

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS**  
**FACULDADE DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM DOCÊNCIA NA EDUCAÇÃO BÁSICA**

**JANIÊTA HOEHNE RUFO**

**JOGOS PEDAGÓGICOS COMO RECURSO NA ALFABETIZAÇÃO E  
CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NOS ANOS INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**BELO HORIZONTE – MG**

**2020**

**JANIÊTA HOEHNE RUFO**

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO RECURSO NA ALFABETIZAÇÃO E  
CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NOS ANOS INICIAS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Processos de Alfabetização e Letramento.

Orientador: Prof. Dr. Gilcinei Teodoro Carvalho

**BELO HORIZONTE – MG**

**2020**

R926j

Rufo, Janiêta Hoehne, 1976-

TCC

Jogos pedagógicos como recurso na alfabetização e consciência fonológica nos anos iniciais do ensino fundamental [manuscrito] / Janiêta Hoehne Rufo. -- Belo Horizonte, 2020.

44 f.: enc, il., color.

Monografia -- (Especialização) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao Curso de Especialização em Docência na Educação Básica da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais como requisito parcial para obtenção do título de Especialista em Processos de Alfabetização e Letramento.

Orientador: Gilcinei Teodoro Carvalho.

Bibliografia: f. 39-40.

Apêndice: f. 41.

Anexos: f. 42-44.

1. Educação. 2. Jogos educativos. 3. Alfabetização. 4. Escrita -- Estudo e ensino (Ensino fundamental). 5. Fonética -- Estudo e ensino (Ensino fundamental).

I. Título. II. Carvalho, Gilcinei Teodoro. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação.

CDD- 371.397

**Catálogo da fonte: Biblioteca da FaE/UFMG (Setor de referência)**

Bibliotecário: Ivanir Fernandes Leandro CRB: MG-002576/O



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
Curso de Especialização em Formação de Educadores para  
Educação Básica

ATA DE DEFESA DO SEXCENTÉSIMO SEPTUAGÉSIMO TRABALHO FINAL DO CURSO DE  
ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA EDUCAÇÃO BÁSICA  
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Aos quatorze dias do mês de fevereiro do ano de dois mil e vinte, realizou-se, na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, a apresentação do trabalho final de conclusão do Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica – com o título “**Jogos pedagógicos como recurso na construção da consciência fonológica nos anos iniciais do Ensino Fundamental**”, do(a) aluno(a) **Janiêta Hoehne Rufo**. A banca examinadora foi composta pelos seguintes professores: Gilcinei Teodoro Carvalho (orientador) e Valéria Barbosa de Resende. Os trabalhos iniciaram-se às 8h, atendendo a uma escala de apresentações definida pelo(a) orientador(a). Após a apresentação oral do trabalho, a banca examinadora fez uma arguição ao aluno(a). A banca se reuniu, em seguida, sem a presença do(a) aluno(a) e do público, para fazer a avaliação final. Em conclusão, a banca examinadora considerou o trabalho APROVADO, atribuindo-lhe a nota 95, conceito A. O resultado final do trabalho foi comunicado ao aluno(a), que deverá encaminhar à Secretaria do curso a versão final em meio digital para (laseb@fae.ufmg.br) e submeter o trabalho salvo em formato PDF/A de acordo com as orientações da Biblioteca universitária da UFMG, Repositório Institucional (www.repositorio.ufmg.br). Nada mais havendo a tratar, eu, Ana Maria de Castro Rocha, secretária do colegiado do curso, lavrei a presente ata que, depois de lida e aprovada, será por mim assinada e pelos demais membros presentes. Belo Horizonte 14 de fevereiro de 2020.

Aluno(a) Janiêta Hoehne Rufo  
Janiêta Hoehne Rufo

Registro na UFMG: 2018749875

Gilcinei Teodoro Carvalho  
Gilcinei Teodoro Carvalho  
Professor(a) Orientador(a)

Valéria Barbosa de Resende  
Valéria Barbosa de Resende  
Professor(a) Convidado(a)/avaliador(a)

Ana Maria de Castro Rocha  
Ana Maria de Castro Rocha  
Secretária do Colegiado de Curso de Especialização em  
Formação de Educadores para Educação Básica

*Dedico este trabalho à minha família, que  
sempre me apoia e caminha comigo, amando e  
acreditando nas possibilidades que a vida  
oferece.*

## AGRADECIMENTOS

Certamente estes parágrafos não irão atender a todas as pessoas que fizeram parte dessa importante etapa da minha vida. Portanto, desde já peço desculpas àquelas que não estão presentes entre essas palavras, mas elas podem estar certas que fazem parte do meu pensamento e de minha gratidão.

Primeiramente agradeço a Deus por ter me amparado em todos os momentos. Só ele sabe o percurso pra chegar até aqui.

Agradeço ao meu orientador Prof. Dr. Gilcinei, ao qual chamarei carinhosamente de “Gil”, pela sabedoria com que me conduziu nesta trajetória: dos encontros, das leituras, da conversa e direcionamentos estando sempre disponível.

Aos meus colegas... de vida e trabalho: “Paty” (você me encorajou), Carol (suas palavras sábias, vocês são amigas ímpar). As amigas do Laseb, em especial: Rosilene, Patrícia e Gisele, agradeço pela parceria e amizade que construímos.

Em especial, a minha amiga, Professora Edinéia, que acreditou nas minhas ideias e que compartilhou sua sala de aula comigo. Aos alunos que se envolveram, que transmitiram sua energia e alegria comigo. A Chênia e Renato que me ajudaram sem medir esforços para que os jogos dessem certo. A Daiane, Gislaine, Sunamita e os demais amigos da escola que ajudaram a não deixar eu desistir. À direção da escola, que reconhece o meu profissional e vai além dos limites da escola.

Toda equipe do Laseb: Coordenação, Secretaria e demais funcionários agradeço pelo comprometimento.

Gostaria de deixar registrado também, o meu reconhecimento à minha família, principalmente ao meu marido Júnior e os meus filhos que compreenderam minhas ausências, pois acredito que sem o apoio deles seria muito difícil vencer esse desafio.

Enfim, a todos os que por algum motivo contribuíram para a realização desta pesquisa.

*Rodeadas por um mundo de gigantes, as  
crianças criam para si, brincando, o pequeno  
mundo próprio.*

*Benjamin, 2002, p. 85*

## RESUMO

Este trabalho propõe uma reflexão sobre o uso de jogos pedagógicos como recurso para a alfabetização com enfoque na consciência fonológica e na aquisição da escrita. Para isso, buscamos identificar se os jogos contribuem para o desenvolvimento do reconhecimento das unidades fonológicas e da reflexão sobre a dimensão sonora das palavras. Por meio da aplicação de um Plano de Ação em turma de 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola da Rede Municipal de Belo Horizonte, buscou-se oferecer a estas crianças em processo de alfabetização intermediado por jogos pedagógicos manuais, um ambiente de aprendizagem prazeroso, motivador e planejado, com possibilidades de aprendizagem de várias habilidades. Além disso, também buscamos desvincular dos jogos a imagem recreativa e auxiliar os alunos com dificuldades evidenciadas ao longo do processo. Metodologicamente, a pesquisa é de natureza qualitativa e caracterizada como pesquisa-ação. Adotamos a aplicação, a observação e a análise das respostas objetivas e subjetivas que as crianças foram apresentando na construção do conhecimento mediada pelos jogos ao longo da mesma. Pautamos o embasamento teórico em autores como Soares (2001; 2008), Morais (2004; 2008; 2019), Kishimoto (2002; 2007), Almeida (2010), entre outros pensadores que já discorreram sobre a utilização de jogos pedagógicos em contextos escolares e sobre o processo de alfabetização. Como resultado, a pesquisa evidenciou que todas as crianças que participaram progrediram a partir dos jogos pedagógicos contribuindo no processo de alfabetização. Percebeu-se também que as crianças que mais se dispuseram a jogar foram as que mais se desenvolveram. Concluiu-se, portanto que o jogo pedagógico pode ser um recurso no processo de aprendizagem dentre tantas formas de ensinar no cotidiano da escola para desenvolvimento dos alunos.

**Palavras-chave:** Jogos pedagógicos; Alfabetização; Consciência fonológica.

## ABSTRACT

This paper proposes a reflection on the use of pedagogical games as a resource for literacy focusing on phonological awareness and writing acquisition. For this, we seek to identify if games contribute to the development of the recognition of phonological units and reflection on the sound dimension of words. Through the application of an action plan in a 2nd year elementary school class in a school of the belo horizonte municipal network, the aim was to offer these children in the process of literacy through manual pedagogical games, a pleasant learning environment. motivating and planned, with learning possibilities of various skills. In addition, we also seek to detach the recreational image from games and assist students with difficulties evidenced throughout the process. Methodologically, the research is qualitative nature and characterization as action research, we adopted the application, observation and analysis of objective and subjective responses that children were presenting in the construction of knowledge mediated by games throughout it. We base the theoretical foundation on authors such as soares (2001; 2008), morais (2004; 2008; 2019), kishimoto (2002; 2007), almeida (2010), among other thinkers who have already discussed the use of pedagogical games in school contexts. and about the literacy process. As a result, the research showed that all children who participated progressed from the pedagogical games contributing to the literacy process. It was also noticed that the children who were most willing to play were the ones who developed the most. It was concluded, therefore, that the pedagogical game can be a potentiator in the learning process among so many ways of teaching in the daily life of the school for the students development.

**Keywords:** Educational games; Literacy; Phonological awareness.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	11
<b>2. JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA LEITURA E DA ESCRITA</b>	13
2.1. O porque dos jogos na Alfabetaização	13
2.2. Sobre os jogos utilizados	15
<b>3. A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA E A ESCRITA</b>	19
<b>4. INSTRUMENTOS, COLETA E ANÁLISE PARA O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA</b>	23
4.1. A escola	24
4.2. A turma	25
4.3. Procedimentos	26
<b>5. CONCLUSÃO</b>	37
<b>REFERÊNCIAS</b>	39
<b>APÊNDICES</b>	41
APÊNDICE 1	41
<b>ANEXOS</b>	42
ANEXO A	42
ANEXO B	43
ANEXO C	44

## 1. INTRODUÇÃO

Consideramos ser de extrema importância que o processo de alfabetização, a aquisição e a apropriação da linguagem escrita, de forma significativa, podem contribuir para a formação de crianças leitoras, produtoras de texto, capazes de compreender as relações humanas e sociais, sendo críticas diante das situações que o mundo apresenta.

