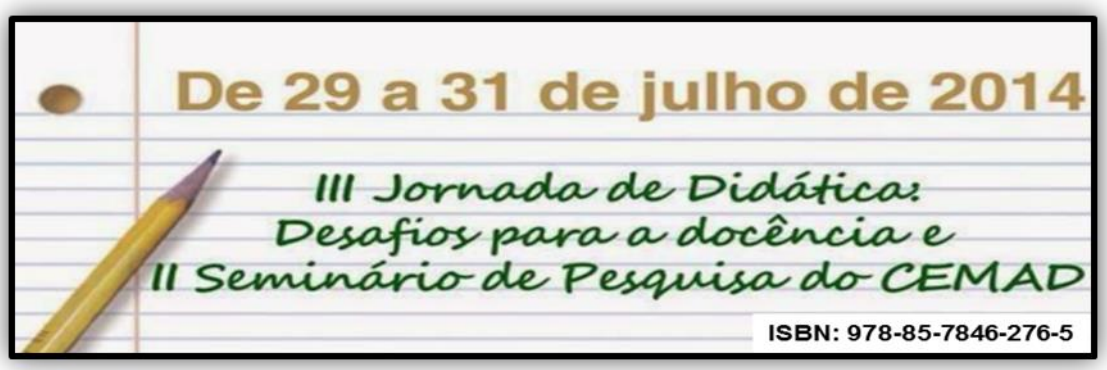

JOGO E ALFABETIZAÇÃO: O JOGO DE RIMAS COMO INCENTIVADOR NA CONSTRUÇÃO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA NA CRIANÇA

DUARTE, Maiza Batista de Oliveira
tecno_maiza@hotmail.com
Universidade Norte do Paraná

MATEUS, Elaine Cristina
lainecmlessa@hotmail.com
Universidade Estadual de Londrina

Eixo temático:
Didática e Práticas de Ensino na Educação Básica

Resumo

A nova maneira de se pensar em alfabetização, vendo o aluno como sujeito ativo e não como uma “tábula rasa” em que o professor deposita sons e imagens de sílabas, onde entende-se que o aluno por meio da repetição aprenderá, não cabe mais ao modelo de escola emancipadora que buscamos. A escrita alfabética segundo Moraes; Leite (2012) atualmente é vista como um sistema notacional que necessita de atividades reflexivas que “[...] desafiem o aprendiz a compreender como a escrita alfabética funciona, para poder dominar suas convenções letra-som” (MORAES; LEITE, 2012, p. 7). Nesse sentido cabe ao professor observar qual a realidade existente em sua sala de aula para, assim adequar suas atividades de forma a incentivá-lo a buscar o conhecimento. Desta forma, este estudo busca apresentar os benefícios de se trabalhar a formação da consciência fonológica da criança que está no início de sua alfabetização por meio de jogos em sala de aula. Nesse sentido, foram realizadas oficinas na disciplina de língua portuguesa com um aluno da 3ª série, matriculado no contraturno, de uma escola estadual no interior do Paraná. Utilizamos o “jogo de rimas” nas oficinas e podemos observar que o mesmo é favorecedor da aquisição da consciência fonológica, de modo a contribuir

significamente no processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos; Alfabetização; Consciência Fonológica.

INTRODUÇÃO

Tendo como objetivo um modelo de ensino capaz de incentivar o aprendiz a participar ativamente do processo de ensino aprendizagem, nota-se a necessidade de deixar de lado as aulas mecânicas e promover um ambiente onde o aprendiz tenha contato com um ambiente alfabetizador que possibilitará a criança aprendizagem significativa. O uso de diferentes metodologias possibilita ao professor atingir um maior número de alunos trazendo ainda motivação ao ambiente escolar. O uso de materiais como jornais, revistas, figuras e jogos contribuirão neste processo.

Para que o processo de alfabetização tenha sucesso é necessário a aquisição da consciência fonológica por parte do educando. Segundo Magalhães (2013, p.1) “[...] a consciência fonológica refere-se a uma capacidade metalinguística para identificar e manipular os fonemas ou sons que constituem a língua materna”. A autora relata que o processo de aquisição da consciência fonológica pode ser dividido em três capacidades sendo a primeira a repetição da mesma sílaba ou fonema no início da palavra, após a consciência silábica e por fim a consciência fonêmica. Desta forma o desenvolvimento da consciência fonológica estará relacionado com a aprendizagem da leitura e da escrita.

