

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO DA UFMG
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO LATO SENSU EM DOCÊNCIA NA
EDUCAÇÃO BÁSICA

Sandra Martins Vieira

OS JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO
PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA ESCRITA

Belo Horizonte

2019

Sandra Martins Vieira

OS JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE AQUISIÇÃO DA ESCRITA

Trabalho de Conclusão de Curso de Especialização apresentado como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Processos de Alfabetização e Letramento, pelo Curso de Pós-Graduação *Lato Sensu* em Docência na Educação Básica, da Faculdade de Educação/ Universidade Federal de Minas Gerais.

Orientador(a): Prof. Gilcinei Teodoro Carvalho

Belo Horizonte

2019

V658j
TCC

Vieira, Sandra Martins, 1974-

Os jogos como recurso pedagógico no processo de aquisição da escrita [manuscrito] / Sandra Martins Vieira. - Belo Horizonte, 2019.

35 f. : enc, il.

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

Orientador: Gilcinei Teodoro Carvalho.

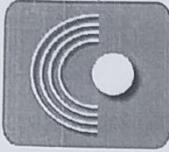
Bibliografia: f. 35.

1. Educação. 2. Jogos educativos. 3. Alfabetização.
4. Escrita (ensino de primeiro grau) -- Estudo e ensino.
I. Título. II. Carvalho, Gilcinei Teodoro. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação.

CDD- 371.397

Catlogação da Fonte : Biblioteca da FaE/UFGM (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 TERCEIRO TRABALHO FINAL DO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA EDUCAÇÃO BÁSICA
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO PROCESSOS DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Aos sete dias do mês de dezembro do ano de dois mil e dezenove, 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 “Os jogos como recurso pedagógico no Processo de Aquisição da Escrita”, do(a) aluno(a) **Sandra Martins Vieira**. 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 07 de dezembro de 2019.

Aluno(a) Sandra Martins Vieira
Sandra Martins Vieira

Registro na UFMG: 2018750245

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

AGRADECIMENTO

Agradeço a Deus pela saúde e força.

Aos meus filhos, meus pais e meu companheiro Valdenir por aceitarem minha ausência nos momentos de estudo.

A todos os professores do curso que de alguma forma contribuíram significativamente para a construção desse trabalho.

E, a meu orientador Prof. Gilcinei Teodoro Carvalho que com muita paciência e dedicação foi capaz de me conduzir pelos caminhos da construção do conhecimento.

RESUMO

O presente trabalho é resultado de um plano de ação desenvolvido em uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental I de uma Escola Municipal de Belo Horizonte. O objetivo geral foi refletir sobre a utilização de jogos como recurso pedagógico na aquisição da escrita e como esses jogos podem contribuir para o sucesso dos alunos. De forma mais específica também buscamos identificar jogos que auxiliam no processo de alfabetização e letramento; selecionando jogos que poderiam atender aos alunos no processo de alfabetização; utilizando os jogos pesquisados com os alunos em sala de aula e verificando teoricamente os resultados obtidos com a intervenção. Este estudo se justifica a partir da necessidade de adotar em minha prática pedagógica estratégias diferenciadas que possibilitem um maior envolvimento dos alunos e, conseqüentemente, um melhor desenvolvimento em seus processos de aquisição da escrita. A fundamentação teórica para este trabalho está baseada nas pesquisas de Kishimoto (2003), Morais (2019), Soares (2017). A metodologia utilizada foi baseada na abordagem da pesquisa-ação, em que se criou um projeto para análise pedagógica. Neste projeto, foram propostos: avaliação inicial, seleção de jogos, aplicação dos jogos selecionados, e avaliação final. Após aplicação da avaliação e utilização dos jogos, iniciou-se a descrição dos resultados da avaliação diagnóstica e de como os jogos foram utilizados, as principais reações dos alunos, as intervenções adotadas e os resultados finais. Os resultados apontam a importância dos jogos para a aquisição da escrita, com destaque para o favorecimento de situações de aprendizagem na sala de aula, proporcionando aos alunos atividades mais interativas e dinâmicas.

Palavras-chave: Jogos, Alfabetização, Interação

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	07
1. INTRODUÇÃO	08
2. DESENVOLVIMENTO	10
Os jogos nos materiais didáticos	16
Aplicação dos jogos e análise.....	17
Reavaliando e repensando nossa prática	24
3. Considerações finais	31
4. REFERÊNCIAS	34

APRESENTAÇÃO

Sou professora há 19 anos e nesse período transitei por diversos espaços das instituições educacionais nas quais trabalhei. Em novembro de 2010, iniciei minha trajetória profissional na Prefeitura de Belo Horizonte, como professora de 1º e 2º ciclos. Tenho facilidade de adaptação a novos desafios. Gosto de inovação e estou sempre querendo aprender, o que contribui para a efetivação das ações a serem desempenhadas. Desde que ingressei na Rede Municipal de Belo Horizonte, também estive em vários setores. Atuei como professora do 2º ciclo, no Projeto de Intervenção Pedagógica (PIP), como coordenadora pedagógica e professora do 1º ciclo, função em que me encontro atualmente.

A alfabetização sempre me fascinou e, a cada dia, me sinto mais empolgada e desafiada a compreender melhor como se dá esse processo na vida escolar das crianças. A Especialização em Alfabetização e Letramento oferecida pela Prefeitura de Belo Horizonte em parceria com a Universidade Federal de Minas Gerais surgiu para mim como uma nova oportunidade de aprimorar o que já sabia e me posicionar como uma professora pesquisadora que acredita na educação e a vê como um processo de transformação social. Essa especialização me possibilitou o encontro da teoria com a prática.

Essa escola está se apresentando para mim como um novo cenário. Muito bem estruturada, com uma equipe pedagógica bem maior. Senti-me muito bem acolhida e aceita. Apresentei para a direção e coordenação minha proposta de pesquisa e ação do curso e todos me apoiaram e se mostraram confiantes no trabalho a ser desenvolvido por mim.

2. INTRODUÇÃO

Assumi em 2019, a regência de uma turma de 2º ano do Ensino Fundamental I na Escola Municipal Padre Edeimar Massote. Essa turma é composta por 25 alunos, sendo: 12 meninas e 13 meninos. Os alunos se encontram em diferentes fases de construção do sistema de escrita.

Acredito que cada aluno possui seu ritmo de aprendizagem e necessita de acompanhamento desde o início do seu processo de escolarização. Sendo assim, este trabalho busca apresentar algumas estratégias que possam contribuir para o processo de alfabetização e letramento de todas as crianças. Considerando que o processo de alfabetização se dá a partir da aquisição da linguagem escrita, criar estratégias diferenciadas possibilita um melhor desenvolvimento das crianças.

Através desta análise da prática pedagógica, buscou-se criar estratégias mais adequadas para se trabalhar com os alunos em um contexto de uma sala de aula em que todos possam desenvolver a linguagem escrita. O ideal projetado é o de fazer com que todos possam desenvolver suas potencialidades, tornando-se protagonistas de seu processo de ensino aprendizagem.

O objetivo geral desta pesquisa foi propor reflexões sobre a utilização de jogos no processo de alfabetização em sala de aula, tendo em vista uma escolarização mais voltada para o lúdico, sem perder de vista a importância da aquisição do sistema de escrita alfabética. A fim de atender a demanda exposta aqui, tivemos, como objetivos específicos; identificar jogos que auxiliam no processo de alfabetização e letramento, determinar alguns jogos que poderão atender aos alunos no processo de alfabetização, utilizar os jogos pesquisados com os alunos em sala de aula, verificar/analisar teoricamente os resultados obtidos com a intervenção.

