



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS III – “OSMAR DE AQUINO”
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

NATALLY ALVES DE MORAIS

**OS JOGOS COMO FACILITADORES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

**GUARABIRA – PB
2018**

NATALLY ALVES DE MORAIS

**OS JOGOS COMO FACILITADORES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, como requisito obrigatório para a obtenção de grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira.
Universidade Estadual da Paraíba

**GUARABIRA – PB
2018**

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

M827] Morais, Natally Alves de.

Os jogos facilitadores no processo de alfabetização no ensino fundamental I [manuscrito] / Natally Alves de Morais. - 2018.

48 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Humanidades, 2018.

"Orientação : Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira ,
Coordenação do Curso de Pedagogia - CH."

1. Alfabetização. 2. Jogos. 3. Sílabas. 4. Ensino fundamental. I. Título

21. ed. CDD 371.337

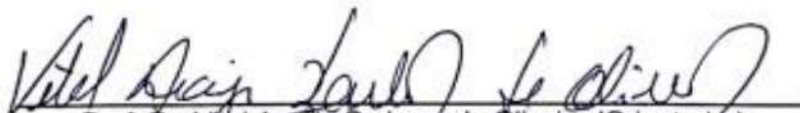
NATALLY ALVES DE MORAIS

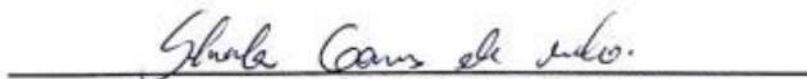
**OS JOGOS COMO FACILITADORES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO
ENSINO FUNDAMENTAL I**

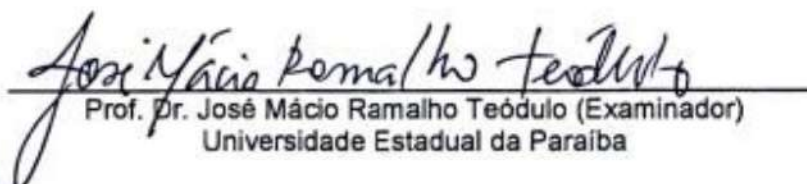
Monografia apresentada ao Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia do Centro de Humanidades da Universidade Estadual da Paraíba – UEPB – Campus III, enquanto requisito obrigatório para a obtenção de grau de Licenciado em Pedagogia.

Aprovada em 14/11/2018

BANCA EXAMINADORA


Prof. Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira (Orientador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)


Prof.ª Ms. Sheila Gomes de Melo (Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba


Prof. Dr. José Mácio Ramalho Teóculo (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba

A Nossa Senhora, Deus e meus Pais, pelo amor, carinho e dedicação em todos os momentos de minha vida, DEDICO.

AGRADECIMENTOS

Antes de tudo, quero agradecer a Deus que ao longo dessa trajetória vem abençoando meus passos e minhas escolhas me mostrando com seu imenso amor que podemos ser capazes de conquistar aquilo que almejamos.

Aos meus Pais Zenildo e Maria do Carmo, são eles a base de tudo e o motivo pelo qual tive forças e motivação para chegar até o final, coloco em agradecimento meus irmãos, meus avós e toda minha família que de alguma forma me ajudaram ao longo desses cinco anos.

Aos meus professores que foram fonte de conhecimento e aprendizado em especial as Professoras Vanusa Valério e Rita Cavalcante que me mostraram o valor e a importância do curso de pedagogia e de ser professor (a), e que nunca devemos desistir diante das dificuldades dessa profissão.

Ao meu orientador Professor Dr. Vital Araújo Barbosa de Oliveira que me orientou dando-me a atenção necessária para a conclusão deste estudo.

Aos Examinadores da Banca Sheila Melo, que como minha ex-professora trouxe contribuições valiosas para minha formação e me mostrou a importância do compromisso e profissionalismo para com os seus alunos, e ao Geógrafo Mácio Teódulo por ter aceito este convite.

E por fim, quero agradecer a toda turma de Pedagogia 2013.2/Noite pelos momentos de alegria, em especial a Rita de Cássia e Thaynnara Sena que se tornaram elementos essenciais ao logo do curso tornando todo esse percurso mais fácil, me mostrando a importância do companheirismo e de uma amizade verdadeira e solidária.