Ao longo da carreira profissional percebi o quanto tornar as aulas dinâmicas poderia melhorar o desempenho escolar dos alunos, isso já se faz há aproximadamente vinte e três anos. É com esse intuito de potencializar a aprendizagem e o desenvolvimento que se iniciou o interesse dessa pesquisa. Muitas indagações surgem quando se está na sala de aula ou mesmo fora dela e a ludicidade sempre me despertou interesse quanto ao seu uso. Motivada a refletir sobre questões como: Poderia assim o jogo ser considerado nas práticas escolares um importante aliado para o ensino e a alfabetizar, já que coloca o aluno diante de situações desafiadoras. Poderia ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos vinculados na escola, principalmente no que favorecesse o Processo de Alfabetização dos alunos. Seria possível desenvolver atividades com jogos que auxiliem a criança na transposição entre a língua oral e a escrita. Sabe-se que a criança que chega à escola traz conhecimentos prévios que utilizam inconscientemente nas suas relações e não podemos ignorá-los ao ensinar. “O brincar com a língua” faz parte das atividades que as crianças realizam fora da escola desde muito cedo.

Sendo assim, o Plano de Ação foi realizado em uma escola da Rede Municipal de Ensino de Belo Horizonte, em uma turma do 1º Ciclo do Ensino Fundamental, especificamente no 2º ano. Diante da importância de se trabalhar a consciência fonológica nas etapas iniciais do 1º ciclo da alfabetização, foi realizada uma avaliação diagnóstica e planejada uma sequência didática a ser desenvolvida com a turma a partir de jogos.

De acordo com observações realizadas anteriormente, há diferentes fases de alfabetização, porém, devido ao curto tempo para o planejamento e execução do plano de ação, houve a necessidade de se fazer um recorte. Assim, o foco do trabalho foi fazer uma reflexão com os alunos dessa turma que ainda precisavam desenvolver o seu processo para assim caminhar com os demais alunos da turma.

Sendo assim, o trabalho buscou refletir e investigar se haveria o desenvolvimento da consciência fonológica e identificar se os jogos desenvolveriam o reconhecimento das unidades fonológicas oferecendo a estes alunos oportunidades de reflexão sobre a dimensão

sonora das palavras e assim também avançar na escrita, agregando assim todas as atividades no Processo de Alfabetização.

Trabalhando de forma mediada adotamos práticas com os aprendizes para a construção do conhecimento criar um ambiente que reúna elementos motivadores em que relação acolhedora professor-aluno, de um adequado planejamento na organização do trabalho pedagógico, teremos uma aprendizagem significativa para os alunos. Os jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização foram, portanto, a proposta da pesquisa desse trabalho.

## 2. JOGOS NO PROCESSO DE ENSINO DA LEITURA E DA ESCRITA

### 2.1. O porque dos jogos na Alfabetização

O jogo é uma importante ferramenta no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vencendo desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer a aprendizagem. Kishimoto (2007) em seus estudos cita que historicamente:

A valorização do jogo, de forma mais recente, chega ao Brasil na década de oitenta, com criação das brinquedotecas e suas associações, a multiplicação de congressos, o aumento da produção científica sobre o tema e o interesse crescente dos empresários em aumentar seu faturamento, investindo em novos produtos. A importância do jogo na educação tem oscilado ao longo dos tempos. Principalmente nos momentos de crítica e reformulação da educação, são lembrados como alternativas interessantes para a solução dos problemas da prática pedagógica. Tais oscilações dependem, basicamente, de reestruturações políticas e econômicas de cada país. Geralmente, em períodos de contestação, de inquietações políticas e crises econômicas, aumentam as pesquisas e os estudos em torno dos jogos.

Os jogos proporcionam a imaginação das crianças, sendo assim, elas criam situações e resoluções para os problemas. São capazes de lidar com dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal, que são reflexos do meio em que vivem.

Ao valorizar o jogo, podemos percebê-lo como atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança, reconhecido em declarações, convenções e em leis em nível mundial.

Segundo Vygotsky, a mediação de um adulto é considerada importante. Ele como outros autores compreendem que esta supervisão ajuda na toma de decisões e que proporcionariam trocas interativas que possibilitaria a criança a adquirirem um sistema de signos. Ainda cita que em seu mundo lúdico ela tem consciência do papel desempenhado pelo adulto e sente assim crescer suas conquistas lúdicas, além de relacionar o seu brincar com o trabalhar do adulto.

Ramos, Ribeiro e Santos (2011, p. 42) destacam várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, sendo elas: as atividades lúdicas possibilitam fomentar a formação do autoconceito positivo. As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento integral da criança já que, através destas atividades, a criança se desenvolve afetivamente, convive socialmente e opera mentalmente. O jogo é produto de cultura, e seu uso permite a inserção

da criança na sociedade. Brincar é uma necessidade básica como é a nutrição, a saúde, a habilitação e a educação.

Por isso justifica-se a escolha dessa proposta de pesquisar o uso dos jogos. Pois a partir dessa dinâmica brincar ajuda as crianças no seu desenvolvimento físico, afetivo, intelectual e social, pois, através das atividades lúdicas, as crianças formam conceitos, relacionam ideias, estabelecem relações lógicas, desenvolvem a expressão oral e corporal, reforçam habilidades sociais, reduzem a agressividade, integram-se na sociedade e constroem seu próprio conhecimento.

Em específico nessa pesquisa os jogos em sala de aula surgem como uma proposta de ferramenta de apoio e como metodologia diferenciada, pois contemplam pequenos grupos de alunos e pretendem contribuir para a aquisição e desenvolvimento da escrita, de maneira mais prazerosa e, até mesmo, menos frustrante.

Almeida (2010, p. 9), em seu livro *Jogos nas aulas de Português*, traz várias opções de conteúdos e conceitos a serem trabalhados por meio de jogos e destaca que: Nos últimos tempos, com tantas transformações, também tivemos que mudar nossa visão de ensinar-aprender e é nítido que precisamos estar abertos a novas formas de trabalho em sala de aula, pois enquanto ficamos apenas nas “exposições de conteúdo”, a turma nos enxerga como professores “chatos à sua frente”, ensinando (ou tentando ensinar) algo que não lhes têm valor algum; é difícil inculcar em sua cabeça o porquê de aprender o que estamos lhes passando por uma questão de “maturidade”, e outras razões que nos cabe refletir.

Para Kishimoto (2002), a partir da repetição da brincadeira, a criança descobre a regra, ou seja, a sequência de ações e não só as repetem, elas tomam a iniciativa, pode alterar a sequência e novos elementos podem ser introduzidos demonstrando ter conhecimento das regras e de desenvolver sua capacidade criativa.

Por isso, consideramos importante que os professores tenham em mãos recursos diversos, que possam auxiliá-los nas suas práticas diárias a variar as estratégias de ensino, a fim de introduzir ou retomar conteúdos e a movimentar a sala de aula.

Para os alunos do 2º ano cujo recorte é foco do trabalho apresentado podemos trazer os jogos como aliados para refletirem sobre o sistema de escrita, sem serem obrigados a treinos que os desmotivassem, o que poderíamos nomear como brincadeiras educativas, bem como todo o grupo a se apropriar desse objeto do saber que aqui no caso, são os jogos, para a construção do conhecimento sendo individualmente ou coletiva. Além disso, os jogos foram adaptados para também consolidar os conteúdos propostos tendo como suporte o livro didático da turma.

## 2.2. Sobre os jogos utilizados

Tanto no Brasil como em outros países apontam a adequação de a instituição promover, desde o último ano da educação infantil, aqueles jogos que levam à reflexão sobre palavras, rimas, sílabas semelhantes (MORAIS, 2004). De acordo com o mesmo, os ganhos alcançados se comungam com evidências de que a consciência fonológica – num sentido amplo, que restringe à noção de “consciência fonêmica” – deve ser promovida durante o processo de alfabetização formal.

Os jogos devem ser apresentados nos diferentes momentos históricos e diferentes momentos da vida das pessoas. Na pesquisa, o potencial pedagógico dos jogos é avaliado, decorrente de diferentes fatores, dentre eles sua execução na prática diária da sala de aula (MORAIS, 2004).

Então, nessa pesquisa oferecemos às crianças situações que lhe permitiram conviver com a escrita alfabética e também a reflexão fonológica de modo a observar certas propriedades do sistema alfabético a partir das atividades com os jogos.

Os jogos aqui apresentados visaram garantir a todos alunos envolvidos oportunidades para que de forma lúdica atuassem como sujeitos da linguagem e se envolvessem em toda a proposta.

A seguir, destacamos os jogos que foram oferecidos aos alunos da sala do segundo ano: os três jogos escolhidos para desenvolver o trabalho com a turma foram adaptados de acordo com caixa de Jogos de Alfabetização do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), de Brandão *et al.* (2009), a fim de atender aos objetivos propostos pela pesquisa de acordo com as fases dos alunos no processo de aprendizagem, além de outras adaptações feitas após pesquisa no ambiente virtual buscando confeccionar jogos atrativos para o desenvolvimento das atividades propostas. Nesse aspecto, os jogos apresentados são desafios para que se concretize a aprendizagem:


O brinquedo cria uma zona de desenvolvimento proximal da criança. No brinquedo, a criança sempre se comporta além do comportamento habitual da sua idade, além do seu comportamento diário; no brinquedo é como se ela fosse maior do que é na realidade. Como no foco de lente de aumento, o brinquedo contém todas as tendências do desenvolvimento sob forma condensada, sendo, ele mesmo, uma grande fonte de desenvolvimento (VYGOTSKY, 2007, p.122).

Sendo eles:

- JOGO DE MEMÓRIA COM RIMAS:

Esse jogo (Figura 1) trabalha rimas e contribui para a reflexão da semelhança sonora em final de palavras. É indicado para alunos com dificuldades fonológicas e com dislexia, cujo trabalho com identificação de rimas é mais difícil. Na caixa dos jogos de alfabetização do CEEL encontramos um jogo semelhante intitulado Caça Rimas, em que o aluno também deve encontrar os pares sonoros.

