem obtidos em um jogo, suas intenções para expandir seu conhecimento, mesmo que o jogo seja apresentado em cunho lúdico.

A prática docente só será capaz alcançar efeito se o professor se dispôr a observar e entender a situação em que a turma está inserida, para que ele possa responder as necessidades dos seus alunos, podendo assim aperfeiçoar a qualidade do processo de ensino aprendizagem. À vista disso o docente explorará as possibilidades no ambiente educacional oferecendo as aquisições necessários para um desenvolvimento educacional, e pessoal mais significativo como enfatiza o autor Moreira (2011).

Logo, é preciso considerar a maneira como executamos nosso trabalho pedagógico no sistema de alfabetização, pois, através do lúdico, mais propriamente dos jogos, podemos contribuir o processo de ensino- aprendizagem, tendo em vista que a ação de “jogar” pode ser instigador para o processo de aprendizagem.

O docente não poderá utilizar somente jogos para mediar a construção do ensino-aprendizagem, nem achar que as crianças aprenderão sozinhas, mesmo que os jogos possuam regras e finalidades explícitos, o ensinar não pode ser algo singelo, sem intenção, tem que haver ações e utilizações de diferentes estratégias.

A relevância dos professores/as alfabetizadores em proporcionar os jogos de regras para os alunos, é, muito significativa, pois com ele a proporção do desenvolvimento da aprendizagem pessoal é muito favorecedora, em virtude que, o jogo seria a prática da teoria a ser abordada, traçando objetivos e metas a conquistar, possibilitando ao aluno o sentido do cenário educacional, mas propriamente na aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética. Como bem afirma Soares (2020, pp. 310-311), "Diagnósticos exigem que se tenha definido claramente o que se pretende que a criança aprenda, as metas a alcançar: verificam se as crianças estão alcançando os conhecimentos e as habilidades definidos como necessários para que elas se tornem alfabetizadas e letradas."

Diante disso, a forma como se conduz o trabalho docente, diz muito como será seu rendimento em sala de aula, algumas causas podem influenciar no processo de aprendizagem, mais precisamente quando se trata do ensino, como: infraestrutura da escola, contexto familiar, social, os recursos didáticos ou a falta deles, mas sobretudo a conduta do professor no processo de ensino-aprendizagem.

Diante disso, alguns programas foram criados para fortalecer a formação de professores do ciclo de alfabetização, e um deles foi o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Ele foi criado em 2012 com o intuito de fornecer uma boa formação para os professores do ciclo de alfabetização a fim de garantir um melhor desempenho nas turmas desse ciclo, que naquele momento, seria de três anos. Considera-se assim, que a capacitação do professor alfabetizador será decisória para que obtenha um estudo significativo no processo de alfabetização dos alunos. Para isso, trazer práticas no contexto da capacitação, faz do professor alfabetizador uma peça-chave, para que alcance um aprendizado considerável no processo de alfabetização dos seus alunos.

Assim como PNAIC o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa, atualmente, no Brasil existe alguns programas de alfabetização que estão em vigor, como o Programa Brasil Alfabetizado (PBA) que foi criado em 2003, e o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA) que foram os mais recentes programas lançados pelo Governo Federal em 2023, ambos por meio do Ministério da Educação (MEC). De acordo com o site Governo Federal, o programa Criança Alfabetizada apresenta uma política de alfabetização brasileira que tem o intuito de auxiliar na alfabetização de todas as crianças do país. O objetivo do programa, é garantir que 100% das crianças brasileiras estejam alfabetizadas ao fim do 2º ano do ensino fundamental, conforme previsto na meta 5 do Plano Nacional de Educação (PNE); além de garantir a recomposição das aprendizagens, com foco na alfabetização, de 100% das crianças

matriculadas no 3º, 4º e 5º ano, tendo em vista o resultante impacto da pandemia para as crianças.

Já o Programa Brasil Alfabetizado constituído em 2003, tem a intencionalidade de garantir e coordenar o esforço nacional de universalizar alfabetização de pessoas entre 15 anos ou mais, estimulando a elevação da escolaridade, além de garantir recursos suplementares para a formação dos alfabetizadores, aquisição e produção de material pedagógico, alimentação escolar e transporte dos alfabetizandos, como pode ser confirmado pelo site do Governo Federal.

Para que esses programas se concretizem de fato, é fundamental o contato do indivíduo com o objeto que já tenha contato, trazendo a diversidade dos jogos, para que se entrelace com as disciplinas. Como reforça (Antunes, 1999, p. 43)

[...] os jogos também se prestam a multidisciplinaridade e, dessa forma, viabilizam a atuação do próprio aluno na tarefa de construir significados sobre os conteúdos de sua aprendizagem e explorar de forma significativa os temas transversais (meio ambiente, pluralidade cultural) que estruturam a formação do aluno-cidadão. Esses temas não constituem novas matérias, mas atravessam áreas do currículo e, dessa forma, devem ser desenvolvidos no momento oportuno por qualquer professor, inspirado por acontecimentos que se tornam marcantes no momento vivido pela escola (uma notícia de jornal, uma briga entre colegas, uma cena marcante de uma novela na televisão, um filme que todos os alunos assistiram, etc.).

Desse modo, a prontidão de um professor ao uso dos jogos no sistema de alfabetização vai além de optar os jogos que serão trabalhados e sim, propiciar a interação e o conhecimento prévio dos alunos com relação a jogo e, a partir dessa socialização o professor poderá desfrutar das vivências de jogos das crianças, em possibilidades para desenvolver jogos que os alunos conhecem, com conteúdos e objetivos voltados para aquisição de um conhecimento sistematizado.

5 O JOGOS NA SALA DE AULA: partilhando ideias e experiências

As intenções dessa seção é interpretar os efeitos da presente pesquisa, que foram coletados, por meio de entrevistas com as professoras alfabetizadoras da escola investigada, além da observação participante realizada ao longo do PIBID. O método utilizado teve como objetivo explorar a contribuição dos jogos para a alfabetização. É sob essa ótica que buscaremos realizar as análises das respostas das professoras, assim como apresentar os jogos que foram elaboradas ao longo do percurso da pesquisa.

5.1 Professoras alfabetizadoras e suas perspectivas

Para explorarmos as respostas das professoras, buscamos executá-las em formato de um quadro, uma vez que esse formato favorece para melhor compreensão das respostas aos questionamentos. Desse modo, no que se refere ao compartilhamento do conhecimento e experiência com os jogos, foi feito seguinte questionamento: 1) Você acha que a partir de jogos atrelados ao aprendizado, as crianças conseguem compreender melhor os conteúdos e conceitos? As respostas alcançadas foram preenchidas no quadro abaixo:

Quadro 2 – Contribuição dos Jogos.