O processo de ensino e aprendizagem envolve vários desafios, dentre eles, o acesso a formas diferenciadas de metodologias. A utilização de jogos em sala de aula é uma forma de incentivar o aluno e levá-lo a aprendizagens significativas, desta forma o jogo torna-se significativo no processo de construção do conhecimento, tendo relevância pedagógica e psicológica no processo de aquisição de conhecimento dos escolares (OLIVEIRA, 2005).

Macedo (1995) revela que os jogos contribuem para a aprendizagem, pois permitem à criança estar em contato com uma situação problema que leva o escolar a traçar objetivos e a definir regras que nortearão seus atos para alcançar suas metas.

Ao se falar em aprendizagem, logo nos vem à mente a visão da escola e, consequentemente, da sala de aula. Neste ambiente, são necessários que sejam oferecidos recursos diversos para que se proporcione às crianças aprendizagens

significativas.

Um recurso importante para criar um ambiente em que a participação do aluno seja ativa é o jogo. Os jogos foram inseridos na educação escolar a partir do início do século XX, com o propósito de auxiliar o processo de ensino-aprendizagem.

Oliveira (2005) defende que por meio do jogo, há uma melhor compreensão dos processos operatórios, possibilitando também trocas individuais que permitirão a aquisição de mecanismos auxiliares na resolução de conflitos, promovendo aprendizagem e desenvolvimento. Para a autora, é necessário que se propicie espaços onde haja interação entre professor e aluno numa relação de interdependência.

A escola tem como objetivo levar o aluno conhecer, crescer e desenvolver-se, possibilitando a ele autonomia de pensamento, além de condicionar situações que o levem a conseguir interpretar um texto ou fazer uma conta. Desta forma, segundo Macedo, Petty e Passos (2000, p. 31) "[...] as tarefas escolares, por meio dos professores, poderiam voltar-se em maior proporção para aspectos relativos a valorizar a curiosidade e ampliar a pesquisa, desencadear soluções, o que, certamente, torna o ambiente de sala de aula favorável à aprendizagem".

Na escola, o jogo propõe à criança um desafio que a leva a uma auto avaliação do seu desempenho. O jogo permite a ela "[...] descobrir, inventar, compreender, antecipar, retroagir, construir noções possíveis e necessários, estabelecer relações entre objetos e acontecimentos. Realizar abstrações e, consequentemente, progredir na estruturação do conhecimento" (DIAS, 2009, p. 20). Desse modo, o jogo permite que se trabalhe de modo diferenciado com a criança, em que o professor oferece ao aluno situações que o levam a pensar e a relacionar o conteúdo com sua vida cotidiana. Possibilita também a avaliação formativa, ou seja, durante todo processo, o que dá a possibilidade de mudança de metodologia se achar necessário (DIAS, 2009).

Nesse sentido, no processo de aprendizagem, os jogos têm grande importância na escola, pois contribuem de um ponto de vista funcional, propiciando à criança amadurecer os esquemas conquistados no período sensório-motor. Isso porque, ao colocar o indivíduo para jogar com outro nas mesmas condições, ele necessita "[...] compreender melhor, fazer melhores antecipações, ser mais rápido, cometer menos erros ou errar por ultimo, coordenar situações, ter condutas

estratégicas etc. são chaves para o sucesso. Para ganhar é preciso ser habilidoso, estar atento, concentrado, ter boa memória, saber abstrair, relacionar as jogadas todo o tempo" (MACEDO, 1997, p. 135).

Seria interessante, segundo Macedo (1995), que a escola indicasse meios para que as crianças participassem do processo de aprendizagem de modo ativo, com professores criativos que levassem a elas o prazer de aprender. Para ele, o jogo é uma experiência fundamental na construção do saber.

Para Oliveira (2005), é necessário que a escola deixe de realizar processos mecânicos em que o aluno seja mero receptor, para construir com eles, mecanismos que lhes permitam construir aprendizagens significativas. Trabalhar o jogo nessa perspectiva vai proporcionar ao aluno a saída de uma metodologia cansativa, repetitiva para situações que estimulem o pensar e a relação entre iguais. O indivíduo que, muitas vezes, já está cansado devido ao dia de trabalho irá encontrar uma maneira de aprender de forma mais prazerosa.

