

USO DE JOGOS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: MEDIAÇÃO DOCENTE E INTERAÇÃO ENTRE ALUNOS

Lis de Gusmão Lino¹; Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa²

¹Estudante do Curso de Pedagogia – CE – UFPE; E-mail: lislino@hotmail.com, ²Docente/pesquisador do Depto de Métodos e Técnicas – CE – UFPE. E-mail: aclaudiapessoa@gmail.com.

Sumário: Este estudo teve como objetivo geral analisar a mediação docente e as interações entre alunos durante o uso de jogos no ciclo de alfabetização. Entendemos que o jogo é um recurso importante que pode auxiliar o professor em sala de aula pois, quando utilizado com finalidade pedagógica, leva os alunos a refletirem e/ou consolidarem princípios do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Desse modo, a mediação docente no momento do jogo passa a ser essencial para que, jogando, as crianças também se alfabetizem. A metodologia desse estudo constou da observação de 09 aulas e 03 entrevistas semi estruturadas com 03 professoras do primeiro ciclo de alfabetização, ou seja, 1º ao 3º ano, de duas escolas municipais de Jaboatão dos Guararapes. Os dados foram analisados com base na Análise de Conteúdo. Em relação às estratégias utilizadas pelas professoras para mediar o momento do jogo, em cada ano do ciclo de alfabetização, percebemos a realização de agrupamentos dos alunos, a escolha do jogo pela professora, a explicação das regras dos jogos escolhidos, a confirmação da compreensão das regras e a reflexão em relação ao SEA. Percebemos ainda que a interação aluno-aluno depende diretamente da forma de agrupamento da turma e que a partir dela também é possível a reflexão e consolidação de alguns princípios do SEA, com ou sem a presença do professor. Concluimos que as estratégias utilizadas pelas docentes fizeram com que o momento do jogo fluísse melhor, fosse mais prazeroso e possibilitasse algum tipo de reflexão sobre o SEA. Entendemos ainda que a mediação das docentes no momento do jogo pode estimular ou inibir a interação dos alunos.

Palavras-chave: alfabetização; interação; jogos; mediação;

INTRODUÇÃO

A partir das contribuições de FERREIRO E TEBEROSKY (1984) sobre a psicogênese da escrita, os estudos sobre o processo de alfabetização mudam a ênfase dos métodos mais eficazes para se ensinar e passam a priorizar a forma como as crianças aprendem. Aliado a estes acontecimentos, o sistema de escrita alfabética começa a ser compreendido como um sistema notacional e não mais como um código. Nesse sentido, se faz necessária a reflexão de que o sistema de escrita alfabética (SEA) possui propriedades específicas, das quais os alunos em processo de alfabetização precisam compreender, através de um processo sistemático de ensino, para se tornarem alfabetizados.

No processo de alfabetização, o professor enquanto mediador da aprendizagem, deve partir dos conhecimentos que os alunos já possuem sobre o SEA, para criar situações, diversificando as estratégias didáticas, em que estes alunos sejam desafiados a pensar e (re)construir suas aprendizagens. Nesse contexto o jogo, por já fazer parte das práticas sociais das crianças, se tornam uma alternativa de incluir o lúdico no processo de ensino-aprendizagem, sobretudo no processo de alfabetização, tornando-o mais prazeroso e significativo para os alunos.

A interação entre alunos com aprendizagens diferentes em relação ao sistema de escrita no momento do jogo, proporciona uma situação prazerosa em que são favorecidos

momentos de trocas de informações e estratégias de resolução de problemas. Como podemos notar, estas relações estão subjacentes a uma concepção de ensino-aprendizagem em que o ensino é compreendido como “um processo de construção compartilhada de significados, orientados para a autonomia do aluno, e que não opõe a autonomia à ajuda necessária que este processo exige” (ZABALA, 1998, p. 108). Neste sentido, o jogo pode ser um recurso indicado para favorecer a aprendizagem das crianças quando levado com finalidade educativa, em que principalmente pelo seu aspecto lúdico, é possível haver um envolvimento maior dos aprendizes durante as atividades.

Este estudo emerge da necessidade se investigar processos interativos que viabilizam aprendizagens mais significativas, no sentido de evidenciar situações nas quais os jogos auxiliem na construção das aprendizagens de crianças em processo de alfabetização. Sendo assim, buscamos analisar as interações durante o uso de jogos a partir da mediação de professores do ciclo de alfabetização.