Devido à natureza desta Análise Crítica da Prática Pedagógica, optei pela pesquisa-ação, que é um tipo de metodologia em que o pesquisador participa ativamente da pesquisa. De acordo com Thiollent (1947, p. 15), “na pesquisa-ação os pesquisadores desempenham um papel ativo no equacionamento dos problemas encontrados, no acompanhamento e na avaliação das ações desencadeadas em função dos problemas”. Nesta pesquisa, minha participação

se fará presente a todo momento, podendo inclusive desencadear novas ações que poderão gerar novas análises. Daí a importância de optar por esse tipo de pesquisa, em que o pesquisador desempenha papel ativo na própria realidade dos fatos observados (THIOLLENT, 1947, p. 16).

As análises aqui apresentadas estão divididas em introdução, cinco seções, mais as considerações finais. Na primeira seção apresento a contextualização da escola e os resultados da avaliação diagnóstica; na segunda seção encontra-se a análise feita sobre como os jogos de alfabetização são mencionados e utilizados no Livro Didático de Língua Portuguesa utilizado no presente ano pela turma em que foi desenvolvido este projeto e qual a concepção de utilização de jogos propostos nas Proposições Curriculares para a rede Municipal de Belo Horizonte e nos materiais do Pacto Nacional para a Alfabetização na Idade Certa. Na terceira seção, apresenta-se os jogos que foram selecionados e como foram utilizados, além de indicar quais as principais reações apresentadas pelos alunos. Na quarta seção, verifica-se os resultados da avaliação final. Ao final, são apresentadas as considerações finais sobre a análise da prática pedagógica desenvolvida. No decorrer da descrição da análise, procura-se estabelecer um diálogo entre os principais autores que pesquisam sobre a utilização dos jogos no processo de alfabetização.

4. DESENVOLVIMENTO

A escola referenciada neste trabalho está localizada na Rua Eneida, 1485, bairro Coqueiros, na região noroeste de Belo Horizonte. Era antes uma escola particular, fundada em 31 de março de 1964, chamada “Colégio das Palmeiras”. Até o ano de 2006, a escola atendia ao terceiro ciclo do ensino fundamental, no diurno e Ensino Fundamental Regular noturno e EJA – Educação de Jovens e Adultos, à noite. A partir de 2007, passou a atender turmas de Educação Infantil no turno da tarde e, em 2009, iniciou o atendimento aos anos iniciais do ensino fundamental, sendo que nesse ano, apenas o primeiro ano do primeiro ciclo, em 2011 o primeiro e segundo e assim sucessivamente. Em 2014, foi inaugurada a UMEI Coqueiros, situada no mesmo endereço da Escola Municipal Padre Edeimar Massote e vinculada à escola. Atualmente, a escola atende os estudantes em três turnos, da seguinte maneira:

- 1º turno: 15 turmas de 3º ciclo e uma turma de 6º ano (2º ciclo).
- 2º turno: 12 turmas de 1º ciclo e 7 turmas do 2º ciclo de formação.
- 3º turno: 1 turma de EJA Juvenil e 3 turmas de EJA Múltiplas Idades.

Na comunidade, ainda um pouco desconhecida para mim, consigo perceber uma diversidade de valores, tanto do ponto de vista econômico quanto étnico. As famílias parecem participar da vida escolar dos filhos, mas um pouco distante da escola. Em uma primeira reunião de pais poucos compareceram.

Conforme descrito acima, pode-se perceber que essa escola possui uma estrutura física adequada para atender a toda a demanda de alunos. Possui boa estrutura com biblioteca, laboratório de informática, auditório, duas quadras, pátio, parquinho e cantina. Possui equipamentos de multimídia, jogos e brinquedos pedagógicos para atender aos alunos. As salas de aulas são bem arejadas.

O IDEB da Escola Municipal Padre Edeimar Massote é 6,2 nos anos iniciais e 4,6 nos anos finais (Fonte: MEC/INEP – Censo 2017).

No primeiro momento, foi feita uma avaliação a fim de identificar o nível de escrita dos alunos. Para elaboração dessa avaliação foram utilizados os instrumentos de avaliação do Ceale (Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita), que tem como objetivo propiciar subsídios para a avaliação diagnóstica da

aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do Ensino Fundamental, por meio da definição das capacidades esperadas para o período e por meio da apresentação de um instrumento de avaliação. (Ceale, 2005, p.8). Não se pretende, com essa avaliação, classificar os alunos, mas, sim, possibilitar mecanismos para a seleção de estratégias e metodologias adequadas ao desenvolvimento das capacidades relacionadas ao processo de alfabetização.

A avaliação foi realizada em sala de aula com os alunos disponibilizados individualmente em suas carteiras em filas. Conversei com eles sobre a avaliação, informando que não precisavam ficar preocupados porque eu queria apenas verificar o que eles já sabiam para que pudesse organizar nossas aulas. Expliquei que iria ler para eles e que cada um poderia fazer do seu jeito e a seu tempo.

A primeira questão da avaliação foi solicitada aos alunos que escrevessem nos quadradinhos as letras que iria ditar.

ESCREVA NOS QUADRINHOS ABAIXO AS LETRAS QUE SEU (SUA) PROFESSOR(A) DITAR. SE VOCÊ NÃO SOUBER ALGUMA LETRA, DEIXE O QUADRINHO VAZIO.

Essa questão foi retirada do caderno 3 Avaliação Diagnóstica da alfabetização do CEALE (BATISTA, 2005, p. 48). Tem como objetivo identificar se os alunos conhecem as letras do alfabeto.

As letras ditadas para os alunos foram:

F – T – G – H- L – X – B – O – M – C – I – U – Z – E

As letras foram ditadas fora da ordem alfabética para evitar que os alunos se sentissem tentados a olhar o alfabeto disposto na sala.

Nessa questão, 24 alunos escreveram todas as letras corretamente e apenas um aluno não conseguiu escrever as letras que foram ditadas. Escreveu apenas algumas, sem seguir a ordem nas quais foram ditadas.

A segunda questão solicitava que os alunos marcassem os pares de palavras que combinavam.

As duplas de palavras foram lidas pausadamente.

LER PARA OS ALUNOS CADA PAR DE PALAVRAS E PEDIR QUE DIGAM QUAIS PARES COMBINAM.

1- _____ GATO – CACHORRO

2- _____ ANEL – CHAPÉU

3- _____ BORRACHA – LÁPIS

4- _____ MEIA – AREIA

5- _____ PÃO – CAFÉ

6- _____ LIMÃO – CHÃO

7- _____ UVA- LUVA

8- _____ SAPATO – PÉ

A questão também foi retirada do caderno 3 Avaliação Diagnóstica da Alfabetização do CEALE (BATISTA, 2005, p. 52). Tem como objetivo identificar se os alunos são capazes de reconhecer unidades fonológicas. BATISTA (2005, P. 52),

Nos orienta que as crianças terão que analisar os pares de palavras afins, tendo de definir que critério utilizarão para decidir se combinam ou não: o semântico (duas palavras que pertencem a uma mesma categoria, como “gato-cachorro” que pertencem a categoria “animais” ou o critério fonológico, baseado na semelhança sonora.

Desse modo, o professor poderá saber aquele aspecto da palavra (som ou significado) em que, no momento, as crianças estão concentrando sua atenção.

Para realização dessa questão, foi necessário ler mais de uma vez e explicar para os alunos como deveriam proceder. Eles tiveram muita dificuldade na tarefa de compreender o que seria 'as palavras que rimam'. Nessa questão, 12 crianças não conseguiram identificar as palavras que rimavam, 2 crianças conseguiram identificar apenas um par de rimas e 11 conseguiram identificar todos os pares de rimas.