IDENTIFICANDO O PROBLEMA

M. C, 8 anos, aluno do terceiro ano do ensino regular de um colégio estadual do município de Londrina possui muitas dificuldades em acompanhar sua sala. Esta criança faz uso de medicamentos controlados pela manhã e apresenta um nítido cansaço, chegando algumas vezes em dormir sobre a carteira. Seu período de estudo é justamente o horário matutino o que compromete ainda mais o seu desenvolvimento, haja vista que a medicação ministrada no período da manhã causa sonolência.

Esta criança é nitidamente desmotivada e sente-se incomodada com sua situação na sala de aula, onde o professor regente passa um tipo de atividade para seus colegas e atividades mimeografada para ele.

Dentre tantas dificuldades de aprendizagem apresentadas por M.C. destaca-se o atraso em seu processo de alfabetização, pois, apesar de cursar o terceiro ano do ensino fundamental, ainda não consegue formular frases, mal escreve seu nome, apresenta desenvolvimento na alfabetização compatível com a fase pré-silábica que Emília Ferrero descreve, pois, ao solicitar que este escreva GATO, por exemplo, irá escrever A O ou em alguns casos GAO.

Ferreiro, Teberoski (1986) divide o processo de alfabetização em três fases principais, o pré-silábico em que a criança inicialmente não distingue rabisco de letras e com o tempo passa a designar uma letra para indicar o que quer escrever, utilizando bastante letras caso queira escrever uma palavra grande e poucas letras se esta for pequena.

Porém, as letras serão lançadas isoladamente, sem ligação com a palavra depois passa para o período silábico onde passa a entender que a letra corresponde as palavras que pronuncia buscando coincidir o numero de letras colocadas com o tamanho da palavra que pretende escrever.

Já no período silábico-alfabético a criança entende que o que registra tem relação com a sonoridade que ela expressa ao falar, porém ainda alterna momentos em que coloca letras corretamente para apresentar as sílabas, ora apresenta apenas uma letra para designar a sílaba que pretende escrever. Exemplos disso seria BLEZA para *beleza* ou LAPZRA para *lapiseira* e por fim o período alfabético em que, mesmo com muitos erros, o educando coloca letras para cada som que deseja indicar, formando as sílabas (FERREIRO; TEBEROSKY, 1986).

Para que a criança consiga caminhar da fase pré-silábica para a fase alfabética é necessário que ela desenvolva uma consciência fonológica que irá permitir que ela consiga perceber quais letras e quantas letras são necessárias para que consiga apresentar graficamente a palavra. Sendo desenvolvida essa consciência na interação estabelecida entre a criança e a linguagem escrita e com as palavras que se inicia antes de sua entrada na escola.

Entende-se por consciência fonológica a “[...] capacidade de refletir conscientemente sobre as unidades sonoras das palavras e de manipulá-las de modo intencional” (SILVA; SEAL, 2012, p.9). Habilidade esta que permite a “identificação e produção de rimas ou aliterações, a contagem das sílabas orais de palavras, a segmentação de palavras em sílabas; e a comparação de palavras quanto ao número de sílabas” (SILVA; SEAL, 2012, p.9). Com estas habilidades desenvolvidas a criança conseguira apresentar graficamente os signos que representam a palavra pensada.

No caso de M. C há uma dificuldade enorme em perceber a sonoridade da palavra e identificar quais letras se “juntam” para formar a sílaba

correspondente. Então, em muitas vezes, prefere fugir da situação problema desenhando rabiscos ou pintando e não tenta resolver o que lhe foi proposto.

Concomitantemente com a necessidade de desenvolver a consciência fonológica da criança, que está no primeiro ano de alfabetização, há também de apresentá-la algumas convenções da língua escrita como a forma de se escrever no caderno de cima para baixo, da direta para a esquerda.