<p>Professora A: “Sim, eu acho que jogos e brincadeiras atrelados aos conteúdos, podem facilitar e muito o aprendizado das crianças, mas a nossa realidade quase não utilizamos, pois a escola não dispõe desses recursos.</p>
<p>Professora B: “Sim. Porque aprende com o lúdico. É uma estratégia que pode ajudar o professor a passar alguns conceitos e conhecimento de forma prazerosa. “A atividade lúdica é o berço obrigatório das atividades intelectuais da criança e coloco o jogo e o brincar como atividades indispensáveis na busca do conhecimento do indivíduo.” (Piaget)</p>
<p>Professora C: “Sim, porque com os jogos a criança fica interessado em aprender, brincando. Desenvolve a socialização, coletividade, e respeito a regras. Principalmente ensinam de forma lúdica.</p>

Fonte: Dados da pesquisadora (2024)

Na concepção da professora A, o jogo é importante pois facilita o aprendizado das crianças, no entanto, a escola não predispõe desses recursos. Para a professora B, o jogo é um recurso lúdico que favorece o ensino do professor, através de estratégias que podem ser aplicadas transmitindo conhecimento de forma prazerosa. Assim, como para a professora C,

que reforça a ideia das outras duas professoras, afirmando que as crianças se interessam mais pelo conteúdo quando a brincadeira está envolvida.

Nesse contexto, as repostas se aproximam podendo, dessa forma serem consideradas simultaneamente, apontam que o jogo em seu cunho lúdico e prazeroso, que também, temos Viana *et al.* (2013, p. 13) ao referir-se como um dos objetivos da gamificação⁷ o de “tornar agradáveis tarefas consideradas tediosas ou repetitivas”. As professoras atentam, além disso, para o aspecto de socialização proporcionadas pelas atividades com jogos.

Diante disso, podemos analisar pelas respostas das três participantes, que falar de jogo não é tão fácil, assim como pontua Kishimoto (2017), temos o pressuposto de que a palavra jogo, ao ser dita pode ser compreendida de diferentes modos. O conceito de jogo varia, de acordo com o lugar e tempo, e nessa pesquisa, o jogo encontra-se voltado para educação, mais diretamente para a alfabetização.

Nota-se, que nas respostas das professoras alfabetizadoras, ao mencionarem o jogo, reconhecem a sua importância para o desenvolvimento escolar. Algumas apontam para o lúdico, de brincadeira. Aparece também, um aspecto do jogo como recurso metodológico para a alfabetização. Nessa conjuntura, Kishimoto (1995), explora a ação do jogo na educação, em momentos diferentes da história; ele aprimora a construção de conhecimentos, pois é capaz de motivar internamente o sujeito.

Ao dialogarmos sobre o assunto jogo, voltamos a atenção também para a seguinte questão: 2) Você utiliza jogos em salas de aula? Quais jogos? Portanto, no Quadro 2, foi organizado as respostas das seguintes questões:

Quadro 2 – Jogos utilizados pelas professoras.

Professora A: “Sim. Utilizo sempre na medida do possível. Utilizo o bingo de palavras ou letras, dominó das palavras, jogo da memória, caça- palavras, e quebra cabeça.
Professora B: “Sim. Ditados coloridos, bingos de letras iniciais e números, e jogos de rimas, jogos da memória, dominó de vogais e palavras.
Professora C: “Sim. Utilizo muito; roletas, bingos de sílabas, trilhas, jogos da memória, jogos de imaginação, e dominó de silabas.

Fonte: Dados da Pesquisadora (2024)

⁷ A gamificação consiste na aplicação de mecanismos e dinâmicas dos jogos em outros âmbitos para motivar e ensinar os usuários de forma lúdica. Nos últimos anos, tanto o mundo educativo quanto o empresarial têm utilizado cada vez mais esta ferramenta para treinamento de alunos e funcionários.

Todas as docentes responderam que utilizam jogos em suas aulas. Um ponto bem pessoal, assim como o plano de aula. Apesar de que, ainda tem que levar em consideração vários documentos, as professoras detêm autonomia para elaborar suas aulas e escolher jogos que objetivam trabalhar em sala de aula.

Desse modo, a partir das respostas a essa questão, podemos analisar os principais jogos utilizados pelas professoras. Observa-se claramente, que o jogo de bingo e os jogos da memória são utilizados por todas as três professoras. Em segundo lugar, aparecem entre as três questionadas, o dominó de sílabas e vogais. E, ainda foram elencados seis (6) jogos que cada uma das docentes, utiliza. São eles: caça- palavras, ditados coloridos, jogos de rima, roletas, trilhas, e jogos de imaginação.

Diante das respostas a essa questão, percebemos que todas as três professoras, direcionaram os jogos especificando o conteúdo: (A) “Bingo de **palavras** ou **letras**” (B) “Bingos de **letras iniciais** e **números**” (C) “Bingos de **sílabas**”. Podemos assim associar os jogos utilizados ao desenvolvimento de algumas habilidades linguísticas próprias da alfabetização como pontuado pelas docentes, pois, conforme a BNCC, para se tornarem alfabetizados, os estudantes estão vinculados, não apenas ao conhecimento do alfabeto, como também:

[...] a mecânica da escrita/leitura – processos que visam a que alguém (se) torne alfabetizado, ou seja, consiga “codificar e decodificar” os sons da língua (fonemas) em material gráfico (grafemas ou letras), o que envolve o desenvolvimento de uma consciência fonológica (dos fonemas do português do Brasil e de sua organização em segmentos sonoros maiores como sílabas e palavras) e o conhecimento do alfabeto do português do Brasil em seus vários formatos (letras imprensa e cursiva, maiúsculas e minúsculas), além do estabelecimento de relações grafofônicas entre esses dois sistemas de materialização da língua. (Brasil, 2017, p. 89-90)

Dessa maneira, passamos ao tema para barreiras para a inserção dos jogos nas aulas. A questão proposta foi: 3) Na sua escola quais são os principais obstáculos para integração de jogos as práticas de ensino e aprendizagem?

Quadro 3 – Barreiras para inserção dos jogos.

