

O uso da caixa de jogos do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) nos anos iniciais do Ensino Fundamental

Aline Matias Maciel

Universidade Federal Rural de Pernambuco / Unidade Acadêmica de Garanhuns
alinemaci13@hotmail.com

Maria Vitória de Freitas Pereira

Universidade Federal Rural de Pernambuco / Unidade Acadêmica de Garanhuns
mariavitoriaasd@hotmail.com

Valéria da Silva Conceição

Universidade Federal Rural de Pernambuco / Unidade Acadêmica de Garanhuns
vall_conceicao22@hotmail.com

Resumo: O presente artigo tem como objetivo identificar o uso dos jogos didáticos de alfabetização distribuídos pelo Ministério da Educação, para as turmas do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Os dados foram obtidos por meio de entrevistas realizadas com quatro professoras do município de Jucati-PE. A utilização das entrevistas semiestruturadas nos permitiram compreender a visão dos professores acerca do uso deste material em sala de aula, se obtiveram formação sobre como utilizá-los, quais as contribuições para a aprendizagem dos alunos e a importância da caixa de jogos como elemento facilitador do processo de ensino e aprendizagem, que visa auxiliar no processo de alfabetização.

Palavras-chave: Jogos. Materiais didáticos. Alfabetização. Letramento.

Use Study Center sets box in Education and Language (CEEL) in the early years of elementary school

Abstract: This article aims to identify the use of educational games literacy distributed by the Ministry of Education, for the courses of the 1st to 3rd year of elementary school. Data were obtained through interviews with four teachers of Jucati-PE municipality. The use of semi-structured interviews allowed us to understand the vision of the teachers about the use of this material in the classroom, were obtained training on how to use them, which contributions to student learning and the importance of the game box as a facilitator of teaching and learning, which aims to assist in the literacy process.

Keywords: Games. Teaching materials. Literacy. Literacy.

1. INTRODUÇÃO

O artigo aborda o uso de materiais disponibilizados pelo Ministério de Educação (MEC), especificamente a caixa de jogos de alfabetização elaborado pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), pelo fato de ser um material que foi distribuído recentemente nas escolas e não existirem ainda muitos estudos acerca de sua utilização.

A partir disso, o propósito foi identificar como ocorria a utilização desse recurso sobre o olhar de professoras que afirmavam utilizar este material em sala de aula e como o mesmo podia auxiliar no processo de ensino e aprendizagem, de forma a orientar o trabalho pedagógico no processo de alfabetização em sala de aula.

Para tanto, utilizamos a entrevista semiestruturada como forma de coleta de dados, na qual teve a colaboração de quatro professoras dos anos iniciais do Ensino Fundamental, do município de Jucati-PE.

Como aporte teórico utilizamos os seguintes autores, Soares (2004), Ferreiro (1991), Morais (2012), Kishimoto (2008), Ide (2008), Huizinga (1993), Freire (1996) e o Manual Didático dos Jogos de Alfabetização (2009).

ALFABETIZAÇÃO NA PERSPECTIVA DO LETRAMENTO: DESAFIOS E POSSIBILIDADES

Atualmente se encontra em discussão a prática de alfabetização e letramento, devido às várias pesquisas e estudos em áreas como a sociolinguística, a psicologia, a linguística, buscando, assim, contribuições para melhor compreensão desse processo. A alfabetização apresenta duas dimensões que precisam ser trabalhadas na escola: a da apropriação do Sistema de Escrita Alfabético (SEA) e a do Letramento entendido como capacidade de usar a leitura e a escrita em situações sociais diversas (SOARES, 2004).

A dimensão da apropriação do SEA deve ocorrer de forma pontual, possuindo início, meio e fim, ou seja, essa apropriação dar-se-á seguindo uma sequência lógica e de forma processual, na construção das palavras a partir de frases, sílabas e letras, trabalhando as suas estruturas e sua compreensão, processo que precisa acontecer de forma contextualizada, possuindo significado para os alunos.

