

## TRABALHANDO A ESCRITA COM O JOGO DOBBLE

Gerlangi da Conceição Silva <sup>1</sup>  
 Giselle de Freitas<sup>2</sup>

### RESUMO

O presente relato tem por objetivo contribuir com a prática docente das professoras das Salas de Recursos Multifuncionais – SRM da Prefeitura do Jaboatão dos Guararapes- PE. Buscamos organizar estratégias que venham contribuir com o pleno desenvolvimento dos discentes. Utilizamos como aporte teórico os estudos dos pesquisadores Antunes (2008), Morais (2012), Soares (2014) e da nossa Base Nacional Curricular Comum – BNCC (2017). Sugerimos a utilização do Jogo Dobble como uma proposta lúdica para motivar nossos estudantes a escreverem de forma de autônoma. O jogo foi realizado em dupla (2 participantes). Utilizamos dois tipos: os cards de animais (19 cards) e o outro com personagens da Disney (55 cards). A duração do jogo e a produção escrita teve duração de 50 minutos. A realização do jogo aconteceu em três momentos. Inicialmente apresentamos as regras do jogo e após algumas partidas solicitamos que os discentes escolhessem um card para o próximo momento da atividade (conforme seu nível de escrita). No último momento os discentes fizeram uma reflexão de sua produção através da leitura. Concluímos que a proposta do jogo pensada com a produção escrita, trouxe grandes benefícios, pois aprimorou habilidades de escrita, leitura, criatividade e confiança, além de possibilitar a avaliação diagnóstica para novas intervenções pedagógicas.

**Palavras-chave:** Escrita, Alfabetização, Jogo.

### Introdução

A realização desta proposta pedagógica surgiu da inquietação das nossas vivências no contexto escolar, percebemos um número elevado de estudantes que ainda não se apropriaram do Sistema do Sistema de Escrita – SEA. O que pode ser observado no atendimento realizado na Sala de Recursos Multifuncionais - SRM, a maioria dos discentes (Anos iniciais e finais) está em processo de alfabetização. Na realização das intervenções pedagógicas para complementar e/ou suplementar o desenvolvimento dos discentes utilizamos diversos jogos (físicos/eletrônicos), por isso trouxemos a proposta

<sup>1</sup>Mestra em Educação Profissional e Tecnológica – ProffEPT

Professora do Atendimento Educacional Especializado – Prefeitura do Jaboatão do Jaboatão dos Guararapes.

<sup>2</sup>Especialista em Educação e Psicomotricidade – FAFIRE

Professora do Atendimento Educacional Especializado – Prefeitura do Jaboatão do Jaboatão dos Guararapes.



do uso do jogo para trabalhar a língua escrita. A proposta corrobora com a Base Nacional Curricular Comum – BNCC (2017), trazendo que criança precisa estar alfabetizada até o segundo ano do Ensino Fundamental, garantindo-lhes o direito de aprender a ler e escrever.

Uma boa estratégia é utilizar jogos como ferramenta para promover a aprendizagem significativa, pois o brincar possibilita que:

A criança que brinca está desenvolvendo sua linguagem oral, seu pensamento associativo, suas habilidades auditivas e sociais, construindo conceitos de relações espaciais e se apropriando de relações de conservação, classificação, seriação, aptidões visuo-espaciais e muitas outras (Antunes, 2008, p.19).

O jogo Dobble tem como proposta trabalhar habilidades de agilidade, concentração, percepção visual e observação. E a partir da motivação do jogo introduzimos um trabalho de reflexão da escrita, e como traz Soares [...] “escrever é um processo de relacionamento entre unidades sonoras e símbolos escritos, e é também um processo de expressão de ideias e de organização do pensamento sob forma escrita (2014, p.31-32). Logo as imagens contidas no card para escrever palavras, frases e/ou textos serviram com um recurso visual para que os discentes realizassem sua produção escrita.

## Desenvolvimento

Utilizamos o Jogo Dobble pensando numa proposta lúdica para motivar nossos discentes a escreverem de forma de autônoma. O jogo doble é formado por cards no formato redondo com elementos da mesma temática, o que utilizamos na Sala de Recursos Multifuncionais-SRM foi confeccionado com papel cartão com elementos de animais e personagens infantis, sendo os mesmos plastificados.

Inicialmente o jogo foi usado de forma habitual, na qual o estudante precisa identificar de forma rápida qual elemento tem em seu card, num monte disponível, ganhando o discente ou professora que mais obtiver cards. A duração do jogo e a produção escrita teve duração de 50 minutos.

No primeiro momento apresentamos os cards de animais (19 cards), a fim de ensinar as regras jogo e motivar nossos estudantes. Após algumas partidas utilizamos



outro grupo de card com personagens da Disney (55 cards). No segundo momento solicitamos que os alunos escolhessem um card com o objetivo de escrever palavras, frases e/ou textos a partir dos personagens. A estratégia foi utilizada respeitando o nível de escrita de cada discente. Os estudantes que já estavam alfabetizados construíram uma história, os que estavam em processo de alfabetização escreveram palavras e/ou frases a partir dos personagens. No último momento realizamos a leitura com os estudantes das suas produções.

Salientamos que poderiam ser realizadas várias intervenções, não só no âmbito da leitura, como também no ensino da Análise Linguística. O processo de alfabetização só é possível com a realização de um trabalho sistemático de reflexão da escrita. Sendo assim, para que nossos estudantes tenham:

“[...] um mínimo de autonomia na leitura e produção escrita exige algum domínio das correspondências letra-som, e isso tem que ser ensinado e revisado, de forma sistemática, ao menos nos dois primeiros anos de escolarização” [...] (Morais, 2012, p.78).

Notamos a necessidade de enfatizar a importância do ensino das propriedades do Sistema de Escrita Alfabetica - SEA para que os discentes desenvolvam a capacidade de produzirem textos com autonomia.

## Conclusão

Diante do que foi exposto, podemos concluir que a proposta do jogo com a produção da escrita, trouxe grandes benefícios, pois aprimorou habilidades de escrita, leitura, criatividade e confiança, além de possibilitar a avaliação diagnóstica para novas intervenções pedagógicas. Escrever requer funções motoras, que associado a estímulos visuais permite que a aprendizagem seja significativa e lúdica, tornando-a prazerosa e divertida. Os resultados obtidos foram positivos, visto que escreveram as histórias e frases, utilizando muita criatividade e dinamismo, deixando o texto \ frase atrativos para os leitores.

## Referências

ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil:** falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir. 6<sup>a</sup> edição. Petrópolis, Vozes, 2008.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC):** educação é a base. Brasília, DF: MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em :08 nov.2024.

MORAIS, Artur. **Sistema de Escrita Alfabética.** 1<sup>a</sup> edição. São Paulo, Melhoramentos, 2012.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento.** 6<sup>a</sup> edição. São Paulo, contexto, 2014.