Estudos já propostos (BRANDÃO; GUIMARÃES, 1997; REGO, 1998, TREZI 2006; BEZERRA, 2008) por pesquisadores sinalizam a necessidade de mudar e/ou repensar práticas pedagógicas que abrangem o processo de apropriação do SEA, no ciclo de alfabetização. Sendo assim, acreditamos na relevância deste estudo por entendermos que os jogos são um recurso didático importante para o trabalho do professor em sala de aula, desde que seja uma atividade planejada e sistematizada.

Com base nessas discussões nosso objetivo geral foi analisar a mediação docente e as interações entre os alunos durante o uso de jogos no ciclo de alfabetização. De modo mais específico: identificar estratégias utilizadas por professores para mediar o momento do jogo no ciclo de alfabetização e analisar as interações entre aluno-aluno que possam favorecer as reflexões do Sistema de Escrita Alfabética durante a realização do jogo no ciclo de alfabetização.

MATERIAIS E MÉTODOS

Para a realização desta pesquisa utilizamos a análise de conteúdo que possibilitou a categorização das aulas ministradas e entrevistas com as professoras do 1º ao 3º ano do ciclo de alfabetização, de acordo com os objetivos de estudo. Este foi desenvolvido através de uma de suas principais técnicas, a análise categorial temática, considerada por Bardin (1997) a mais antiga e mais usada na prática.

Participaram deste estudo 03 professoras de duas escolas municipais de Jaboatão dos Guararapes que lecionaram no ciclo de alfabetização nos anos letivos de 2013 e 2014. Como critério para participar, os sujeitos teriam que ter participado da formação para professores alfabetizadores realizada no ano letivo de 2013 pelo Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa – PNAIC.

A formação dos professores vinculados ao Pacto foi um dos critérios, pois diferentes temáticas com diversos objetivos foram contemplados nesta formação, dentre eles um diretamente relacionado a esse projeto, que é levar o professor a conhecer a importância do uso de jogos e brincadeiras no processo de apropriação do sistema alfabético de escrita, analisando jogos e planejando aulas em que os jogos sejam incluídos como recursos didáticos.

RESULTADOS

As estratégias utilizadas por professores para mediar o momento do jogo em cada ano do ciclo de alfabetização, nas análises das 09 aulas podem ser observadas no quadro 1, abaixo:

Quadro 1: Estratégias utilizadas pelas professoras ao usarem os jogos nos anos 1, 2 e 3

Desenvolvimento das atividades	Ano 1	Ano 2	Ano 3
	Aula	Aula	Aula



	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Agrupamentos escolhidos pela professora	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Escolha do jogo pela professora	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Explicação da regra	X	X	X	X	X		X	X	X
Confirmação da compreensão das regras	X	X	X				X		
Reflexão em relação ao SEA	X	X	X		X			X	X

Em todas as aulas as professoras agrupam os alunos e escolhem os jogos que eles irão jogar. No 1º ano os alunos foram divididos em 3 grupos na primeira aula, em que o critério de escolha dos integrantes foi comportamento; jogaram individualmente (uns contra os outros) na segunda aula; na terceira aula foram formados 3 grupos, em que o critério de escolha foram os conhecimentos que os alunos tinham em relação ao SEA. Na turma do 2º ano, os alunos jogaram individualmente (uns contra os outros) na primeira aula; foram divididos em pequenos grupos na segunda aula, em que o critério de escolha dos integrantes foi, inicialmente, o sexo (meninos X meninas), entretanto, na segunda rodada a professora reagrupou os alunos de acordo com diferentes hipóteses de escrita; na terceira aula também houve agrupamento, em que o critério de escolha dos integrantes foi o sexo (meninos X meninas). A professora do ano 3 formou 2 grupos em todas as aulas, utilizando sempre o critério do sexo (meninos X meninas).

A professora do 1º ano foi a única que além explicar as regras, verificou se estas também haviam sido compreendidas pelos alunos. No 2º ano, notamos que explicação das regras dos jogos aconteceram nas aulas em que a professora utilizou jogos distribuídos pelo MEC (possuem finalidades didáticas), mas não houve explicação no jogo de Forca, que os alunos já conheciam por fazer parte de práticas extraescolares. A professora do 3º ano, explica as regras do jogo em todas as aulas, mas diverge das regras escritas nos manuais, o que faz com que os alunos entrem em conflitos no decorrer do jogo.

Outra estratégia adotada pelas professoras no momento dos jogos foi refletirem junto com os alunos sobre o Sistema de Escrita Alfabética. Isto acontece em 06 das 09 aulas observadas.