A terceira questão tinha como objetivo investigar o estágio de conceituação da criança a respeito do sistema alfabético, ou seja, o nível de aquisição do sistema de escrita em que a criança se encontra (BATISTA, 2005, p. 54). Foi proposto um ditado com 14 palavras, listadas abaixo:

BONECA – CAMISA – LÁPIS – CANETA – CAMA – XÍCARA – AMARELO – ABACATE – ABACAXI – MESA – PIOLHO – ESCADA – JANELA – MOCHILA

No ditado, 5 crianças escreveram letras indicando saber que a escrita é produzida por sinais convencionais, 7 crianças escreveram uma letra para cada sílaba, estabelecendo correspondência entre sons da fala e letras convencionais, e 13 escrevem palavras demonstrando conhecer o princípio alfabético do sistema de escrita.

A quarta questão da avaliação tem como objetivo verificar se as crianças dominam as relações entre fonema e grafemas. Segundo BATISTA (2005, P. 58),

a avaliação da compreensão dos princípios e das regras ortográficas do sistema de escrita pode se dar por meio da análise de textos produzidos pelas crianças em situação de menor controle das palavras a serem escritas. Dessa forma, nessa questão foi solicitado às crianças que fizessem uma lista com o nome de quatro brincadeiras que eles conhecessem.

Nessa questão 11, as crianças escreveram as palavras demonstrando conhecer o princípio alfabético do sistema de escrita e 9 crianças escreveram letras para representar as sílabas, 4 escreveram uma letra para cada sílaba e 1 criança registrou o nome de animais e fruta.

Com o mesmo objetivo de verificar se os alunos dominam as relações entre fonema e grafema, foi solicitado aos alunos que escrevessem seis palavras que já sabiam escrever. Nessa questão 4, as crianças escreveram letras indicando que a escrita é produzida por sinais convencionais e 21 crianças demonstraram conhecer o princípio alfabético do sistema de escrita (BATISTA 2005, p. 55).

A fim de verificar se as crianças eram capazes de ler palavras compostas por diferentes estruturas silábicas, foi solicitada a seguinte questão (BATISTA 2005, P. 60):

1
JABUTICABA
UVA LARANJA BANANA

LIMÃO

2 MACACO

LO MICO
CAVALO COBRA

3 PEDREIRO

MÉDICO

BOMBEIRO
PROFESSOR ENGENHEIRO

4

DEDO OMBRO
CABEÇA

PÉ

PERNA

OBSERVE AS FICHAS DE PALAVRAS ABAIXO. HÁ CINCO PALAVRAS EM CADA UMA. FAÇA UMA CRUZ NAS PALAVRAS QUE SEU(SUA) PROFESSOR(A) IRÁ LER PARA VOCÊ.

As palavras lidas foram:

DEDO – OMBRO – CABEÇA – PÉ – PERNA

Nessa questão 22, as crianças marcaram corretamente o quadro das palavras ditadas, 2 marcaram a alternativa de número 1 e uma criança não marcou nenhuma das alternativas.

Seguindo este mesmo princípio, porém exigindo a compreensão do que está sendo lido utilizou a questão a seguir:

OBSERVE BEM AS CENAS ABAIXO E PROCURE NAS FICHAS AS FRASES QUE SE REFEREM A CADA UMA DELAS.



TODOS GOSTAM DE DESCANSAR.



ÀS VEZES, É PRECISO QUE AS PESSOAS DÊEM LEITE PARA OS ANIMAIS.

OS ANIMAIS DÃO LEITE A SEUS FILHOTES DESDE OS PRIMEIROS MESES DE VIDA

Nessa questão, apenas seis crianças conseguiram relacionar corretamente as figuras às respectivas frases. 10 crianças conseguiram relacionar apenas a imagem da onça pintada talvez em função da frase ‘todos gostam de descansar’ e 9 crianças não conseguiram relacionar nenhuma frase a sua imagem.

Nesta avaliação inicial foi possível conhecer como os alunos estavam em relação ao processo de aquisição da língua escrita. Nota-se que a turma apresenta níveis diferenciados de aprendizagem.

OS JOGOS NOS MATERIAIS DIDÁTICOS

O livro utilizado na escola nos anos iniciais de Língua Portuguesa é o *Vamos Aprender* de Daniela Passos da Editora SM, 1ª edição de 2017. No livro do 2º ano é dada pouca ênfase às atividades que utilizam os jogos no processo de alfabetização. Foram identificados apenas três jogos nesse volume do 2º ano; Dominó das rimas, Jogo da memória das palavras com significados semelhantes, Jogo dos contos maravilhosos e de fadas.

O Dominó das rimas tem como objetivo desenvolver a habilidade EF02LP03 da Base Nacional Curricular Comum, sendo esta, ler e escrever palavras com correspondências regulares diretas entre letras e fonemas (F,V, T, D, P,B) e correspondências regulares contextuais (C e Q; E e O, em posição átona em final de palavra). O jogo contém 20 cartas disponibilizadas ao final do livro. Esse material deve ser recortado por cada aluno. O jogo no livro é pouco explorado. Possui orientação apenas no Manual do professor.

Outro jogo disponibilizado no livro é o Jogo da Memória das palavras com significado semelhantes. O objetivo desse jogo é o mesmo do jogo anterior, ou seja, destacar as relações entre letras e fonemas. Neste jogo também as orientações estão apenas no Manual do professor. Ao final do livro, são apresentadas duas folhas com as cartelas em que os alunos devem recortar para montar o jogo. No Manual do professor são indicadas as orientações de como jogar.

O terceiro jogo disponibilizado no livro de Língua Portuguesa é o jogo dos contos maravilhosos e de fadas. É um jogo que possibilita identificar o conhecimento dos alunos a respeito dos contos.

Como podemos perceber, no livro didático utilizado os jogos são pouco explorados, cabendo ao professor o desafio de promover ou não essa estratégia didática com seus alunos.

Outro aspecto a ser observado é a oportunidade que se perde ao não trabalhar o texto instrucional que dá as orientações sobre a forma de jogar. De acordo com Magda Soares (2006, p. 20), enfrentamos uma nova realidade social que não basta apenas saber ler e escrever, é preciso também saber fazer uso do ler e do escrever, saber responder às exigências de leitura e de escrita que a sociedade faz continuamente. Dessa forma, torna-se imprescindível que adotemos, em nossas práticas escolares, estratégias em que os alunos possam fazer uso da leitura e escrita de forma mais significativa.

Quando estamos trabalhando com o jogo tendo em vista a alfabetização, trabalhar com os alunos o texto em que nos ensina como jogar pode funcionar como um excelente recurso de incentivo ao conhecimento da língua escrita, posicionando o processo de leitura como uma ação de produção e negociação de sentidos. A exploração de um texto instrucional será uma forma de inserir a criança no mundo do letramento.

Nas Proposições Curriculares de Língua Portuguesa não existem indicações explícitas sobre a utilização de jogos na sala de aula. Mas, toda a orientação é dada tendo em vista o raciocínio e a capacidade reflexiva dos estudantes. Nessa direção, possivelmente não há uma interdição ao uso dos jogos.

APLICAÇÃO DOS JOGOS E ANÁLISE

O trabalho com os jogos iniciou logo após a análise da avaliação diagnóstica. Através desta avaliação percebi que tinha uma turma bastante heterogênea. Esta avaliação diagnóstica, teve como principal objetivo verificar o nível de aprendizagem dos alunos. Esta ação veio de encontro aos estudos de Mendonça (2014, p. 70), sobre avaliação:

[...] uma avaliação construtiva que favoreça a construção do conhecimento, que acompanhe o aluno e esteja presente em todo o processo educacional, desde o primeiro dia de aula até o último. Trata-se de avaliar, refletir, construir; avaliar, refletir, construir de modo a cumprir com o principal objetivo da educação: garantir a aprendizagem dos alunos com vistas à transformação voltada à equidade social.

