



## O TRABALHO COM JOGOS EM CLASSES DE ALFABETIZAÇÃO NO ENSINO REMOTO

ADRIA FERREIRA TEIXEIRA<sup>1</sup>; EVELIN SILVEIRA DUTRA<sup>2</sup>; GILCEANE CAETANO PORTO<sup>3</sup>

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – adria\_teixeira14@hotmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – evelindutra5@gmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – gilceanep@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Este trabalho apresenta resultados parciais de uma ação do Programa Residência Pedagógica Subprojeto de Alfabetização EDITAL CAPES N° 1/2020, que tem por objetivo aperfeiçoar a formação prática docente nos cursos de licenciatura e promover a imersão dos licenciandos nas escolas de educação básica.

O objetivo deste trabalho é apresentar nossa experiência envolvendo jogos durante as aulas síncronas com uma turma de segundo ano do ensino fundamental de uma escola parceira do Residência Pedagógica núcleo Pedagogia. Consideramos importante destacar que em decorrência da pandemia, as atividades estão sendo desenvolvidas online, porém, poucos alunos entram nas aulas síncronas. Nossa preocupação era não perder estes poucos alunos e fazer com que eles considerassem aquele espaço como um espaço de troca e interação entre a turma e, para além disso, que houvessem atividades significativas, lúdicas e que ajudassem no desenvolvimento da consciência fonológica que é a habilidade de refletir sobre as palavras e suas partes orais. Em relação as atividades lúdicas, MORAIS (2020, p.142) aponta:

Entendemos que a busca por boas situações de ensino, nas quais a ludicidade é elemento inerente (e não apêndice, cosmético ou disfarce), é algo necessário em função de o brincar ser constitutivo da condição de criança, independentemente de sua origem sociocultural ou da época em que nasceu.

Durante o processo de estudo e planejamento, buscamos subsídios no livro “Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização” de MORAIS (2020) e para o desenvolvimento deste trabalho, utilizamos como referências os estudos de MORAIS (2020) e LEÃO (2015).

### 2. METODOLOGIA

Durante nossas reuniões com o grupo do Programa Residência Pedagógica, víhamos discutindo sobre a importância de organizarmos aulas síncronas lúdicas e interativas, tornando-as mais atrativas. Indo de encontro ao que discutíamos, os alunos também demonstravam grande interesse por aulas com jogos e brincadeiras.

Devido ao fato de as atividades das sequências didáticas que nós residentes preparamos para as aulas assíncronas serem postadas via grupos de Facebook e WhatsApp semanalmente, ou através do Google Forms, decidimos separar os encontros síncronos que ocorrem uma vez por semana, com duração de em média uma hora, através da plataforma Google Meet para desenvolvermos atividades



mais lúdicas. Sendo assim, passamos a planejar e desenvolver aulas com leituras de livros que consideramos divertidos e com jogos ou brincadeiras para que os alunos além de interagirem mais com as aulas, pudessem desenvolver habilidades de consciência fonológica. Iremos apresentar e analisar duas atividades que foram desenvolvidas durante encontros síncronos e duas atividades que preparamos para as futuras aulas.

### 3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nosso trabalho iniciou-se no mês de junho com a leitura do “livro Quer brincar de pique-esconde?” De Isabella Carpaneda e Angiolina Bragança, 2006. O texto foi lido por uma de nós residentes durante um encontro síncrono e no decorrer da leitura o livro foi sendo mostrado. Desde então, em cada aula apresentamos um livro e uma atividade. Nesta primeira aula, durante a leitura, os alunos foram interagindo com o texto, este livro mostra diferentes animais e os alunos foram tentando adivinhar os animais que estavam escondidos, quais foram mais fáceis de encontrar e quais os mais difíceis. Em seguida, com o nosso auxílio, os alunos construíram uma lista com os nomes dos animais, e depois foram explorando os nomes, registrando as quantidades de letras e quantidades de sílaba de cada um. Além disso, pintaram a palavra maior, circularam a menor e identificaram os animais cujos nomes iniciavam com a mesma letra e os que terminavam com a mesma letra. Logo após, para finalizar essa atividade, um aluno por vez desenhou um dos animais, e os demais tentavam adivinhar qual era o animal do desenho do colega. Esta brincadeira final foi ótima para finalizar a aula pois os alunos desenharam os animais que haviam trabalhado os nomes durante a atividade e se divertiram e interagiram bastante na tentativa de descobrir qual animal havia sido desenhado pelo colega.