As habilidades devem ser trabalhadas de forma que permitam desenvolver o domínio do sistema de escrita alfabética, levando em consideração os aspectos idiossincráticos dos sujeitos, no qual cada criança possui um conhecimento diferente, onde ela vai realizar as associações entre fonemas e grafemas, por exemplo, a partir de suas experiências e vivências.

Dessa forma, enxergar o aluno como um sujeito ativo no processo de aprendizagem é fundamental. De acordo com Ferreiro (1991, p. 213):

A criança recebe informação do meio, que são sempre processadas no nível intelectual. Alguns dados são assimilados, outros modificados, sofrendo uma assimilação deformada em função das concepções da criança e, por último, existem dados que são simplesmente desconsiderados.

Compreender o desenvolvimento da criança como um ser ativo, que reflete e que não deve apenas aprender por repetição e memorização vai dar subsídios para que as aulas possam fazer parte do contexto das crianças e despertem seu interesse e conseqüentemente seu aprendizado. As crianças já chegam à escola com conhecimentos adquiridos no ambiente familiar, social, assim a escola deve respeitar esses conhecimentos, usando-o como ponte para o aprendizado do conhecimento formal.

O conceito de letramento advindo de Soares (2004) é um componente no processo de alfabetização que vai dar subsídios para que o aluno possa compreender as práticas sociais a partir do uso do sistema de escrita alfabética, estando presente ao longo da vida do indivíduo.

A alfabetização e o letramento são ações distintas, mas que devem ocorrer de maneira indissociável, pois se complementam nas práticas diárias em sala de aula, contribuindo para uma aprendizagem que valoriza as práticas sociais, possuindo assim significados para os alunos, valorizando suas vivências.

Dessa forma, não existe um sujeito iletrado, mas sujeitos que possuem um baixo nível de letramento, como por exemplo, quando uma pessoa consegue identificar marcas de produtos pelo logotipo, mas não possui uma compreensão, uma abstração do significado desse logotipo. Segundo Soares (2004, p. 97):

É necessário reconhecer que alfabetização – entendida como a aquisição do sistema convencional de escrita – distingue-se de letramento – entendido como o desenvolvimento de comportamentos e habilidades de uso competente da leitura e da escrita em práticas sociais: distinguem-se tanto em relação aos objetos de conhecimento quanto em relação aos processos cognitivos e linguísticos de aprendizagem e, portanto, também de ensino desses diferentes objetos.

Essa concepção de alfabetização e de letramento deve estar presente nas escolas para que os professores compreendam essa forma de enxergar a alfabetização de maneira contextualizada e não continuem utilizando os métodos tradicionais, por exemplo, voltando aos tempos da cartilha, mas compreendam que o ensino pautado na memorização, na repetição não gera uma aprendizagem significativa e sim uma mera reprodução.

De acordo com Morais (2012) existem algumas propriedades que o aluno precisa construir para se tornar alfabetizado, tais como entender que se escreve com letras que são diferentes de números e que não podem ser inventadas, existindo assim, para tanto um número de letras específico para cada palavra, que as letras possuem formatos diferentes e que devido a esse formato a palavra também é diferente, como por exemplo, as palavras ‘mala’, ‘bala’, ‘gato’, ‘pato’, ‘bolo’, ‘tolo’, ‘barato’, ‘barata’ etc.

Como também o som da palavra e o sentido da mesma se modificam, as letras possuem valores sonoros fixos, usam-se também acentos que modificam o som e a tonicidade das letras ou sílabas, podem variar de combinação entre consoante e vogal, mas todas as sílabas das palavras possuem no mínimo uma vogal.

Tais conceitos são importantes que o professor trabalhe em sala de aula para que o aluno possa compreender que o sistema de escrita alfabética possui regras que organizam a sua utilização de maneira a facilitar a utilização da língua portuguesa entre aqueles que se comunicam através da mesma.

Não basta somente decorar essas regras, é necessário que o professor dê subsídios para que o aluno possa vir a refletir sobre tais propriedades, identificando a presença dessas regras no seu cotidiano.