Silva; Seal (2012) classificaram em seu estudo algumas habilidades que a criança, ao completar o primeiro ano de alfabetização deve ter adquirido

> 1. Escreve-se com letras que não podem ser inventadas, que têm um repertório finito e que são diferentes de números e de outros símbolos; 2. As letras têm formatos fixos, e pequenas variações produzem mudanças em sua identidade (p, q, b, d), embora uma letra assuma formatos variados (P, p, *P, p*); 3. A ordem das letras no interior da palavra não pode ser mudada; 4. Uma letra pode se repetir no interior de uma palavra e em diferentes palavras, ao mesmo tempo em que distintas palavras compartilham as mesmas letras; 5. Nem todas as letras podem ocupar certas posições no interior das palavras e nem todas as letras podem vir juntas de quaisquer outras; 6. As letras notam ou substituem a pauta sonora das palavras que pronunciamos e nunca levam em conta as características físicas ou funcionais dos referentes que substituem; 7. As letras notam segmentos sonoros menores que as sílabas orais que pronunciamos; 8. A letras têm valores sonoros fixos, apesar de muitas terem mais de um valor sonoro e certos sons poderem ser notados com mais de uma letra; 9. Além de letras, na escrita de palavras, usam-se, também, algumas marcas (acentos) que podem modificar a tonicidade ou o som das letras ou sílabas onde aparecem; 10. As sílabas podem variar quanto às combinações entre consoantes e vogais (CV, CCV, CVV, CVC, V, VC, VCC, CCVCC...), mas a estrutura predominante no português é a sílaba CV (consoante- -vogal), e todas as sílabas do português contêm, ao menos, uma vogal. (SILVA; SEAL, 2012, p. 12).

Percebe-se ainda que esta criança não sente-se a vontade com a situação que se encontra, pois seus amigos têm conhecimento de sua dificuldade e fazem comentários sobre sua dificuldade, baixando ainda mais sua autoestima o que impede o educando de criar estratégias para conseguir superar o problema. As atividades mecânicas realizadas no caderno são desestimulantes para esta criança, porque sempre faz exercícios parecidos e sua dificuldade é sempre a mesma, não há uma diversificação na metodologia em sala de aula para tentar contornar o problema.

Assim com a falta de estrutura para atender esse aluno em sala de aula é precária, a escola optou por colocá-lo em uma sala de apoio em período de contraturno para ter um acompanhamento especializado.

As aulas de contraturno são bem diferentes das que estava

acostumado pois, devido ao número reduzido de alunos, este conseguiu ter uma atenção especial. A metodologia adotada para esta criança foi trabalhar através de jogos o que irá estimular tanto a aquisição de sua consciência fonológica como irá aprender a conviver com o erro de forma mais positiva, pois através do jogo a criança tenta tecer estratégias para ganhar e o erro é apenas parte do processo.

Ao errar o educando irá jogar de outra forma para chegar a seu objetivo e isso é de extrema importância para a aprendizagem, pois, a criança tem que perceber que, se não esta conseguindo chegar a resolução de problemas utilizando certa estratégia a solução não é desistir e sim, encontrar outras formas para resolvê-lo.

Um outro ponto positivo foi que a medicação utilizada já não o deixa tão cansado e este consegue ouvir e assimilar a explicação do professor. Algumas vezes este “foge” do que foi proposto conta histórias que aconteceram no seu dia, o que traz a sensação desta criança se sentir sozinha e ter a necessidade de perceber que há alguém preocupado com ela.

A INTERVENÇÃO

Para atender as necessidades de M.C, foi optado por trabalhar a consciência fonológica por meio do jogo e assim que adquirido esta trabalhar com formulação de palavras e frases também por meio de jogos como caça-palavras de madeira, bingo de palavras, etc.

Brainer *et. al.* (2012) relatam que, ao se trabalhar com jogos no processo de alfabetização é necessário um cuidado especial para que a este não desmotive a criança, devendo o profissional ser mediador no processo, levando a criança a perceber seu erro e buscar estratégias para solução de seu problema. Desta forma a criança percebe o erro de modo positivo o que ajudará no processo de alfabetização onde a criança, a todo momento, esta em contato com o erro.