“Rodeadas por um mundo de gigantes, as crianças criam para si, brincando, o pequeno mundo próprio”
(Benjamin, 2002, p.85).

RESUMO

Os métodos de ensino antiquados e repetitivos ainda se encontram presentes no ambiente escolar, encontrar uma forma em que a alfabetização possa ser produtiva e prazerosa já nos primeiros anos do ensino fundamental vem sendo foco de estudos há muitos anos. O presente trabalho de conclusão de curso tem como objetivo investigar e analisar as contribuições positivas na utilização dos jogos como ferramentas no processo de alfabetização. Para a realização desta pesquisa foi escolhida uma turma de Ensino Fundamental I (2º ano) da Rede Municipal de educação localizada na cidade de Passa e Fica – RN. Com intuito de alcançar os objetivos desejados, será realizada uma sequência didática com base na utilização dos jogos alfabeto móvel e o alfabeto silábico com o intuito de trabalhar e potencializar o processo de alfabetização desses alunos, ressaltando também novas concepções construtivista sobre o uso dos jogos, mostrando que o sujeito é ativo na construção do seu próprio conhecimento através da relação que estabelece com os objetos e pessoas em sua volta. Decidimos utilizar os jogos afim de trabalhar atividade que desenvolvam a leitura e escrita, para analisar a eficácia desses recursos didáticos, os resultados se deram através da elaboração e uma lista de exercícios.

Palavras-chave: Ensino Fundamental. Alfabetização. Jogos. Sílabas.

ABSTRACT

The old-fashioned and repetitive teaching methods are still present in the school environment, finding a way in which literacy can be productive and enjoyable as early as elementary school has been a focus of study for many years. The present work of course completion aims to investigate and analyze the positive contributions in the use of mobile alphabet games and the syllabic alphabet as tools in the literacy process. In order to carry out this research, a group of Elementary School I (2nd year) was chosen from the Municipal Education Network located in the municipality of Passa e Fica - RN. In order to achieve the desired objectives, a didactic sequence will be carried out based on the use of the mobile alphabet sets and the syllabic alphabet in order to work and enhance the literacy process, also highlighting new constructivist conceptions about the use of games, showing that the subject is active in building his own knowledge through the relationship he establishes with the objects and people around him. We decided to use the games in order to work activity that develop reading and writing, to analyze the effectiveness of these didactic resources the results were given through the elaboration and a list of exercises.

Keywords: Elementary Education. Literacy. Games. Syllables

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

UEPB - Universidade Estadual da Paraíba

PB - Paraíba

RN - Rio Grande do Norte

BNCC - Base Nacional Comum Curricular

PCN's - Parâmetros Curriculares Nacionais

PNE - Plano Nacional de Educação

MEC - Ministério da Educação

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - ALFABETO MÓVEL MONTESSORI	25
FIGURA 2 - TIPOS DE ALFABETO MÓVEL	26
FIGURA 3 - DEMONSTRAÇÃO DO USO DO ALFABETO MÓVEL	27
FIGURA 4 - ALFABETO SILÁBICO	28
FIGURA 5 - CONFECÇÃO DOS JOGOS COM MATÉRIAS RECICLADOS	29
FIGURA 6 - MOMENTO DA FAMILIARIZAÇÃO COM A TURMA	33
FIGURA 7 - JOGOS CEDIDOS PELA ESCOLA	34
FIGURA 8 - MOMENTO D3 FAMILIARIZAÇÃO COM OS JOGOS	35
FIGURA 9 - ATIVIDADE COM O USO DOS JOGOS	35

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 - Questão 1 envolvendo leitura e separação de palavras. Sem o uso dos jogos -----	37
GRÁFICO 2 - questão 1 envolvendo leitura e separação de palavras. Com o uso dos jogos. -----	38
GRÁFICO 3 - Questão 2 envolvendo reconhecimento e separação de sílabas. Sem os jogos. -----	38
GRÁFICO 4 - Questão 2 envolvendo reconhecimento e separação de sílabas. Com os jogos. -----	39
GRÁFICO 5 - Questão 3 classificações silábica. Sem os jogos. -----	39
GRÁFICO 6 - Questão 3 classificações silábica. Com os jogos. -----	39
GRÁFICO 7 - Questão 4 envolvendo leitura e escrita ortográfica. Sem os jogos. --	40
GRÁFICO 8 - Questão 4 envolvendo leitura e escrita ortográfica. Com os jogos. --	40
GRÁFICO 9 - Questão de leitura e formação de palavras. Sem os jogos. -----	41
GRÁFICO 10 - Questão de leitura e formação de palavras. Com os jogos. -----	41

