

O JOGO COMO ATIVIDADE DIDÁTICA NA PROPOSTA GEEMPIANA DE ALFABETIZAÇÃO

CASSIANA SILVA DE FREITAS¹; GILCEANE CAETANO PORTO²

¹*Universidade Federal de Pelotas – cassi.imagine@gmail.com*

²*Universidade Federal de Pelotas – gilceanep@gmail.com*

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho é a apresentação de um segmento da pesquisa denominada "Estudo sistemático e bibliográfico dos materiais do Grupo de Estudos sobre Educação, Metodologia da Pesquisa e Ação (GEEMPA)", que está sendo desenvolvida pelo Programa de Educação Tutorial - PET Pedagogia, da Universidade Federal de Pelotas (UFPel). O foco central da pesquisa é a realização de um estudo analítico dos trabalhos desenvolvidos e publicados pelo GEEMPA, mergulhando no campo da construção dos conhecimentos teóricos e práticos sobre como se ensina e como se aprende. Este trabalho, em específico, tem como objetivo aprofundar a compreensão do papel do jogo como estratégia pedagógica da proposta de alfabetização do grupo.

O GEEMPA é coordenado pela educadora Esther Pillar Grossi, importante expoente da área da Educação, que vem desenvolvendo inovações pedagógicas em suas pesquisas em sala de aula, junto de professores e outros especialistas desde 1970, ano de fundação do grupo. A autora traz refinamentos teóricos interagindo com outras correntes vigentes de sua época, como o pensamento construtivista de Jean Piaget (1983) e Emilia Ferreiro, que focam no sujeito epistêmico, e destacam o sujeito ativo, aquele que busca ativamente o conhecimento. Também interagem com outras perspectivas como aquele que busca a aquisição do conhecimento; além de autores de outras perspectivas teóricas, como Lev Vygotsky (1994) e sua percepção sobre sujeito social; Henri Wallon (1979) com seus apontamentos para o sujeito plural; Sara Paín (1999) e suas considerações no sujeito que ignora; e Gerard Vergnaud (1996) com suas considerações sobre o sujeito que opera no que é essencial na construção do conceito.

Esther Grossi Inaugurou a abordagem pós-construtivista na Educação, na perspectiva da confluência desses pensamentos direcionados para a prática pedagógica, lançando em 1990 a trilogia "Didáticas da Alfabetização" (2018, 2011a, 2011b). Nestes livros, estão presentes os princípios desse novo ponto de vista teórico, a partir da caracterização de cada nível psicogenético, suas performances, exemplos de escritas, orientações didáticas de situações de sala de aula e atividades de acordo com o processo do aluno.

A didática, a partir da leitura de Grossi, se refere aos níveis psicogenéticos presentes no interior da sala de aula, no âmbito dos eixos da leitura e escrita de letras, palavras e textos, exemplificados a partir dos materiais propostos na trilogia. Esses recursos pretendiam responder questões práticas deixadas pelas contribuições dos trabalhos de Emilia Ferreiro sobre a psicogênese da língua escrita.

O trabalho de Grossi (2018, 2011a, 2011b) busca evidenciar como o jogo, ao ser integrado às atividades propostas, contribui para a construção do

conhecimento e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças de classes populares, superando os desafios impostos pelo contexto social e cultural desses alunos. A pesquisa também busca estabelecer uma relação entre a teoria e a prática pedagógica, analisando como os fundamentos teóricos que sustentam a proposta do GEEMPA se manifestam nas atividades lúdicas. Visa contribuir para a formação e capacitação dos professores para o domínio dos conhecimentos relacionados à teoria do processo cognitivo e para saber agir de modo a não dar prosseguimento ao processo de exclusão da escola que a não aprendizagem da leitura e da escrita nos primeiros anos da escolarização, vem construindo.

A partir disso, este trabalho analisa a trilogia de Grossi (2018, 2011a, 2011b), com o intuito de mapear os jogos propostos pela autora em cada um dos volumes, categorizando-os, para assim possibilitar uma análise dos usos e contribuições pedagógicas presentes nas obras - buscando assim contribuir com as reflexões sobre o uso de estratégias pós-construtivistas no processo de alfabetização.

2. METODOLOGIA

Como estratégia metodológica, se utilizou de recursos quantitativos e qualitativos. O primeiro passo, foi a revisão bibliográfica das obras que compõem as Didáticas da Alfabetização: Didática do Nível pré-silábico (2018), Didática do nível silábico (2011a) e Didática do Nível Alfabetico (2011b). A leitura do material de maneira crítica possibilitou a percepção que embasaria a proposta do projeto, tal qual possibilidades de pesquisa.

A partir disso, se definiram categorias para os jogos propostos pela autora, usando como base as contribuições sobre análise de conteúdo em Bardin (1977). As categorias foram definidas pela autora da pesquisa a partir da leitura, não existindo *a priori*. O uso de categorias buscou sistematizar de maneira específica, quantas e quais estratégias foram sendo pensadas por Grossi em sua obra. Isso não apenas facilitou a análise posterior, como foi um exercício de releitura da obra, com atenção especial nos jogos e nas suas possíveis utilizações em sala de aula.