**Figura 1.** Jogo de memória com rimas



**JOGO DE MEMÓRIA COM RIMAS**  
**CARTELA DO ALUNO**

**META DO JOGO :**  
Vence o jogo quem ao final localizar mais figuras que rimam

**JOGADORES:** dois jogadores ou duas duplas

Componentes: 40 fichas com figuras cujos nomes rimam

**REGRAS:**

- As fichas devem ser colocadas todas com as faces para baixo.
- O primeiro jogador deve desvirar duas fichas. Deve também fazer a leitura das mesmas para saber se rimam ou não. Se rimar o jogador fica com as fichas e vai formando os seus grupinhos.
- Os jogadores vão dando continuidade ao jogo.
- O vencedor será quem, ao final do jogo, conseguir montar o maior número de grupos.


**Fonte:** confeccionado pela autora – adaptação, 2019.

- **BINGO DE RIMAS**

Contribui para a compreensão que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente, comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais; identificar sílabas como unidades sonoras, desenvolver consciência fonológica por meio dos sons, desenvolvendo nos alunos que estão no processo de alfabetização que é necessário refletir sobre as propriedades sonoras das palavras (Figura 2).



**Figura 3.** Quem escreve sou eu



**QUEM ESCRIVE SOU EU!**  
**CARTELA DO ALUNO**

**META DO JOGO:**  
Vence o jogo o jogador que ao completar as rodadas juntar 5 tampinhas.

**JOGADORES:** duplas, trios, quatro ou cinco jogadores  
Componentes: letras diversas, fichas com imagens diversas, Tampinhas de garrafas descartáveis.

**REGRAS:**

- As letras deverão estar todas sobre a mesa.
- As fichas deverão estar com as faces viradas para baixo
- Cada jogador retira uma ficha.
- Cada jogador fala o nome da imagem que tirou.
- Todos os jogadores deverão montar a palavra referente a sua imagem.
- Os próprios jogadores fazem as correções.
- Se houver necessidade a mediadora faz intervenção se for solicitada.
- Os jogadores vão dando continuidade ao jogo.
- O vencedor será quem, ao final do jogo, conseguir juntar primeiro as cinco tampinhas.

Fonte: Confeccionado pela autora – adaptação, 2019.

### 3. A CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA E A ESCRITA

Desde o nascimento, nos diálogos e partilhas da criança com o adulto o conhecimento linguístico vai se construindo. Sendo assim, é dessa interação entre os sujeitos que a linguagem se desenvolve, desde uma perspectiva mais ampla para características mais singulares da língua.

A *priori*, que a consciência fonológica<sup>1</sup> é uma parte integrante da competência metalinguística<sup>4</sup>, caracterizada pela capacidade de perceber que a palavra é formada por uma sequência de sons, o que pode ser entendido como um conjunto de habilidades que permite a criança compreender e manipular unidades sonoras da língua, segmentando unidades maiores em menores. Reconhecemos que as crianças desde quando começam a falar possuem a capacidade de analisar a linguagem oral, organizando os segmentos da fala para se comunicar, o que faz da aprendizagem da leitura e da escrita, um processo que depende da compreensão de como funciona a estrutura da língua.

Deste modo, é importante que no cotidiano da criança lhe dê condições para a estimulação e interação da linguagem. Uma forma nessa fase para desenvolvimento infantil é a do contexto escolar. Nele é oportunizado aos alunos formas para ampliar a capacidade de comunicação oral por meio de conversas, discussões, comentários, relatos, músicas, jogos, brincadeiras entre outros.

Diante disso, Soares (2001, p.53) salienta que a criança aprende a escrever agindo e interagindo com a língua, experimentando escrever, ousando escrever, fazendo uso de seus conhecimentos prévios sobre a escrita, levantando e testando hipóteses sobre as correspondências entre o oral e os escritos, independentemente de uma sequência e progressão dessas correspondências que até então eram impostas a ela, como controle do que ela podia escrever, porque só podia escrever depois de já ter “aprendido”.

Por isso fazer essa relação entre a linguagem oral e escrita é tão importante na fase inicial da vida escolar da criança e esta deve ser mantida até que seja consolidado no cognitivo das mesmas conhecimentos que elas levarão para todas as etapas de sua vida.

---

<sup>1</sup>Correspondência grafofonêmica ou correspondência grafofônica define as relações de correspondência entre letras (grafemas) e sons. Os sons ocorrem na modalidade oral da linguagem. As letras ocorrem na modalidade escrita da linguagem. Para decodificar o texto escrito em sons, devem ser utilizadas as correspondências grafofonêmicas ou grafofônicas. As correspondências letra-som podem ser de vários tipos. Algumas letras ou sequências de letras sistematicamente correspondem a um único som. É o caso da letra ‘p’, que é sempre pronunciada como /p/ em, por exemplo, palavras como paz, capa, ou o.

Nesta mesma perspectiva, Cagliari (1989, p.8), nos ajuda a ampliar o conceito proposto por Soares: "[...] ler e escrever são atos linguísticos e, portanto, a compreensão da natureza da escrita, de suas funções e usos é indispensável ao processo de alfabetização". Neste contexto, a criança precisa estar em contato com a leitura e a escrita, pois ela é capaz de pensar sobre este objeto cultural desde que lhe sejam dadas as condições necessárias para refletir, analisar e compreender a leitura e a escrita em toda sua riqueza e complexidade.

Segundo Morais (1996, p. 309), o conceito de Consciência Fonológica<sup>1</sup> – Toda forma de conhecimento consciente, reflexivo, explícito, sobre as propriedades da linguagem. Esses conhecimentos são suscetíveis de ser utilizados de maneira intencional. A consciência fonêmica é a forma de consciência fonológica referente aos fonemas.

Já Cardoso-Martins (1991, p. 103) diz que a consciência fonológica é a consciência dos sons que compõem as palavras que ouvimos e falamos.

As diferentes definições elencadas e muitas outras apresentam pontos em comum e outras preocupações diferentes demonstradas pelos estudiosos. Mas ao pesquisarmos o conceito, os estudiosos em sua maioria tendem a se referir como um conhecimento consciente.

Reconhecemos que é por meio da linguagem que o ser humano se constitui como pessoa no mundo, por isso reforçamos que, desde os primeiros anos de vida, no contexto familiar e escolar, as crianças aprimoram suas competências de oralidade e, assim, são inseridos no universo da linguagem. Nesse caminho, ocorre a leitura de mundo, textos diversos constituídos por linguagem verbal e não-verbal, leitura de imagens, símbolos, enfim, tudo que pode se constituir em objeto para ser lido. Por isso nesse trabalho buscamos fazer essa relação com os jogos de alfabetização apresentados desenvolvendo conhecimentos.

Aprender a ler não é apenas uma tarefa da escola, pois desde muito cedo as crianças têm contato com os mais diversos materiais escritos que fazem parte do seu cotidiano. Na escola, o contato com a leitura e a escrita, na maioria das vezes acontece através do livro didático, com o objetivo de domínio efetivo da língua e a formação do leitor/escritor. Já em nossa proposta o recurso dos jogos de alfabetização foram mais um instrumento com o intuito de mobilizar práticas de consciência fonológica para aquisição da linguagem oral e escrita de forma dinâmica, interativa e bem lúdica.

Por isso para Soares (2008), além de usar a linguagem para atender nossos propósitos de comunicação, ela também pode ser tomada com dimensões metalinguísticas, dentre elas, uma que é fundamental para que o aprendiz se alfabetize, é a capacidade do mesmo refletir sobre os segmentos sonoros das palavras que são pronunciadas, isto é a consciência

fonológica. E que essa consciência está em um conjunto de habilidades que o aprendiz precisa adquirir e que ele realiza como: pronunciar um a um os segmentos que compõem a palavra, contar identificar ou produzir “partes sonoras” parecidas, adicionar ou subtrair, variam quanto ao tamanho do segmento sonoro, que pode ser uma rima (mato-pato), uma sílaba (cavalo-casaco) ou um fonema (sapo, c) e variam ainda quanto à posição (início, meio, final) em que pareciam na palavra.

Soares (2008) ainda afirma que estudos realizados com crianças brasileiras demonstram que, para desenvolver uma hipótese silábica os aprendizes precisam segmentar as palavras em sílabas orais, contá-las, observar os sons que compõem aquelas sílabas a fim de buscar letras que poderiam notar os mesmos para avançar em direção a uma hipótese alfabética e aprender os valores sonoros convencionais das letras o aprendiz precisa observar os fonemas que compõem as sílabas orais das palavras. Não sendo necessário pronunciar em voz alta as palavras, como preconizam os autores do método fônico, não sendo assim necessário para que alguém se aproprie do sistema de escrita.

Desde a década de 1980, um consenso de que as relações entre a escrita alfabética e a consciência fonológica são de interação passou a existir, foi assim que surgiram reflexões de que para avançar na compreensão do SEA o aprendiz precisa desenvolver algumas habilidades fonológicas, a notação escrita torna mais “visíveis” ou mais observáveis os segmentos sonoros das palavras. Nos jogos, trabalhar a foi importante trabalhar esses segmentos com as crianças para que elas vessem as escritas das palavras que estão brincando poderia proporcionar alcance dos objetivos esperados pelos educadores.

Considerando (MORAIS, 2004), estudos realizados no Brasil bem em como outros países, apontam a adequação de a instituição promover, desde o último ano da educação infantil, jogos que levam à reflexão sobre palavras, rimas, sílabas semelhantes. Além disso, Morais (2019) cita a importância de se valer da escolha do repertório da escolha das palavras sobre as quais as crianças vão refletir, explorar e usar para desenvolver no processo de alfabetização.

Sendo assim embasamos o repertório de palavras que julgamos adequadas para desenvolver consciência fonológica de acordo com critérios a partir de concepções teóricas que defendem que não é necessário ou obrigatório que as mesmas sejam extraídas de textos previamente lidos. Que no caso dos jogos pode-se utilizar da “descontextualização” das palavras aos quais os alunos são chamados a refletir, além de outros. Por isso propomos um ensino que permita aos aprendizes tratar as palavras como objetos que se possa brincar, com

menos pressão, oportunizando a aprendizagem e atuando como sujeitos da linguagem. (MORAIS, 2019, p. 149).

