

PROCESSO DE ELABORAÇÃO DO JOGO DE CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA: LABIRINTO DA BRUXA BARATUXA

DIULI ALVES WULFF¹; RAFAEL MENDES²; GILCEANE CAETANO PORTO³

¹Universidade Federal de Pelotas – diulii.alves@gmail.com

² Universidade Federal de Pelotas) – rafaelmendesufpel@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – gilceanep@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho busca relatar o processo de construção do jogo de tabuleiro Labirinto da Bruxa Baratuxa. O jogo foi desenvolvido durante a disciplina Teoria e Prática Pedagógica IV no curso de Licenciatura em Pedagogia na Universidade Federal de Pelotas (UFPEL). A proposta pedagógica do jogo é oferecer desafios lúdicos e dinâmicos que auxiliem no desenvolvimento dos níveis de consciência fonológica de educandos em processo de alfabetização.

A consciência fonológica segundo a autora Soares (2016, p.166) caracteriza-se pela capacidade de focalizar os sons das palavras, dissociando-as de seu significado, e de segmentar as palavras nos sons que a constituem. Nessa perspectiva, o jogo objetiva trabalhar os três níveis de consciência fonológica sendo esses o *lexical*, o *silábico* e o *fonêmico*.

O desenvolvimento da consciência fonológica associa-se à aprendizagem das letras. Inicialmente, a criança aprende que a palavra é a cadeia sonora representada por uma cadeia de letras, e compreende a diferença entre o significante e o significado – *consciência lexical*. Em seguida, a criança torna-se capaz de segmentar a cadeia sonora da palavra em sílabas, e representa as sílabas por conjunto de letras – *consciência silábica*. Finalmente, ela identifica fonemas nas sílabas e os representa por letras – *consciência fonêmica*. (SOARES, 2020; p. 78)

Outrossim, ao considerar que os processos de aprendizagem carecem de significado para que o aprendizado seja efetivo ao educando, compreendeu-se que os jogos são ferramentas interessantes também no ambiente escolar. Segundo o autor Kishimoto (2003):

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos. (KISHIMOTO, 2003 apud BRASIL 2009, p. 37 - 38)

Nesse sentido, o Labirinto da Bruxa Baratuxa, constitui-se por um jogo de trilha, com desafios referentes ao conteúdo de consciência fonológica. Para jogar, o mediador deve entregar uma carta desafio ao jogador, se o mesmo contemplar a atividade lança os dados e avança, caso contrário fica preso no lugar onde está. Ademais, para garantir a autonomia do mediador da partida considerou-se

interessante discriminar os desafios em cores e cada cor possui um objetivo pedagógico diferente.

2. METODOLOGIA

O jogo foi pensado enquanto atividade de avaliação da disciplina Teoria e Prática pedagógica ao longo do semestre. Para a elaboração do trabalho, realizou-se uma pesquisa bibliográfica acerca da temática. Tendo como aporte teórico os autores Soares (2016; 2020), Morais (2012; 2019) e Kishimoto (2003), bem como Manual Didáticos: jogos de Alfabetização do MEC (BRASIL, 2009).

Pensando na heterogeneidade do espaço e em maneiras de garantir a autonomia do educador, fatores imprescindíveis para a proposição de atividades para sala de aula, as cartas-desafio foram discriminadas em sete cores, de forma que cada cor propõem um tipo de desafio destinado a um dos níveis de consciência fonológica. As cartas foram divididas em grupos de dez, para que os desafios fossem variados e dinâmicos facilitando a compreensão do educando. Segundo o Lima (2008, pg.19):

O jogo concebido como atividade de natureza histórica e social incorpora diferentes aspectos da cultura: conhecimentos, valores, habilidades e atitudes, portanto, a sua utilização como recurso pedagógico requer do educador um posicionamento frente às suas possibilidades e limitações.

Posteriormente, o jogo foi ilustrado com a utilização do *software Photoshop*, contendo um tabuleiro com quarenta e nove espaços, um cartão de regras e outro com a legenda das cartas, setenta cartas-desafios e seis cogumelos para identificação dos jogadores. O material foi impresso em folha couché 300 mg e o tabuleiro fixado em papel paraná.