Professora A:” A escola não dispõe desses recursos, e quando construímos alguns jogos, nós professores temos que comprar os materiais necessários”.
Professora B:” Primeiro os próprios jogos que a escola não tem, (se o professor pensa em uma aula com jogos, o próprio tem que comprar o seu, ou construir (se for construir, precisa comprar o que vai precisar, porque a escola de novo não dispõe de material. Logo vem a questão de espaço, salas pequenas”.
Professora C:” O espaço que é muito limitado”.

Fonte: Dados da pesquisadora (2024)

Nesse sentido, podemos observar que infelizmente ainda existem escolas que faltam desse material didático, materiais esses que favorecem o aprendizado das crianças, e a professora observando dessa importância e a necessidade desses materiais didáticos, muitas vezes tira do seu próprio salário para comprar e confeccionar materiais que deveriam ser ofertados na escola. Para cumprir o papel de ensinar, muitos docentes se deparam com situações difíceis de se contornar, a falta de materiais didáticos nas escolas é uma realidade que infelizmente enfrentada. As professoras contornam essa situação confeccionando materiais para deixar suas aulas mais atrativas, pois reconhecem que o jogo, o brinquedo, a brincadeira, tudo isso pode ser útil para estimular o desenvolvimento do aluno. Kishimoto (1995), ainda acrescenta que,

Ao atender necessidades infantis, o jogo infantil torna-se forma adequada para aprendizagem dos conteúdos escolares. Assim, para se contrapor aos processos verbalistas de ensino, à palmatória vigente, o pedagogo deveria dar forma lúdica aos conteúdos. (Kishimoto, 1995, p. 55)

Considerando os desafios vivenciados pelas professoras para a utilização dos jogos em sala de aula, incluindo a falta de materiais e espaço físico mencionados, foi perceptivo verificar durante a participação no PIBID, um número grande de estudantes que estavam demonstrando dificuldade na leitura e na escrita. Vale ressaltar que aluno acompanhado nesta pesquisa não tinha laudo médio, mas de acordo com as professoras, ele apresentava um comportamento sonolento que não permitia que mantivesse o foco durante as atividades, o que atrapalhava seu aprendizado, além do relato da própria mãe da criança que relatou que não tem tempo para acompanhá-lo nas atividades da escola e que isso acaba prejudicando o seu aprendizado.

5.2 Os jogos através do Programa de Iniciação à Docência – PIBID

Nesta subseção, apresentamos a intervenção pedagógica, envolvendo a aplicação de alguns jogos com o aluno do 2º ano do Ensino Fundamental, durante o primeiro semestre de 2024. O indivíduo participante da pesquisa, apresentava dificuldades no que tange a leitura e a escrita, mas principalmente, a escrita. A turma em que está inserido tem quinze alunos e todos interagem com a leitura e escrita.

Inicialmente, foi realizado duas atividades de sondagens para constatar em qual nível de desenvolvimento de escrita o aluno se encontrava. Com desafios, brincadeiras simples e variadas foi solicitado ao aluno que escrevesse o nome referente a cada imagem. Foram

ofertadas palavras monossílabas, polissílabas, dissílabas, e trissílabas, ditadas em ordem decrescente e sem silabação. As hipóteses de escrita foram analisadas de acordo com a Psicogênese da Escrita (Ferreiro, 1986).

Segundo Ferreiro (2011) é de grande relevância que o docente fique alerta aos níveis de escrita em que seus alunos estejam inseridos, a autora apresenta alguns níveis, que são: Pré-silábico (quando a criança ainda não sabe distinguir letra, desenhos ou símbolos), Silábico (quando a criança já pratica uma associação de quantidade de letras ou sílabas com ou sem valor sonoro), Silábico alfabético (quando a criança desenvolve o entendimento que cada sílaba possui mais de uma letra) e, por último, o nível Alfabético (quando a criança consegue reconhecer de modo correto todos os fonemas de uma palavra).

No nível de escrita pré-silábico: a criança não faz diferenciação entre a fala e a escrita, pode usar letras, números ou até mesmo rabiscos para representar à escrita, a criança não tem noção que coisas grandes podem ter nomes grandes, e coisas pequenas podem ter nomes pequenos. Na maioria das vezes, usam as letras do próprio nome para relacionar a escrita de palavras, várias vezes ainda não conhece todas as letras do alfabeto, e não sabem ainda que cada letra tem um som, e para ele a ordem e qualidade das letras não são relevantes. Em nível de escrita silábico: nesta etapa, a criança consegue pensar e refletir um pouco mais sobre o registro das palavras.

Podendo ser subdividido em duas fases: na primeira, a criança utiliza as letras de acordo com o número de sílabas, mas sem valor sonoro correspondente; na segunda fase, a criança utiliza uma letra para cada sílaba, com o valor sonoro correspondente.

No nível escrita silábico: a criança é capaz de reproduzir um pouco mais acerca dos registros das palavras. Que pode ser subdividido em duas etapas: na primeira, a criança usa letras de acordo com a quantidade de sílabas, mas sem a medida sonora correspondente.

Em nível de escrita silábico-alfabético: nesta fase, a criança consegue compreender que a escrita é mesclada de sílabas, varia entre a escrita de sílabas completas, sílabas que faltam letras, e fonetiza as letras, assim como também esquece de algumas letras, sendo consoantes ou vogais. Nesta fase, o indivíduo já consegue ler pequenas palavras ou frases e até mesmo pequenos textos, tentando combinar consoantes e sílabas para formar o som.

Em nível de escrita alfabético: neste ponto de escrita, a criança já percebe que cada um dos caracteres da palavra condiz a um valor sonoro menor que uma sílaba, pode conhecer ou não as convenções ortográficas, e se adaptar a escrita, ao sonoro, e escrever do modo que fala, nesta fase também se manifesta as objeções com a ortografia, mas ela já se adequou do Sistema de Escrita Alfabética, que é o eixo da formação de novos conhecimentos.

Foi possível observar após a realização da primeira sondagem realizada em agosto de 2023, que o aluno apresentou alguns erros construtivos⁸ confundiu fonemas e letras parecidos (RA-TA, SI- GI, SS-Ç, BO-NO). O estudante se encontrava com algumas dificuldades em relação as letras e sílabas, confundia sons, e a construção delas. A produção da sondagem foi realizada sem interferências, para que dessa maneira o aluno conseguisse expor o seu entendimento sobre a sistemática da escrita alfabética. Ao finalizar a sondagem constatou-se que a criança estava tentando desenvolver suposições de qual seria a letra das palavras, e tinha o desejo de escrever, mas não continha correspondência da letra/som em alguns casos.