Essa avaliação diagnóstica inicial foi importante para que eu pudesse traçar, de forma consciente, os jogos que poderiam atender às demandas

pedagógicas dos alunos. Nessa avaliação inicial percebi que ainda existiam falhas consideráveis no processo de alfabetização de alguns alunos da turma. Havia alunos com hipótese de escrita pré-silábica e silábica, e para esses alunos nos apoiamos em Morais (2019, p. 1340), quando nos diz que precisamos ajudá-los a analisar as partes orais das palavras, para que avancem nas questões conceituais que lhes permitirão progredir na compreensão das relações entre partes orais e partes escritas e entre todos orais e todos escrito.

Dessa forma, os jogos a serem selecionados deveriam ter como objetivos contar sílabas de palavras, separar palavras em sílabas, identificar palavras que rimam, levando, dessa forma, à consolidação da alfabetização. Alfabetização aqui entendida como a aprendizagem de um sistema de representação da cadeia sonora da fala pela forma gráfica da escrita – sistema alfabético – e das normas que regem seu emprego (SOARES, 2014).

No decorrer do desenvolvimento dessa análise crítica da prática pedagógica, vários jogos foram utilizados tendo em vista a não massificação do processo de alfabetização, pensando em uma prática em que possa ajudar meus alunos a refletirem sobre as palavras em sua compreensão da notação alfabética (MORAIS, 2019, p. 132).

O primeiro jogo utilizado foi o bingo da *Letra Inicial* que tem como objetivos: conhecer o nome das letras do alfabeto; compreender que as sílabas são formadas por unidades menores; identificar o fonema inicial das palavras; comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes; perceber que palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras. Esse jogo procura atender as crianças que, conforme os indicadores da avaliação inicial, ainda apresentavam dificuldades para escrever as palavras seguindo os princípios da escrita alfabética. Segundo Brandão et al (2009, p. 62),

o fato de se deparar com um conjunto de palavras semelhantes, que se diferenciam por apenas uma letra, pode também ser útil para alunos que ainda não tenham consolidado a ideia de que segmentos sonoros semelhantes são grafados pelo mesmo conjunto de letras em uma mesma ordem.

Iniciei esse jogo entregando uma cartela com três figuras, com uma escrita em que faltava a primeira letra. Expliquei para os alunos que iria sortear as letras e que deveriam verificar, em suas cartelas, se a letra ditada completava alguma palavra que eles tinham em suas cartelas. Caso a letra completasse alguma palavra de sua cartela, o aluno/jogador deveria falar rapidamente o nome desta letra. Esse aluno então recebe esta letra e completa a palavra. O jogo deve prosseguir até alguém completar a cartela primeiro. Antes do início da ação de jogar, foram dadas as explicações iniciais sobre o jogo. Nesse jogo os alunos se saíram muito bem, apresentando pouca dificuldade no entendimento e no seu desenvolvimento. Mesmo depois que o primeiro completou a cartela, continuei o jogo até que todos completassem as cartelas.

Figura 1 - Bingo da letra inicial



Fonte: Acervo da pesquisadora.

O segundo jogo selecionado foi o *Bingo dos sons iniciais*. Esse jogo faz parte do material do PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa) elaborado pelo CEEL, da Universidade Federal de Pernambuco. De acordo com as instruções desse jogo, seu objetivo pedagógico é o de favorecer a compreensão, por parte dos alunos/jogadores de que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente; comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais); perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; identificar a sílaba como unidade fonológica; desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração).

Esse jogo é recomendado para alunos em processo de alfabetização, principalmente para os que precisam perceber que a palavra é constituída de

significado e sequência sonora e que é preciso pensar sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo dessa forma a consciência fonológica (BRANDÃO et al, 2009).

Nesse jogo, disponibilizei pedaços de EVA para que os alunos pudessem marcar as palavras e uma cartela com diferentes palavras para cada aluno. Inicialmente, fiz a leitura de todas as palavras - as da cartela e as fichas que seriam sorteadas. Informei que iria sortear a palavra e eles deveriam verificar se em sua cartela havia alguma palavra iniciada com o mesmo som da primeira sílaba da palavra que falei. Caso tivessem, deveriam marcar. Venceria o jogo quem completasse primeiro a cartela. Essas instruções foram passadas de forma que todos os alunos pudessem compreender como seria o jogo. Nessa oportunidade, também conversei com os alunos sobre os benefícios que o jogo de regras poderia proporcionar ao desenvolvimento de suas habilidades como leitores. De acordo com Moura (1996, p. 80),

o jogo, como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações de jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola, além de poder estar promovendo o desenvolvimento de novas estruturas cognitivas.

Conversei com os alunos também sobre o respeito aos que ganham e aos que perdem, ressaltando que não poderia haver ofensas ou brigas. Nesse direção, para além de uma atividade pedagógica que destaca uma habilidade específica requerida no processo de alfabetização, a entrada do jogo, na sala de aula, também é um fator de promoção de outros comportamentos e de outras atitudes esperadas em uma ação em que uma competição é uma motivação para o engajamento na atividade.

Nesse primeiro momento, os alunos, de modo geral, não tiveram dificuldades para acompanhar o desenrolar do jogo. Porém, notei que alguns alunos não estavam conseguindo acompanhar e foi necessário eu repetir as

palavras pausadamente, o que gerou um pouco de impaciência em alguns alunos, motivada especialmente pela natureza da competição promovida naquele momento. Ou seja, o tempo pedagógico projetado pelo professor, com foco no ensino de uma certa característica do sistema de escrita, não coincide com o tempo pragmático do aluno que participa do jogo com outras intencionalidades.

Dessa forma, decidi que na próxima vez que jogássemos o Bingo dos Sons Iniciais faríamos em grupo. Essa estratégia visa a possibilidade de interação dos alunos para que juntos pudessem avançar, uma vez que alguns alunos não estavam conseguindo acompanhar o jogo.

Quando fizemos o Bingo dos Sons Iniciais em dupla, percebi que os alunos conseguiram um melhor desempenho. As duplas foram formadas por mim, com o agrupamento dos alunos conforme suas habilidades. Coloquei um aluno que estava em um estágio de escrita mais avançado com outro que estava com um nível menos avançado. Com o uso dessa estratégia, percebi que os alunos conseguiram interagir bem e um ajudou ao outro que favoreceu o andamento do jogo de forma mais proveitosa e revelou uma potencialidade para o aprendizado mais colaborativo

O terceiro jogo utilizado foi *Caça Rimas* que, de acordo com suas instruções, tem como objetivos: compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final; desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas; comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

Esse jogo também faz parte do material do PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa) elaborado pela Universidade Federal de Pernambuco. Dividi os alunos em grupos de quatro. Ressalto que essa divisão aconteceu de forma aleatória, não houve nenhum critério específico.

Primeiro li para a turma as regras do jogo e como iria funcionar. Reforcei a ideia de que, caso alguém não estivesse entendendo, poderíamos fazer a leitura das regras novamente. Cada grupo iria receber uma cartela com 20 figuras e as 20 fichas contendo os desenhos que seriam distribuídos, igualmente, entre os componentes do grupo. Ao meu sinal, cada jogador deveria localizar, o mais rápido possível, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas que estão em suas mãos. Cada ficha deveria ser colocada em cima da

figura correspondente na cartela. O jogo termina quando o primeiro jogador encontra o par de todas as fichas que recebeu. Em um primeiro momento, percebi que grande parte da turma ainda tinha muita dificuldade em encontrar as palavras e não conseguiam perceber quando as palavras rimavam.