Quanto a interação entre os alunos, no 1º ano constatamos uma maior interação entre os alunos nas aulas 1 e 3, pois além dos alunos estarem agrupados em pequenos grupos, a professora deu autonomia para que jogassem sem sua presença; no 2º ano notamos que no jogo Caça Rimas, em que os alunos também foram agrupados em pequenos grupos, houve maior interação, pois após o jogo, a professora solicitou que os alunos escrevessem no caderno as palavras que rimavam. Neste momento, os alunos que eram mais avançados em relação ao Sistema de Escrita Alfabética, começaram a auxiliar os que apresentaram dificuldades, mesmo sem a presença da professora; no terceiro ano, apesar dos alunos serem agrupados em 2 grupos em todas as aulas, percebemos que só participavam efetivamente do jogo de 2 a 4 alunos de cada grupo. Mesmo a professora pedindo que jogassem juntos, as crianças não realizavam a escrita das palavras de forma cooperativa.

DISCUSSÃO

Quando o professor agrupa os alunos com algum objetivo específico – formar grupos mais homogêneos em relação às necessidades dos alunos ou formar grupos mais heterogêneos de modo que o conhecimento mais avançado de alguns alunos contribua para uma maior discussão e reflexão das crianças sobre os princípios do SEA – a escolha do jogo pelo professor é uma forma de auxiliá-lo para que seu objetivo seja atingido.

De maneira geral, percebemos que apesar de os conhecimentos dos alunos não serem o único critério de agrupamento, os jogos selecionados foram utilizados com dois propósitos: para refletir sobre os princípios do SEA, e com a finalidade de consolidar

conhecimentos que os alunos já haviam apreendido. Porém, nem sempre estes propósitos eram atingidos.

Após a escolha do jogo, as professoras se dedicavam a explicação das regras. Acreditamos que essa tenha sido uma estratégia utilizada por todas as professoras (conforme o quadro 2), por ser fundamental para que os alunos saibam como jogar com ou sem sua presença, pois “a compreensão sobre o jogo é indispensável para que a atividade seja prazerosa e se reverta em situação de aprendizagem”. (BRANDÃO; FERREIRA; ALBUQUERQUE & LEAL. 2008. p. 24).

A interação das crianças durante a realização dos jogos é um aspecto que pode contribuir para a aquisição da escrita. De acordo com VIGOTSKY (2007), quando se trata de trabalhar com agrupamentos variados em sala de aula, no sentido de favorecer troca de experiências entre crianças, as possibilidades de aprendizagens podem ser ampliadas.

CONCLUSÕES

As estratégias utilizadas pelas docentes (realizar o agrupamento dos alunos, realizar a escolha do jogo, explicar as regras, confirmar a compreensão das regras, refletir sobre o funcionamento do SEA com os alunos) fizeram com que o momento do jogo fluísse melhor, fosse mais prazeroso e possibilitassem maior reflexão sobre o SEA

Percebemos também que a forma como as professoras mediam o jogo podem estimular ou inibir a interação dos alunos.

A partir deste estudo, entendemos que as atividades com jogos não devem ser consideradas como um processo menos sistemático por se tratar de algo lúdico. Conforme evidenciamos neste trabalho, quando o professor planeja a aula em que utilizará o recurso e cria estratégias de mediação a partir das aprendizagens das crianças, os alunos apresentam mais reflexões em relação ao SEA.

AGRADECIMENTOS

Agradeço ao CNPq, à minha professora orientadora, Dr. Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa e amigas do grupo de Estudo sobre os impactos do PNAIC, por todo o aprendizado compartilhado ao longo dos anos de pesquisa.

REFERÊNCIAS

- Bardin, L. 1977. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. *Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04* / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Jogos de Alfabetização*. Brasília, 2009^a.
- FERREIRO, Emília & TEBEROSKY, Ana. *A psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.
- LEAL, Telma Ferraz; GUERRA, Severina E. M. da Silva; Lima, Juliana de Melo. *Atividades em grupo: benefícios podem trazer ao processo de aprendizagem*. In: FERREIRA, A. T. B.; ROSA, E. C. S. (orgs.) *O Fazer Cotidiano na Sala de Aula: organização do trabalho pedagógico no ensino da língua materna*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2012.
- MORAIS, A. G. *Sistema de Escrita Alfabética*. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
- VIGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 7^a Ed. São Paulo: Martins Fontes, 2007.
- ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: ArtMed, 1998