Imagem 1: Primeira sondagem realizada

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CURSO DE PEDAGOGIA, CAMPUS CODO

DATA: 28.09.23

SONDAGEM

NOME: NIKOLAS SALES

TURMA: _____ IDADE: 8

PROFESSOR(A): _____ UFMA: _____

PE

CASA

VELA

TATO

GATO

SIRAFÁ

EQUANOA

DINOCAURO

NOPOPE AT

Fonte: Dados da pesquisadora (2024)

Realizamos a sondagem para verificar os conhecimentos prévios em relação a linguagem escrita do aluno. Percebemos que o aluno visualmente reconhecia a maioria dos símbolos gráficos. Nas situações em que ele tinha que reconhecer os fonemas, agrupados em sílabas, confundia bastante as letras com sons parecidos (D, T) e tinha dificuldade em pronunciar o R e o L no meio das palavras.

A partir dessa primeira observação, foi selecionado alguns jogos para que o aluno pudesse aprimorar suas habilidades de leitura e escrita, no intuito de verificar se o aluno

⁸ Os erros construtivos têm por característica a perspectiva lógico- matemática. Ou seja, existe uma lógica nas hipóteses dos alunos frente à resolução de um problema novo qualquer (não necessariamente de matemática) que difere da lógica dos adultos.

reconhecia todas as letras, como: caixa de palavras, caça-letras, bingo da letra inicial, os quais estão relacionados às capacidades linguísticas da alfabetização a serem desenvolvidas pelo aluno.

O bingo da letra inicial auxilia o aprendizado das palavras, amplia o vocabulário, ensina os fonemas das letras, memorização, e noção de conjunto de letras. A caixa de palavras engloba recursos mais compatíveis com a pesquisa, foram os que favoreciam a leitura a escrita de palavras, e os fonemas. O caça-letras é um jogo que tem o objetivo de reconhecer e nomear as letras do alfabeto, diferenciar vogais e consoantes, desenvolver atenção e a concentração, auxiliando no processo de alfabetização. Após essa fase de diagnósticos configurou-se lacunas na maneira de como aluno aprendia e de como era ensinado.

Pensando em reconstituir vínculos entre o aluno e o aprender é que foi feita a escolha dos jogos a serem usados como recursos. Como o aluno tinha adoração por desenhos animados, comidas e filmes, foram utilizados três jogos. O primeiro jogo que aqui apresentado é direcionado a aprendizagem que auxilia o aprendizado das palavras, amplia o vocabulário, ensina os fonemas das letras, memorização, e noção de conjunto de letras. A partir dele o professor poderá ampliar o aprendizado através de problematizações que aparecem nas próprias construções das palavras.

Imagem 2: Caixa de palavras



Fonte: Dados da Pesquisadora (2024)



Esse jogo consiste em colocar a imagem no pregador, e formar a palavra referente a imagem rosqueando as tampinhas. Nesse jogo, o professor pode trazer imagens referentes ao cotidiano do aluno, além de desenvolver a coordenação motora. Soares (2005), pontua que é importante ações pedagógicas alfabetizadoras que considerem o contexto e o cotidiano do aluno. Nesse sentido, desenvolvi uma atividade com base no que conversei com ele, e a mãe do mesmo, sobre o que ele gosta, trazendo imagens como função social para o indivíduo específico. A criança teve como objeto de trabalho algo do seu próprio contexto, trabalhando o alfabeto de forma lúdica. A partir disso, a atividade com as letras passou a ter mais significado pra ele, proporcionando assim uma aprendizagem que aliada ao lúdico, transformou-se em prazerosa.

O aluno ficou muito empolgado, demonstrando muito interesse em participar. Sua curiosidade inicial era "mexer" nas tampas, e escolher a imagem. Brevemente explicou-se a funcionalidade da tampa, do teclado e ele aprendera o essencial para poder executar as tarefas dos jogos. O aluno teve mais tranquilidade para realizar o segundo e o terceiro momento, por meio da visualização das imagens fazia a correlação; no primeiro momento em que necessitava associar a letra inicial a figura encontrou mais dificuldade, porém conseguiu reconhecer algumas letras, entre elas L, O, S, U, M.

Quando o aluno apresentava dificuldades em formar a palavra, ou dificuldade ortográfica, era questionado a fim de que raciocinassem sobre a escrita, com o objetivo de levantar suposições para se apropriarem do código escrito. Essa foi a maneira encontrada de tornar aqueles erros e dificuldades em um processo construtivo, pois a criança, diante de sua dificuldade pensa e chega a uma construção sobre a escrita.

O segundo jogo foi o caça-letas. São recursos ótimos para utilizar como reforço no desenvolvimento da linguagem escrita, e foi bem aproveitado, pois as letras e palavras estavam em formato "caixa alta" maiúscula e este formato é comumente utilizado em recursos que as crianças têm contato, principalmente em crianças não alfabéticas e, isso facilitou ainda mais o reconhecimento das letras e principalmente a associação com as formas dos grafemas já conhecidas.

