ISSN: 2358-8829

USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA EM UMA TURMA MULTISSERIADA DOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Liliane da Silva Barbosa de Sousa [1]
Stéfany Lourdes Vitorino de Sousa Azevedo [2]

INTRODUÇÃO

A alfabetização é um processo fundamental, mas também desafiador, especialmente em turmas multisseriadas, pois constitui uma etapa importante para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Nesse contexto, é necessário promover essas aprendizagens considerando os diferentes níveis e ritmos dos alunos. As salas multisseriadas apresentam desafios específicos, mas também podem favorecer a troca de experiências, a cooperação e a construção coletiva do conhecimento, contribuindo para uma alfabetização mais significativa e inclusiva. Para Ferreiro e Teberosky (1999), a criança não aprende a escrita apenas por meio da memorização ou da repetição, mas constrói conhecimentos sobre o sistema de escrita a partir das hipóteses que formula e das interações que estabelece com a língua escrita. Dessa forma, compreender os diferentes níveis de aprendizagem presentes em uma turma é essencial para que o professor possa propor atividades que respeitem o percurso de cada criança.
Nesse sentido, Magda Soares (1998) destaca a importância de compreender a alfabetização em articulação com o letramento, uma vez que aprender a ler e escrever envolve tanto o domínio do sistema de escrita quanto a utilização da leitura e da escrita

[1] Professora da rede pública municipal de Japi- RN. Pós-graduada em Educação Infantil pela Faculdade da Aldeia de Carapicuíba - FALC SP, lilianebarbosa484@gmail.com;

[2] Graduada pela Universidade Estadual da Paraíba - PB, em Pedagogia, Pós-graduada em Neuropsicopedagogia pela Faculdade Três Marias – PB; Pós-graduada em Intervenção ABA aplicada ao transtorno do Espectro Autista – TEA, pela Escola de Ensino Superior do Agreste Paraíbano – EESAP/ PB; Pós-graduanda em Literatura e Ensino pelo IFRN- RN prof.stefanya@gmail.com

.

em diferentes situações sociais. Assim, o trabalho pedagógico precisa proporcionar às crianças oportunidades para aprender o código escrito, mas também para utilizá-lo de maneira significativa em situações próximas de sua realidade. Paulo Freire (1991) também contribui para essa compreensão ao defender a relação entre a leitura da palavra e a leitura do mundo. Nessa perspectiva, o processo de alfabetização pode partir das experiências, conhecimentos e vivências das crianças, tornando a aprendizagem mais próxima de seu cotidiano e atribuindo significado ao que é aprendido. Diante das dificuldades que algumas crianças apresentam durante o processo de alfabetização, o uso de jogos pedagógicos constitui uma possibilidade de tornar as atividades mais dinâmicas e favorecer a participação dos estudantes. Os jogos podem contribuir para o reconhecimento de letras e sons, a formação de palavras, o desenvolvimento da consciência fonológica, a leitura e a escrita, além de favorecerem a interação entre as crianças. Para Vygotsky (2007), o brinquedo e a situação imaginária criada pela criança podem favorecer o desenvolvimento de novas possibilidades de aprendizagem. O autor compreende o desenvolvimento como um processo marcado pela interação social, no qual a criança pode avançar com a mediação de outras pessoas. Nessa perspectiva, as atividades lúdicas podem criar situações de interação, colaboração e aprendizagem entre os estudantes. Kishimoto (2011) também ressalta a importância do jogo no contexto educativo, destacando suas possibilidades para a aprendizagem e para o desenvolvimento infantil. Quando utilizado com intencionalidade pedagógica, o jogo deixa de ser apenas uma atividade recreativa e passa a constituir um recurso que pode favorecer a aprendizagem de conteúdos e habilidades de forma prazerosa e participativa. Assim, o uso de jogos em uma turma multisseriada pode possibilitar diferentes formas de participação, permitindo que crianças em níveis distintos de aprendizagem realizem atividades comuns, porém com desafios adequados às suas necessidades. Além disso, o caráter interativo dos jogos pode favorecer a cooperação, a comunicação e a troca de conhecimentos entre os alunos. Diante disso, este artigo tem como objetivo geral analisar as contribuições do uso de jogos pedagógicos para o processo de alfabetização de alunos de uma turma multisseriada dos anos iniciais do Ensino Fundamental. Especificamente, busca-se: a) identificar as dificuldades de leitura e escrita apresentadas pelos alunos; b) aplicar diferentes jogos pedagógicos durante as atividades; c) observar o envolvimento e a participação dos estudantes durante as atividades lúdicas; d) verificar os avanços dos alunos no reconhecimento de letras, na consciência fonológica, na leitura e na escrita após

.