SÚMARIO

1. INTRODUÇÃO	13
2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA	15
2.1 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	15
2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA VIDA DA CRIANÇA	17
2.3 MARCOS REGULATÓRIOS	18
2.4 O USO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO	20
2.5 OS JOGOS NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR	22
3. ALFABETO MÓVEL E O ALFABETO SILÁBICO	24
3.1 TIPOS DE ALFABETO MÓVEL.....	25
3.2 ALFABETO SILÁBICO	28
4. APORTES METODOLÓGICOS	30
4.1 TIPO DE PESQUISA.....	30
4.2 UNIVERSOS DA PESQUISA	32
4.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA.....	32
4.5 ANÁLISE DOS DADOS	32
5. ENCONTROS.....	33
6. RESULTADOS E DISCUSSÕES	37
7. CONSIDERAÇÕES FINAIS	43
8. REFERÊNCIAS	Erro! Indicador não definido.
<u>APÊNDICE</u>	46

1. INTRODUÇÃO

Durante toda a minha formação como pedagoga e experiências adquiridas em sala de aula é seguro dizer que um dos maiores problemas no processo de ensino e aprendizagem é o atraso apresentados por alguns alunos, é comum encontrar crianças que já passaram da fase de alfabetização que ainda apresentam dificuldades na escrita e leitura.

O interesse pelo tema abordado partiu da necessidade de buscar na ludicidade subsídios para fundamentar o processo de alfabetização realizados com a ajuda dos jogos (alfabeto móvel e o alfabeto silábico). Ao lidar com seus alunos o docente precisa entender que, para manter-se equilibrada com o mundo a criança precisa brincar criar e inventar.

Segundo Piaget, citado por Kishimoto (2000), “os jogos não são apenas uma forma de divertimento, mas são meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual. ”

Os jogos não devem ser usados apenas em momentos de lazer e de distração para as crianças é possível o professor criar estratégias didáticas favoráveis para fortalecer e apoiar o processo de aquisição da leitura e escrita de seus alunos. A utilização desses materiais permite ao docente explorar diversas formas de se trabalhar um determinado assunto de maneira que estimule o aluno no seu desenvolvimento através de métodos significativos e prazerosos. Na alfabetização os jogos são poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentidos.

A criança é um ser espontâneo, curioso e criativo pensando nisso cabe ao professor saber trabalhar essas características a favor do crescimento intelectual da criança. Entende-se que todo material didático quando inserido na sala de aula, torna-se uma novidade e o uso dos jogos (alfabeto silábico e alfabeto móvel) tende a ser uma alternativa lúdica de se trabalhar na alfabetização, dando ênfase a assuntos da língua portuguesa proporcionando um trabalho em conjunto.

O trabalho realizado com esses materiais didáticos chamará a atenção dos alunos, em primeiro momento por se tratar de algo diferente e novo para eles, em segundo lugar eles poderão ter a capacidade de participar de uma aula dinâmica e lúdica, se tratando de jogos que automaticamente despertará neles a curiosidade, e o

interesse de como jogar, e por fim, é algo acessível que quando não disponibilizado pela escola o próprio professor junto com seus alunos podem confeccioná-los com matérias recicladas.

O objetivo geral desse trabalho é investigar e identificar as contribuições positivas na utilização dos jogos (alfabeto móvel e o alfabeto silábico) como ferramentas no processo de alfabetização no Ensino Fundamental I. Para atingir tal propósito temos como identificar o som das letras, conhecer o som de sílabas simples e complexas, reconhecer palavras monossílabas, dissílabas, trissílabas e polissílabas, trabalhar a leitura e a escrita, além de estimular a interação com os colegas, sabendo que os alunos se encontram em um momento propício com relação à construção de novos conhecimentos, sejam eles afetivos, sociais ou cognitivos sendo que, a criança dessa faixa etária é capaz de estabelecer relações complexas entre os elementos da realidade que se apresenta.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

2.1 O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Todo docente compreende que quando falamos em alfabetização estamos falando de um processo longo e delicado, já que a princípio, alfabetizar uma criança seria a “grosso modo” fazer com que ela sem saber o traçado de nenhuma letra, chegue à construção das mais diferentes e complexas palavras da nossa língua portuguesa. O professor que assume esse papel deve ter a consciência que está assumindo um papel importante na vida de seus alunos, tanto quando consegue êxito no seu trabalho, quando presencia a criança imersa em inúmeras dificuldades, avançar vagarosamente neste caminho.