> Se no jogo, para ganhar, além do conhecimento sobre o sistema, os jogadores também dependerem do fator acaso, a heterogeneidade pode não gerar muitas angústias, pois a ajuda pode ser dada elos próprios pares, já que o acaso é fator para a conquista. No entanto, se a vitória depender apenas do conhecimento, a criança que esteja ainda com conhecimentos muito incipientes em relação ao que está sendo requerido pode se sentir frustrada pela impossibilidade de ganhar o jogo (BRAINER *et. al*; 2012, p. 15).

Sendo assim, deve-se ter um objetivo claro ao planejar a intervenção de modo que a criança não seja desmotivada por um jogo fácil demais, que não ofereça nenhum desafio a criança ou que seja tão difícil que ela não consiga resolver a situação. Para o caso de M.C onde pretende-se trabalhar a aquisição da consciência fonológica para ajudar no processo de alfabetização buscou-se trabalhar o jogo “caça rima”, que irá permitir que este identifique os sons das silabas das palavras.

O Jogo de Rimas

Objetivos didáticos do jogo:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;
- Perceber que as 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.

Meta do jogo:

O jogo é finalizado quando todas as figuras do tabuleiro forem cobertas por fichas. Deve-se assim, contar o número de fichas por cores e o jogador que as empregou com o maior número será o vencedor.

Componentes da atividade:

- 3 ou 4 cartelas iguais com 20 figuras
- 20 fichas pequenas com uma figura em cada (correspondente aos sons das figuras da cartela).
- Fichas coloridas para os participantes sendo que cada um se aproprie de uma só cor.

Regras:

O caça-rimas é semelhante ao jogo do bingo, porém se diferencia em não ter que encontrar a peça “cantada” e sim, a figura correspondente com a rima.

Repertório de palavras utilizadas no jogo:

Avião – leão; Rato – gato; faca – vaca; jarro – carro; mamadeira – cadeira; chupeta – borboleta; dinheiro – brigadeiro; garrafa – girafa; ovelha – abelha; rainha – galinha; dente – presente; piscina – buzina; vassoura – tesoura; mola – bola; tijolo – bolo; anel – pincel; barriga – formiga; roda – corda; laço – palhaço; luva – chuva

Desenvolvimento:

Como a turma de contraturno é pequena – esta continha 6 crianças da mesma faixa etária e com dificuldades parecidas – optou por não dividir em grupos, sendo assim foi feito a cartelas e fichas, identificando as figuras juntamente com os alunos. Ficou acordado que a cada figura cantada o aluno coloca a ficha correspondente no desenho da cartela em que o som final da palavra seja igual ao da ficha, exemplo PÃO – AVIÃO.

Houve um tempo para que as dúvidas fossem sanadas par depois, haver o início o jogo. Deve-se ter o cuidado de acordar a regra do jogo antes de iniciá-lo para que a criança tenha a segurança do que está fazendo desde a distribuição das cartelas até a sua conferência.

ALGUMAS CONSIDERAÇÕES

Percebeu-se na realização da atividade que a criança mostrou-se mais interessado na atividade com jogo do que em aulas expositivas. No decorrer das aulas, M.C. buscou identificar as palavras, claro que apresentou erros o que permite ao professor criar novas estratégias e oferecer outros meios para que este consiga desenvolver-se. Também não será na primeira jogada que a criança irá desenvolver esta consciência fonológica, é um processo, sendo necessário uma

parceria entre o professor regente e família para que um continue o trabalho iniciado pelo outro para que este motive-se a aprender cada vez mais.

Como o jogo utilizado nesta atividade continha regras há necessidade que esta seja acordada conjuntamente com as crianças para que elas possam sentir-se parte do processo. A utilização de regras com a criança é importante, pois, está em uma fase onde inicia-se a percepção de que a regra não é necessariamente imposta, podendo ser acordada entre iguais.

Permitir que a criança participe de todo processo, desde a entrega das cartelas até a sua conferência é uma forma de motivá-la a participar das atividades propostas porque a criança nesta idade tem a necessidade de sentir-se parte do processo e o jogo é uma forma muito eficaz de proporcionar a criança momentos de aprendizagem significativa.

Nota-se que trabalhar com jogos é de extrema importância para o educando, pois permite que este desenvolva estratégias de aprendizagem tendo em vista que necessita de estratégias para ganhar o jogo. Desenvolve-se também a socialização na criança haja vista que esta necessita se comunicar com o grupo para decidirem qual desenho faz rima com a palavra cantada, neste caso era apenas um grupo, porém era permitido troca de informações.

