

AS TERÇAS NÓS JOGAMOS: A RECOMPOSIÇÃO DE APRENDIZAGENS NA ALFABETIZAÇÃO

AMAURI LUDWIG LOPES¹; MARA CRISTINA CAIPU MENDES²; BRUNA MESQUITA LAMAS³; GILCEANE CAETANO PORTO⁴

¹Universidade Federal de Pelotas — amauryludwyg@gmail.com

²Universidade Federal de Pelotas - mara.caipu48@gmail.com

³Universidade Federal de Pelotas – brunalamas09@gmail.com

⁴Universidade Federal de Pelotas – gilceanep@gmail.com

1. INTRODUÇÃO

A pandemia de Covid 19 gerou um forte impacto no processo de escolarização de todos os estudantes. Desafios como a falta de atenção das crianças e a falta de estrutura para acompanhar aulas on-line produziu lacunas no processo de aprendizagem de vários estudantes (Melo; Tassoni, 2024).

Diante deste cenário, este trabalho tem como propósito relatar a ação de extensão do PET Pedagogia em uma escola municipal de Pelotas. O Programa de Educação Tutorial (PET- Pedagogia), é um grupo composto por estudantes e docentes do ensino superior de todo país que acreditam que a pesquisa, ensino e extensão são indissociáveis, portanto devem andar juntas (BRASIL, [s.d.]).

Ação essa que oferta oficinas para escolas públicas por reconhecermos a importância do vínculo entre universidade e escola pública, bem como contribui com as práticas pedagógicas dos professores alfabetizadores.

A garantia da alfabetização para todas as crianças brasileiras é um desafio histórico e complexo, intensificado durante a pandemia devido às desigualdades econômicas, sociais e étnico-raciais que marcam o Brasil, prejudicando o acesso a uma educação de qualidade para crianças e adolescentes. Embora a pandemia de Covid-19 tenha impactado a educação globalmente, no Brasil a situação foi especialmente grave, com muitos estudantes sem acesso ao ensino remoto por falta de internet ou dispositivos digitais, além do longo período de fechamento das escolas. Destaca-se também a ausência de políticas educacionais efetivas por parte do governo federal, que deixou às famílias e educadores a responsabilidade de criar iniciativas para manter o vínculo com os estudantes e prevenir o abandono escolar (Melo; Tassoni, 2024).

Nesse contexto, é importante apresentar a estrutura da escola e o perfil dos alunos envolvidos. Trata-se de uma escola municipal de porte médio, localizada na periferia de Pelotas e atende jovens desde o primeiro até o nono ano do ensino fundamental. Os jovens que foram atendidos tinham entre 13 e 14 anos, todos moradores locais, dentre esses um com laudo de Hiperatividade, TDHA (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade) e outro TEA (Transtorno do Espectro Autista) nível um de suporte. Todos os estudantes estão cursando entre o 6º e 7º ano e ainda não consolidaram o processo de alfabetização. A seguir, apresentamos a metodologia para o desenvolvimento da ação.

2. METODOLOGIA

O grupo PET Pedagogia foi contatado para contribuir no processo de alfabetização das crianças tendo em vista que algumas professoras da escola fizeram foram sujeitos de uma pesquisa nacional que teve por objetivo

compreender o processo de alfabetização durante a pandemia. A pesquisa intitulada Retratos da alfabetização na pandemia da covid-19: resultados de uma pesquisa em rede coordenada localmente pela orientadora do trabalho. O grupo PET Pedagogia entendeu seu papel social, se disponibilizou, e começamos a planejar. Definimos que as atividades seriam desenvolvidas duas vezes na semana, uma dupla de estudantes às terças e outra dupla às quintas,. Foram atendidos 12 alunos do 6º e 7º ano (no turno da tarde), com uma defasagem de aprendizado, decorrido da pandemia de Covid 19, alguns não estavam alfabetizados e outros apresentavam muita dificuldade na leitura e na escrita.

Começamos os trabalhos em maio. Cada encontro teve a duração de duas horas. Neste trabalho serão relatadas as ações desenvolvidas nas terças-feiras, seguindo uma estrutura composta por três momentos: apresentação do jogo e leitura coletiva das regras; aplicação do jogo com mediação pedagógica; atividades escritas para ajudar os estudantes a sistematizar o que foi aprendido durante os jogos.

3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

Durante o desenvolvimento do projeto, os jogos foram utilizados como estratégias didáticas que, ao serem mediados com intencionalidade, contribuem para fortalecer habilidades essenciais ao processo de alfabetização.

O jogar na escola proporciona a vivência do grupo, proporciona viver juntos, respeitando as regras do jogo, respeitando uns aos outros em suas opiniões, em seus tempos de aprendizagem: respeito, solidariedade, compreensão das possibilidades do outro. (FRADE et al., 2018, p. 11)

Escolhemos trabalhar com a Caixa Amarela do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) nas primeiras semanas. Trata-se de “uma caixa composta por 10 jogos, todos dedicados ao processo de alfabetização” (BRASIL, 2012, p. 36) que o Ministério da Educação (MEC) distribuiu para todas as escolas públicas em 2012 (BRASIL, 2012).