Morais (2019) defende ainda que no contexto escolar, bem como na sala de aula que os alunos têm direito de refletir sobre quaisquer palavras, desde as do convívio social e outras que ainda não e ainda cita critérios que podemos usar para selecionar as mesmas a fim de promover a consciência fonológica.

Na parte que trata dos procedimentos da pesquisa voltaremos a falar destes critérios e os relacionaremos ao trabalho desenvolvido com os integrantes desta pesquisa, como também os mesmos farão parte da análise.

#### 4. INSTRUMENTOS, COLETA E ANÁLISE PARA O DESENVOLVIMENTO DA PESQUISA

A metodologia é a aplicação de procedimentos e técnicas que devem ser observados para a construção do conhecimento, com o propósito de comprovar sua validade e utilidade na sociedade.

Além de ser “uma sistematização de conhecimentos”, é também “um conjunto de proposições correlacionadas sobre o comportamento de certos fenômenos que se quer estudar” conforme cita Lakatos e Marconi (2007, p. 80).

A pesquisa-ação é a metodologia realizada, que gera um processo de reflexão – ação coletiva, em que há uma imprevisibilidade nas estratégias a serem utilizadas. Nesse caso, organiza-se pelas situações relevantes do processo, como cita Ghedin e Franco (2011, p. 214). Esta leva em conta a voz do sujeito, sua perspectiva, seu sentido, mas não apenas para o registro do pesquisador. O sujeito deve tomar consciência das transformações que vão ocorrendo em si e no processo. À medida que o exercício pedagógico se configure como uma ação que confira um caráter científico à prática educativa tem como base princípios éticos que visualizem a contínua formação de todos os sujeitos.

Sendo assim, a pesquisa ocorreu em uma turma do 1º Ciclo do Ensino Fundamental, especificamente no 2º ano. A pesquisa visou analisar a influência dos jogos de alfabetização a partir da consciência fonológica nas etapas iniciais do 1º ciclo da alfabetização. Sendo que o corte realizado foi de vinte por cento da turma, composta por 26 alunos, sendo que estes (os do corte) ainda estavam em processo silábico.

O princípio metodológico utilizado foi o qualitativo, pois de acordo com Oliveira (2000) esse método:

[...] “sempre” foi considerado como método exploratório e auxiliar na pesquisa científica. No entanto, o autor destaca que o novo paradigma da ciência coloca o método qualitativo dentro de uma outra base de concepção teórica na mensuração, processamento e análise dos dados científicos, atribuindo-lhe o valor fundamental no desenvolvimento e consolidação da ciência em diferentes áreas.

Por meio deste princípio metodológico foi desenvolvida a pesquisa dividida em duas partes: a primeira: Revisão de Literatura utilizando estudos de autores que já discutem sobre o assunto, como Magda Soares, Arthur Gomes de Moraes, Tizuko M. Kishimoto, dentre outros, além de artigos e outras pesquisas, e uma segunda etapa com: Atividades com os alunos para o desenvolvimento da pesquisa que foi desenvolvida, a fim de identificar se essas práticas realmente fazem parte das atividades do cotidiano desse ano escolar e em específico dessa

turma. De início fizemos uma atividade diagnóstica com todos os alunos da turma, cuja a análise foi somente com os citados no corte conforme Apêndice A, com o objetivo de ter parâmetros que respondessem aos objetivos propostos. Confeção, aplicação dos jogos de alfabetização utilizados pelos aprendizes para posterior análise da pesquisadora, que está apresentada ao longo da pesquisa. De acordo com Manning (1979, p. 668):

O desenvolvimento de um estudo de pesquisa qualitativa supõe um corte temporal-espacial de determinado fenômeno por parte do pesquisador. Esse corte define o campo e a dimensão em que o trabalho desenvolve-se á, isso é, um território a ser mapeado. O trabalho de descrição tem um caráter fundamental em um estudo qualitativo, pois é por meio dele que os dados serão coletados.

Para isso, todo o trabalho de pesquisa foi desenvolvido no período que permeou os meses de abril a setembro de 2019. O mesmo foi estruturado a partir de um cronograma no qual está descrito conforme Anexo A, na intenção de atingir todos os objetivos aqui mencionados, estruturando-se da seguinte maneira: desenvolveu-se uma introdução explicando sobre aspectos gerais desta pesquisa citando dentre elas aspectos que permearam todo o trabalho como: explicar que seriam realizadas atividades com os jogos de alfabetização, a consciência fonológica e a escrita no processo de alfabetização. Também foram apresentados aspectos de contextualização da pesquisa como: o ambiente escolar, a sala de aula, a turma além dos procedimentos metodológicos adotados pela pesquisadora. E por final, discorreu-se sobre a análise dos dados e considerações finais.

#### **4.1. A escola**

A Escola Municipal Professora Maria Mazarello, localiza-se no bairro Nazaré, na regional Nordeste de Belo Horizonte há quase trinta anos. Ela oferece o Ensino Fundamental, no 1º e 2º ciclos com uma boa estrutura física que apresenta além de áreas normais como salas de aula, quadra e cantina. Possui também anfiteatro, laboratório de informática, sala de vídeo, ampla biblioteca entre outros.

O Projeto Político Pedagógico está em construção há alguns anos, recentemente voltaram com as discussões para o desenvolvimento do mesmo, mas ainda não há um documento oficial. O trabalho pedagógico é planejado e desenvolvido por uma equipe que busca levar conhecimento para as crianças, adolescentes, jovens e adultos daquela comunidade.

Cecília Goulart (2007) ressalta que uma das características principais da organização do trabalho pedagógico deve estar presente no projeto político pedagógico da escola, pois, é

nele que consta quem somos, os nossos papéis e o modo que vemos nosso trabalho pedagógico através dos processos de ensino aprendizagem.

O projeto político pedagógico é um instrumento que nos dá direções, nos aponta caminhos, prevendo, de forma flexível, modos de caminhar. É como uma radiografia do movimento que a escola realiza e pretende realizar para alcançar o seu objetivo mais importante: educar promovendo a produção de conhecimentos e a formação de pessoas íntegras e integradas à sociedade por meio da participação cidadã, de forma autônoma e crítica (GOULART, 2007, p. 88).

Os professores planejam suas aulas de acordo com as Proposições Curriculares da Secretaria Municipal de Educação – Smed BH, visando alcançar os objetivos propostos para o ano/ ciclo de sua turma. A coordenação pedagógica auxilia os professores com sugestões de atividades, livros e passeios. Também são discutidos o desenvolvimento pedagógico e disciplinar das turmas a fim de buscar o desenvolvimento de forma ampla.

A direção, a coordenação e os professores buscam a participação e envolvimento dos pais no processo de aprendizagem e apresenta um desempenho satisfatório conforme apresentado no Panorama SME Nº 1 – 2018 quanto aos indicadores da escola.

#### **4.2. A turma**

Os alunos pertencem a uma comunidade simples e carente, alguns apresentam risco social, embora nem todos. Mesmo que nas mediações exista o tráfico de drogas e violência, a maioria deles tem a presença familiar e responsáveis que participam do processo educativo, o que os possibilitou de ter frequência, interesse e comprometimento com as aulas.

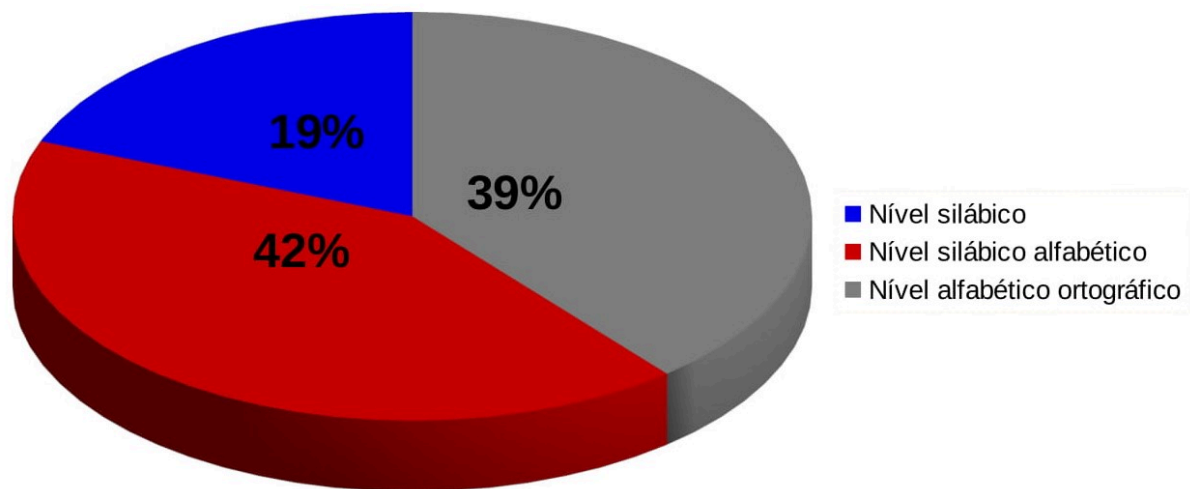
A escolha dessa turma se deu por alguns fatores relevantes, um deles é a possibilidade oferecida dentro da proposta pedagógica que rege as escolas da RME de Belo Horizonte que trata da continuidade da professora desde o 1º(primeiro) ano até o 3º(terceiro) do ciclo. Sendo assim, nessa turma a professora fez essa opção. Outro fator é que a professora no ano anterior necessitou de intenso trabalho visto que a transição da Educação Infantil para o Ensino Fundamental implicou mudanças significativas e que interferem com o processo de aprendizagem como: aquisição de regras de convivência, pois alguns demonstravam dificuldade em respeitar os outros colegas, de falar baixo, de se concentrar. Para realizar as atividades após todo o trabalho desenvolvido com valores, disciplina entre tantas outras coisas que se fizeram essenciais foi uma conquista que merecia dar continuidade e a devida importância. Outro e significativo fator é que havia um grupo de alunos cujo processo de alfabetização merecia atenção, acreditávamos que os mesmos necessitavam de estímulos para o desenvolvimento do processo. Além da disponibilidade da professora referência da turma

que demonstrava abertura para favorecer outras alternativas de aprendizagem. Vale a pena citar que também conforme a proposta da RME de Belo Horizonte, nas séries iniciais a grade curricular pode apresentar para a turma: um professor referência e outros professores de conteúdo específicos. No caso dessa turma, uma professora referência, um professor de ciências, uma de arte, valores, outra de educação física, totalizando quatro professores. A professora referência desta turma que faz parte da pesquisa está acompanhando a mesma, portanto este é o segundo ano que a mesma está desenvolvendo o trabalho com a turma.