O desenvolvimento da consciência fonológica também é de suma importância para a apropriação do SEA pelo aluno. De acordo com Morais (2012), a consciência fonológica é um

conjunto de habilidades que trabalha as unidades sonoras das palavras. Ela se desenvolve a partir de vários contextos, como na escola, no espaço familiar, ou seja, onde a criança possui interação com outras pessoas através da fala. A partir dessas situações, a criança vai construindo habilidades que possibilitam a reflexão das palavras, principalmente no que diz respeito à relação fonema e grafema.

Nesse desenvolvimento da consciência fonológica as crianças descobrem que existem palavras dentro de outras palavras, quando ela consegue identificar palavras que se iniciam com sons parecidos, como também identificar quando as palavras terminam com os sons parecidos ou mesmo som, percebendo, por exemplo que o **Ge** de **Gelatina** é o mesmo **Ge** de **Geladeira**.

Na escola é necessário a existência de momentos que estimulem o desenvolvimento da consciência fonológica, por meio de cantigas, de parlendas, de poemas, trava-línguas e dos jogos, de maneira a possibilitar situações que favoreçam esse desenvolvimento da compreensão do sistema de escrita alfabética através da ludicidade.

Assim, não só o processo de alfabetização, mas também de letramento, são contemplados, visto que tais práticas refletem e também consideram as vivências, as práticas sociais dos sujeitos na comunidade em que a escola está inserida.

3. OS JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO E A LUDICIDADE

O processo de alfabetização se dá quando os alunos se tornam capazes de compreender o sistema notacional e por isso também conseguem ler e escrever palavras (mesmo com dificuldades), às vezes, frases. Como um auxiliador nesse processo, o professor pode usar os jogos didáticos como recursos, que além de tornarem a aula mais dinâmica, auxiliam no processo de ensino e aprendizagem de forma lúdica.

Um destes recursos distribuídos pelo Ministério da Educação (MEC) é caixa de jogos desenvolvida pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL).¹

¹ Site para download: <http://www.portalceel.com.br/materiaapoio/#>.

Figura 1: Caixa de Jogos do CEEL

Fonte: <http://portaldoprofessor.mec.gov.br/fichaTecnicaAula.html?aula=49126>.

O Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) é um núcleo de pesquisa e extensão da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) que desenvolve atividades com foco na melhoria da Educação Básica em escolas públicas e particulares. Dentre suas atividades desenvolve ações como a de formação continuada, com o objetivo de auxiliar os professores em suas práticas pedagógicas e fazê-los refletir sobre sua atuação, de forma a contemplar a aprendizagem significativa dos alunos.

Para que os alunos tivessem uma maior compreensão do sistema de escrita alfabética, o CEEL desenvolveu uma coleção de jogos voltados para a área de Alfabetização, no que diz respeito ao processo de apropriação do sistema de escrita.

3.1 A LUDICIDADE COMO FACILITADORA DA APRENDIZAGEM

Os jogos, além de possibilitarem que os alunos aprendam de maneira divertida, também ajudam no desenvolvimento social através da convivência, de trabalhos em grupo, aprendendo a dividir, respeitar os colegas, compreenderem que não podem ganhar sempre, desenvolver mais autonomia na construção do seu conhecimento e, principalmente, que se apropriem do sistema alfabético de escrita. Segundo Huizinga (1993, p. 29):

O jogo é uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e de espaço, seguindo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e de alegria e de uma consciência de ser diferente da "vida cotidiana".

Os jogos educativos auxiliam a prática docente como elementos que possibilitam o desenvolvimento intelectual e social dos alunos. Pode ser usado como estratégia que venha a convergir com os conteúdos curriculares para que os alunos tenham uma maior compreensão do que está sendo aplicado em sala de aula através de algo concreto, palpável, demonstrando que o conhecimento não é algo distante e abstrato, mas algo que está perto e que pode ser tocado e vivenciado todos os dias.

É necessário que o professor venha a atuar como mediador entre o aluno e o objeto de conhecimento, de forma que selecione os materiais, os recursos que realmente contemplem os conteúdos, temas e conhecimentos trabalhados na sala de aula e não apenas disponibilizar os jogos para que as crianças brinquem por brincar, sem objetivos.