Diversos jogos da caixa amarela foram selecionados para desenvolver a consciência fonológica e o domínio do sistema alfabético. O Bingo da Letra Inicial ajudou no reconhecimento das letras, na identificação de fonemas iniciais, a correspondência grafofônica e a comparação de palavras com sons semelhantes. O jogo “Mais uma” contribui para a consciência de rimas, unidades sonoras e semelhanças sonoras finais. O “Palavra dentro da palavra” visa segmentar palavras, identificando partes sonoras iguais em palavras diferentes. O “Troca Letras” trabalha o impacto da substituição de letras na formação de novas palavras e a relação fonema-grafema. O “Bingo dos sons iniciais” enfatiza a aliteração e a sílaba como unidade fonológica, enquanto o “Caça-rimas” reforça a manipulação de sons e a correspondência grafofônica. O “Quem escreve sou eu” consolida a escrita fluente, e o “Batalha de Palavras” foca na segmentação silábica e comparação de palavras.

Além desses jogos do PNAIC utilizamos outros jogos que tínhamos à disposição como, o “Formando palavras” que trabalha a relação grafema-fonema e a autonomia na escrita por deixar o aluno manipular as letras e ir formando palavras. O “Vira letras”, escolhido por desenvolver a consciência fonêmica, a manipulação de sons e a ampliação do vocabulário.

Como afirma Frade et al. (2018, p. 86), “o desafio do professor é pensar em estratégias distintas que possam atingir a cada um e proporcionar a evolução das habilidades que precisam desenvolver, cada um em seu tempo”, o que reforça a importância da diversidade de jogos e propostas utilizadas.

Enquanto jogávamos era um momento de nos conectarmos com os alunos e perceber as dificuldades em reconhecer letras, formar e contar sílabas, formar palavras e ler. As atividades lúdicas criaram um ambiente propício ao aprendizado, pois os alunos se mostraram engajados e atentos, o que os levou a se beneficiar de uma abordagem menos formal em comparação com o contexto da sala de aula. Foi comum ouvirmos — prefiro ficar aqui do que na aula. — Vocês vem semana que vem? Né?

Ao aplicarmos as atividades para consolidar o que havia sido trabalhado nos jogos nós enfrentamos dificuldades em motivá-los a fazer os exercícios, ouvíamos coisas como “eu não sei”, “eu não sei as letra”, neste momento era hora de dar atenção individual para os que tinham mais dificuldade, explicando os nomes e os sons das letras e fazendo relações que os levassem a compreensão. Quando os alunos tinham dificuldade com uma sílaba nós líamos para eles. Havia momentos que os alunos brigavam como por exemplo: Eles brigaram para decidir quem tinha contado as sílabas corretamente, utilizamos esse conflito para correção coletiva de uma das atividades —Vamos lá! Olhem aqui, vamos contar as sílabas juntos.

Um problema que enfrentamos na prática foi a baixa frequência escolar, geralmente nós tínhamos quatro ou cinco alunos em sala, com o máximo sendo de seis alunos e o mínimo um.

Os impactos gerados à comunidade ainda estão sendo observados à medida que os jovens avançam na aquisição da língua escrita. Foi notada a diminuição de comentários depreciativos, acreditamos que houve uma melhora na autoestima dos alunos junto a pequenos avanços na escrita. A baixa frequência dos participantes afetou negativamente os resultados, porém os alunos mais frequentes mostram avanços principalmente na escrita. Já no que se refere ao impacto na formação dos bolsistas, destacamos a vivência antecipada em sala de aula pois permitiu um contato direto com o cotidiano da escola na posição de docente, favorecendo a compreensão de aspectos fundamentais da profissão, tais como os desafios relacionados à mediação de conflitos, infrequência dos alunos, e à elaboração de atividades didáticas adequadas às necessidades da turma.

4. CONSIDERAÇÕES

Até o recesso de julho, foi observado que houve um pequeno avanço na leitura e na escrita. Notamos também que ao utilizar jogos pedagógicos em sala de aula conseguimos capturar e manter a atenção dos alunos. A ludicidade, neste contexto, demonstrou-se uma forte aliada no processo de recomposição das aprendizagens e no resgate da autoestima dos participantes que estavam fragilizados após o período pandêmico.

Pretendemos continuar com esse projeto de extensão pois acreditamos que ele contribui não apenas para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos atendidos e também para a formação dos graduandos, ao proporcionar experiências que aprofundam a compreensão da prática docente em contextos reais.

5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

MELO, Raimunda Alves; TASSONI, Elvira Cristina Martins. Desafios de alfabetizadoras no pós-pandemia. **Revista Retratos da Escola**, Brasília, v. 18, n. 40, p. 81-97, jan./abr. 2024. Disponível em: <http://retratosdaescola.emnuvens.com.br/rde/article/view/1969>. Acesso em: 05 ago. 2025. <https://doi.org/10.22420/rde.v18i40.1969>.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva et al. **Tecnologias digitais na alfabetização [recurso eletrônico]: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita**. Belo Horizonte: UFMG/FaE/Ceale, 2018. 136 p. ISBN 978-85-8007-120-7.

BRASIL. Ministério da Educação. **PET – Programa de Educação Tutorial**. Portal MEC, [s.d.]. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/pet/pet>. Acesso em: 2025. 30 jul.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: jogos de alfabetização – caderno de formação**. Brasília: MEC/SEB, 2012.