Porém o jogo não pode ser apenas jogado sem um objetivo concreto. Desta forma é incentivado a criança, a todo momento, a pensar qual desenho em sua cartela rima com a palavra cantada pelo professor, assim, a criança começará a fazer relações entre os sons. É instigado ainda que a criança verbalize qual desenho rima com qual palavra para que ela perceba a semelhança de sonoridade entre as silabas finais de cada desenho.

O professor ao ouvir o relato da criança que defende seu ponto de vista identifica qual os avanços alcançados e a possibilidade de dificultar a atividade para que a criança tenha necessidade de buscar uma resposta para o problema apresentado, pois quando a atividade não exige esforço do educando acaba por torna-se desinteressante.

Nota-se ainda que, o processo de alfabetização é muito complexo e exige uma diversidade de estratégias do professor, pois cada criança avança em um ritmo e o professor precisa perceber o ritmo de aprendizagem de sua sala bem como os níveis de alfabetização que estão cada criança para poder oferecer elementos em que todos consigam responder seus objetivos sem desmotivá-los. Assim, diversificar

uma atividade trazendo o mesmo objetivo, mas de forma diferentes de problemas – como o jogo de rimas sendo apresentado de outras formas – proporcionará a criança incentivo para resolvê-lo, pois quando é apresentando sempre o mesmo jogo ou atividade a criança perde, pois a atividade torna-se monótona.

E por fim, há necessidade de mesclar vários tipos de jogos com outras atividades como, por exemplo, atividade no caderno para que este perceba diferentes situações problemas e crie estratégias para resolvê-las.

REFERÊNCIAS

BRAINER, Margareth; TELES, Rosinalda; LEAL, Telma Ferraz; CAVALCANTE, Tícia Cassiany Ferro. Que brincadeira é essa? E a alfabetização?. In: 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.

BRENELLI, Rosely Palermo. **Os jogos de regra em sala de aula: um espaço para construção operatória.** In: SISTO, Fermino Fernandes. O cognitivo, o social e o afetivo no cotidiano escolar. Campinas: Papirus, 1999.

DIAS, Letícia Pires. **A construção do conhecimento em crianças com dificuldades em matemática, utilizando o jogo de regras Mancala.** Tese (Mestrado em Educação). UNICAMP, São Paulo, 2009

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita.** Porto Alegre: Artes, Médicas, 1986.

MAGALHÃES, Lúcia. **Consciência fonológica: relação com a aprendizagem da leitura e da escrita**. Disponível em: http://www.maemequer.pt/desenvolvimento-infantil/crescer/desenvolvimento/consciencia-fonologica-relacao-com-a-aprendizagem-da-leitura-e-da-escrita. Acesso em 26 jun. 2014.

MACEDO, Lino. Os jogos e sua importância na escola. **Caderno Pesquisa**, São Paulo, n. 93, p. 5-10, maio, 1995.

_____; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar Christe. **Quatro cores, senhas e dominó**: oficinas de jogos em uma perspectiva construtivista e psicopedagógica. 3ed. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1997.

_____; PETTY, Ana Lúcia; PASSOS, Norimar Christe **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Editora Artmed, 2000.

OLIVEIRA, Francismara Neves de. **Um estudo das interdependências cognitivas e sociais em escolares de diferentes idades por meio do jogo xadrez simplificado**. Tese (Doutorado). Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação Campinas, 2005.

OLIVEIRA, Eliene de; RODRIGUES, Marcia do Socorro; SILVA E SOUZA, Rejanete; GUIMARÃES, André Rodrigues. O lúdico na educação de jovens e adultos. Disponível em: alb.com.br/arquivo-morto/edicoes_anteriores/.../sm01ss04_08.pdf. Acesso em 21 jun. 2012.

SILVA, Alexsandro da; SEAL, Ana Gabriela de Souza. **A compreensão do Sistema de Escrita Alfabética e a consolidação da alfabetização**. In: BRASIl. *Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional.* Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: a apropriação do sistema de escrita alfabética e a consolidação do processo de alfabetização: ano 2 : unidade 3 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. -- Brasília: MEC, SEB, 2012