As crianças totalizaram 26 alunos, sendo 14 do sexo feminino e 12 do sexo masculino. As mesmas eram falantes, curiosas e muito animadas. Participavam das aulas com suas opiniões, relatos e questionamentos. Elas estavam muito empolgadas com o processo de leitura e escrita, gostavam de jogos e músicas e de realizar as atividades em sala de aula.

Do quantitativo da sala os mesmos se encontram nos seguintes níveis de aprendizagem do processo de escrita.

**Gráfico 1.** Níveis de aprendizagem do processo de escrita



Fonte: elaborado pela autora.

Ferreiro (2001, p. 101) afirma que, a princípio, a escrita é apenas uma representação e que depois passa a ser codificada para a língua materna. Chegou-se então à conclusão de que na evolução da escrita, a criança passa por algumas **fases**.

Ainda afirma que é muito difícil julgar o nível conceitual de uma criança, considerando unicamente os resultados, sem levar em conta o processo de construção. Só a consideração conjunta do resultado e do processo permite-nos estabelecer interpretações significativas. Por isso, todo o proposto da pesquisa busca favorecer principalmente para os alunos que se encontram em nível silábico com as atividades utilizando os jogos apresentados.

### 4.3. Procedimentos

Para a realização deste trabalho foi feita a apresentação da proposta do Plano de Ação para a Direção e Coordenação da escola, além da professora referência da turma no qual o mesmo seria desenvolvido. Todos foram muito atenciosos e disponibilizaram-se a colaborar para que o trabalho fosse realizado da melhor forma possível e deixaram à vontade para atuar. Apresentamos então o documento de permissão disponibilizada pelo LASEB para ser encaminhada para a escola e para os pais para a execução do mesmo. Estes se encontram no Anexo B e C.

No dia seguinte, fomos para a sala de aula do 2º ano, onde apresentamos para os alunos a proposta e fizemos contato direto com os mesmos. Explicamos sobre o trabalho de forma sucinta, além do quanto seria importante a colaboração deles para o êxito. Também explicamos sobre a autorização regulamentar para a participação dos mesmos devidamente formalizada pelos responsáveis. Informamos que a partir do próximo encontro já estaríamos desenvolvendo a proposta.

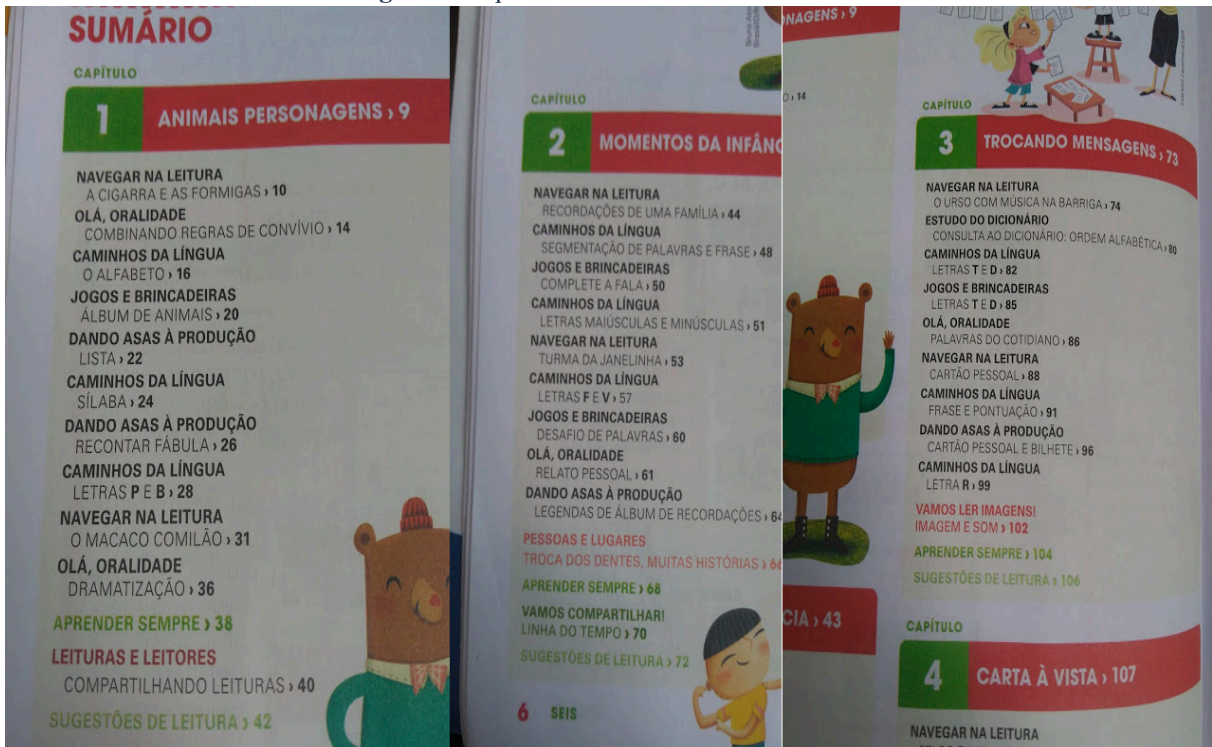
Essas estratégias para a construção de dados da pesquisa se desenvolveram em três etapas. A seguir, apresentamos cada etapa com as descrições das estratégias. Criamos para registrar as observações um Diário de Bordo e começamos desde então fazer os registros sobre a turma e assim pensar nas dinâmicas das atividades.

Em seguida estabelecemos com a professora o cronograma com as datas previstas e os horários para o desenvolvimento de toda a prática com os alunos. Fizemos também a análise do material didático da turma do qual destacamos o sumário que aponta parte do conteúdo programático do ano em questão.

Ao observar cada capítulo do livro podemos identificar o item “Jogos e Brincadeiras” que busca consolidar os conteúdos trabalhados ao longo de cada etapa. Sendo assim, buscamos caminhar em consonância com a proposta fazendo dos jogos aplicados na pesquisa mais uma oportunidade para que os aprendizes adquirissem capacidades de conhecimento.

Na Figura 4 encontra-se alguns capítulos deste livro para deixar na pesquisa essa relação que julgamos ser de grande importância. Ao falarmos especificamente dos jogos identificaremos as partes que foram consolidadas dentro de toda proposta.

Figura 4. Capítulos do livro didático analisado



Fonte: Aprender Juntos Língua Portuguesa 2º Ano BNCC.

A pesquisadora observou desde o início da pesquisa os planejamentos das aulas, o tempo que a professora separava para a utilização dessas ferramentas em sala de aula, como ela utilizava os jogos e as brincadeiras para uma aprendizagem significativa dos alunos, se os recursos eram utilizados apenas como introdução, meio ou fixação de conteúdo, ou se permeavam todos os momentos de ensino-aprendizagem da turma, e se ela oportunizava aos alunos sua participação.

Em seguida a pesquisadora observou a organização do trabalho pedagógico em sala de aula, ou seja, como se dava a utilização de jogos e brincadeiras nesse ambiente, como seria desenvolvida toda a pragmática efetiva dos jogos sendo jogados, registrando as observações através de gravações em áudios e vídeos pelo celular e diário de campo. Foram registrados os relatos sobre as emoções, sensações, intuições, dúvidas e sentimentos dos alunos e da professora, além do que a pesquisadora percebia. Por fim, trouxemos à tona, teóricos para discutir os resultados obtidos.

Iniciando a pesquisa com os aprendizes fizemos uma atividade de escrita com todos os alunos da turma, para servir de referência, cuja a análise foi somente com os citados no corte, Apêndice A com o objetivo de ter parâmetros que respondessem aos objetivos propostos. De acordo com Manning (1979, p. 668):

O desenvolvimento de um estudo de pesquisa qualitativa supõe um corte temporal-espacial de determinado fenômeno por parte do pesquisador. Esse corte define o campo e a dimensão em que o trabalho desenvolve-se - á, isso é, um território a ser mapeado. O trabalho de descrição tem um caráter fundamental em um estudo qualitativo, pois é por meio dele que os dados serão coletados.

Partindo dessa perspectiva que Manning fala sobre pesquisa foi importante para a análise das mesmas referentes aos alunos do recorte, pois o pertinente com a finalidade de alcançar os objetivos da pesquisa.

Morais (2019) considera que os testes fazem relações estabelecidas de acordo com as evidências obtidas quando analisamos qualitativamente os erros e acertos das crianças ao responderem as tarefas que avaliam a consciência fonológica. O autor faz essas considerações desde sua pesquisa de mestrado (MORAIS, 1986). Nessas pesquisas foram analisadas como as crianças buscam examinar como elas avançam em sua apropriação da escrita alfabética, a fim de compreender o que elas nos indicam com dados estatísticos.

Sendo assim, esta atividade diagnóstica submeteu os mesmos ao conhecimento de letras, de sílabas e a escrita das palavras, quanto à segmentação oral das palavras e sons.

Na atividade diagnóstica realizada com esses aprendizes da turma do 2º ano podemos compreender as evidências detectadas sobre avaliar as habilidades de consciência fonológica das crianças quando analisamos as atividades conforme cita Moraes (2019, p.110), dentre elas estão citadas algumas:

- Identificação de palavras com o mesmo som final;
- Contagem de fonemas nas palavras;
- Segmentação de palavras em fonemas e outras.

Os resultados analisados das cinco crianças do recorte na maioria das tarefas foram dentro do esperado, somente uma não havia adquirido conhecimento necessário para tal. No qual poderá ser verificado ao longo do trabalho.

