

JOGOS E ATIVIDADES DE CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA AUSÊNCIA DE CONECTIVIDADE NO ENSINO REMOTO

JULIANA DANIEL RIBEIRO¹; JULIA BARRETO DE ALMEIDA²; GILCEANE CAETANO PORTO³

¹*Universidade Federal de Pelotas – jubs.ribeiro@hotmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – juju-barreto@hotmail.com*

³*Universidade Federal de Pelotas – gilceanep@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho relata experiências de graduandas em Pedagogia da Universidade Federal de Pelotas, residentes do programa de Residência Pedagógica (RP) vinculado à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O programa visa articular as relações entre teoria e prática, no qual são feitas parcerias com as escolas de educação básica da rede pública. O foco do trabalho é o processo de alfabetização. As atividades e observações foram feitas em uma turma do 2º ano do ciclo de alfabetização da E.M.E.F Luciana de Araújo, turma essa que possui 20 estudantes, sendo que 4 desses não possuem acesso à internet de qualidade e necessitam receber material impresso.

O objetivo deste relato é analisar duas atividades de consciência fonológica, que tinham o intuito de trabalhar as sílabas no início, meio e fim das palavras. Consciência fonológica pode ser conceituada como uma

"constelação" de habilidades variadas, em função das unidades linguísticas envolvidas, da posição que estas ocupam nas palavras e das operações cognitivas que o indivíduo realiza ao refletir sobre "partes sonoras" das palavras de sua língua. (MORAIS, 2020, p. 29)

Nas atividades que trazemos neste trabalho, focamos no desenvolvimento das seguintes habilidades: identificar palavras com unidades iguais (sílabas), adicionar uma unidade (sílaba) de uma palavra escrita.

As atividades foram criadas, inicialmente, em formato de jogos online no site Wordwall, por conta do ensino remoto. A partir das atividades propostas desenvolvemos a vivência lúdica, e a exploração dos jogos, para que as crianças possam "brincar com as palavras, de modo a poderem, mais facilmente, compreender as relações entre as partes orais e escritas das mesmas" (MORAIS, 2012, p. 99). No entanto, devido ao contexto de ensino remoto, esses jogos precisaram ser adaptados para o modo presencial/impresso. Destacamos que, conforme diz na Constituição da República Federativa do Brasil, no artigo 205, a educação é direito de todos, e deve ser promovida e incentivada com a colaboração da sociedade, tendo em vista o preparo para o exercício da cidadania e a sua qualificação para o trabalho (BRASIL, 1988). Ainda gostaríamos de levantar uma problematização de como está sendo o aprendizado dos alunos que não possuem acesso à internet, e o retorno do professor para com esses.

2. METODOLOGIA

Foi elaborada uma Sequência Didática (SD) com enfoque à consciência fonológica. Foram planejadas 13 atividades que foram contextualizadas a partir do livro “Travadinhas” da autora Eva Furnari, o qual foi estabelecido como leitura base para a elaboração das atividades, e a leitura deleite dos livros “A casa sonolenta” e “Rita, não grita”. Essas atividades foram divididas em três semanas e organizadas em momentos síncronos e assíncronos. O primeiro acontecia pela plataforma Google Meet, com duração de aproximadamente 30 minutos uma vez por semana. O segundo, foram enviadas entre duas a três atividades por semana pela plataforma Google Classroom, tendo prazo para devolutiva de uma semana. Dentre as atividades, duas delas foram feitas em formato de jogos online. Os jogos foram feitos no site Wordwall, e esses tinham como objetivo trabalhar a identificação das sílabas iniciais, mediais e/ou finais de palavras previamente selecionadas de acordo com os livros de leitura deleite e trava línguas apresentados aos alunos. Tendo em vista que dos vinte estudantes da turma, quatro não teriam acesso à essas atividades de jogos online, foi realizado então uma adaptação para o formato impresso.