ISSN: 2358-8829

a utilização dos jogos. Diante desse cenário, o presente relato parte da seguinte questão: como o uso de jogos pedagógicos pode auxiliar no processo de alfabetização, tornando a aprendizagem mais significativa, participativa e prazerosa para os alunos de uma turma multisseriada?

METODOLOGIA (OU MATERIAIS E MÉTODOS)

As experiências foram desenvolvidas em uma turma multisseriada composta por estudantes do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, em uma escola da rede pública municipal localizada na zona rural de Japi-RN. A turma era composta por 16 alunos, sendo 11 do 1º ano e 5 do 2º ano. No início do trabalho, observou-se que os estudantes apresentavam diferentes níveis de aprendizagem. Havia crianças que ainda estavam em processo de reconhecimento das letras do alfabeto e outras que já realizavam a leitura de palavras e pequenos textos. Diante dessa realidade, foram planejadas atividades diversificadas, considerando as necessidades e os diferentes ritmos de aprendizagem dos estudantes. Entre as propostas desenvolvidas, foram utilizados jogos de consciência fonológica, alfabeto móvel, leitura compartilhada, listas de palavras, caça-palavras, palavras cruzadas, bingo de letras, sílabas e palavras, jogos de rimas, leitura de histórias, atividades de compreensão textual, identificação de palavras, completar lacunas, parlendas e materiais concretos. A utilização desses recursos buscou proporcionar situações de aprendizagem mais participativas e significativas, possibilitando aos estudantes refletir sobre a língua escrita e estabelecer relações entre os sons e sua representação gráfica. Nesse sentido, Ferreiro (1999) destaca a importância de situações que possibilitem à criança refletir sobre o sistema de escrita, formular hipóteses e realizar comparações durante o processo de alfabetização. Da mesma forma, Teberosky ressalta a importância da atuação do professor na criação de experiências de leitura e escrita que favoreçam a reflexão e a construção do conhecimento. As atividades foram adaptadas de acordo com as necessidades apresentadas pelos diferentes grupos de estudantes. Durante o desenvolvimento das propostas, foram realizadas observações sobre a participação, o envolvimento e as dificuldades apresentadas pelos alunos, considerando os avanços observados ao longo das atividades. Experiência 1 – Pulando na Sílaba Com o objetivo de favorecer o desenvolvimento da leitura e da escrita, foi realizada a atividade lúdica “Pulando na Sílaba”, voltada ao desenvolvimento da consciência fonológica e à relação

.

ISSN: 2358-8829

entre a fala e a escrita. Para a atividade, foram confeccionadas placas contendo sílabas e cartões ilustrados com figuras que representavam palavras do cotidiano dos estudantes. A turma foi organizada em duas equipes. Inicialmente, foram apresentadas as regras e explicado que, após o sorteio de uma figura, os estudantes deveriam identificar as sílabas que formavam o nome representado e percorrer, por meio de saltos, a sequência correspondente até formar a palavra. Após realizar o percurso, cada participante registrava a palavra no quadro. Dessa forma, a atividade possibilitava relacionar a identificação oral das sílabas com sua representação escrita. Durante a realização da proposta, os estudantes participaram de forma ativa, interagindo com os colegas e colaborando com os integrantes de suas equipes. A atividade também possibilitou trabalhar a segmentação das palavras em sílabas, o reconhecimento de sons e grafias e a leitura e escrita de palavras simples. A proposta foi desenvolvida de maneira lúdica, buscando tornar o processo de alfabetização mais significativo para os estudantes e favorecer a reflexão sobre a estrutura sonora das palavras e sua representação na escrita. Experiência 2 – Corrida da Leitura Com o objetivo de fortalecer o processo de alfabetização, foi desenvolvida a atividade “Corrida da Leitura”, destinada a estimular a leitura de palavras, o reconhecimento de sílabas simples e a associação entre imagem e escrita. Para a realização da atividade, foram confeccionados dois bancos de palavras idênticos e um conjunto de figuras cujos nomes eram formados, predominantemente, por sílabas simples. A turma foi dividida em duas equipes. A cada rodada, a professora sorteava uma figura e a apresentava aos estudantes. Em seguida, um representante de cada equipe deveria localizar, no banco de palavras, aquela que correspondia à imagem apresentada. O estudante que encontrasse primeiro a palavra correta marcava um ponto para sua equipe. A atividade foi realizada de forma dinâmica, possibilitando que os estudantes utilizassem seus conhecimentos sobre letras, sílabas e palavras para realizar a associação entre a imagem e a escrita. Também foram trabalhadas a atenção, a leitura e a identificação de palavras, além da interação e da cooperação entre os integrantes das equipes. As duas experiências foram desenvolvidas considerando as características da turma multisseriada e buscando utilizar o jogo como recurso pedagógico no processo de alfabetização. A observação da participação dos estudantes durante as atividades serviu como elemento para acompanhar as aprendizagens e identificar aspectos que necessitavam ser retomados em outros momentos.

