

JOGOS NO PROCESSO DE SISTEMATIZAÇÃO DA ESCRITA: UMA EXPERIÊNCIA NA TURMA DO SEGUNDO ANO, NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL.

Danila da Silva e Sousa ¹

Ana Carla da Silva Santos ²

Maria Rita Leandro das Neves ³

Maykon Galdino do Nascimento ⁴

Camila Rodrigues dos Santos ⁵

RESUMO

Este relato de experiência, que se deu a partir de intervenções pedagógicas realizadas por licenciandos em Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), através do programa PIBID ALFABETIZAÇÃO, aconteceu com uma turma do 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Composta por 22 crianças no NEI-CAp/UFRN, a turma teve o jogo como ferramenta pedagógica auxiliar no processo de sistematização da escrita. Realizamos intervenções que consistiram na aplicação de jogos durante as aulas e no Atendimento Pedagógico. Posteriormente, adaptamos o jogo de acordo com o “tema de pesquisa” — metodologia usada nesse colégio de aplicação, em que a escolha do tema é realizada pelas crianças, de forma democrática, com o propósito de se estudar algo que envolva o interesse e o contexto social da turma. O tema escolhido foi “Espaço Sideral”. Com isso, o objetivo deste trabalho é compreender como é possível trabalhar a sistematização da escrita a partir de jogos, neste caso o jogo “Palavra dentro de palavra”, com educandos em processo de alfabetização e letramento, considerando a inclusão das crianças com NEE (Necessidades Educacionais Específicas). Uma sequência didática foi planejada coletivamente com a supervisora, Profa. Dra. Camila Rodrigues. O trabalho adota abordagem qualitativa e fundamenta-se nos aportes teóricos de Soares (2020), Smolka (1988), Piaget (1978), Mantoan (2015) e Connelly & Clandinin (1990). Os principais resultados foram obtidos por meio de observações, trocas de experiências e discussões coletivas com o grupo. Eles mostram como o jogo contribui para o processo de alfabetização, destacando o seu potencial no contexto da alfabetização inclusiva, e permitem um aprendizado significativo, tendo em vista que as crianças passaram a desenvolver a escrita e a avançar na sua compreensão da relação fonema/grafema após a aplicação do jogo escolhido.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogos, Sistematização do processo de Alfabetização, Criança.

¹ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal - UFRN, danilarn@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal - UFRN, ana.carla.016@ufrn.edu.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal - UFRN, ritaneves7284@gmail.com;

⁴ Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Federal - UFRN, maykon.galdino.099@ufrn.edu.br;

⁵ Professora orientadora: Doutorado Sanduíche em Educação pela UFRN e Universidade de Valênciia, Professora no NEI-CAp/UFRN, camila@nei.ufrn.br.



INTRODUÇÃO

Este relato de experiência trata-se de um trabalho desenvolvido pelos estudantes de licenciatura, do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Norte (UFRN), operantes como bolsistas do Programa PIBID, subprojeto Alfabetização. Todos os trabalhos são realizados numa Escola de Aplicação, especificamente, no Núcleo de Aplicação da Infância (NEI-CAP/UFRN), localizada em Natal-RN. As intervenções pedagógicas voltadas para o jogo “Palavra dentro de palavra”, aconteceram na turma do 2º ano, composta por 22 crianças de 7 a 8 anos, do Ensino Fundamental I. O jogo foi aplicado tanto em sala de referência, assim como, nos atendimentos pedagógicos, que acontecem no contraturno, nas terças e quintas-feiras com as crianças que foram convocadas pelo corpo docente, devido às dificuldades que apresentaram no diagnóstico inicial referente ao processo de alfabetização e letramento.

Assim, esse trabalho descreverá as observações feitas em sala de referência e no atendimento pedagógico, sobre o jogo “palavra dentro de palavra” da caixa CEEL. Este jogo foi posteriormente adaptado pelos bolsistas Maykon e Maria Rita, para dialogar com o tema de pesquisa “Espaço Sideral”, que foi escolhido pelas crianças por meio de uma votação democrática. Essa escolha reflete a valorização, neste colégio de aplicação, da criança pesquisadora, essa como um sujeito ativo e criativo. A instituição, em sua proposta pedagógica, orienta o trabalho a partir de temas de pesquisa escolhidos pelas próprias crianças, valorizando o brincar, a investigação e a participação como caminhos para a aprendizagem significativa e para a formação de sujeitos críticos e autônomos.