Imagens 3 e 4: Caça-letras

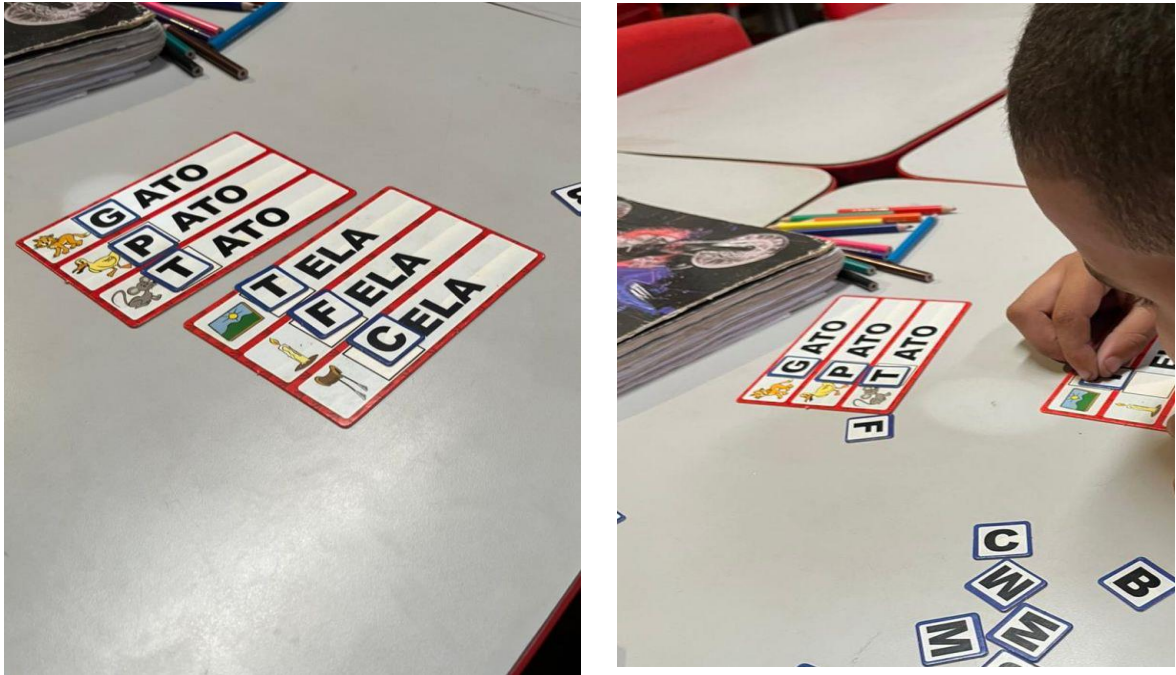


Fonte: Dados da Pesquisadora (2024)

No jogo acima, o aluno tinha que completar a palavra correta, que por muitas vezes não obteve êxito, e para melhorar seu aproveitamento pediu-se que pronunciasse em voz alta o nome da figura, ao fazê-lo organizar seu pensamento e o esquema da escrita.

Buscamos trabalhar esses jogos com letras para que auxiliasse ele nas atividades em que a professora regente passava. Em nossos encontros eu levava recursos que chamassem a atenção dele, com diversão e prazer, e sem perceber que estava aprendendo, ele obteve êxito da atividade. Nesses momentos, eu explorava a atenção dele, e aproveitava para trabalhar em suas maiores dificuldades, que era diferenciar o som e letras de uma das outras.

Imagens 5 e 6: Bingo da letra inicial



Fonte: Dados da Pesquisadora (2024)

No bingo da letra inicial têm como função identificar letras isoladas, e formação de palavras selecionando as letras que as compõem. Com as dissílabas, o aluno teve muitos avanços, inclusive leu algumas palavras, fazendo associação com a figura e a escrita, ou seja, projetivamente. Com as palavras maiores, o aluno apresentou os mesmos equívocos anteriormente mencionados, confundiu fonemas parecidos (PE- BE, DE-TE, PA-BA. Também teve dificuldades com palavras de sílabas repetidas e palavras com L, era difícil para o aluno tanto as suas pronúncias quanto a sua escrita, até então, não tinha se constatado esse problema.

Durante o andamento da intervenção, os jogos escolhidos e utilizados eram revezados, quando se observava que um obstáculo não tinha sido superado, trazia as alternativas mais simples, buscando sempre o entendimento do sistema da leitura/escrita por completo. Com isso, os jogos, foram vistos inúmeras vezes, sempre considerando o interesse do aluno, o que ampliou gradativamente o seu repertório de palavras.

Visto que o lúdico como parte essencial no processo de ensino e aprendizagem, torna-se essencial a discussão no que tange as formas de aprender e de ensinar. Os jogos, apresentados ao aluno, possibilitaram uma interação com a escrita a partir dos conhecimentos prévios e as construções acerca do funcionamento do sistema da representação alfabética. Recriar o aprender no sentido de vivenciar, de construir, de interagir com o objeto a ser aprendido.

Ao final do processo, 10 meses depois, foi realizada outra vez a sondagem de escrita, e a partir dessa nova aplicação pode-se perceber concretamente a evolução do aluno, que atingiu










o nível alfabético. Algumas questões de cunho fonológico não foram absorvidas com a intervenção dos jogos ao longo dos seis meses.

Imagem 7: Sondagem realizada ao final do processo, após a utilização de jogos

UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO
CURSO DE PEDAGOGIA, CAMPUS CODÓ
DATA: 07/07/24

SONDAGEM

NOME: NICOLAS
TURMA: 2 ANO IDADE: 4
PROFESSORA: KAROL

 PÉ
 CASA
 VELA
 RATO
 GATO
 GIRAFÁ
 MELANCIA
 DINOSSAUROS
 BORBOLETA

Fonte: Dados da pesquisadora (2024)

A aplicação da sondagem realizada ao final, foi solicitado por mim que ele fizesse sem o meu auxílio. Deixei-o bem à vontade para que respondesse com calma. E como podemos perceber, em comparação a primeira sondagem realizada, o aluno evoluiu bastante, as letras em que a criança se confundia as vezes, conseguiu identificá-las corretamente, percebemos que até sua escrita melhorou, em comparação a primeira. É importante ressaltar a importância dos jogos, principalmente nesses casos, as vezes uma estratégia diferente pode contribuir para aprendizagem das crianças.

Apesar da pesquisa aplicar-se a um caso específico, ela reforça pesquisas anteriormente realizadas sob a ótica dos jogos na alfabetização e também reacende o debate de trazer os jogos como estratégias de cunho pedagógicos para intervenções ou para complementar práticas pedagógicas em sala de aula. Em especial, quando consideramos os conhecimentos prévios que as crianças trazem para sala de aula, pois cada criança terá uma interpretação a partir de suas experiências, ou seja, as vivências são essenciais para dar sentido ao aprendizado.

O sistema escolar no qual o aluno estava inserido, buscava respostas para o seu "não aprendido", mas não considerou que apenas estivesse num nível de aprendizagem diferente

que os demais. Tomando como referência Fernández (2001, p. 58) na qual afirma que “para realizar uma boa aprendizagem, é necessário conectar-se mais com o posicionamento ensinante do que com o aprendente. E, sem dúvida, ensina-se a partir do posicionamento aprendente”; é que se buscou o uso de jogos como instrumentos de intervenção com o aluno.

5.3 – Proposta de utilização dos jogos no processo de alfabetização

Reis (2017) apresenta um relato de experiência na utilização dos jogos na alfabetização, com materiais recicláveis, que contribui para as práticas docentes, trabalhando assim, a ludicidade no processo de alfabetização, e nas possibilidades que podem proporcionar ao professor alfabetizador, quanto o alfabetizando.

Foram elaborados ao todo mais de 80 jogos para atender diferentes áreas do conhecimento para alfabetização. Aqui trouxemos alguns exemplos, oito jogos, que o leitor poderá encontrar no livro de “Jogos para alfabetização e práticas inclusiva” de Reis (2017), conforme os Direitos de Aprendizagem do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) apresentamos a seguir algumas de suas propostas.