.

ISSN: 2358-8829

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As experiências desenvolvidas evidenciaram que a utilização de atividades lúdicas contribuiu para o processo de alfabetização dos estudantes da turma multisseriada. Tanto a atividade “Pulando na Sílaba” quanto a “Corrida da Leitura” despertaram o interesse e a participação dos alunos, favorecendo um ambiente de aprendizagem mais dinâmico, colaborativo e significativo. Na atividade “Pulando na Sílaba”, observou-se que a associação entre o movimento corporal, a identificação das sílabas e o registro escrito das palavras possibilitou aos estudantes refletirem sobre a relação entre a fala e sua representação na escrita. Durante a realização da proposta, alguns alunos demonstraram maior segurança na identificação e combinação de sílabas, apresentando avanços na formação de palavras. Também foi possível perceber maior atenção aos sons que compõem as palavras, aspecto importante para o desenvolvimento da consciência fonológica e para a apropriação do sistema de escrita alfabética. Essas observações dialogam com Ferreiro e Teberosky (1999), ao compreenderem a criança como sujeito que constrói conhecimentos sobre a escrita a partir de suas hipóteses e das experiências que vivencia. Nesse sentido, a atividade possibilitou que os estudantes não apenas repetissem sílabas, mas refletissem sobre sua organização e utilização na formação das palavras. A proposta também se aproxima das contribuições de Magda Soares (1998), para quem alfabetização e letramento estão relacionados, envolvendo tanto a aprendizagem do sistema de escrita quanto a utilização da leitura e da escrita em situações significativas. Ao trabalhar as sílabas na formação de palavras, buscou-se ultrapassar a simples memorização, proporcionando aos estudantes situações em que pudessem compreender e utilizar os conhecimentos construídos. Na atividade “Corrida da Leitura”, os estudantes demonstraram envolvimento no reconhecimento de palavras e na associação entre imagens e escrita. A dinâmica também favoreceu a atenção, a comunicação, a cooperação e a troca de estratégias entre os participantes. Considerando que a turma apresentava diferentes níveis de aprendizagem, foi possível perceber que cada estudante participou de acordo com suas possibilidades, recebendo apoio dos colegas e da professora durante a realização da atividade. Essa experiência está relacionada às ideias de Vygotsky (2007), especialmente no que se refere à importância das interações sociais para o desenvolvimento e para a aprendizagem. Durante os jogos, os estudantes tiveram a oportunidade de observar as estratégias dos colegas, compartilhar

.

ISSN: 2358-8829

conhecimentos, receber orientações e construir novas aprendizagens por meio da interação. Dessa forma, o jogo constituiu um espaço de mediação e colaboração, no qual os alunos puderam avançar em suas aprendizagens com o auxílio do outro. As experiências também dialogam com Kishimoto (2011), que destaca as possibilidades educativas dos jogos e das brincadeiras quando utilizados com intencionalidade pedagógica. Nas atividades realizadas, o caráter lúdico não esteve separado dos objetivos de aprendizagem. Ao contrário, as propostas foram planejadas para trabalhar habilidades relacionadas à alfabetização de maneira mais prazerosa e participativa, favorecendo o envolvimento dos estudantes. Outro aspecto observado foi a possibilidade de aproximar as atividades da realidade e das experiências dos alunos. Nesse sentido, as propostas de leitura e escrita buscaram criar situações nas quais as crianças pudessem atribuir significado ao que estavam aprendendo. Essa perspectiva dialoga com Paulo Freire (1991), ao considerar a importância de relacionar a aprendizagem da palavra às experiências e à leitura do mundo. Assim, as atividades de alfabetização foram desenvolvidas não apenas como exercícios mecânicos, mas como oportunidades de interação, reflexão e construção de sentidos. Os resultados observados também reforçam a compreensão de que o processo de alfabetização ocorre de maneira diferenciada entre os estudantes. Em uma turma multisseriada, essa característica torna-se ainda mais evidente, exigindo do professor estratégias que possibilitem diferentes formas de participação e aprendizagem. Durante as atividades, enquanto alguns estudantes já realizavam a leitura de palavras com maior autonomia, outros necessitavam de apoio para identificar sílabas, relacionar letras e sons ou realizar a leitura das palavras. Dessa forma, o uso dos jogos possibilitou adaptar a participação às necessidades de cada estudante, sem retirar do grupo a oportunidade de aprender coletivamente. A interação entre alunos com diferentes níveis de aprendizagem favoreceu momentos de colaboração, nos quais aqueles que apresentavam maior domínio de determinada habilidade puderam compartilhar conhecimentos com os colegas. De maneira geral, as experiências realizadas evidenciaram avanços no reconhecimento de sílabas e palavras, na consciência fonológica, na leitura e na participação dos estudantes nas atividades propostas. Embora os jogos isoladamente, não sejam responsáveis pelo desenvolvimento da alfabetização, sua utilização planejada mostrou-se um recurso importante para criar situações de aprendizagem mais envolventes e favorecer a participação das crianças. Assim, os resultados indicam que os jogos pedagógicos podem constituir uma estratégia