Diante dos estudos e leituras sobre a importância da aplicação de jogos em sala de referência, percebe-se que a adaptação do jogo “palavra dentro de palavra”, foi uma proposta pedagógica que buscou despertar nas crianças o interesse pelo próprio tema de pesquisa. Diante dessa necessidade de trabalhar questões reflexivas sobre o “Espaço Sideral” e, compreendendo a importância dos jogos no processo de alfabetização e letramento, foi adaptado o jogo para as crianças atípicas da turma, como também, as atividades que possibilitassem a inclusão e o pertencimento desse grupo, nas atividades trabalhadas em sala de referência e no atendimento pedagógico.





Diante dessas experiências vivenciadas no ambiente escolar, o jogo “palavra dentro de palavra”, foi trabalhado em vários momentos com as crianças, em grupos. Com isso, foi possível observar o desempenho das crianças que frequentam o atendimento pedagógico, que

antes tinham dificuldades de acompanhar as crianças, passaram demonstrar maior compreensão nas atividades em sala, chegando até ajudar os amigos; o que proporcionou mais confiança e interesse em participar desse jogo. Assim, as atividades foram sendo elaboradas para suprir as necessidades e lacunas do processo de leitura e escrita de todas as crianças, adaptando sempre que necessário, as atividades que foram desenvolvidas a partir desse jogo.

Com isso, foi possível observar o desempenho das crianças que frequentam o atendimento pedagógico, que antes tinham dificuldades de acompanhar as crianças, passaram demonstrar maior compreensão nas atividades em sala, chegando até ajudar os amigos; o que proporcionou mais confiança e interesse em participar desse jogo. Assim, as atividades foram sendo elaboradas para suprir as necessidades e lacunas do processo de leitura e escrita de todas as crianças, adaptando sempre que necessário, as atividades que foram desenvolvidas a partir desse jogo.

A construção desse jogo foi acontecendo de forma contínua e adaptada, sendo orientada pela supervisora do PIBID e professora Dra. Camila Rodrigues, elaborada a partir dos embasamentos teóricos que englobam os pensadores Soares (2020), Smolka (1988), Piaget (1978), Mantoan (2015) e Connelly & Clandinin (1990), relacionado sempre os conhecimentos teóricos sobre a importância de se trabalhar com jogos no processo de alfabetização e letramento numa turma de crianças que estão diante do método alfabetizar letrando.

METODOLOGIA

Este trabalho tem como caráter, uma abordagem qualitativa, participando e investigando as práticas coletivas no cotidiano de uma turma de segundo ano do ensino fundamental I. Através das observações, atividades de intervenção em sala de referência e no apoio pedagógico, identificamos que na turma, havia crianças com dificuldades no processo de sistematização da escrita. Diante desse cenário trouxemos o jogo “palavra dentro de





palavra” como ferramenta pedagógica para auxiliar no processo de aprendizagem das crianças, levando tanto para as **regências dos pibidianos** em sala de referência no turno da manhã, como também para o apoio pedagógico com as crianças que estão com mais dificuldades no processo de alfabetização, que é realizado às terças-feiras e quintas-feiras no

turno da tarde, também por bolsistas do PIBID. Tendo em vista que o jogo “palavra dentro de palavra” está nos materiais disponibilizados pelo Ministério de Educação (MEC), na caixa do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL).

Esse material foi distribuído nas escolas públicas do país, e se encontrava na sala de apoio pedagógico da escola, sendo assim, os bolsistas do PIBID escolheram um dos jogos que estavam na caixa, com o critério de facilitar a aprendizagem das crianças sobre o sistema de escrita alfabética. Após a escolha do jogo “palavra dentro de palavra”, estudamos as orientações através do manual de instruções que tem na caixa, e levamos pela primeira vez para o apoio pedagógico com as crianças que apresentam mais dificuldades na leitura e escrita, onde mostramos o jogo, o manual de instruções que contém as regras e depois vivenciamos com as crianças.

Alguns dias depois, foi levado para a sala de referência, onde todas as crianças poderiam jogar, e as crianças que têm mais dificuldades no processo de alfabetização e estão no contraturno, estavam muito entusiasmados para jogar, pois como já sabiam as regras, não demoraram tanto para entender a dinâmica do jogo e ter uma melhor experiência na interação com seus colegas, inclusive antes dos bolsistas explicarem, eles já estavam explicando para os seus pares.