Figura 1: JOGO CARACOL DO ALFABETO



Instrução: O jogo inicia quando o aluno joga o dado e, conforme o número indicado no dado anda a quantidade de casas. Ao parar sobre a casa, deve falar a letra e/ou a cor ali representada, conforme mediação da professora. Em seguida, procura nas latas por diferentes representações gráficas da letra em que está posicionado, colocando as fichas encontradas sobre o caracol.

Objetivos:

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;
- Conhecer e fixar a ordem alfabética;
- Reconhecer diferentes tipos (grafias) das letras;

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 22).

Figura 2: BINGO COM AS LETRAS DO ALFABETO

O **bingo** permite desenvolver de maneira lúdica o conhecimento acerca do alfabeto. Através do jogo, podemos ainda explorar a construção de regras, como forma de estimular a disciplina e favorecer a

Objetivos:

- Reconhecer e nomear as letras do alfabeto;

- Desenvolver a atenção e a concentração.

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 24).

Figura 3: JOGO DADO SILÁBICO

Cada face contém sílabas com diferentes composições. O aluno joga os dados e organiza as sílabas, buscando formar palavras.

Objetivos:

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever/ler palavras;

- Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições;
- Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras;

- Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem de letras;

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 26).

Figura 4: JOGO FORMANDO PALAVRAS

O aluno deve formar palavras a partir da seleção e junção de sílabas, circulando-as com o rolinho.

Objetivos:

- Reconhecer letras e sílabas;

- Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras;

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 35).

Figura 5: PAREAMENTO PALAVRA E IMAGEM

	<p>O aluno deve relacionar a imagem com a palavra. Pode ainda produzir uma frase ou texto (oral) a partir das palavras lidas.</p> <p>Objetivos• Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver e aumentar o vocabulário; • Desenvolver a atenção e a linguagem;
--	---

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 36)

Figura 6: SOLETRANDO

	<p>O professor sorteia uma ficha e lê a palavra. O aluno deve soletrar, informando na ordem quais letras compõem a palavra lida pelo professor. O Soletrando visa conscientizar a criança da importância da escrita correta como meio para ampliar seu conhecimento, facilitar sua comunicação e formar a base para o próprio</p> <p>Objetivos: • Dominar as correspondências entre letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras;</p> <ul style="list-style-type: none"> • Desenvolver a atenção e a concentração.
--	--

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 37).

Figura 7: BINGO DE SÍLABAS

Cada aluno recebe uma cartela, onde existem palavras que precisam ser completadas com sílabas para terem sentido. Essas sílabas estão dentro do saquinho e são sorteadas pela professora. Ao ouvir a sílaba sorteadas, o aluno deve verificar que ela se adequa à sua cartela, formando uma ou mais palavras (unidade com

Objetivos: • Reconhecer sílabas;

• Formar palavras.

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 39).

Figura 8: ROLETA MAGNÉTICA RECICLADA

Através da roleta magnética, o Bingo de Sílabas fica ainda mais interessante. A roleta substitui o saquinho com as sílabas. O sorteio se dá através do movimento do ímã menor em torno do ímã maior. Após ser movimentado, este ímã para sobre uma das vinte sílabas do tabuleiro. Assim, o aluno deve verificar se a sílaba indicada pelo ímã completa

Objetivos: • Reconhecer sílabas;

• Formar palavras.

Fonte: Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem, jogo número (2017, p. 40).

O intuito em trazer esses jogos é para demonstrar as diferentes estratégias para alfabetizar de maneira lúdica e sistematizada, ampliando as ações para incontestabilidade no processo de alfabetização.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Conforme exposto nesta pesquisa, a utilização dos jogos pode ser um aliado no processo de ensino-aprendizagem se mediado pelo docente. Os jogos educacionais se tornaram cada vez mais presentes no cotidiano escolar, pois vivemos em um mundo que muda em uma velocidade instantânea. As crianças de hoje enfrentarão um fluxo contínuo de novos problemas e desafios no futuro, muito do que elas aprendem hoje cairá em decadência amanhã. O conhecimento, por si só, não é suficiente, os alunos precisam aprender a usar esse conhecimento com criatividade, e, os jogos além de serem divertidos dando destaque ao lúdico, quando utilizados intencionalmente, corroboram para o educando a criação e familiarização de conhecimento.

A proporção lúdica do jogo torna-o uma ferramenta de grande relevância no processo de ensino e de aprendizagem, pois possibilita de maneira dinâmica o desenvolvimento de aspectos relacionados a áreas cognitivas, afetiva, social, linguística e motora, entre outras. Utilizar os jogos, especialmente nas turmas de alfabetização com competência vai além de entender conteúdos, afinal os professores alfabetizadores são alfabetizados.

Neste contexto, é primordial ter uma reflexão sobre seu uso como recurso pedagógico a ser explorado no processo de ensino, e de aprendizagem. Vivemos hoje, em uma era digital, e como consequência disto, a precisão de se diversificar a experiência educacional, a fim de que os alunos possam desenvolver suas potencialidades, mediante uma educação dinâmica e desafiadora, que lhe propicie aprender a aprender. Os jogos não são apenas uma mera forma de divertimento: são recursos que colaboram e enriquecem o desenvolvimento intelectual. As inovações tecnológicas não podem ser ignoradas pelas escolas e professores, pelo contrário, pode ser um colaborador.

Além disso, é importante salientar a importância da escolha dos jogos educacionais que serão trabalhados e o tipo de atividades propostas, as quais devem apresentar situações apropriadas para serem trabalhadas, tanto da ludicidade como na criatividade, considerando também o seu conteúdo, e, o modo de como os jogos podem se apresentar, tendo em conta a faixa etária e o interesse do público-alvo. Neste cenário, é necessário ter uma reflexão sobre seu uso como recurso pedagógico a ser explorado no processo de ensino e de aprendizagem.

Diante disso, quero deixar minha gratidão por ter participado do PIBID, e conseguir concluir uma pesquisa com êxito em um assunto que sempre me chamou atenção, assim que adentrei no curso. Eu, como futura docente pretendo utilizar e reforçar a importância do uso de jogos como recurso pedagógico, pois através de minha experiência, baseada em alguns autores pude evidenciar e valorizar a relevância dos jogos no processo de alfabetização, sendo um

instrumento educativo fundamental e imprescindível, que podemos observar a importância ao longo dessa pesquisa. Pude aprender e ter um olhar diferenciado para diversas metodologias para o alfabetizar letrando.