.

ISSN: 2358-8829

significativa no trabalho de alfabetização em turmas multisseriadas, especialmente quando utilizados de forma intencional e articulados aos objetivos de aprendizagem. As experiências vivenciadas demonstraram que aprender brincando não significa deixar de ensinar, mas utilizar o caráter lúdico como possibilidade de favorecer a interação, a reflexão sobre a língua escrita e a construção de conhecimentos, respeitando os diferentes ritmos e níveis de aprendizagem presentes na turma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As experiências desenvolvidas ao longo deste estudo permitiram compreender que o uso de jogos pedagógicos pode contribuir para o processo de alfabetização em uma turma multisseriada dos anos iniciais do Ensino Fundamental. A partir das atividades realizadas, especialmente “Pulando na Sílaba” e “Corrida da Leitura”, foi possível observar o envolvimento dos estudantes, a ampliação da participação nas propostas e avanços relacionados ao reconhecimento de sílabas e palavras, à consciência fonológica, à leitura e à escrita. Os resultados também evidenciaram que os jogos, quando planejados com intencionalidade pedagógica, podem constituir importantes recursos para o trabalho docente, pois possibilitam articular aprendizagem, interação e ludicidade. Em uma turma com diferentes níveis de aprendizagem, as atividades favoreceram diferentes formas de participação, permitindo que os estudantes realizassem as propostas de acordo com suas possibilidades e recebessem mediação da professora e apoio dos colegas. Nesse sentido, a experiência mostrou que a utilização de jogos não deve ser compreendida apenas como uma forma de tornar as aulas mais divertidas, mas como uma estratégia pedagógica que pode favorecer a reflexão sobre a língua escrita e a construção de conhecimentos. As situações vivenciadas demonstraram que o caráter lúdico pode contribuir para despertar o interesse dos alunos, estimular a participação e criar oportunidades de aprendizagem por meio da interação e da colaboração. Considerando as especificidades das turmas multisseriadas, destaca-se ainda a importância de um planejamento flexível, capaz de contemplar diferentes ritmos e necessidades de aprendizagem. Os jogos possibilitaram trabalhar habilidades comuns à turma, ao mesmo tempo em que permitiram diferentes níveis de desafio e acompanhamento, contribuindo para uma prática pedagógica mais inclusiva e significativa. Dessa forma, conclui-se que os jogos pedagógicos constituem uma possibilidade relevante para o trabalho com a alfabetização em contextos

.

multisseriados, sobretudo quando articulados aos objetivos de aprendizagem e acompanhados pela mediação intencional do professor. Embora esta experiência esteja situada em uma realidade específica, suas contribuições reforçam a importância de diversificar as práticas pedagógicas e de criar situações nas quais os estudantes possam participar ativamente da construção de seus conhecimentos. Por fim, compreende-se que alfabetizar em uma turma multisseriada exige do professor olhar atento para as singularidades dos estudantes, planejamento e criatividade na elaboração das propostas. Nesse contexto, o jogo pode ocupar um espaço significativo como recurso de mediação da aprendizagem, contribuindo para que o processo de alfabetização seja desenvolvido de maneira participativa, significativa e respeitosa aos diferentes ritmos de aprendizagem.

Palavras-chave: Alfabetização; Jogos pedagógicos; Ludicidade; Ensino Fundamental; Aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

Agradecemos à equipe escolar, aos estudantes e às famílias pela colaboração e pelo apoio à realização das atividades que fundamentaram esta experiência.

REFERÊNCIAS

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita. Porto Alegre: Artmed, 1999. 300 p.

FREIRE, Paulo. A importância do ato de ler: em três artigos que se completam. São Paulo: Cortez, 1991.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2011.

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

.