3.2. A CAIXA DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO

A caixa de jogos distribuída pelo MEC é composta por 10 jogos voltados para a alfabetização, são eles: *Bingo dos sons iniciais*, *Caça rimas*, *Dado sonoro*, *Trinca mágica*, *Batalha de palavras*, *Mais uma*, *Troca letras*, *Bingo da letra inicial*, *Palavra dentro de palavra* e *Quem escreve sou eu*, além das orientações didáticas e das instruções dos jogos.

A tabela a seguir apresenta os jogos e seus respectivos objetivos:

Nome do Jogo	Objetivos didáticos
Bingo dos Sons Iniciais	<ul style="list-style-type: none"> - compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente; - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais); - perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; - identificar a sílaba como unidade fonológica; - desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração

	dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração) (p.30)
Caça-Rimas	<ul style="list-style-type: none"> - compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; - perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final; - desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas; - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras. (p.36)
Dado Sonoro	<ul style="list-style-type: none"> - compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; - perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; identificar a sílaba como unidade fonológica; - identificar a sílaba como unidade das palavras orais; - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras - desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração); - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras. (p.40)
Trinca Mágica	<ul style="list-style-type: none"> - compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; - perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final; - desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas; - comparar palavras quanto às semelhanças sonoras. (p.45)
Batalha de Palavras	<ul style="list-style-type: none"> - compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores; - identificar a sílaba como unidade fonológica; - segmentar palavras em sílabas; - comparar palavras quanto ao número de sílabas. (p.49)
Mais Uma	<ul style="list-style-type: none"> - compreender que as sílabas são formadas por unidades menores e que, a cada fonema, corresponde uma letra ou conjunto de letras (dígrafos); - compreender que as sílabas variam quanto ao número de letras; - compreender que, se acrescentarmos uma letra em uma palavra, esta é transformada em outra palavra; - compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda - direita; - comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas; - conhecer as letras do alfabeto e seus nomes. (p.53)

Troca Letras	<ul style="list-style-type: none"> - conhecer as letras do alfabeto e seus nomes; - compreender que as sílabas são formadas por unidades menores; - compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos); - compreender que, se trocarmos uma letra, transformamos uma palavra em outra palavra; - compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita; - comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas; - estabelecer correspondência grafofônica. (p.58)
Bingo Letra Inicial	<ul style="list-style-type: none"> - conhecer o nome das letras do alfabeto; - compreender que as sílabas são formadas por unidades menores; - compreender que, via de regra, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos); - identificar o fonema inicial das palavras; - estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial); - comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes; - perceber que palavras que possuem uma mesma seqüência de sons tendem a ser escritas com a mesma seqüência de letras. (p.62)
Palavra dentro de Palavra	<ul style="list-style-type: none"> - compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores; - perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; - compreender que uma seqüência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras; - segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras. (p.66)
Quem escreve sou eu	<ul style="list-style-type: none"> - consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo as letras e suas correspondências sonoras; - escrever palavras com fluência, mobilizando, com rapidez, o repertório de correspondências grafofônicas já construído. (p.71)

Fonte: Manual Didático dos Jogos de Alfabetização (2009, p. 30-74).

Em 2001, o Ministério da Educação distribuiu para as escolas brasileiras esse conjunto de jogos destinados à alfabetização. Em 2013, tais materiais foram destinados pelo MEC aos sistemas que aderiram ao Pacto para Alfabetização.

Os jogos de alfabetização desenvolvidos pelo CEEL atuam justamente na exploração das dimensões sonoras das palavras, buscando a sua reflexão possibilitando que as crianças entendam que para aprender a escrever é preciso refletir sobre os sons, entender as diferenças e semelhanças sonoras das palavras, ler com fluência, conhecer as letras do alfabeto, como por exemplo, no jogo *Bingo dos Sons Iniciais* que possibilita o jogador compreender que as palavras podem possuir o mesmo som inicial, mas que a sua grafia é diferente, como as palavras Jaca-Javali, Orelha-Ovelha, Caverna-Capacete, Dentista-Dentadura, Banco-Bandeja, entre outras.

Os professores do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental recebem formação continuada presencial para utilizar esse material, para que possam vivenciar os jogos em sala de aula.