Em uma outra aula, trabalhamos com o livro “Da pequena toupeira que queria saber quem tinha feito cocô na cabeça dela” de Werner Holzwarth, 2009. Neste dia, após os alunos interagirem com o texto, tentando adivinhar qual animal que tinha feito cocô na cabeça da toupeira, realizamos uma atividade denominada jogo do intruso. Primeiramente explicamos as regras do jogo de acordo com cada rodada considerando que: em uma rodada, o animal intruso era o que tinha um nome que não iniciava com a mesma sílaba inicial dos demais, em outra, o animal que não terminava com a mesma sílaba final, em outra, o intruso era o animal que iniciava com a letra inicial diferente dos outros animais e assim fomos criando variações do mesmo jogo, por exemplo: na primeira rodada tinham as palavras “cachorro”, “pomba” e “cavalo”, a palavra intrusa era “pomba” pois era a que tinha a sílaba inicial diferente. Em outra rodada, foram utilizadas as palavras “cavalo”, “capivara” e “camelo” e a palavra intrusa era “capivara” pois nessa rodada a regra era que a palavra intrusa seria a que não terminasse com a mesma sílaba, e assim fomos trabalhando com diferentes nomes. Para iniciar, escrevemos com letras grandes em folhas de ofício, três nomes de diferentes animais, tanto os que apareceram na história, quanto alguns outros. Uma de nós mostrava estas folhas e perguntava qual animal era o intruso e os alunos nos respondiam e falavam o motivo de acordo com a regra da rodada.

Além destas atividades, temos algumas outras planejadas para desenvolvemos nas próximas aulas, como por exemplo o jogo “STOP”. Este jogo funciona da seguinte forma: será preestabelecido um tema por rodada e em cada



rodada será escolhido dois jogadores principais onde um irá falar o alfabeto e o outro irá falar “STOP”. O jogador 1 Irá falar a primeira letra do alfabeto “A” (dessa maneira os alunos irão saber quando começou) e o restante das letras em pensamento. O jogador 2 Irá falar “STOP” (neste momento o jogador 1 irá parar de falar/pensar as letras). O jogador 1 irá comunicar qual letra deverá ser feita a rodada, a partir do tema específico. Exemplo: Tema: Animais, letra sorteada: “S”, animal escolhido: Sapo. Cada aluno deverá fazer seu registro no caderno e compartilhar com a turma. Os registros diferentes marcam 10 pontos e os repetidos marcam 5 pontos. No final de todas as rodadas todos irão somar o total dos pontos.

Além deste jogo, planejamos também o jogo batalha de palavras. Para esta atividade, primeiramente iremos ler o livro “A Dentadura do Seu Mokó” de Thiago Lopes, 2014. Já criamos uma lista com números e cada número representa uma palavra que foi previamente retirada do livro. Para jogar, em duplas os alunos deverão escolher diferentes números e o aluno que escolher o número que representa a palavra com maior quantidade de sílabas ganha a rodada, por exemplo: se o primeiro aluno escolher o número 3 e este número representar a palavra “martelo” e o segundo aluno escolher o número 1 e este número representar a palavra “desentupidor”, o segundo aluno ganha a batalha pois sua palavra tem uma maior quantidade de sílabas.

Conforme LEÃO (2015, p.650), o uso de jogos é um ótimo recurso para se utilizar no processo de alfabetização e letramento pois a partir do lúdico a criança pode demonstrar seus interesses, sua capacidade de resolver problemas e desafios, assim como pode despertar sua imaginação e linguagem comunicativa. Sendo assim, seguiremos por este caminho, utilizando o lúdico tanto em jogos de linguagem, quanto em brincadeiras, como por exemplo a que citamos à cima de descobrir o animal que o colega desenhou.

#### 4. CONCLUSÕES

O trabalho aqui apresentado ainda está em andamento, mas podemos tirar como conclusões que depois que passamos a fazer estas atividades nas aulas síncronas, os alunos passaram a serem mais interativos, tanto com os colegas, quanto com os residentes, pois antes as aulas eram utilizadas mais como espaço de correção de atividades e, com isso, os alunos tinham mais contato com a professora titular. Depois que as aulas passaram a ser mais lúdicas, finalmente surgiu a imagem de uma turma de fato, e, para além disso, conseguimos trabalhar diferentes atividades para contribuir no desenvolvimento de consciência fonológica. Para além disso, também foi possível notar avanços significativos em relação à análise linguística e oralidade. Acreditamos que cada atividade soma no processo de aprendizagem, tanto no quesito alfabetização e letramento quanto na interação social que a ludicidade das aulas proporcionam. Conforme MORAIS (2020, p.142) fala, “ajudar a aprender brincando é respeitar um modo básico de funcionar das crianças”, e, propor um ensino que utilize da ludicidade como elemento essencial é necessário.



## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

CARPANEDA, I.; BRAGANÇA, A. **Quer brincar de pique-esconde?**. São Paulo. FTD Educação, 2006.

HOLZWARTH, W. **Da pequena toupeira que queria saber quem tinha feito cocô na cabeça dela.** São Paulo. Companhia das Letrinhas, 2009.

LEÃO, Marjorie. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de aula de apoio das séries iniciais.** Universidade Estadual Paulista. Assis/Araraquara, 2015. Disponível em: [file:///C:/Users/Win7/Downloads/1001-2842-1-SM%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Win7/Downloads/1001-2842-1-SM%20(1).pdf). Acesso em: 21 jul. 2021.

LOPES, T. **A dentadura do seu Mokó.** São Paulo: Callis, 2014.

MORAIS, A. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização.** Belo Horizonte: Autêntica, 2020.

.