Utilizei esse jogo em outros momentos e percebi que os alunos começaram a compreender melhor as rimas. Porém, percebi que alguns estavam decorando as rimas dos jogos. A fim de provocá-los e não ficarmos presos a memorização das palavras, passei a utilizar outros jogos, intercalando-os.

Figura 2- Jogo Caça Rimas



Fonte: Acervo da pesquisadora

Outro jogo utilizado foi o *Dominó das rimas*. Esse jogo estava como atividade complementar do livro didático de Língua Portuguesa, utilizado na escola para as turmas de segundo ano. Para dar maior durabilidade para o jogo, plastifiquei as peças para que cada aluno pudesse, após utilizarmos em sala, levar para casa para também brincar com a família. Esse dominó tem 20 peças. Cada aluno ficou com seu jogo, mas combinei com eles que, como iríamos jogar em dupla, iríamos utilizar apenas um. O outro poderia deixar guardado. Apesar desse jogo estar no livro didático, as suas instruções se encontram apenas no Manual do professor. Como cada aluno iria ficar com seu jogo, senti a necessidade que também deveriam ter impresso as orientações para que pudessem jogar com a família. Essa foi uma boa oportunidade para se ter como foco o letramento como prática social.

A fim de construir as instruções do jogo juntamente com os alunos, iniciei perguntando se eles já haviam jogado Dominó alguma vez. Alguns afirmaram que sim e outros não. Diante das repostas, senti a necessidade de explicar como funcionava o jogo de dominó. Em seguida perguntei para eles o que era necessário ter nas instruções do jogo para que qualquer pessoa pudesse ler e ser capaz de jogar. Recordei com eles as instruções dadas nos jogos anteriores. Por fim, anotei as partes necessárias no quadro e, juntamente com eles, criamos as regras de forma coletiva, confeccionando, dessa forma, as instruções do *Jogo Dominó das Rimas*. Quando finalmente terminamos de criar as instruções, nos organizamos em dupla para que pudéssemos jogar e testar se tudo que anotamos foi suficiente.

Algumas duplas não tiveram dificuldades para jogar, outros, porém, tiveram mais dificuldade. Acredito, porém, que tal fato se deu devido a esses ainda não conseguirem reconhecer as rimas e as aliterações.

Figura 3 - Jogo Dominó das rimas



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Diante das inovações tecnológicas e o fácil acesso à informação hoje torna-se essencial que adotemos em nossa prática pedagógica metodologias que visem um maior envolvimento por parte dos alunos nas atividades escolares, podendo ser também uma forma de melhorar o processo de ensino/aprendizagem e torná-lo mais prazeroso e dinâmico . As atividades com jogos podem ser, nessa direção, um excelente instrumento pedagógico. Segundo Rallo e Quevedo, (1994, 32-33),

o jogo em sala de aula é uma ótima proposta pedagógica, porque propicia a relação entre parceiros e grupos, e, nestas relações, podemos observar a diversidade de comportamento das crianças para construir estratégias para a vitória, como também as relações diante derrota. Toda derrota no jogo provoca na criança uma reação de revolta. Nestas reações, o professor não deve interferir fazendo julgamentos, deverá apenas dar sugestões verbais e pacientemente saber esperar a superação desta conduta.

A derrota também pode provocar desejo de aprender mais e superar suas inseguranças e dificuldades. De acordo com Rallo e Quevedo (1994, p.33), jogar com parceiros ou em grupos propicia a interação, o que é um fator de avanço cognitivo, pois durante o jogo a criança estabelece decisões, conflitua-se com seus adversários e também reexamina seus conceitos.

Nesse sentido, o jogo como recurso pedagógico na construção da escrita poderá favorecer o desenvolvimento da criança.

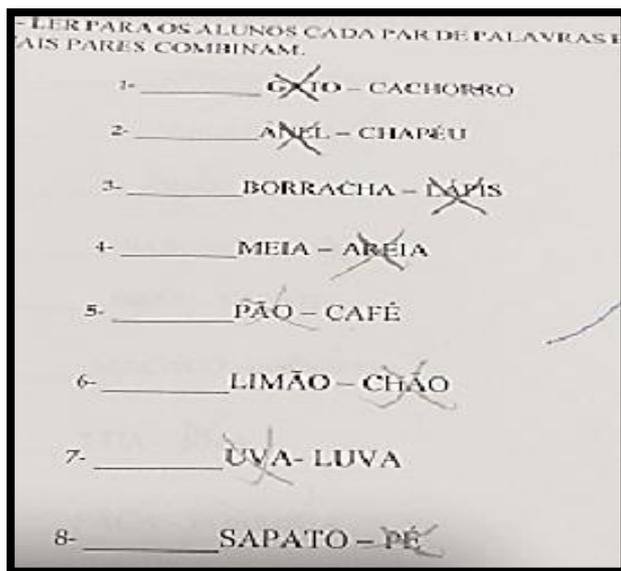
REAVALIANDO E REPENSANDO NOSSA PRÁTICA

Essa avaliação foi realizada seguindo os mesmos critérios da avaliação diagnóstica. O intuito desse outro momento avaliativo foi o de revelar os avanços apresentados pelos alunos. Foram utilizadas as mesmas questões.

No que se refere ao conhecimento das letras do alfabeto, os alunos demonstraram que são capazes de reconhecê-las e sabem nomeá-las.

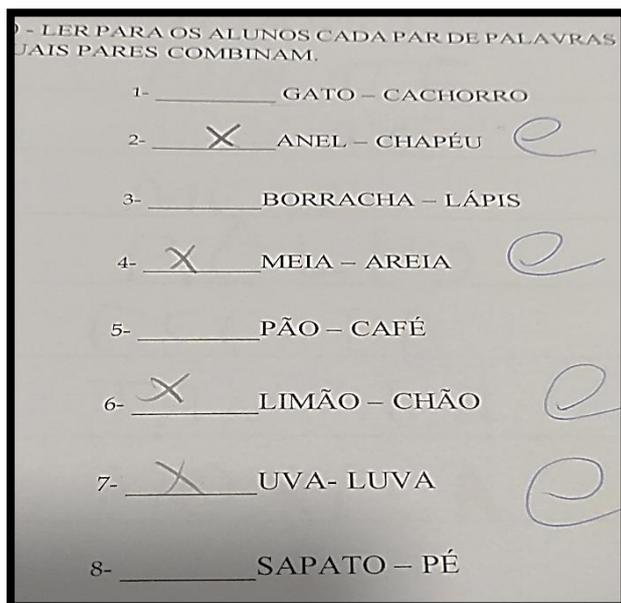
Na segunda questão em que os alunos deveriam identificar os pares de palavras que combinavam seguindo o critério fonológico, baseado na semelhança sonora, três alunos não conseguiram identificar os pares que rimavam e vinte e dois conseguiram fazer a correspondência.