No Núcleo de Educação da Infância - NEI-CAp/UFRN, as turmas são guiadas com temas de pesquisa, e o tema da turma do segundo ano, é “Espaço Sideral”, portanto, adequamos a metodologia trabalhada na escola, adaptando o jogo com palavras do tema de pesquisa, então, criamos cartas com diversas palavras sobre espaço Sideral. O jogo adaptado foi construído da seguinte forma: no canva, criamos cartas azuis com uma imagem e a escrita da palavra completa (exemplo: constelação), e a carta vermelha, tem a imagem e a palavra que está dentro da palavra (exemplo: ação), depois as cartas foram impressas e plastificadas, tendo uma boa resistência e melhor acessibilidade para as crianças com necessidades educacionais específicas, além disso, as cartas também eram de um formato maior, e com imagens coloridas para atender as especificidades da turma.

Para jogar em sala, a turma foi separada em grupos de quatro ou cinco crianças, no atendimento pedagógico os grupos de crianças eram menores. Em cada grupo ficavam de quinze a vinte pares de cartas, as azuis eram distribuídas igualmente entre as crianças, enquanto as cartas vermelhas ficavam no centro da mesa e cada criança puxava uma por vez, se encontrassem a palavra dentro da palavra, formaria um par, e o ganhador seria quem fizesse todos os pares das cartas primeiro.

Sendo assim, primeiro utilizamos o jogo original da caixa CEEL, depois adaptamos as cartas para o tema de pesquisa da turma, também realizando atividades de escrita relacionadas ao jogo, a cada atividade de intervenção em sala e no apoio pedagógico, as crianças traziam novas palavras e solicitaram a construção de novas cartas, e essa sequência de atividades envolvendo o jogo, palavra dentro de palavra, resultou em uma sequência didática com o objetivo de desenvolver práticas pedagógicas através de jogos, favorecendo o processo de alfabetização de forma lúdica e prazerosa. A proposta do NEI-CAP/UFRN é diferente de muitas escolas, pois tem como princípio norteador de sua proposta pedagógica o “tema de pesquisa”, com isso, as sequências didáticas são planejadas conforme a necessidade da turma, em que ao final de cada atividade se planeja a próxima.

REFERENCIAL TEÓRICO

O processo de alfabetização deve ser compreendido para além da simples aprendizagem do código escrito, envolvendo também a inserção do sujeito nas práticas sociais de leitura e escrita. Soares (2020) conceitua essa perspectiva como alfabetizar letrando, isto é, garantir que a criança, ao aprender o sistema de escrita alfabética, desenvolva competências de leitura e escrita em situações significativas e contextualizadas.

Nesse sentido, a utilização de jogos pedagógicos apresenta-se como uma prática intencional que alia ludicidade e aprendizagem. De acordo com Smolka (1988), a linguagem é constitutiva do sujeito, e o ambiente escolar deve favorecer experiências que articulem interação, significação e construção de sentidos. O jogo, quando planejado pedagogicamente,

atua como mediador desse processo, pois mobiliza funções cognitivas, sociais e afetivas. Piaget (1978) já destacava que a atividade lúdica é essencial para o desenvolvimento da

inteligência, possibilitando à criança elaborar hipóteses, testar estratégias e construir novos conhecimentos a partir da ação.

A intencionalidade pedagógica, portanto, está em compreender que os jogos não são apenas momentos de descontração, mas recursos que orientam e direcionam a aprendizagem, com objetivos claros no processo de alfabetização. Isso significa também reconhecer que, por serem atividades do interesse da maior parte das crianças, os jogos tornam-se ferramentas importantes para facilitar a aprendizagem, uma vez que unem motivação, prazer e construção de saberes em um mesmo processo.

Outro aspecto relevante é a valorização dos interesses dos estudantes. Ao permitir que a turma escolha o tema de pesquisa, no caso “Espaço Sideral”, promove-se a participação ativa das crianças, que se reconhecem como sujeitos produtores de conhecimento. Essa estratégia dialoga com a ideia de criança pesquisadora e protagonista do processo educativo, conforme defendem Connelly & Clandinin (1990), ao compreenderem a prática docente e discente como narrativas pedagógicas construídas coletivamente.