Para a adaptação da atividade, procuramos seguir a mesma ideia presente no jogo para que os estudantes tivessem a experiência, ao menos parecida. O primeiro jogo (Figura 1), que foi proposto aos estudantes como 2º atividade assíncrona, tinha como objetivo arrastar com o mouse, ou então com o próprio dedo (no caso do uso do celular) cada palavra (com imagem ilustrativa) para o grupo que continha a sua mesma sílaba inicial; o jogo possuía 5 grupos (grupo 1: CASA, grupo 2: SORRISO, grupo 3: GATO, grupo 4: RATO, grupo 5: MENINO) e cada um teria 2 palavras para serem encaixadas no mesmo (CAMELO, CARACOL, SOPA, SOFÁ, GAVETA, GALHO, RALADOR, RAPOSA, MEIA, MELANCIA). Como adaptação do jogo (Figura 2), foi criada uma atividade de encaixe onde era solicitado aos estudantes que escrevessem as palavras que estavam disponíveis, abaixo do grupo correspondente à mesma sílaba inicial. As imagens e palavras utilizadas na atividade foram as mesmas tanto no jogo online como no formato impresso.

Figura 1



Figura 2



O segundo jogo (Figura 3) tinha como finalidade trabalhar não só as sílabas iniciais como também as médias e finais. Foi solicitado então que os alunos escolhessem corretamente a palavra que melhor se encaixasse com as sílabas que estavam disponibilizadas ao lado, sendo alguma delas a sílaba faltante da palavra; o jogador teria que mover, com o mouse ou com o dedo, a palavra até a

sílaba correta. Como adaptação para a atividade impressa (Figura 4) foi feita uma tabela com as sílabas e abaixo as palavras ordenadas de “a” à “j” com espaços para escrever a sílaba correta. Nessa atividade as palavras utilizadas também foram as mesmas utilizadas no jogo online.

Figura 3

CA__	SA__		PE		NI
ME__NO	SOLTAN		DO		GO
__TOS	RO__		TO		RA
GA__	__DRO		PRA		PO
TRI__	__TO		SA		MA

Enviar Respostas

Figura 4

A habilidade desenvolvida no primeiro jogo foi a de identificação de sílabas iniciais. Enquanto a habilidade desenvolvida no segundo jogo foi de adicionar sílabas faltantes para, então, formar uma palavra. Ambos jogos, ao serem adaptados para o modelo impresso, mantiveram o objetivo principal de desenvolver tais habilidades.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Todos os estudantes tiveram um prazo de uma semana para a realização das atividades da SD, pois a maioria, senão todos, utilizam o aparelho celular dos pais no horário que é disponibilizado para eles, muitas vezes sendo apenas aos finais de semana. Aqueles que receberam material impresso, também tiveram o prazo de uma semana para a devolução das atividades realizadas – entregues na escola - fazendo a troca dessas por novas atividades para a semana. Tivemos acesso somente às respostas dos jogos online daqueles que tiraram print do resultado e que colocaram na plataforma Google Classroom, enquanto os estudantes que receberam o material impresso, ficou a cargo da professora titular recolhê-los na escola; não tivemos acesso a esse material.



4. CONCLUSÕES

Tem-se como conclusão uma grande dificuldade de acompanhamento daqueles que não possuem acesso à internet de qualidade, não podendo participar das atividades do ensino remoto.

Neste período, o professor tem trabalhado muito mais do que no ensino presencial, tentando atender à toda demanda de estudantes com e sem acesso à internet, adaptando suas atividades para um melhor aprendizado dos alunos. Além de muito mais trabalho, o professor nesse momento atual tem sido também aluno, pois lhe é exigido cada dia mais e, sendo assim, tem que ir em busca de conhecimentos que lhe permitam enfrentar um novo contexto educacional. A cobrança passa a ser não só das famílias mas do próprio professor tentando buscar formas diferentes para dar continuidade ao seu papel de educador.

Por fim, gostaríamos de ressaltar que a educação é um direito de todos e a desigualdade no acesso a internet torna esse direito cada vez mais difícil de acontecer.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL. **Constituição da República Federativa do Brasil (1988)**. Brasília, DF: Senado Federal, 1988

MORAIS, Artur Gomes. **Consciência Fonológica na Educação Infantil e no Ciclo de Alfabetização**. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2020.

MORAIS, Artur Gomes. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.