Figura 4 - Questão 2 - Avaliação diagnóstica em Abril/2019: aluna A



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 5 - Questão 2 - Avaliação diagnóstica em novembro/2019: Aluna A

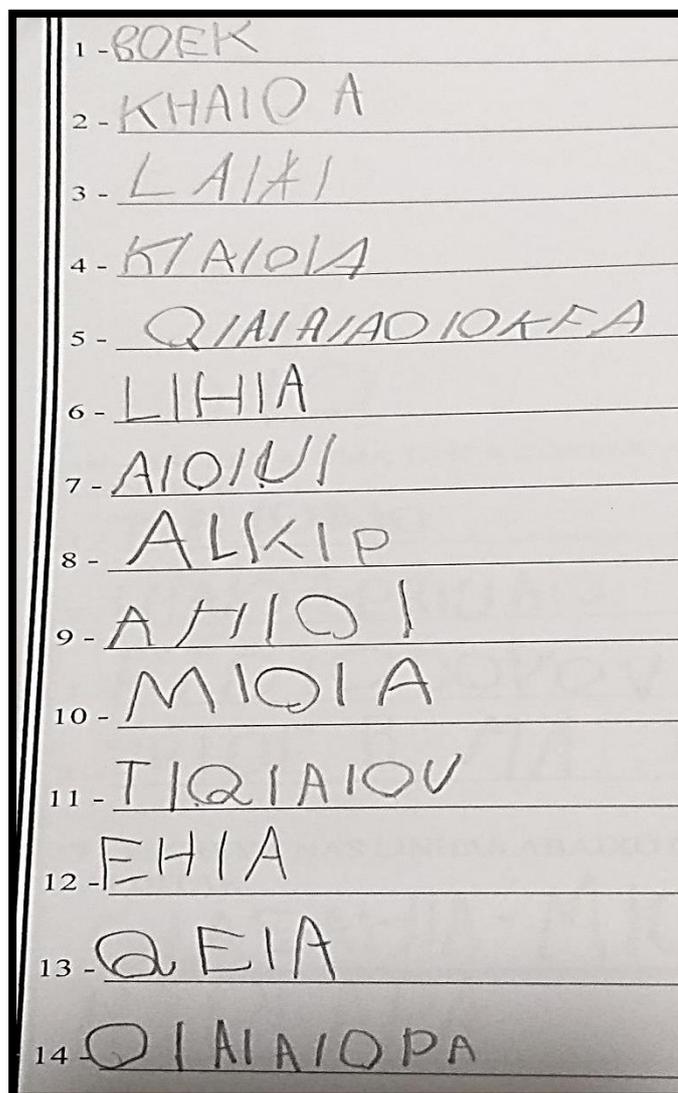


Fonte: Acervo da pesquisadora.

A terceira questão, que consiste em verificar se os alunos compreendem o princípio alfabético do sistema de escrita, 21 alunos demonstram conhecer esse princípio, três escrevem utilizando uma letra e as vezes duas para cada sílaba, estabelecendo correspondência entre sons da fala e letras e uma

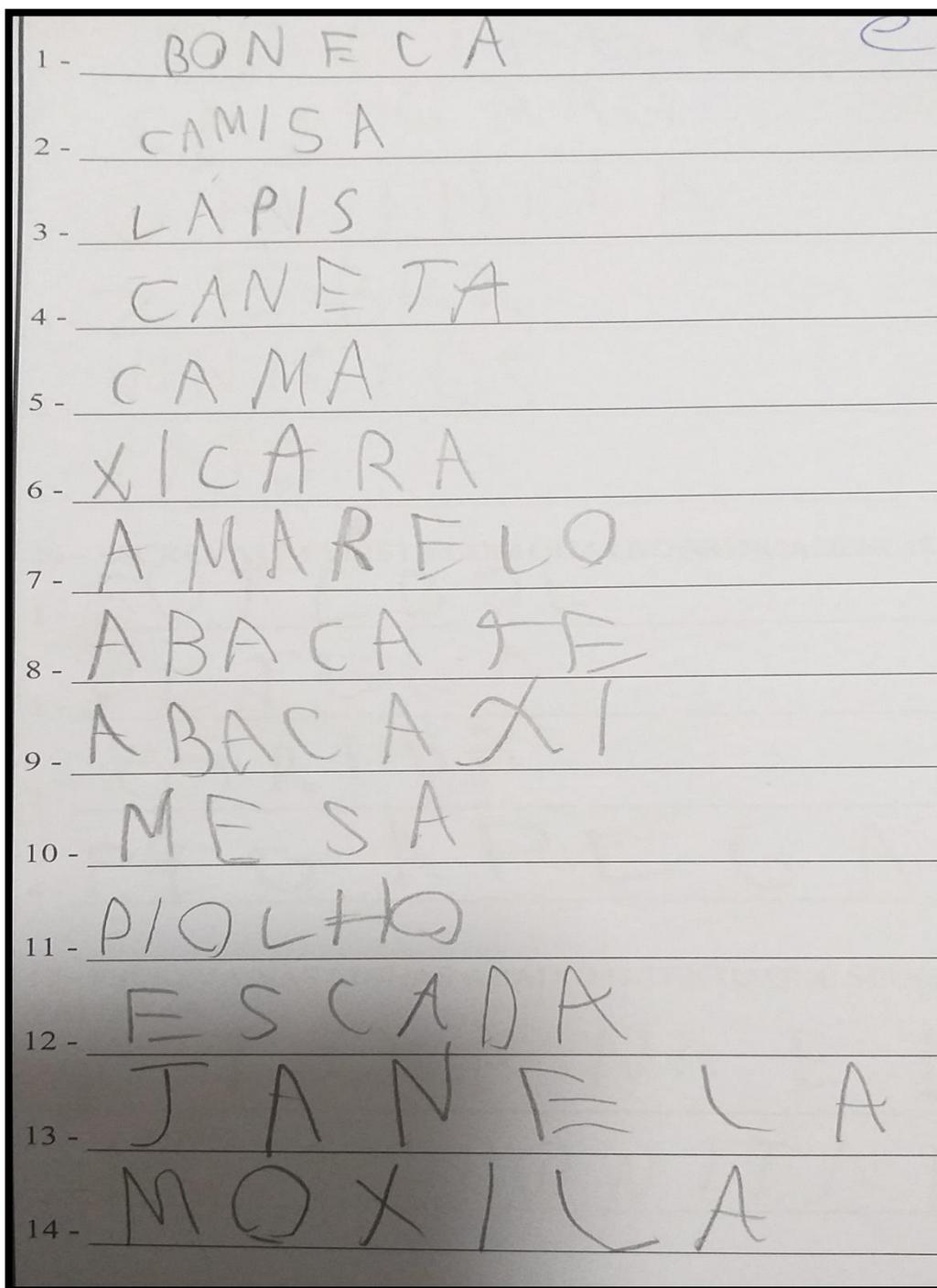
criança escreveu utilizando uma letra para cada sílaba, não havendo correspondência entre letra e som.

Figura 6 - Questão 3 - Avaliação diagnóstica de Abril/2019 - Aluno B



Fonte: Acervo da pesquisadora

Figura 7 - Questão 3 - Avaliação Diagnóstica de novembro/2019 Aluno B

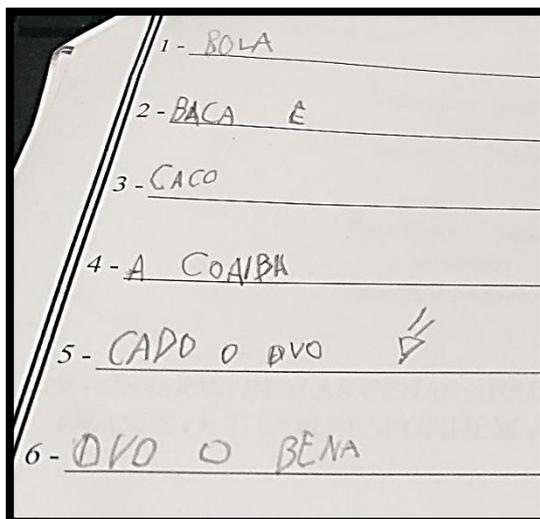


Fonte: Acervo da pesquisadora.