No campo da educação inclusiva, Mantoan (2015) lembra que o planejamento pedagógico deve considerar a diversidade, garantindo o direito de aprender a todos. Ao adaptar o jogo “Palavra dentro de Palavra” ao tema escolhido pela turma, ampliou-se a acessibilidade e fortaleceu-se o sentimento de pertencimento das crianças com dificuldades de aprendizagem ou necessidades educacionais específicas. Além disso, o contato prévio com o jogo no atendimento pedagógico assegurou que essas crianças participassem com mais segurança quando ele foi aplicado em sala de referência, aumentando a confiança e a motivação em interagir com os colegas. E as cartas do jogo, também adaptadas com um formato maior, imagens coloridas e plastificadas, foram pensadas a partir das necessidades das crianças com NEE. Inclusive, uma das crianças que tinha resistência em participar das atividades, teve uma carta do jogo com seu nome, que quando percebeu, participou ativamente das atividades seguintes.

Assim, este referencial teórico articula alfabetização, letramento, ludicidade e inclusão, destacando a intencionalidade pedagógica dos jogos, o respeito aos interesses das

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os achados empíricos desta experiência foram sistematizados a partir da observação das intervenções pedagógicas e das discussões coletivas com o grupo de bolsistas e a supervisora. A análise detalhada permitiu a emergência de três categorias centrais que demonstram a potência do jogo “Palavra dentro de palavra” no processo de sistematização da escrita.

1. O JOGO COMO FERRAMENTA DE ENGAJAMENTO E MOTIVAÇÃO

Inicialmente, algumas crianças demonstravam frustração ao tentar realizar determinadas atividades relacionadas ao processo de escrita. Objetivando ultrapassar esse desafio, e também promover a construção de novos conhecimentos no processo de alfabetização e letramento, o jogo foi introduzido em dois momentos distintos: primeiro, na sala de Atendimento Pedagógico, e, posteriormente, em sala de referência.

A aplicação prévia no apoio pedagógico se revelou uma estratégia exitosa para o engajamento. No segundo momento, em sala de referência, a equipe observou que as crianças que antes manifestavam frustração demonstraram grande empolgação e competitividade, pois já conheciam as regras e a dinâmica do jogo. O domínio prévio permitiu que elas não apenas participassem com entusiasmo, mas como algumas que agiram como mediadoras, auxiliando na explicação das regras aos seus pares.

Esse envolvimento transformou os momentos de aprendizagem em algo mais divertido, garantindo que as crianças que demonstravam insegurança conseguissem acompanhar o restante da turma e participar ativamente das atividades.

2. O AVANÇO NA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA E A RELAÇÃO FONEMA/GRAFEMA





A aplicação do jogo teve um impacto direto e imediato na consciência fonológica das crianças, favorecendo a consolidação do sistema de escrita alfabetica. Durante o jogo, as crianças procuravam ativamente diversas palavras dentro das palavras-chave.

Percebemos como exemplo desse avanço cognitivo a apropriação da regra do jogo para ambientes externos à sala de referência, onde a busca por palavras dentro de outras passou a ser um hábito. Essa prática espontânea culminou em descobertas inusitadas, como relatado, em uma de nossas visitas de estudos ao planetário, umas das crianças disse: “Professor, sabia que dentro da palavra ‘planetário’ tem outra palavra além de ‘planeta’(...), tem também a palavra ‘rio’”, evidenciando a busca ativa e a análise estrutural da palavra. Situações como essa passaram a ocorrer com frequência.

Conforme afirma Silva (2011, p. 22): "Os jogos de alfabetização podem favorecer tanto a compreensão da natureza e do funcionamento do sistema de escrita alfabetica, quanto a consolidação do processo de alfabetização". Observou-se que o jogo ajudou a turma do segundo ano na aquisição de aumento de palavras no seu vocabulário e no desenvolvimento cognitivo, envolvendo raciocínio lógico e visão crítica. A experiência possibilitou que as crianças desenvolvessem a compreensão da relação fonema-grafema, percebendo que palavras podem surgir de outras.

3. INCLUSÃO ATRAVÉS DA ADAPTAÇÃO

A estratégia metodológica adotada no NEI-CAP/UFRN, que propõe o trabalho das turmas por temas de pesquisa, no caso deste grupo "Espaço Sideral", permitiu a adaptação intencional do jogo “palavra dentro de palavra”. Essa adaptação foi crucial para garantir a participação plena das crianças com Necessidades Educacionais Específicas (NEE).

As cartas foram adaptadas com palavras voltadas ao tema de pesquisa e construídas com características específicas: formato maior, imagens coloridas e plastificadas. Tais especificações foram pensadas para atender às necessidades das crianças com NEE, melhorando a acessibilidade e resistência do material.