É importante que o professor conheça as capacidades e dificuldades dos seus alunos para que utilize esses jogos de maneira que realmente auxiliem na aprendizagem e que deve ser usado como complemento aos conteúdos apresentados em sala de aula. O uso, portanto, precisa ter uma finalidade e não ser usado apenas para passar o tempo ou para que as crianças se distraiam por não apresentarem bom comportamento, por exemplo. Ide (2008, p. 96) afirma que:

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçam-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocional. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente.

As crianças gostam de desafios e quando elas os encontram, sentem-se motivadas a resolvê-los e isso os jogos proporcionam, sejam nos esportes ou pelo raciocínio lógico. A melhor parte está em como buscar soluções para esses desafios por meio de estratégias, trabalhos coletivos e quando as crianças pensam que estão brincando, se divertindo, realmente elas estão, mas existe um objetivo maior que é fazer com que os alunos apreendam conceitos e que os levem a resolver mais adiante outros desafios.

4. METODOLOGIA

Para identificar o uso dessa caixa de jogos na prática dos professores que afirmavam utilizar esse material dentro da sala de aula e como o mesmo podia auxiliar no processo de ensino e aprendizagem foram realizadas entrevistas semiestruturadas com quatro professoras, do 1º ao 3º ano, do Ensino Fundamental da Rede Pública de ensino do Município de Jucati-PE.

5. RESULTADOS

5.1 O QUE DIZEM OS PROFESSORES SOBRE O USO DA CAIXA DE JOGOS DO CEEL EM SALA DE AULA?

A partir da entrevista foi possível constatar que todas as professoras possuíam conhecimento sobre a caixa de jogos e do que a mesma é composta. As professoras citaram o nome de alguns jogos como o *Troca letras* e o *Bingo dos Sons Iniciais*, notando assim que as mesmas possuíam contato com a caixa de jogos.

Em relação à formação recebida para a utilização da caixa de jogos em sala de aula, uma das quatro professoras não participou dos encontros de estudo. O fato de umas das professoras não ter participado da formação, ocorreu por ela estar lecionando em uma turma de Educação Infantil quando a formação ocorreu e a caixa de jogos serem distribuídas somente no 1º ao 3º ano, contudo ela buscou informações na internet sobre como usar os jogos quando foi lecionar numa turma de terceiro ano.

Assim como afirma Freire (1996, p. 29), a formação e concepção de educação como também de educador necessita de uma prática de pesquisa:

Enquanto ensino continuo buscando, reprocurando. Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade.

É necessária uma formação permanente que possibilite momentos de reflexão crítica a respeito da prática, permitindo ao professor acompanhar o desenvolvimento do mundo ao seu redor, tornando esse conhecimento um auxiliar na sua prática. Por isso, se faz importante uma formação adequada que realmente possa preparar o professor para utilizar novos mecanismos auxiliando, dessa forma, no processo de ensino e aprendizagem.

Notamos a partir das respostas que a formação se faz presente e o quão importante é possuí-la, visto que se torna necessário que o material seja de conhecimento dos professores, para que seja utilizado de forma correta, atingindo o objetivo do mesmo quando foi elaborado que é auxiliar no processo de alfabetização.

Quando foram questionadas em relação à utilização dos jogos, as professoras afirmaram que utilizavam os jogos de duas a três vezes por semana, sendo os mais citados na entrevista os jogos *Palavra dentro de palavra*, *Troca letras* e *o Bingo dos Sons Iniciais*, por a aplicação ser mais maleável abrangendo um maior quantitativo de alunos na sua aplicação, na visão das professoras, pois uma das dificuldades em relação à utilização dos jogos é a questão dos componentes de cada jogo ser insuficiente para trabalhar com todos os alunos da sala de aula.

De acordo como apresenta o Manual Didático dos Jogos de Alfabetização (2009), o jogo *Palavra dentro de palavra* contém doze fichas vermelhas que devem vir a ser distribuídas igualmente para os jogadores e contém também doze fichas azuis que devem ficar em um monte, viradas para baixo.