Na quarta questão foi solicitado aos alunos que escrevessem seis palavras que soubessem escrever sozinhos. Nessa questão apenas uma criança

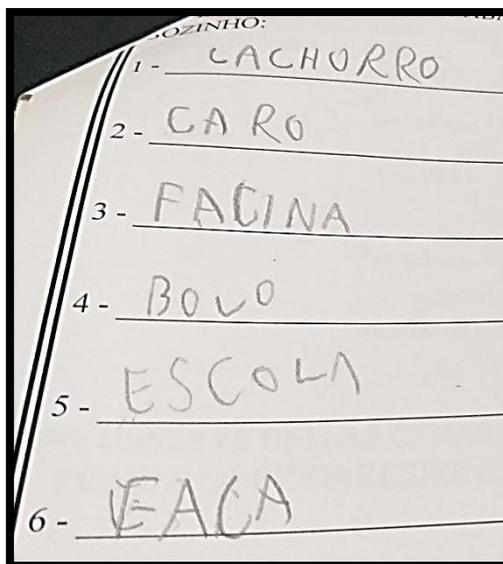
não fez as relações entre letra e fonemas, o que evidencia um não entendimento do princípio alfabético que governa o sistema de escrita..

Figura 8 - Questão 4 Avaliação Diagnóstica Abril/2019 - Aluno C



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 9 - Questão 4 Avaliação Diagnóstica Novembro/2019 - Aluno C

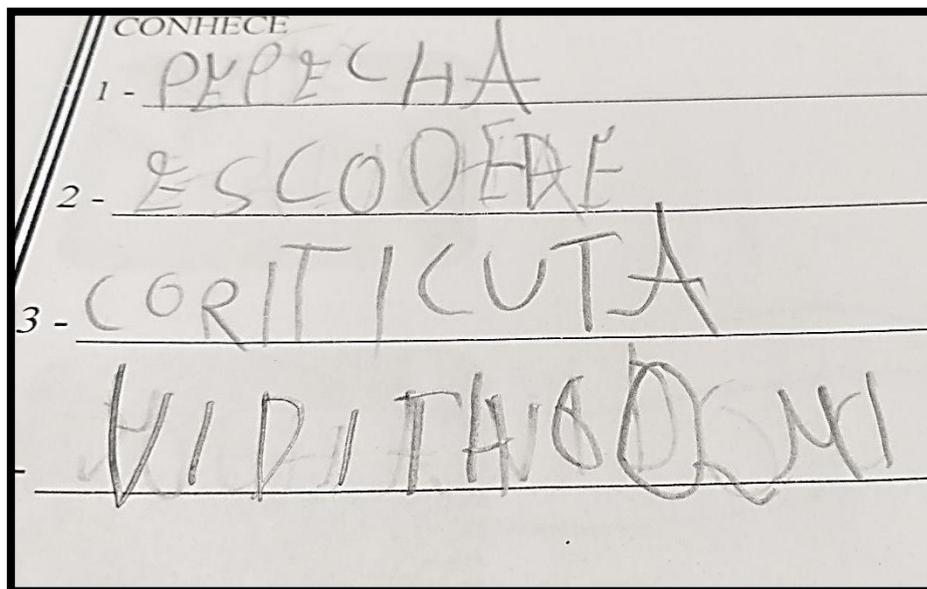


Fonte: Acervo da pesquisadora.

Na quinta questão, os alunos deveriam escrever uma lista com o nome de quatro brincadeiras que eles conheciam. Nessa questão optou-se por privilegiar um momento em que os alunos iriam produzir a escrita em uma situação de menor controle. Dois alunos não escreveram nada, ou seja, nenhuma letra ou palavra, duas escreveram utilizando de uma ou mais letras para escrever cada sílaba e

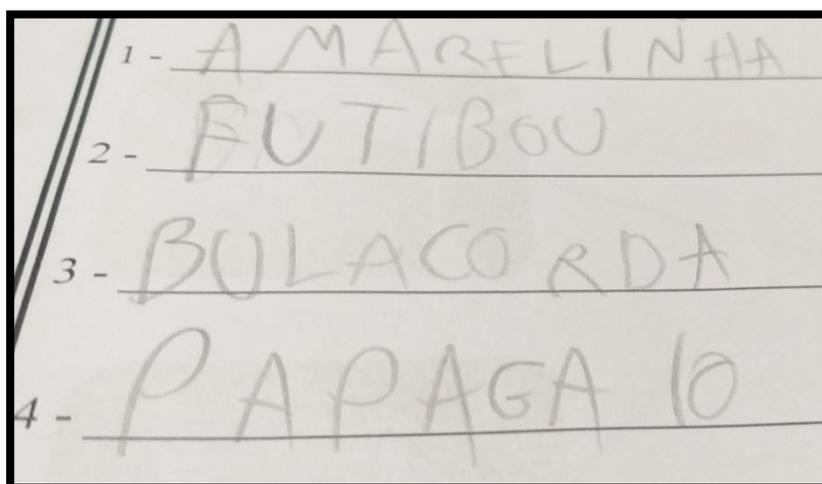
vinte e uma escreveram os nomes das brincadeiras demonstrando conhecer o princípio alfabético do sistema de escrita.

Figura 10 - Questão 5 Avaliação Diagnóstica abril/2019 - Aluno D



Fonte: Acervo da pesquisadora.

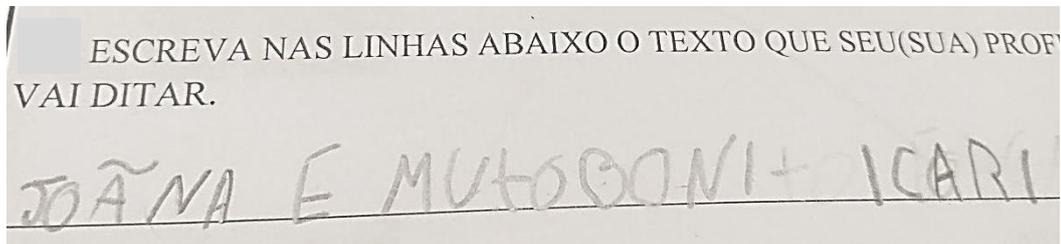
Figura 11 - Questão 5 Avaliação Diagnóstica Novembro/2019 - Aluno D



Fonte: Acervo da pesquisadora.

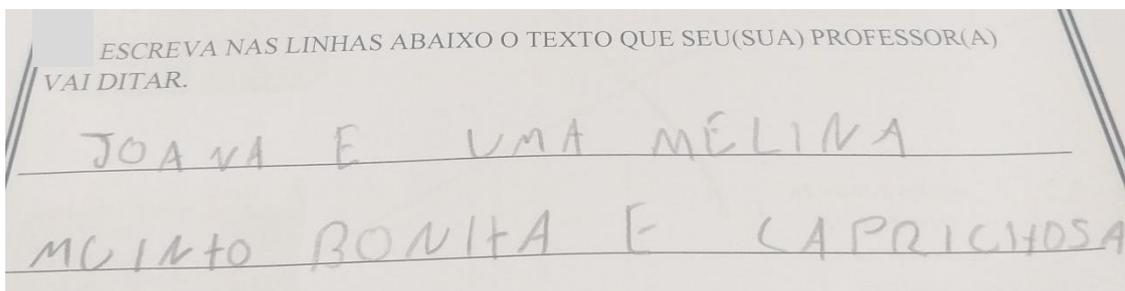
Na sexta questão, os alunos deveriam escrever o texto que a professora iria ditar. Vinte e uma crianças escreveram o texto com apenas algumas trocas relacionadas à ortografia das palavras, três crianças escreveram o texto com ausência de algumas palavras e uma criança escreveu algumas palavras estabelecendo uma correspondência entre a fala e as letras.

Figura 12 - Questão 6 - Avaliação Diagnóstica Abril/2019 - Aluna E



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Figura 13 - Questão 6 - Avaliação Diagnóstica Novembro/2019 - Aluna E



Fonte: Acervo da pesquisadora.