Uma preocupação presente nas salas de aula é fazer com que essas crianças consigam se alfabetizar no tempo certo, ou seja, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define que o processo de alfabetização deverá ocorrer até o segundo ano do ensino fundamental, com o objetivo de garantir o direito fundamental de aprender a ler e escrever. É comum encontrar na aprendizagem inicial práticas utilizadas que são, muitas vezes, baseadas na junção de sílabas simples, memorização de sons decifração e cópias, tais maneiras fazem com que a criança se torne um espectador passivo ou receptor mecânico, pois não participa do processo de construção do seu conhecimento.

A forma como se ensina e os métodos utilizados nos primeiros anos da alfabetização se tornam os principais influenciadores para uma má formação alfabetizadora, hoje podemos ver que essa necessidade que muitas crianças passam nos primeiros anos de alfabetização fazem com que elas cheguem ao terceiro ou quarto ano com um nível de alfabetização baixo, situação que difere do objetivo proposto pela Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

Os métodos tradicionais que englobam o analítico e sintético, mostrando uma ligação entre o som e grafia, oral e escrita, se tornam meios de ensino ainda muito utilizados por professores que insistem na ordem da letra por letra, sílaba por sílaba e palavra por palavra e esses professores tendem a ver seus alunos apenas com um depósito de conteúdo.

O ensino tradicional obrigou as crianças a reaprender a produzir os sons da fala, pensando que, se eles não são adequadamente diferenciáveis, não é possível escrever num sistema alfabético. Mas, esta premissa baseia-se em duas suposições, ambas falsas: que uma criança de seis anos não sabe distinguir os fonemas do seu idioma. A primeira hipótese é falsa, porque, se a criança no decorrer da aprendizagem da língua oral, não tivesse sido capaz de distinguir oralmente pares de palavras, tais como pau, mau: coisas que, obviamente sabe fazer. A segunda hipótese também é falsa, em vista do fato de que nenhuma escrita constitui uma transcrição fonética da língua oral. (FERREIRO; TEBEROSKY, 1985, p. 24)

Sendo assim, a alfabetização teria que partir do pressuposto de que alfabetizar não é apenas ensinar a ler e escrever através de métodos antiquados, a qual muitas escolas públicas estão sujeitas a seguir, baseados em cartilhas ou conteúdo de livros didáticos, conteúdos esses que são depositados nos alunos de uma forma enfadonha e repetitiva até que eles concluam a memorização desses conteúdos aplicados resultando no desinteresse de muitos alunos, a alfabetização deve partir de uma troca de interesses vinculada a uma boa relação entre o docente e o aluno. O que também ocorre é que alguns professores não estão devidamente capacitados para repassar esses conteúdos e principalmente para compreender as dificuldades que seus alunos possam apresentar e enfrentar ao longo deste processo, antes que, os mesmos venham a entender o verdadeiro sentido da leitura e escrita.

O processo de aprendizagem deve ser atribuído através de uma união entre o professor e o aluno, o aluno por sua vez deve ser capaz de construir o seu próprio conhecimento e ser responsável e ativo no seu processo de aprendizagem, enquanto o professor deve saber usar de meios e estímulos para criar o interesse dentro da criança, para que assim ela possa buscar e compreender os pressupostos imposto a ela.

Segundo Jean Piaget (1970):

A principal meta da educação é criar homens que sejam capazes de fazer coisas novas, não simplesmente repetir o que outras gerações já fizeram. Homens que sejam criadores, inventores, descobridores. A segunda meta da educação é formar mentes que estejam em condições de criticar, verificar e não aceitar tudo que a elas se propõe.