Em seguida partimos para a segunda etapa do plano, com a finalidade de incentivar os aprendizes sobre o tema “Jogos” foi apresentado aos mesmos um curto vídeo sobre como surgiram os jogos, a fim de despertar interesse dos aprendizes pelos jogos dos quais participariam. O conteúdo do vídeo está disponibilizado no endereço eletrônico citado nas referências bibliográficas

Para Vygotsky (2007) as crianças iniciam seu aprendizado antes mesmo de entrarem para a escola, justamente o aprendizado dos conceitos espontâneos. Para ele, qualquer situação de aprendizado apresenta uma história prévia e, portanto, as crianças já possuem suas primeiras hipóteses sobre os conteúdos a serem trabalhados. Sendo assim, os jogos

educacionais são um recurso enriquecedor, por meio dos quais se busca o aumento de possibilidades de aquisição de aprendizagem, construção de autoconfiança e motivação em relação o conteúdo formal a ser apreendido. Portanto, o terceiro passo foi a confecção dos jogos com a participação dos alunos, oferecendo para eles a possibilidade de construir a aprendizagem.

Em todo o processo da pesquisa citaremos ao todo quinze encontros. Sendo que cada jogo foi trabalhado igualmente por cinco encontros, com três partidas cada um. A fim de analisarmos todo o processo de forma igualitária de informações.

Nos próximos encontros, colocamos em prática os jogos de alfabetização. Iniciamos com a organização dos grupos que foram planejadas de forma a atender aprendizes com hipóteses diferentes de duas formas, de acordo com as demandas dos jogos. Citamos a seguir falas de aprendizes, dentre tantas outras: *“Tia... posso sentar com meu amigo David”*. *Professora a Luiza não gosta de brincar comigo...”*.

Sendo assim, fizemos uma reunião e optamos por fazer os jogos em grupo de duas formas: uma com os integrantes estabelecidos pelas professoras e outra estabelecida por eles. Em cada dia de atividade foram estabelecidos por sorteio líderes para organizar as atividades no grupo e aqueles que já haviam participado dariam oportunidade para outros. Além dessas foram necessárias várias intervenções a medida que os jogos foram acontecendo e tanto a professora quanto a pesquisadora fizeram os ajustes necessários partindo dessas demandas.

Optamos a seguir por fazer a análise dos jogos de forma abrangente citando e demonstrando partes que acreditamos serem de importantes considerações a partir de todos os recursos utilizados pela pesquisadora.

Em todo o período de aplicação dos jogos serviram para não só incentivar a modalidade de consciência fonológica e também leitura, ordem alfabética e motivou as crianças em seu processo linguístico. Nomearemos as crianças do recorte como A1, A2, A3, A4 e A5, a fim de proteger suas identidades bem como os nomes também são fictícios. Além disso, todos os aprendizes da turma fazem parte da pesquisa pois todas as atividades são direcionadas a turma como um todo e a professora referência chamaremos de P.

Os jogos foram acontecendo da seguinte forma: foi apresentado o Jogo da Memória de Rimas, o Bingo de Rimas e por último o Quem escreve sou eu. Percebeu-se que em todas as atividades os alunos demonstraram concentração para realizar as tarefas e que o psíquico tanto quanto o motor dos aprendizes foram estimulados ao jogar principalmente conforme cita (MORAIS, 2019) quando os indivíduos realizam atividades cognitivas sobre as unidades sonoras, que podem ser um fonema, uma sílaba, uma rima de palavra, um segmento

intrassilábico contendo um ou mais fonemas ou uma palavra inteira dentro de outra. Sendo assim, os jogos contribuíram para essa turma e ainda mais para os alunos do recorte. Buscou-se a partir dos jogos que os aprendizes desenvolvessem consciência fonológica bem como no sistema de escrita alfabética oportunizando os mesmos com esse recurso.

Os jogos desenvolvidos com os aprendizes pela pesquisadora observaram aspectos considerados como: nível de dificuldades da atividade cognitiva implica maior ou menor dificuldade quanto ao tipo de unidade sonora e sua posição na palavra.

Note-se por exemplo, que para segmentar uma palavra em sílabas a criança precisa apenas pronunciar, sequencialmente, o que concebe como “pedaços orais” daquela palavra. Já para subtrair um fonema inicial de uma palavra, o indivíduo precisa guardar a palavra em sua memória de curto prazo, identificar e isolar seu fonema inicial e pronunciar em voz alta o que resta após a extração do som inicial. Fica evidente que certas operações exigem não só guardar itens na memória, mas também realizar operações intermediárias e verbalizar algo ao final (MORAIS, 2019, p. 52).

De acordo com o que cita Moraes, os jogos levaram em consideração estes aspectos. Todos os jogos buscaram desenvolver estas habilidades nos aprendizes e tentou identificar se os alunos do recorte estavam acompanhando as atividades nestes aspectos. Conforme pode ser observado no exemplo das imagens do Bingo houve a interação da professora P com os aprendizes (jogadores):

Figura 5. Jogo Bingo de Rimas (adaptação) - Sala do 2º ano



Fonte: elaborado pela autora.

No Jogo do Bingo tanto quanto nos outros jogos, nas observações feitas em toda a pesquisa a professora P interagiu nas atividades com os aprendizes. Houve a apropriação do SEA de forma sistemática pela mesma. Os aprendizes (jogadores) eram convidados significativamente a participar. Os aprendizes tinham a oportunidade individual tanto com o grupo de:

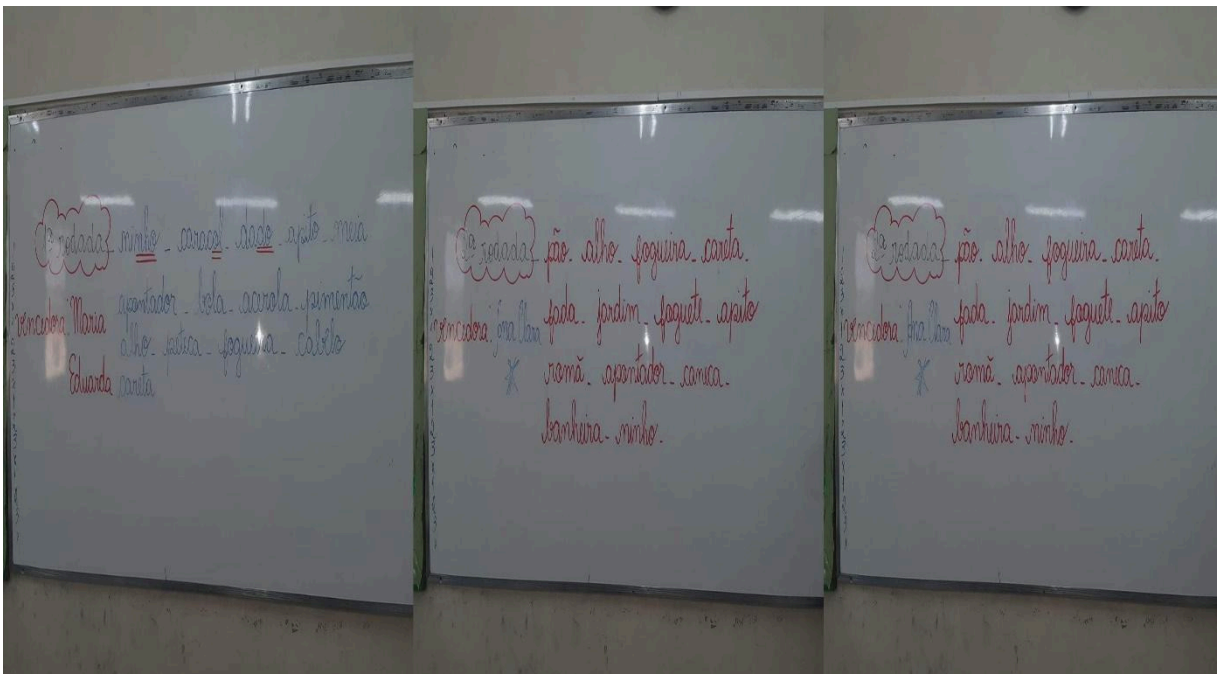
- Identificar palavras com unidades iguais oralmente. (Repetidamente os aprendizes eram convidados a falar e a sentir os sons);
- Isolar a sílaba ou o fonema que estava sendo sorteado no momento (a partir do registro no quadro pode ser observado, análise na próxima página – a professora P grifa de vermelho);
- Além de outras operações abordadas oralmente;

Especificamente no Bingo a mesma fazia a leitura das regras, ora lembrava. Quando no momento das partidas a professora fazia as intervenções necessárias, falando: “... *Vocês precisam se concentrar, ouçam as palavras, observem os sons! (...) Matheus, presta atenção se você não tem a palavra que rima!*”. Percebemos também que houve respeito às falas dos

aprendizes, que os mesmos demandavam tempo para procurar as respostas e que os mesmos tinham liberdade de se expressar quando conseguiam avançar.

Ficou evidente que foram feitas intervenções importantes para que os aprendizes (jogadores) conseguissem desenvolver as habilidades propostas. Um fato que chamou atenção foi que mesmo sem estar combinado a professora P teve a iniciativa em cada dia de Jogo do Bingo faria o registro no quadro de cada rodada (3 rodadas ou partidas em cada dia). Nisso ficou evidente que tal atitude seria mais um incentivo para que os jogadores tivessem êxito. Na Figura 6 encontra-se o registro de um desses momentos da iniciativa da professora P.

**Figura 6.** Etapa registrada do momento do Bingo de Rimas (rodadas)



Fonte: elaborado pela autora.

**Figura 7.** Alunos no momento do Jogo do Bingo de Rimas



Fonte: elaborado pela autora.

Os alunos no período que participaram dos jogos demonstraram várias atitudes: ora concentrados, descontraídos, atentos às palavras trabalhadas. Nesses momentos não identificamos alunos desinteressados. Percebia nas expressões faciais dos mesmos sentimentos de alegria e ânimo, embora não conseguimos em todo tempo registrar todas elas dos mesmos.

Falas como: *faltam duas palavras...*, *o colega está olhando do meu...* *quero prestar atenção para ganhar o jogo*, são algumas das muitas que demonstravam que mediante os desafios os aprendizes estão disponíveis. Que nesses momentos não existem limitações.