Por fim, essa pesquisa é apenas o começo de muitas outras que pretendo realizar. Ao decorrer da pesquisa, podemos perceber que o jogo em cunho educacional pode ser um grande aliado para a formação de professores/as. Diferentes estratégias e metodologias lúdicas, chamam atenção dos alunos/as e conseqüentemente traz um aprendizado mais significativo, como afirmam alguns autores mencionados nessa pesquisa, e como também foi exposto no estudo de caso. Existem espaços que precisam ser abordados acerca do uso de jogos como recurso pedagógico no processo de alfabetização, visto que ainda é pouco discutido na formação docente.

REFERÊNCIAS

Alunos da alfabetização foram os mais prejudicados durante a pandemia, aponta MEC. Exame, São Paulo, 16 de setembro de 2022, Tecnologia. Disponível em: > <https://exame.com/brasil/alunos-da-alfabetizacao-foram-os-mais-prejudicados-durante-a-pandemia-aponta-mec/>< Acesso em 16 de julho de 2024.

ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999. Disponível em: ><https://www.livrebooks.com.br/livros/jogos-para-a-estimulacao-das-multiplas-inteligencias-celso-antunes-7p8sbgaqbaj/baixar-ebook>< Acesso em 06 de março de 2024.

ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017. Disponível em: <https://books.google.com.br/books?id=tYowDwAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=ptBR#v=onepage&q&f=false> Acesso em 27 de junho de 2024.

BRANDÃO, A. C. P.; FERREIRA, A. T. B.; MORAIS, A. G.; ALBUQUERQUE, E. B. C.; LEAL, T. F. **Jogos de Alfabetização**. Brasília: Ministério da Educação, 2008. Disponível em: <https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/5.pdf> Acesso em 20 de julho de 2024.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília: MEC, 2018. Disponível em: <http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/material/28.pdf> Acesso em 27 de junho de 2024.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **1ª Avaliação do Compromisso Nacional Criança Alfabetizada**: Avaliação de Implementação 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/assuntos/noticias/2023/junho/governo-federal-lanca-compromisso-nacional-crianca-alfabetizada> Acesso em 27 de junho de 2024

BRASIL. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**: Documento Orientador. Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2017. Disponível em: http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/doc_orientador/doc_orientador_versao_final.pdf Acesso em 02 de abril de 2024.

DUARTE, Rosália. **Entrevistas em pesquisas qualitativas**. Educar em Revista, núm. 24, 2004, pp. 213-225 Universidade Federal do Paraná, Paraná, Brasil.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. **Métodos e didáticas de alfabetização: história, características, e modos de fazer professores**. Belo Horizonte: Centro de alfabetização, Leitura e escrita. Faculdade de Educação. UFMG, 2005.

FERNÁNDEZ, A. **Os Idiomas do Aprendente: Análise de modalidades de ensinantes**. Porto Alegre: Artmed, 2001. Disponível em: <https://atividadeparaeducacaoespecial.com/wp-content/uploads/2014/07/OS-IDIOMAS-DO-APRENDIZADO.pdf> Acesso em 03 de julho de 2024.

FERREIRO, Emilia. **Reflexões sobre alfabetização**. 26.ed. Sao Paulo: Cortez, 2011.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.

FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. 2. ed. Campinas, SP: Autores Associados, 2005. 134 p.

FILGUEIRAS, L. M. B. A importância dos jogos como instrumento pedagógico na aprendizagem matemática: uma reflexão necessária nos anos iniciais do ensino fundamental. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia). Universidade Federal da Paraíba, Centro de Educação, João pessoa-PB, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/17973> Acesso em 12 de julho de 2024.

O que é gamificação? Gamificação: quando o treinamento se torna um jogo. Iberdrola. Disponível em: <https://www.iberdrola.com/talentos/o-que-e-gamificacao#:~:text=A%20gamifica%C3%A7%C3%A3o%20consiste%20na%20aplica%C3%A7%C3%A3o,treinamento%20de%20alunos%20e%20funcion%C3%A1rios> Acesso em 16 de julho de 2024.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008. 200 p.

GIL, A. C., 1946. **Como elaborar projetos de pesquisa**/Antônio Carlos Gil. - 4. ed. - São Paulo: Atlas, 2002.

GODOY, Arlida Schmidt. Introdução à pesquisa qualitativa e suas possibilidades. **Revista de administração de empresas**, v. 35, p. 57-63, 1995.

HUIZINGA, J. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação** /São Paulo: Cortez, 2017.

KISHIMOTO, T.M. **O jogo e a educação infantil**. Pro-Posições, São Paulo, Vol. 6 N 2, 46-63, Junho, 1995.

KLEIMAN, Angela B. **Os significados do letramento: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita**. Campinas, SP : Mercado de Letras, 1995. Disponível em: <https://wac.colostate.edu/docs/books/letramento/significados.pdf> Acesso em 27 de junho de 2024.

LAKATOS, Eva Maria. Fundamentos de metodologia científica. Marina de Andrade Marconi, Eva. Maria Lakatos. - 5. ed. - São Paulo : Atlas 2003. Disponível em: [file:///C:/Users/ALUNOS/Downloads/LAKATOS%20-%20MARCONI%20-%20FUNDAMENTOS%20DE%20METODOLOGIA%20CIENTIFICA%20\(3\).pdf](file:///C:/Users/ALUNOS/Downloads/LAKATOS%20-%20MARCONI%20-%20FUNDAMENTOS%20DE%20METODOLOGIA%20CIENTIFICA%20(3).pdf)

MOREIRA, M. A.; CABALLERO, M. C.; RODRÍGUEZ, M. L. **Aprendizagem significativa: um conceito subjacente**. In: ENCUESTRO INTERNACIONAL SOBRE EL APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO. Burgos, España, 1997.

Normas Gerais do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência – PIBID. Portaria nº 260, de 30 de dezembro de 2010. Disponível em: <https://www.gov.br/capes/pt-br/centrais-de-conteudo/portaria260-pibid-301210-nomasgerais-pdf>. Acesso em 19 de agosto de 2024.

OLIVEIRA, João Batista Araújo e. **Alfabetização no Brasil**. REVISTA USP. São Paulo • n. 100 • P. 21-32 • DEZEMBRO/JANEIRO/FEVEREIRO 2013-2014. Disponível em: <https://www.revistas.usp.br/revusp/article/download/76163/79908/103935> Acesso em 26 de junho de 2024

ORGANIZAÇÃO PAN-AMERICANA DE SAÚDE (OPAS/OMS). **Histórico da pandemia de covid 19**. Disponível em: <https://www.paho.org/pt/covid19/historico-da-pandemia-covid-19#:~:text=Em%2011%20de%20mar%C3%A7o%20de,pa%C3%ADses%20e%20regi%C3%B5es%20do%20mundo> Acesso em 16 de julho de 2024.