Essa adaptação técnica e temática fortaleceu o sentimento de pertencimento. Apresentamos como exemplo uma criança que tinha resistência em participar das atividades e





que demonstrou participação ativa nas atividades seguintes após perceber que uma das cartas do jogo continha seu nome.

A participação em grupos durante o jogo também favoreceu a interação e troca de aprendizado entre as crianças. O potencial do jogo no contexto da alfabetização inclusiva, onde todas as crianças da turma participaram ativamente a partir do material adaptado e das mediações dos bolsistas e professoras da turma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante desse cenário, o jogo “palavra dentro de palavra” é uma ferramenta pedagógica que auxiliou no processo de alfabetização das crianças do segundo ano, transformando os momentos de aprendizagem mais divertido, possibilitando que as crianças desenvolvessem a compreensão da relação fonema-grafema, ampliassem o seu vocabulário de palavras sobre o tema de pesquisa da turma e percebessem que palavras podem surgir de outras palavras.

Entendemos que no Atendimento Pedagógico, juntamente com as atividades desenvolvidas em sala de referência utilizando o jogo como recurso nas aulas complementares destinadas às crianças que apresentam dificuldades no processo de ensino e aprendizagem, é fundamental para garantir a continuidade das práticas pedagógicas realizadas em sala de referência. Essa continuidade torna-se ainda mais significativa quando as atividades são ações realizadas por meio de jogos e brincadeiras, pois despertam nas crianças o interesse pelo conhecimento, principalmente, quando envolvem o tema de pesquisa escolhido por eles.

Além do seu potencial no contexto da alfabetização inclusiva, em que todas as crianças da turma participaram, pois o jogo adaptado com as cartas com o tema de pesquisa da turma, com formatos e características pensadas para a inclusão das especificidades das crianças, possibilitou a participação ativa de toda a turma.

Outro aspecto evidenciado estava na organização das crianças para jogar, se separaram em grupos, favorecendo a interação e troca de aprendizado entre as crianças, que por muitas vezes, levantavam hipóteses e discutiam entre si, com e sem a mediação das professoras e bolsistas, e essa troca entre as crianças foi fundamental nesse processo de alfabetização.



Esse relato de experiência contribui significativamente para a nossa formação docente e comunidade educacional, especialmente ao evidenciar a potência da ludicidade e da adaptação intencional de jogos no contexto da alfabetização inclusiva e na aquisição da relação fonema-grafema. Diante dos resultados positivos observados, a discussão sobre a necessidade de novas pesquisas no campo de atuação se faz presente, em que se considera as crianças enquanto pesquisadores e capazes de colaborar na adaptação de jogos.

REFERÊNCIAS

- SILVA, A. C. A. da.** *Jogos de alfabetização: a ludicidade como estratégia de ensino-aprendizagem.* 2011. p. 22.
- SOARES, M.** *Alfabetização e letramento.* 6. ed. São Paulo: Contexto, 2020.
- SMOLKA, A. L. B.** *A criança na fase inicial da escrita: a alfabetização como processo discursivo.* São Paulo: Cortez, 1988.
- PIAGET, J.** *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.* Rio de Janeiro: Zahar, 1978.
- MANTOAN, M. T. E.** *Inclusão escolar: o que é? por quê? como fazer?* 10. ed. São Paulo: Moderna, 2015.
- CONNELLY, F. M.; CLANDININ, D. J.** *Stories of experience and narrative inquiry.* *Educational Researcher*, v. 19, n. 5, p. 2-14, 1990.
- BRASIL.** Conselho Nacional da Educação. Câmara de Educação Básica. *Resolução nº 2, de 11 de setembro de 2001. Diretrizes Nacionais para a Educação Especial na Educação Básica.* *Diário Oficial da União*, Brasília, 14 set. 2001. Seção 1E, p. 39-40. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/cne/arquivos/pdf/CEB0201.pdf>. Acesso em: 6 fev. 2020.
- BAPTISTA, C. R. et al.** *Inclusão e escolarização: múltiplas perspectivas.* 2. ed. Porto Alegre: Mediação, 2015.



NEI-CAp/UFRN. *Proposta pedagógica do Núcleo de Educação da Infância – Colégio de Aplicação da Universidade Federal do Rio Grande do Norte.* Natal: UFRN, 2022.