Irá se decidir quem inicia o jogo, então o primeiro jogador deverá desvirar uma ficha do monte e verificar dentre as fichas vermelhas a palavra que se apresenta dentro da ficha que foi desvirada. Se encontrar o par o jogador deve baixá-la sobre a mesa, caso o jogador não possua a carta que corresponda à carta desvirada ou então passe despercebido pelo jogador, ele então irá colocar a carta no final do monte e o jogo continua. Ganha aquele conseguir acabar primeiro com suas cartas formando os pares correspondentes.

O jogo *Troca letras* pode ser jogado por grupos, onde o professor que será o desafiador, ele irá colocar no quadro de pregas cinco fichas de figuras e ao lado formar, com as fichas das letras as palavras que correspondem às figuras e deixa nas mesas as letras

restantes. Então coloca outra ficha com figura em cima das fichas cuja palavra é semelhante à palavra representada anteriormente (por exemplo, se, antes, tinha a ficha da figura gato, coloca-se a ficha que tem a figura do rato) e desafia-se ao grupo que estiver na vez de jogar qual letra deve trocar para que GATO se transforme em RATO.

O grupo então escolhe a letra e coloca no lugar certo em cima da letra que considera necessária ser modificada para formar a nova palavra. Se o grupo acertar ganha cinco pontos e prossegue o jogo. O jogo termina quando o professor fizer 8, 9 ou 10 substituições (desafios), onde se houver quatro grupos, são feitos dois desafios, três grupos, são feitos três desafios, e dois grupos, são feitos cinco desafios para cada grupo.

No jogo *Bingo dos Sons Iniciais* os jogadores ou duplas de jogadores recebem uma cartela. A professora irá sortear uma ficha do saco e irá ler a palavra em voz alta e os jogadores irão procurar na cartela uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada e vai marcá-la caso possua. O jogo termina quando os jogadores marcarem todas as palavras de sua cartela.

Como foi possível notar a partir das regras dos jogos citados a quantidade de jogadores pode abranger boa parte da sala de aula ou até mesmo toda ela, visto que pode ser jogado em grupos.

Uma proposta para sanar a dificuldade apresenta pelas professoras em relação ao quantitativo de cada jogo para os alunos, seria identificar o nível de aquisição do SEA dos alunos, dividi-los por grupos e aplicar os jogos referentes às suas dificuldades e não tentar aplicar o mesmo jogo para todos os alunos, visto que a sala de aula se apresenta de forma heterogênea, onde o professor deve considerar o desenvolvimento de cada aluno, utilizando assim os jogos pertinentes aos níveis de aprendizagem, trabalhando as habilidades específicas que os alunos necessitam.

Sobre em quais disciplinas os jogos eram mais utilizados, foi citada a disciplina de português, que os jogos ajudavam no desenvolvimento da leitura e da escrita e outra professora afirmou usar nas aulas de artes e educação física, o que não deveria ocorrer, visto que os jogos são subsídios para a alfabetização e deveriam ser utilizados com esse objetivo de facilitar a aprendizagem dos alunos e não como forma de distração.

Três professoras concordaram que esse material é de fundamental importância para o desenvolvimento dos alunos por ser um dia diferente, pelo fato dos alunos aprenderem brincando. Reconhecendo, dessa forma, a importância de utilizar materiais, recursos pedagógicos diferenciados durante as aulas e como os jogos possibilitam uma aprendizagem lúdica e prazerosa.

Já a quarta professora afirmou que os alunos perdem o interesse pelo fato dos jogos serem rápidos, pois quando aprendem não se sentem mais estimulados a usá-los novamente. Demonstra-se assim a importância do planejamento para se utilizar este recurso, fazendo-se necessário para que a aula não se prenda somente aos jogos e também que as regras sejam sempre revistas levando em consideração os diferentes níveis alfabéticos que os alunos se encontram, possibilitando que os jogos sejam utilizados de forma que se tornem interessantes para os alunos e os mesmos se sintam entusiasmados a aprender.

De acordo com o Manual Didático de Jogos de Alfabetização (2008), ao tomar consciência sobre os objetivos didáticos que estão implicados nos jogos disponibilizados aos alunos, o professor pode se organizar melhor e decidir acerca das outras atividades que precisará desenvolver para que os alunos se apropriem de outros conhecimentos não contemplados pelos jogos.