PIAGET, J. **A FORMAÇÃO DO SÍMBOLO NA CRIANÇA Imitação, jogo e Sonho Imagem e Representação**. Terceira edição, publicada em 1964, por Editions Delachaux et Niestlé, Neuchâtel, Suíça. Copyright (c) 1964.

Programa Mais Alfabetização. Brasília: Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Currículos e Educação Integral. Coordenação-Geral de Ensino Fundamental, 2018b. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conaes-comissao-nacional-de-avaliacao-da-educacao-superior/30000-uncategorised/62871-programa-mais-alfabetizacao> Acesso em: 27 de junho de 2024.

REIS, Olinta Eliana. **Jogos e práticas inclusivas na alfabetização: reciclando recursos e criando oportunidades de aprendizagem** / Olinta Eliana Reis. - Curitiba, PR : Edição do autor, 2017.

SANTOS, Maiara A. Ribeiro dos; GODOY, Rosa M. Mendes. **O ensino remoto emergencial em tempos de covid 19**. Disponível em: <https://educacaopublica.cecierj.edu.br/artigos/22/11/o-ensino-remoto-emergencial-em-tempos-de-covid-19>

SOARES, Magda. **Alfaetrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020. 352 p.

SOARES, M. B.; BATISTA, A. **Alfabetização e Letramento: Caderno do Professor**. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

SOARES, Magda. Letra A - **O jornal do alfabetizador**. Belo Horizonte, abril/maio 2005, ano1,n.1. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/25anos/files/arquivo/2-Edicao-numero-1-do-Letra-A.pdf> Acesso em 03 de julho de 2024

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 2.ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas***. Revista Brasileira de Educação. Universidade Federal de Minas Gerais, Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita, an /Fev /Mar /Abr 2004 N 25. Disponível em:

<https://www.scielo.br/j/rbedu/a/89tX3SGw5G4dNWdHRkRxrZk/?format=pdf&lang=pt>
Acesso em 26 de julho de 2024.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. Livraria Martins Fontes Editora Ltda. São Paulo - SP 1991 4ª edição brasileira. Disponível em: <file:///C:/Users/ALUNOS/Downloads/A%20formacao%20social%20da%20mente.pdf>
Acesso em 30 de julho de 2024.

VIGOTSKY, lev Semenovich; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alex N. **Linguagem Desenvolvimento e Aprendizagem**. - 11ª edição - São Paulo: icone, 2010.

VIANNA, Y. et al. Gamification, Inc.: **como reinventar empresas a partir de jogos**. MJV Press: Rio de Janeiro, 2013. 127 p. Disponível em: <https://acervo-digital.espm.br/E-BOOKS/2020/365430.pdf> Acesso em 28 de junho de 2024

YIN, R. K. Estudo de caso: planejamento e métodos. 3. ed. Porto Alegre: Bookman, 2005.

APÊNDICE A – Termo de consentimento livre esclarecido – TCLE (Professoras)

Venho pelo presente documento, convidá-la(o) para participar como sujeito da pesquisa de monografia intitulada “**AS CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: um estudo de caso em uma escola municipal de Codó, MA.** Esta pesquisa tem por objetivo investigar as contribuições dos jogos no processo de aprendizagem a partir da perspectiva docente.

Sua participação é voluntária e se dará por meio de entrevista e/ou questionário. Se depois de consentir sua participação e desistir de continuar participando, tem o direito e a liberdade de retirar seu consentimento em qualquer fase da pesquisa, independente do motivo e sem nenhum prejuízo a sua pessoa.

Os resultados da pesquisa serão analisados e publicados, mas sua identidade não será divulgada, sendo guardada em sigilo.

Para qualquer outra informação ou dúvida, poderá entrar em contato no celular (99) 98115-xxx.

Consentimento pós-informação:

Eu, _____, fui informado(a) sobre a minha colaboração na pesquisa, e entendi a explicação. Por isso, eu concordo em participar da monografia, sabendo que não vou ganhar nada e que posso sair quando quiser.

Data: _____

Assinatura do participante: _____

Assinatura do pesquisador responsável: _____

Assinatura do(a) professor(a) orientador(a)”: _____

APÊNDICE B – Roteiro de perguntas com as professoras

- 1) Você acha que a partir de jogos atrelados ao aprendizado, as crianças conseguem compreender melhor os conteúdos e conceitos?

- 2) Você utiliza jogos em salas de aula? Quais jogos?

- 3) Na sua escola quais são os principais obstáculos para integração de jogos as práticas de ensino e aprendizagem?

- 4) Há, no projeto político-pedagógico (PPP) da escola, direcionamentos para o uso de jogos?

- 5) Qual das opções se adequaria melhor, a respeito de que os professores desta escola pensam sobre o uso de jogos como um aliado na educação? (Lembrando que não existe opção correta ou não, o importante é reconhecer sua opinião.)
 - A. () Poucos professores acreditam que a contribuição do uso de jogos tenham um papel claro em favorecer os aprendizados do aluno.

 - B. () A maioria dos professores acredita que o uso de jogos favorece o aprendizado dos alunos.

 - C. () Todos os professores da escola (exceto alguns casos pontuais) acreditam que o uso de jogos contribui para o aprendizado dos alunos.

APÊNDICE B – Entrevista realizada com a mãe da criança/estudante

1. Em uma escala de 1 a 5, como você avalia a concentração do seu filho(a) nas atividades que são realizadas em casa?
2. O sono do seu filho (a) é afetado pela quantidade de atividades da escola, que ele realiza?
3. Você ajuda seu filho (a) nas tarefas de casa?
4. Tem algum horário estabelecido para tarefas escolares do seu filho (a)?
5. Existe punições para cada regra que seu filho(a) quebra, ou não segue?
6. Até que ponto você está ciente do desempenho escolar e extracurricular do seu filho (a)?
7. A escola lhe mantém informado (a) sobre o progresso do seu filho (a)?
8. De uma escala de 1 a 5, como a escola mantém informado sobre o progresso do seu filho?
9. Você acha que a escola possui métodos inovadores para facilitar aos alunos a compreensão de assuntos complexos?
10. Como você avalia a participação do PIBID, no progresso escolar do seu filho (a)?