Na sétima questão, foi solicitado aos alunos que observassem as fichas de palavras e marcassem um x na ficha em que se encontravam as cinco palavras que a professora iria ditar. Vinte e quatro alunos marcaram a ficha corretamente. Um aluno não conseguiu identificar quais eram as palavras.

Na oitava questão, os alunos deveriam ligar as frases aos desenhos correspondentes. Dezesesseis alunos fizeram a correspondência das três frases aos desenhos corretamente. Oito alunos conseguiram fazer a correspondência corretamente apenas de uma frase.

Nessa avaliação, senti os alunos mais confiantes e querendo acertar, em uma atitude de querer mostrar suas capacidades adquiridas no decorrer do processo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho iniciou-se quando se pensou em refletir sobre a utilização dos jogos no processo de alfabetização. Tinha-se como meta pesquisar jogos que poderiam contribuir para o processo de aquisição da escrita dos alunos do 2º ano da Escola Municipal Padre Edeimar Massote.

Muitas vezes, quando utilizamos estratégias diferenciadas em sala de aula, os alunos tendem a se agitar e acreditamos que, diante dessa situação, não há ambiente para a aprendizagem. Porém, isso não deve ser um dificultador para que possamos utilizar práticas que inovam e proporcionam aos alunos uma melhor interação entre eles e entre o objeto de conhecimento.

O desenvolvimento desta ação pedagógica procurou utilizar o jogo em uma proposta que vai além de uma atividade lúdica, proporcionando aos alunos momentos de aprendizagem mais significativos.

Na análise da prática pedagógica, percebi que com os jogos podemos fazer muito mais para as crianças em processo de alfabetização. É possível envolver todos os alunos e não deixar nenhuma esquecida no canto da sala.

Nessa intervenção, confirmamos que, com os jogos, a criança cria condições de superar as próprias limitações, visto que a repetição provoca a segurança de que aprendeu o exercício e logo depois passa a explorar o novo exercício até conseguir dominá-lo e, novamente, expandir sua capacidade (GIL, 2002).

O material aqui utilizado não foi inventado especificamente para esse grupo de alunos. É um material disponibilizado para ser utilizados por todas as crianças. Por isso, penso que muitas vezes estamos procurando soluções mirabolantes e não encontramos. Vejo que o importante é atentarmos para as especificidades de nossos alunos, enxergá-los como sujeitos de possibilidades. Entender que eles possuem capacidades que precisam ser trabalhadas, algumas vezes de forma diferenciada e atenciosa. Percebi, nos olhares dos alunos, sentimentos de esperança, de vontade, de busca que muitas vezes lhe são negados.

É necessário que nós, que estamos em contato direto com as crianças em fase de alfabetização, levemos esperança para elas, que tenhamos o

discernimento de enfrentar nossas barreiras e entender que essas crianças/aprendizes esperam muito de nós. Ficar listando as dificuldades encontradas e dizer que não estamos preparados não resolve o problema.. Percebo que, muitas vezes, o pouco que fazemos se torna muito e valioso para essas crianças: a alegria e satisfação que demonstram quando percebem que estão avançando nesse complexo mundo da escrita é fascinante.

Na análise desenvolvida neste trabalho, foi fundamental conhecer as necessidades e demandas da turma para que os alunos pudessem ser vistos como sujeitos de possibilidades. Muitas vezes, utilizamos, em nossa prática com alunos em fase de alfabetização, atividades repetitivas que possibilitam pouca ou nenhuma reflexão por parte dos alunos e muitos, quando não avançam, são destacados como alunos com dificuldades. Com os jogos, tivemos a oportunidade de propor momentos de aprendizagem diferenciados para a turma. Essas alterações na prática mudaram a rotina dos alunos, e estes viram a possibilidade de mudança e de progresso. Através do jogo, estimei os alunos e meu papel foi de mediadora no processo de aprendizagem. Um mediador que construiu uma nova forma de ver a criança que aprende, ou seja, uma criança ativa, que compara, exclui, ordena, categoriza, reformula suas hipóteses e supera suas dificuldades (IDE, 1996).

O jogo na escola precisa ser visto como uma possibilidade de estratégia didática., De acordo com Ide (1996), as crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Tive a oportunidade de perceber isso nessa experiência vivida com os alunos dessa turma, que se mostraram perfeitamente capazes de superar obstáculos e descobrir novos saberes. O jogo possibilitou a todos ver que podemos vencer obstáculos e obter o êxito mediante nosso esforço.

Por fim, vale a pena ressaltar que as análises aqui apresentadas nos levam a perceber o quanto é importante estarmos atentos à nossa prática. Essa análise me possibilitou enxergar como estava desenvolvendo meu trabalho com os alunos. Mudou minha perspectiva com relação a importância dos jogos e me mostrou que o jogo não pode ser utilizado apenas como uma estratégia

diferenciada, mas um importante instrumento que possibilita aprendizagens aos alunos.

Hoje existe um repertório muito rico de jogos que possibilitam a construção da escrita. O professor tem a possibilidade de enriquecer suas aulas de forma a deixá-la mais produtiva e atraente.

A análise da minha prática pedagógica foi extremamente importante, pois me permitiu refletir em como venho conduzindo o processo de construção da escrita com meus alunos.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ABREU, Anisia Ripplinger. MARONESI, Simone Teresa Savoldi, MOURA, Neide Cardoso de. O jogo como estratégia auxiliar do processo de alfabetização de turmas de 1º e 2º anos do ensino fundamental. Disponível em:

<https://rd.uffs.edu.br/handle/prefix/1120> Acesso em 15/01/19.

ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia. LEAL, Telma Ferraz. MORAIS, Artur Gomes. Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. O jogo como recurso de aprendizagem. **Rev. psicopedag.**, São Paulo, v. 27, n. 83, p. 282-287, 2010. Disponível em <http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0103-84862010000200013&lng=pt&nrm=iso>. acessos em 14 jan. 2019.

BATISTA, Antônio Augusto Gomes et. al. Avaliação diagnóstica da alfabetização, Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

BELO HORIZONTE, Desafios da Formação Proposições Curriculares Ensino Fundamental, Língua Portuguesa, Belo Horizonte: SMED, 2010.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves et.al. Orgs. Jogos de Alfabetização. Ministério da Educação, Centro de Estudos de Educação e Linguagem, Universidade Federal de Pernambuco, 2009.

BRASIL. *Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional.*, unidade 04 – Ministério da Educação, Brasília: 2012.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva. VAL, Maria da Costa. BREGUNCI, Maria das Graças de Castro (orgs.). Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: UFMG/faculdade de Educação, 2014. 336 p.

GIL, J. P. A. et al. O significado do jogo e do brinquedo no processo inclusivo: conhecendo novas metodologias no cotidiano escolar. **Revista Educação Especial**, n. 20, 2002. Disponível em: <https://periodicos.ufsm.br/educacaoespecial/article/view/5109>. Acesso em: 17 maio 2019.

IDE, Sahda Marta. O jogo e o fracasso escolar. P. 89-108. In. KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

KISHIMOTO, TizuKo Morchida (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

MENDONÇA, A. G. **Avaliação da aprendizagem no ensino técnico de nível médio: Desafios e perspectivas**. 2014. 142 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2014.

MOURA, Orosvaldo de Moura. A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática. In. In. KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação. São Paulo: Cortez, 1996.

MORAIS, Artur Gomes de. Consciência Fonológica na Educação Infantil e no Ciclo de Alfabetização. 1º ed. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

RALLO, Mary Petry; QUEVEDO, Zeli Rodrigues de. A magia dos jogos na alfabetização. Porto Alegre. Kuarup, 1994.

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

THIOLLENT, Michel. Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez: Autores Associados, 1988.