Em relação ao interesse dos alunos ao conhecerem a caixa de jogos, uma professora apresentou que “eles acharam que só era pra brincar no primeiro momento, depois abusaram”. Este fato pode ser reflexo de sua prática, pois a maneira como o professor aplica os conteúdos em sala de aula é que irá despertar o interesse do aluno no processo de aprendizagem.

Para Kishimoto (2010, p. 42), o jogo potencializa um aprendizado de forma lúdica:

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.

Dessa forma, é necessário o estímulo da professora para a utilização dos jogos, despertando o interesse das crianças, para que não se torne um momento apenas de brincadeiras em que os alunos perdem o interesse rapidamente, mas propiciar o uso da criatividade e da curiosidade, estimulando assim uma aprendizagem lúdica.

Sobre a dificuldade de usar o material, duas professoras afirmaram que não sentiram dificuldades, pois afirmavam que os jogos eram de fácil aplicação, até porque receberam formação antes de utilizarem a caixa de jogos.

Outras duas professoras afirmaram que sentiram dificuldades em relação à explicação das regras dos jogos que utilizavam, pelo fato dos alunos não fazerem silêncio, não cooperarem e quando eles aprendiam as regras não queriam mais usar os jogos.

Segundo o Manual Didático de Jogos de Alfabetização (2008), é fundamental que o professor saiba o que os alunos estão aprendendo, enquanto participam desses jogos, pois nenhum deles mobiliza todos os princípios do sistema alfabético de escrita, sendo necessário que o professor também possua tolerância e paciência, pois os alunos estão em um contínuo processo de aprendizagem.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do que foi analisado a partir das entrevistas, pudemos constatar que a caixa de jogos de Alfabetização estava presente na prática das professoras. Identificamos que a utilização desse material ocorre frequentemente durante as aulas de português, mas também em outras disciplinas, como artes e educação física o que acaba tirando o foco do objetivo da caixa de jogos que é auxiliar no processo de alfabetização.

A partir da pesquisa realizada, identificamos que este material é um recurso de fundamental importância para o processo de ensino e aprendizagem, deixando a aula mais lúdica e prazerosa para os alunos, de maneira que a apropriação do sistema de escrita alfabética ocorra a partir de momentos lúdicos.

Para haver à utilização da caixa de jogos como recurso didático na alfabetização é essencial que o professor reconheça a importância dos jogos na aprendizagem, como um auxiliar nesse processo, trazendo assim contribuições significativas na formação dos alunos e não apenas ser visto como um passatempo, com recurso para manter os alunos distraídos.

Foi possível constatar que, segundo as participantes da pesquisa, o uso dos jogos torna o processo de alfabetização e letramento prazeroso, lúdico, no qual ao mesmo tempo em que

se brinca também é possível aprender, fazendo com que a aprendizagem se torne mais significativa. Para tanto, faz-se necessário mais uma vez o comprometimento do professor quanto à utilização dos jogos em sala de aula, reconhecendo sua importância no processo de ensino e aprendizagem.

7. REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Disponível em: http://www.plataformadoletramento.org.br/arquivo_upload/2014-02/20140210152238-mec_ufpe_manual_de_jogos_didaticos_revisado.pdf Acesso em: 15 Dez 2014.
- FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. R. Fac. Educ, São Paulo, v. 17 ns. p. 212- 216, jan. /dez. 1991.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra. 1996
- HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o jogo como elemento da cultura**. Disponível em: http://jnsilva.ludicum.org/Huizinga_HomoLudens.pdf. Acesso em: 15 Dez de 2014.
- IDE, Sahda Marta. **O jogo e o fracasso escolar**. In: KISHIMOTO, Tizuko M. (org). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo, SP: Cortez, 2008.
- KISHIMOTO, T. M. (org). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2010.
- MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo. Editora Melhoramentos, 2012.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento: Caminhos e Descaminhos**. In: Pátio – Revista Pedagógica de 29 fev. 2004.