Por fim, com as categorias definidas, os jogos foram enquadrados em cada uma delas. Essa etapa, para além do fim ilustrativo das descobertas, também é de importância para a análise dos resultados e percepção de tendências. Esse processo possibilitou perceber tendências pensadas para cada um dos níveis da alfabetização, abordadas nos volumes - além de reflexões sobre uso contextual de cada recurso pedagógico.

3. RESULTADOS E DISCUSSÃO

A proposta do GEEMPA, ao integrar os jogos em suas práticas pedagógicas, demonstra uma profunda compreensão da importância do aspecto lúdico e do aspecto social no processo de alfabetização. A análise dos jogos didáticos presentes na trilogia de Grossi permitiu o estabelecimento de categorias que evidenciam a importância do professor alfabetizador estar qualificado para o domínio dos conhecimentos relacionados à teoria do processo cognitivo, e dos direitos de aprendizagem relativos à língua escrita, importantes suportes para aplicação da didática em sua sala de aula. As categorias identificadas foram: i)

jogos com o nome próprio; ii) jogos sobre letras; iii) jogo sobre sílabas e palavras; e iv) jogos matemáticos.

Os jogos propostos para os três níveis didáticos exploraram as diferentes propriedades do sistema de escrita alfabetico e contemplam os quatro eixos de ensino: a leitura, a produção escrita, a oralidade e a análise linguística. Para além dos aspectos da alfabetização, o material explora didáticas que permitem potencializar diferentes aprendizagens a nível da formação integral do indivíduo, propiciando o desenvolvimento de habilidades socioemocionais de cooperação, empatia e comunicação. Um exemplo disso, é a noção sobre o “saber perder” e o “saber ganhar”, possibilitando que se reflita em sala de aula a importância da perda como uma aprendizagem.

Além disso, os jogos, que são alicerçados em uma sólida fundamentação teórica, são cuidadosamente contextualizados para que os alunos estabeleçam conexões significativas entre os conhecimentos escolares e suas experiências de vida. A partir de situações reais e relevantes, como a escolha coletiva de livros ou a exploração de temas do cotidiano, os jogos do GEEMPA promovem uma aprendizagem ativa e significativa. Essa abordagem, que se mantém fiel aos princípios do GEEMPA ao longo dos anos, é constantemente atualizada e enriquecida por novas perspectivas teóricas, contribuindo para a formação de cidadãos críticos e capazes de enfrentar os desafios da sociedade contemporânea.

Toda a construção teórica da autora busca possibilitar uma aproximação mais lúdica com situações cotidianas, propiciando a experiência do aluno com recursos culturais e assim possibilitar que ele, apoiado nestes recursos, possa construir estruturas operatórias do pensamento. Essa proposta representa um desafio para os profissionais da educação, que precisam romper com estereótipos e preconceitos sobre as aprendizagens de crianças de camadas populares, tanto no âmbito da família quanto no âmbito da escola pública, impedindo a alfabetização de uma parcela das crianças brasileiras.

Os jogos analisados neste trabalho, disponibilizados pela Esther, presenteiam os professores da rede pública com aparatos, técnicas e ferramentas para auxiliar suas práticas cotidianas de ensino de acordo com os aspectos teóricos da proposta "geempiana", reconhecendo a importância da ampliação a compreensão, por parte dos professores, do papel da escola e da educação em uma sociedade de classes, possibilitando que eles possam vir a refletir, a ampliar seus estudos e a elaborar novas estratégias de ação que possibilitem a construção de um processo de ensino que leve em consideração o contexto social dos alunos.

4. CONCLUSÕES

A análise possibilitou mapear e refletir sobre as contribuições da trilogia "Didáticas da Alfabetização". As obras expõem uma série de recursos pedagógicos que buscam aproximar a realidade dos alunos, de seus desenvolvimentos frente a cada etapa de alfabetização. Considerando a essencialidade da compreensão do contexto social de cada aluno, é importante ressaltar o caráter fundamental das contribuições da professora alfabetizadora Esther Pillar Grossi e suas obras para o contexto educacional, com seu enfoque em estudos sobre a aquisição da leitura e escrita, sugestões de planejamento de atividades e jogos para serem trabalhados em sala de aula, tornando as aulas

mais prazerosas, com ambiente mais atrativo e que incentiva a participação e envolvimento dos alunos, com recursos necessários para que alfabetização aconteça.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 1977.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

GROSSI, Esther Pillar. **Didática da Alfabetização Vol. I: Didática dos níveis pré-silábicos**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, ed. 10, 2018.

GROSSI, Esther Pillar. **Didática da Alfabetização Vol. II: Didática do nível silábico**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, ed. 11, 2011a.

GROSSI, Esther Pillar. **Didática da Alfabetização Vol. III: Didática do nível alfabetico**. Rio de Janeiro: Paz & Terra, ed. 9, 2011b.

PAÍN, S. (1999). **A função da ignorância**. (Flores, M. E. V. Trad.). Porto Alegre: Editora Artes Médicas Sul Ltda.

PIAGET, J. **A epistemologia genética**. São Paulo: Abril Cultural, 1983.

VERGNAUD, G. A Teoria dos Campos Conceituais. In: BRUN, J. **Evolução das relações entre a Psicologia do Desenvolvimento Cognitivo e a Didática da Matemática**. Editora: Instituto Piaget. Lisboa, 1996c.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WALLON, H. **Psicologia e educação da criança**. Lisboa: Editorial Veiga, 1979.