**Figura 8.** Alunos jogando – Quem escreve sou eu!!!!



Fonte: elaborado pela autora.

Após a análise de todo o tempo dedicado a este jogo em específico tanto quanto nos outros jogos ficou evidente que buscamos atender as principais operações de consciência fonológicas adotadas na pesquisa, bem como discorre Moraes (2019) sobre a consciência:

Nossas pesquisas, tanto sobre ensino do sistema alfabético como sobre o ensino de ortografia, têm demonstrado que estimular as crianças verbalizar, a justificar o que estão pensando ao comparar palavras ou escrevê-las é sim, um ótimo recurso para promover a tomada de consciência. Por isso, defendemos que a verbalização funciona como estímulo especial para o tratamento das unidades orais (e gráficas) das palavras. Se brincadeiras de comparar palavras ou de encontrar palavras que rimam são, em si, atividades metalingüísticas, explicar os porquês de nossas decisões acabam sendo algo bem coerente: de modo claro, que estamos vivendo o exercício de verdadeira atitude de metalingüística.

Sendo assim, ficou evidenciado na pesquisa com jogos especificamente com essa turma de 2º ano e principalmente com os alunos do recorte cuja análise e observação foi que:

- De forma inconsciente ou consciente, ao jogar os aprendizes executavam verbalizações variadas;
- Quando jogavam o jogo pela segunda ou nas próximas vezes verbalizavam ainda mais as palavras e assim conseguiam avançar nos jogos.

- Ao verbalizar as palavras para si, tanto quanto para o grupo em cada partida iam adquirindo mais confiança a ponto de não solicitar ajuda tanto quanto a auxiliar os participantes próximos a eles de forma que os mesmos também alcançavam as respostas dos jogos.
- Alunos mais habilidosos fonologicamente colaboravam com seus conhecimentos quando estavam participando dos grupos ao jogar.
- Atividades como do Jogo de dominó exigiam dos alunos um nível de concentração maior e também contribuía para a verbalização fonológica interna. Usavam esse recurso interno do indivíduo.
- Principalmente no Jogo Quem escreve sou eu!, podemos observar os aprendizes jogando com palavras que buscaram contrastar palavras. A ideia era para que os mesmos utilizassem da consciência fonológica para trabalhar as regularidades ortográficas com: regras diretas- P, B; T,D; F,V, como outras exploradas nos conteúdos do livro didático. Porém não eram todos que conseguiam avançar em suas reflexões muitos deles oscilavam nas suas construções. Essas dificuldades foram apresentadas com maior clareza nos alunos: A1,A2,A3,A4 e A5. Enfim, parece-nos gratificante ouvir uma criança verbalizar corretamente uma palavra ou a produzir sua escrita ao jogar uma partida e com isso a faça vencer o jogo.

Pode-se observar que de acordo com os jogos propostos as crianças aprendizes desta pesquisa obtiveram resultados favoráveis. No decorrer destes meses podemos perceber significativos avanços, seja na forma mais autônoma dos aprendizes agirem bem como também nas interações de grupo como: na colaboração, a participação, o desempenho, entre outros.

A tabela 1 mostra algumas habilidades nos quais os aprendizes progrediram nesse período, assinaladas com S (sim).

**Tabela 1.** Habilidades desenvolvidas pelos jogos pedagógicos

<b>ATIVIDADES REALIZADAS</b>	<b>JOGO 1</b>	<b>JOGO 2</b>	<b>JOGO 3</b>
Separação oral de sílabas	0	0	0
Contagem de sílabas das palavras	0	0	0
Identificação de palavras maiores e menores	0		0
Contagem ou separação de fonemas	0	0	0
Identificação das palavras que rimam	0	0	0

Produção de palavras que rimam			0
Leitura das palavras individual e/ou grupo	0	0	0
Escrita de palavras			0

**Fonte:** elaborado pela autora.

Segundo Kishimoto (1993, p. 21): “As crianças procuram nos educadores um apoio para desenvolver suas habilidades e a confiança necessária para conhecer e ter sucesso no processo de aprendizagem e na vida em si”.

Cabe à instituição escolar proporcionar aos alunos experiências diversificadas e enriquecedoras, por meio da ação lúdica, para que a criança aproveite esses momentos para fortalecer sua autoestima e desenvolver suas capacidades, por isso a pesquisa valeu no que trata dos jogos.

## 5. CONCLUSÃO

Nossa pesquisa foi realizada no ano letivo de 2019, em uma escola de Ensino Fundamental – séries iniciais na cidade de Belo Horizonte - MG. Para tanto, esse processo possibilitou desenvolver um Plano de Ação onde estariam envolvidos: a professora colaboradora regente da turma de 2º Ano do Ciclo Inicial de Alfabetização, os alunos desta turma, a pesquisadora, observações coletivas dessas relações em sala de aula e a prática real do uso dos jogos, assim como imersão nessa realidade educativa, com o compromisso de alcançar as metas propostas.

Esse desafio norteou-se pela crença de que é possível conjugar o aprender com jogos, o diálogo com o lazer e prazer, ou seja, construir o conhecimento de forma lúdica com uma aprendizagem significativa para os alunos.

Como base de análise da pesquisa e dos instrumentos já mencionados, o objetivo geral proposto foi sobre o uso de jogos pedagógicos como recurso para a alfabetização com enfoque na consciência fonológica e na aquisição da escrita. Para isso, no trabalho pedagógico nesta turma do 2º ano, além dos outros objetivos específicos no que tange sobre a consciência fonológica no processo de alfabetização e assim a aquisição da escrita, o desafio foi oferecer a estas crianças em processo de alfabetização intermediado por jogos pedagógicos manuais, com aprendizagem prazerosa, motivadora e planejada. Buscamos desvencilhar dos jogos a imagem recreativa e auxiliar os alunos com dificuldades evidenciadas ao longo do processo e demonstrar que os jogos a proposição do professor alfabetizador e as expectativas dos alunos diante de atividades com jogos e brincadeiras.

Acreditamos que o professor alfabetizador que assume uma postura positiva em relação aos jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras, tem resultados favoráveis no processo de aprendizagem dos alunos. A inserção de jogos e brincadeiras como estratégias mediadoras e a utilização desses recursos na alfabetização promovem a aprendizagem significativa e assim os alunos se desenvolvem melhor nas atividades.

Com isso, discutimos com autores que discorrem sobre a temática desta pesquisa no ponto de vista teórico e analisamos nossas práticas dos fragmentos do Plano de Ação a partir diário de campo, da análise dos vídeos e áudios, das intervenções feitas pela professora colaboradora, de todas as observações mencionadas num contexto geral.

Mas sabemos também que nos deparamos com certas barreiras ao longo da pesquisa que nos impossibilitam responder totalmente aos nossos próprios questionamentos. Dentre eles percebemos que o tempo é um fator importante, outro seria conseguir fazer o registro

total do que acontece em um determinado momento e principalmente que os registros dependerão do nosso olhar.

Mesmo assim acreditamos que podemos nos apropriar do processo aqui desenvolvido, levantando a bandeira da importância de jogos e brincadeiras com discussões teóricas sobre seus objetivos para ajudar o aluno a ser alfabetizado. Acreditamos ainda que conseguimos alcançar os desafios propostos nesta pesquisa, compreendendo que os jogos são sim aliados desta tarefa diária que é favorecer a aprendizagem, cumprindo seu papel. Consolidamos também nossa concepção de aprendizagem significativa prazerosa na alfabetização, por isso se clama que o “processo de aprendizagem” se torne cada vez mais lúdico e o ensino cada vez menos tradicional, Proporcionando aos aprendizes condições igualitárias de aquisição de saberes que favorecerão a construção de um futuro melhor.

Por fim, acreditamos que esta pesquisa através do Plano de Ação, proporcionou momentos de debate e a reflexão dos agentes construtores do conhecimento, permitindo repensar o processo de ensino aprendizagem em nossas escolas, procurando construir um contexto educativo cada dia mais qualitativo, participativo, dialógico e interativo, que cultive a sensibilidade, respeito, que valorize a troca de experiências, ensinando com alegria, diálogo, prazer, cooperação e interação em sala de aula de alfabetização.