A educação deve ser a principal base para formar alunos críticos e capazes de interagir na sociedade, os métodos de ensino devem possibilitar que os alunos atuem criticamente em seu espaço social. Essa preocupação deve se dar desde o início da sua formação, os primeiros anos do ensino fundamental devem proporcionar aos

alunos caminhos para que eles aprendam de forma consciente e consistente os processos de apropriação de conhecimentos. Pensando nisso o uso do lúdico através dos jogos como recurso didático dentro das salas aulas vem sendo bem avaliados levando em consideração que a criança ela precisa estar em contato com o seu mundo, para que assim possa estimular o seu interesse para compreender tudo o que está sendo trabalhado dentro do ambiente escolar.

2.2 OS JOGOS E BRINCADEIRAS NA VIDA DA CRIANÇA

Brincar não constitui perda de tempo, nem é simplesmente uma forma de preencher o tempo (...) O brinquedo possibilita o desenvolvimento integral da criança, já que ela se envolve afetivamente e opera mentalmente, tudo isso de maneira envolvente, em que a criança imagina, constrói conhecimento e cria alternativas para resolver os imprevistos que surgem no ato de brincar” (NICOLAU, 1988, p.78).

A brincadeira é significativa e essencial na vida de uma criança, pois desde os seus primeiros anos de vida a criança já possui um potencial dentro de si, um conhecimento próprio que, apesar desse conhecimento ser muito bagunçado para sua compreensão, quando toma decisões sabe o que quer e o que não quer, sabe identificar aquilo que lhe chama a atenção, um simples olhar, uma palavra, é capaz de até compreender o mundo em que vivem. Mesmo ainda muito pequena tem uma personalidade em construção onde seus desejos são facilmente expressados embora que em muitas vezes não sejam compreendidos.

Para VIGOTSKY (1989, p.84) “As crianças formam estruturas mentais pelo uso de instrumentos e sinais. A brincadeira, a criação de situações imaginárias surge da tensão do indivíduo e a sociedade. O lúdico liberta a criança das amarras da realidade”.

Esse jogar/brincar surge a qualquer hora, é uma ação livre iniciada e conduzida pela criança que lhe dá prazer e não exige nem uma condição como produto final, mas relaxa, envolve, ensina regras e linguagens, na qual proporciona a criança a desenvolver habilidades através da sua imaginação, quando uma criança brinca ela usufrui da sua imaginação para reinventar ou criar situações da vida real, sozinha com seus brinquedos ela recorre à imaginação para dar-lhe vida ou atribuir-lhes coisas que

na realidade não existem, como exemplo, ao imitar o papel do adulto ela assume personalidades que caracterizam essa situação.

A criança que joga está reinventando grande parte do saber humano. Além do valor incontestado do movimento interno e externo para o desenvolvimento físico, psíquico e motor, além do tato, que é a maneira privilegiada de contato com o mundo, a criança sadia possui a capacidade de agir sobre o mundo e os outros através da fantasia, da imaginação e do simbólico, pelos quais o mundo tem seus limites ultrapassados: a criança cria o mundo e a natureza, o forma e o transforma e, neste momento, ela se cria e se transforma. (REDIN, 2000, p. 64).

A natureza da criança faz parte do mundo da fantasia, da imaginação, do jogo, do brinquedo e da brincadeira para ela esse são momentos prazerosos, mas também é um mundo onde a criança está em aprendizado constante, não apenas nos aspectos físicos ou emocionais, mas sobretudo no seu aspecto intelectual.

Sendo assim, quando a criança é inserida em um universo de aprendizagem com momentos lúdicos que propiciam à criança a possibilidade de conviver com diferentes sentimentos os quais fazem parte de seu interior, elas demonstram através das brincadeiras como vê e constrói o mundo, como gostaria que ele fosse quais as suas preocupações e que problemas a estão atormentando, ou seja, expressa-se na brincadeira o que tem dificuldade de expressar com palavras.

2.3 MARCOS REGULATÓRIOS

Sabemos que para que ocorra dentro da sala de aula uma aprendizagem que alcance os resultados desejados, o primeiro passo é que o professor e o aluno estejam em um ambiente agradável e que ocorra uma boa interação entre o docente e o discente, sendo assim, os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), que estão vinculados com os propósitos do Plano Nacional de Educação (PNE) do Ministério da Educação (MEC), afirma que, a ligação professor e aluno deve ocorrer de forma natural, é muito importante que o professor procure planejar suas aulas em cima da realidade de sua turma identificando o que seus alunos já sabem e o que eles querem/precisam aprender.