O jogo foi disponibilizado na plataforma google drive para que outros educadores também pudessem utilizá-lo em suas respectivas salas de aula. A proposta de disponibiliza-lo tem como objetivo a democratização da atividade elaborada no curso de Licenciatura em Pedagogia.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao compreender o jogo enquanto recurso didático é importante salientar que o mesmo pertence a um conjunto de fatores que auxilia no processo de aprendizagem. Nesse sentido, o jogo pode ser uma ferramenta aliada aos demais conteúdos auxiliando na reflexão e compreensão. Ao considerar os processos de consciência fonológica ratifica-se que, os mesmos são fundamentais nos processos de compreensão da língua. Segundo Brasil (2009):

“Concebendo que a consciência fonológica é um conjunto de habilidades necessárias, mas não suficientes para que o aprendiz se alfabetize, ao iniciar crianças pequenas em situações que lhes permitam conviver com a escrita alfabética como um sistema notacional, julgamos mais adequado incluir a reflexão fonológica num amplo conjunto de atividades de “reflexão sobre o funcionamento das palavras escritas (MORAIS, 2006)”. Desse modo, os aprendizes, são ajudados a começar a observar certas propriedades do sistema alfabético [...]”. (BRASIL, 2009, p.10)

Considerando os aspectos de pluralidade do ambiente escolar, bem como a necessidade de garantir a autonomia do educador para propor as atividades adequadas ao grupo durante a partida, a jogabilidade foi planejada com foco em sua flexibilidade. Em vista disso, os desafios foram desenvolvidos:

- Amarelas (tamanho de palavras): com o objetivo de trabalhar o nível de consciência fonológica lexical a medida que compara o tamanho da palavra a partir da quantidade de letras, estabelecendo distinção entre significante e significado.
- Laranjas (quantidade de partes orais): à medida que o educando canta as sílabas é capaz de estabelecer a discriminação dessa unidade dentro da palavra, esse desafio tem como objetivo trabalhar o nível de consciência fonológica silábico.
- Verdes (sílabas): esse desafio propõe a análise de sílabas em diferentes posições dentro da palavra e objetiva trabalhar o nível de consciência fonológica silábico.
- Roxas (cria rimas): objetiva trabalhar o nível de consciência fonológica lexical, à medida que chama a atenção para o som da palavra ao invés de sobrepor a atenção ao significado considerando suas possíveis combinações.
- Bordos (trava-línguas): esse desafio contribui significativamente para questões fonoarticulatórias da pronuncia de frases e palavras e auxilia no processo de desenvolvimento do nível de consciência fonológico silábico.
- Azuis (palavra dentro de palavra): trabalha ambos os níveis de consciência fonológica o lexical e o silábico, à medida que distingue o significante do significado enfatizando a importância da sílaba na construção da palavra.
- Rosas (fonemas): objetivam desenvolver o nível de consciência fonológica fonêmico, tendo em vista que seu enfoque está na troca de letras específicas que modificam o significado da palavra, auxiliando no processo de reflexão a respeito do som e de sua importância.

Os desafios foram propostos todos de maneira cantada, com elementos lúdicos e místicos. Ao compreender que o jogo enquanto recurso pedagógico demonstra-se uma ferramenta eficiente e divertida, considera-se que os elementos lúdicos auxiliam no processo de aprendizagem evitando a rigidez do ambiente educacional. Segundo o autor Kishimoto (2003; p.6) “a ausência de pressão do ambiente cria um clima propício para investigações necessárias à solução de problemas. Assim, brincar leva a criança a tornar-se mais flexível e buscar alternativas de ação;”

4. CONCLUSÕES

Portanto, ratifica-se que os processos de aprendizagem se dão de maneiras variadas carecendo de diversos elementos e abordagens para que sejam significativos aos educandos. Nesse sentido, o jogo demonstra-se uma ferramenta interessante no processo de aprendizagem, atuando como recurso pedagógico lúdico e dinâmico.

Compreende-se também que a sala é um ambiente plural onde alunos de diferentes níveis de consciência fonológica aprendem juntos. Nesse aspecto, evidencia-se a necessidade da pluralidade de desafios, afim de contemplar os diferentes processos presentes dentro do ambiente educacional, de forma a garantir a interação social entre os pares e a autonomia do professor mediador.

Outrossim, demonstra-se fundamental desenvolver a consciência fonológica dentro do ambiente escolar, tendo em vista que as habilidades auxiliam no processo de alfabetização, bem como no processo de pensar a respeito da língua.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL, Ministério da Educação. **Manual Didático: Jogos de Alfabetização**. Brasília. MEC/UFPE, 2009. Disponível em:

<<http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/material/28.pdf>>. Acesso em: 22, jun. 2022.

LIMA, José Milton de. **O jogo como recurso pedagógico no contexto educacional**. São Paulo: Cultura Acadêmica: Universidade Estadual Paulista, Pró-Reitoria de Graduação, 2008.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Autêntica, 2019.

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

KISHIMOTO, T. **O jogo e a educação infantil**. KISHIMOTO, T. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2003

SOARES, Magda. **Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016.