## REFERÊNCIAS

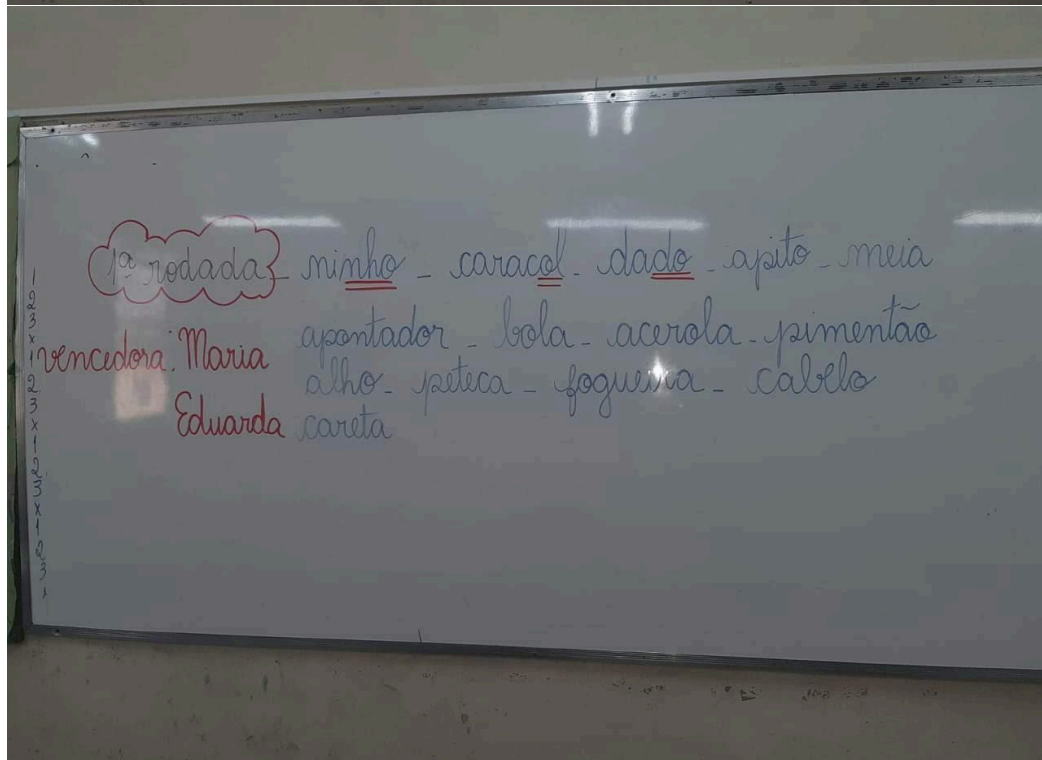
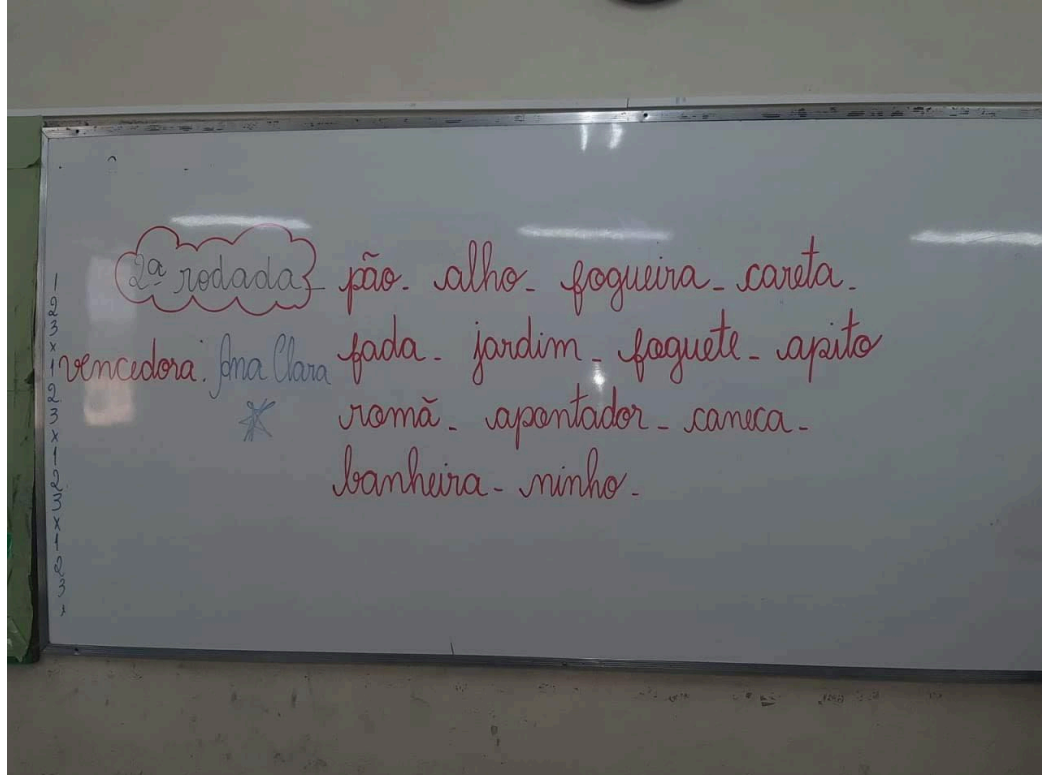
- CAGLIARI, L. C. **Alfabetizando sem o ba-be-bi-bo-bu**. Ed. Scipione. São Paulo. 2009.
- CUNHA, N. H. S. **Brincar, Pensar e Conhecer – brinquedos, jogos e atividades**. São Paulo: Maltese, 1997.
- CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.  
Disponível em:  
<https://ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/glossarioceale/verbetes/correspondencia-grafonemica>  
. Acesso em: 10 maio 2019.
- FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização**. 24 ed. São Paulo: Cortez Editora, 2001. 104 p.
- KISHIMOTO, T. M. **Os Jogos tradicionais infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis; Vozes, 1993.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 7 ed. São Paulo: Cortez, 2003.
- KISHIMOTO, T (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2000.
- MORAIS, A. & LEITE, T. Como promover o desenvolvimento das habilidades de reflexão fonológica dos alfabetizandos? In: MORAIS, A; ALBUQUERQUE, E; LEAL, T. (orgs.) **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- MORAIS, A. G. **Consciência Fonológica e Metodologias de Alfabetização**. Presença Pedagógica, v. 12, p. 58-67, 2006.
- MORAIS, A. G. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.
- MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Porto Alegre. Artmed, 2002.
- MOYLES, J. R. **Só brincar? O papel do brincar na educação infantil**. Trad. Maria Adriana Veronese. Porto Alegre: Artmed Editora, 2002.
- RODRIGUES, T. **A origem dos jogos e brincadeiras**. Avi; (2012). Disponível em:  
<https://www.youtube.com/watch?v=lXBSntzZAnY>. Acesso em: 10 abr. 2019.
- SILVA, C. M. **Proposta de Alfabetização Desafios do Aprender**. Disponível em:  
<http://abcclaudiamara.blogspot.com.br/2016/02/proposta-de-alfabetizacao-desafiosdo.html#!/2016/02/proposta-de-alfabetizacao-desafios-do.html>. Acesso em: 10 set. 2019.

VYGOTSKY, L. S. **A Formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes.

## APÊNDICES

### APÊNDICE 1

#### ATIVIDADE DIAGNÓSTICA



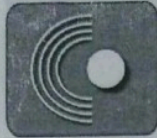
## ANEXOS

## ANEXO A

## CRONOGRAMA

Mês / Etapa	Ab r 20 19	M ai 20 19	Ju n 20 19	Jul 20 19	Ag o 20 19	Set 20 19
Apresentação da atividade para os alunos	11/04					
Apresentação do Vídeo sobre a origem e importância dos Jogos	25/04					
Aplicação da primeira etapa <b>Jogo 1-</b> Jogo da Memória com rimas		02/05 09/05 16/05 23/05 30/05				
Aplicação da segunda etapa <b>Jogo 2-</b> Jogo Bingo com rimas			06/06 13/06 20/06 27/06	04/07		
Aplicação da terceira etapa <b>Jogo 3-</b> Jogo Quem escreve sou eu					29/08	05/09 12/09 19/09 26/09

**ANEXO B**  
**AUTORIZAÇÃO DA ESCOLA DE LIVRE CONSENTIMENTO PARA DESENVOLVIMENTO**  
**DO PROJETO**



**LASEB**  
 Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica

Belo Horizonte, 27 de fevereiro de 2019.

Prezado(a) Diretor(a),

Solicitamos sua autorização para que o(a) professor(a)/estudante do curso de Especialização em Formação de Educadores para Básica da Faculdade de Educação/UFMG, área de concentração \_\_\_\_\_ desenvolva seu projeto de pesquisa nessa instituição, ao longo deste ano.

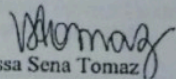
Esclarecemos que este projeto é orientado por docentes qualificados desta Universidade e consiste em um *plano de ação* relacionado às temáticas do curso e às questões de interesse das escolas da rede municipal de ensino.

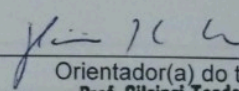
Trata-se de um compromisso de retorno a essas escolas, conforme objetivos da parceria entre a FaE/UFMG e a Secretaria Municipal de Educação. Além desse propósito, a consolidação deste projeto constituirá o trabalho final de curso, requisito para a certificação nesta Especialização.

Acrescentamos a esta solicitação um encaminhamento aos pais dos alunos envolvidos no projeto, para que possamos contar com sua adesão e autorização de participação dos filhos em atividades e registros.

Agradecemos por sua colaboração e nos colocamos à disposição para maiores esclarecimentos sobre este curso e os projetos nele desenvolvidos.

Atenciosamente,

  
 Vanessa Sena Tomaz  
 Coordenadora Geral do Curso

  
 Orientador(a) do trabalho  
 Prof. Gilcinai Teodoro Carvalho  
 DMTE/FaE/UFMG  
 Faculdade de Educação da UFMG

Av. Antônio Carlos, 6627 - Sala 1669 - Pampulha - Belo Horizonte - MG - Cep: 31.270-901 - Fone: (31) 3409-6369  
 Fax: (31) 3409-5311 - laseb@fae.ufmg.br / www.fae.ufmg.br/laseb

**ANEXO C**  
**AUTORIZAÇÃO DOS PAIS DE LIVRE CONSENTIMENTO PARA PARTICIPAÇÃO DOS**  
**ALUNOS**



LASEB  
 Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica

Belo Horizonte, 27 de fevereiro de 2019.

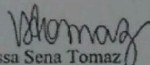
Prezados Pais,

O(a) Prof.(a) \_\_\_\_\_, desenvolverá,  
 na Escola \_\_\_\_\_, um projeto  
 relacionado a seu trabalho final de curso de Pós-graduação na Faculdade de Educação da  
 UFMG, em convênio com a Secretaria Municipal de Educação de Belo Horizonte.

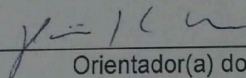
Este trabalho será orientado por professores da UFMG e seu objetivo é o desenvolvimento  
 de propostas pedagógicas que possam enriquecer a aprendizagem dos alunos e o ensino  
 dos professores.

Solicitamos sua colaboração em entrevistas e outros dados necessários ao projeto e  
 autorização para uso de seus relatos, imagens e vídeos no referido trabalho.

Atenciosamente,

  
 Vanessa Sena Tomaz

Coordenadora Geral do Curso



Orientador(a) do trabalho  
**Prof. Gilcinei Teodoro Carvalho**  
 DMTE/FaE/UFMG

Nome do aluno(a): \_\_\_\_\_

De acordo: assinatura dos pais / responsáveis pelo(a) aluno(a)

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

Faculdade de Educação da UFMG

Av. Antônio Carlos, 6627 - Sala 1669 - Pampulha - Belo Horizonte - MG - Cep: 31.270-901 - Fone: (31) 3409-6369  
 Fax: (31) 3409-5311 - laseb@fae.ufmg.br / www.fae.ufmg.br/laseb