Os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) alega que uma boa relação entre o aluno e professor proporciona contribuições positivas no processo de

alfabetização. Ainda segundo o PCN (2001) é de responsabilidade do docente tornar o ambiente escolar um local que proporcione e estimule o aluno a criar e a pensar, ou seja ressaltando mais uma vez que, “Cada aluno é sujeito de seu processo de aprendizagem, enquanto o professor é o mediador na interação dos alunos com os objetos de conhecimentos. ” (PCN, 1998, p. 93).

O professor que atua não só no ensino fundamental, mas em qualquer nível de ensino deve procurar subsídios para criar uma aula interessante, que chame a atenção dos alunos e que os incentive a serem sujeitos ativos no seu processo de aprendizagem, nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's) é necessário que o aluno busque ao seu redor possíveis formas para criar seu próprio aprendizado, é importante que tentem ler mesmo que incorretamente texto que estejam no seu dia-a-dia, como por exemplo, poemas, canções que se sabe de cor, textos que contém gravuras, permitindo ao aluno imaginar o que pode estar escrito, dessa forma aprendem a lidar com símbolos e a pensar por analogia: os significados das coisas a ser imaginados por elas.

As brincadeiras e os jogos são parte fundamental na vida das crianças, e são pontos positivos no processo de alfabetização, os Parâmetros Curriculares Nacionais destacam que as atividades com o uso dos jogos podem representar um importante recurso pedagógico, já que:

Os jogos constituem uma forma interessante de propor problemas, pois permitem que estes sejam apresentados de modo atrativo e favorecem a criatividade na elaboração de estratégias de resolução e busca de soluções. Propiciam a simulação de situações-problema que exigem soluções vivas e imediatas, o que estimula o planejamento das ações. (PCN' s, MEC, 1998, p.47)

Com relação aos primeiros anos do ensino fundamental a interação do professor com seu aluno deve ocorrer de forma lúdica os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), salienta o uso de brincadeiras e jogos como métodos riquíssimo a serem utilizados com as crianças no seu processo de alfabetização.

Brincar é, assim, um espaço no qual se pode observar a coordenação das experiências prévias das crianças e aquilo que os objetos manipulados sugerem ou provocam no momento presente. Pela repetição daquilo que já conhecem, utilizando a ativação da memória, atualizam seus conhecimentos prévios, ampliando-os e transformando-os por meio da criação de uma situação imaginária nova. Brincar constitui se, dessa forma, em uma atividade interna das crianças. (Brasil, 1998, p. 23, v.2)

Logo, o espaço para a brincadeira é fundamental para o desenvolvimento da criança e, por isso, deve estar presente na sala de aula. Por meio do brincar a criança se desenvolve facilmente. É relevante que a escola proporcione momentos de brincadeiras, onde a criança possa soltar sua imaginação e prender sua atenção.

Segundo os Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), (MEC, 1997), para as crianças o jogo é muito prazeroso estimulante e verdadeiro, pois gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da educação e do convívio escolar das crianças.

Um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (PCN'S, 2000, p. 49).

Assim, acredito que a construção do conhecimento e, destaco especialmente o processo de apropriação da escrita, pode se realizar a partir de um trabalho em que a motivação e o prazer característicos do brincar estejam presentes.

2.4 O USO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

A organização de espaços adequados para estimular brincadeiras e jogos constitui atualmente uma das preocupações da maioria de educadores e profissionais de instituições escolares.

Sabemos que os jogos constituem importantes recursos didáticos, na aprendizagem do sistema de escrita alfabética. Isso porque nesse processo de alfabetização, os jogos costumam ser aliados, já que a brincadeira faz parte da realidade das crianças, o uso do lúdico no momento em que a criança tem contato com seu sistema alfabético faz com que ela absorva melhor o que lhe é ensinado, sem a necessidade de práticas chatas e cansativas para isso. Um jogo ou atividade é sempre melhor e mais saudável para a mente, do que pura “decoreba”.

Os jogos como materiais didáticos representaram importante contribuição à aprendizagem das crianças enquanto objetos de apoio para a aquisição do conhecimento, além de servirem de instrumentos de aprendizagem para o professor, uma vez que o professor está em contato e inserido nos momentos em que seus

alunos estão em contato com os materiais através de atividades realizadas como os jogos.

E aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola. (1994, p. 13).

Percebemos desse modo que brincando a criança aprende com muito mais prazer, destacando que o brinquedo, é o caminho pelo quais as crianças compreendem o mundo em que vivem e são chamadas a mudar. É a oportunidade de desenvolvimento, pois brincando a criança experimenta, descobre, inventa e exercita, vivendo assim uma experiência que enriquece sua sociabilidade e a capacidade de se tornar um ser humano criativo.

Dessa maneira percebemos a necessidade do professor de pensar nas atividades lúdicas nos diferentes momentos de seu planejamento. Lembrando que o jogo e a brincadeira exigem partilhas, confrontos, negociações e trocas, promovendo conquistas cognitivas, emocionais e sociais.

Não há outro interesse durante a brincadeira que não seja o próprio ato de brincar. Durante a atividade o sujeito está preocupado apenas com o processo não com o seu fim. Ainda, segundo Sá, 2007,

Todo o jogo/brincadeira em que o ser brincante sinta prazer em jogar/brincar é lúdico, porém o que queremos enfatizar aqui é a sua essência. Logo, um jogo na perspectiva didático-pedagógica pode também ser lúdico, porém o seu "compromisso primeiro" é com um retorno pedagógico. Há primeiro uma intencionalidade educativa, um compromisso com algum conhecimento a ser desenvolvido. Porém o jogo na perspectiva essencialmente lúdica não possui intencionalidade subjacente. Não há nenhum interesse em construir certo conhecimento, ganhar a partida, liberar sentimentos contidos, etc., o que não quer dizer que isto não aconteça. Porém, nesta perspectiva lúdica - o essencial está no puro prazer em jogar. Logo, quando há apenas o puro prazer em jogar, aí estamos diante de um jogo essencialmente na perspectiva lúdica.

O uso dos jogos no contexto educacional só pode ser situado corretamente a partir da compreensão dos fatores que colaboram para uma aprendizagem ativa, ou

seja, mais do que o jogo em si, o que vai promover uma boa aprendizagem é o clima de discussão e troca, com o professor permitindo tentativas e respostas divergentes ou alternativas, tolerando os erros, promovendo novas análises. O professor deve compreender que o jogo na sala de aula tem o intuito de divertir e proporcionar prazer, mas também deve existir a preocupação com a aprendizagem e especialmente com a alfabetização dos alunos, pesando não somente na diversão e no gasto de tempo, e sim no que essa atividade pode acrescentar no seu processo de alfabetização.

2.5 OS JOGOS NA FORMAÇÃO DO PROFESSOR

Sabendo que o ensino está sempre passando por constantes modificações, neste contexto, a formação continuada oferece ao professor reflexões acerca das suas práticas pedagógicas exercidas em sala de aula. Hoje à inúmeras maneiras de se trabalhar um conteúdo didático, o professor deve ter conhecimento do que pode ajudá-lo nesse processo de ensinamento e buscar por métodos que favoreça o aprendizado de seus alunos.

Na educação básica a ideia de formação continuada deve se basear na necessidade de alfabetizar uma criança através de metodologias que possam enriquecer os alunos no seu processo de alfabetização. Pensando nisso o educador precisa reconhecer que os jogos estão presentes na realidade da criança, uma vez que, elas vivem em um mundo próprio de fantasias onde a realidade e o faz de conta se associam.

Sendo assim, o lúdico é uma necessidade da criança que não pode ser vista como objeto de diversão, mas sim como possibilidades de desenvolvimento pessoal, social e cultural que promova comunicação, expressão e construção do conhecimento. Professores são os profissionais preparados para auxiliar o aluno em seu processo de aprendizagem, selecionando e organizando as informações e direcionando as atividades escolares. Entretanto, suas vivências anteriores, pessoais e como alunos, sustentam sua ação docente.

É importante que os educadores compreendam que cada jogo ou brincadeira em sala de aula tem um valor que deve ser atribuído à objetivos que deverão ser discutidos, analisados e colocados em prática oferecendo ferramentas para que o educando possa construir suas aulas escolhendo entre muitos caminhos.

Cabe, portanto, ao educador o papel de orientador, facilitador e estimulador, essas são ações que podem/devem ser articuladas com o uso do jogar/brincar, entendo que é conhecido através do senso-comum que todas as crianças brincam. Logo, a escola juntamente com os professores tem o papel de favorecer a aprendizagem inserindo o ato de brincar através da intervenção atenta do professor, e essa intervenção só será produtiva diante do espaço e tempo de brincar.

A riqueza ou o valor pedagógico dessas situações está nas ações do professor, que devem ser intencionalmente atentas, organizadoras, investigativas. Não basta determinar um tempo cronometrável para que os mesmos aconteçam. É necessário cuidar de sua real efetivação e isso só será possível se for estabelecido um vínculo de confiança e cumplicidade com a turma e se as intervenções do professor evidenciarem seriedade e interesse de compreensão em relação aos acontecimentos (COLLARES, 2003, p.172).

O professor quando pensa em usar o lúdico através de jogos ou brincadeiras deve ter a consciência de que podemos encontrar algumas dificuldades de conceituação. Assim como cita (MOYLES, 2006, 96):

Definir o brincar em um contexto educacional pode ser problemático para alguns professores, pois muitas das características que associam o brincar – liberdade, espontaneidade, exuberância, divertimento, posse – não se ajustam de forma adequada ou natural a um contexto voltado para programas prescritivos, planejamento de longo prazo ou testagem acumulativa. No entanto, os profissionais que continuam comprometidos com o brincar que reconhecem a sua centralidade no currículo não têm nenhuma dificuldade em definir o brincar, pois o definem em seus termos e dentro do contexto em que eles, as crianças e os pais operam.

Ao utilizar o lúdico em sala, o professor precisa ter a consciência de que o mesmo pode dar ou não os resultados esperados, uma vez que a atividade proposta estará envolvida com múltiplos fatores, os quais irão variar de acordo com seus alunos, cabendo ao professor adaptar sua aula conforme os alunos com o qual pretende trabalhar, para que isso ocorra com sucesso é necessário que o professor esteja capacitado, e, sobretudo, consciente de que atividades e experiências alternativas, como o lúdico, promovem a aprendizagem no aluno.

3. ALFABETO MÓVEL E O ALFABETO SILÁBICO

Neste capítulo vamos relatar a importância e as variedades sobre esses materiais didáticos na alfabetização em sílabas.

O conhecimento do alfabeto até a junção e a divisão das sílabas e por fim, a formação de palavras pode se tornar algo confuso quando se está aprendendo classes gramaticais, detalhes como ditongo, tritongo e hiato, se uma palavra é monossílabas, dissílabas, trissílabas ou polissílabas, entre tantos outros pontos podem levar uma simples divisão de palavras a um verdadeiro teste de paciência tanto para os alunos quanto para os professores. A utilização dos jogos e do lúdico dentro da sala de aula pode trazer para o aluno uma autonomia, brincado o aluno tem a oportunidade de colocar a teoria em prática e de ser peça essencial para a construção do seu conhecimento.

O jogo, além de ser uma atividade lúdica, possibilita o entendimento dissociado entre o significado e o objeto, isto é, entre o objeto e a apresentação. À medida que a criança começa a se distanciar do objeto, quando inicia a simbolizá-lo, a representá-lo, desencadeia seu processo de aprendizagem. Quando o sujeito simboliza no jogo, simboliza na aprendizagem, processo indispensável para a estruturação do pensamento. Sara Paim afirma: criança que joga, é criança que aprende. (GROSSI, 1995, p.162)

A utilização do lúdico no processo de alfabetização permite o aluno a refletir sobre o sistema de escrita e leitura, sem, necessariamente, estarem obrigados a realizar treinos repetitivos de aulas tradicionais. Nos momentos com os jogos as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita e som das sílabas, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos.

Os jogos como o alfabeto silábico e o alfabeto móvel entre outros, devem ser vistos como materiais didáticos indispensáveis na sala de aula, se tornando aliados dos professores na hora de trabalhar questões direcionadas a linguagem e escrita com seus alunos. O alfabeto móvel e o alfabeto silábico visam praticar de forma lúdica aprendizados inicialmente introduzidos acerca da leitura e escrita das palavras, partindo do pressuposto que, um mostra diversas maneiras de se trabalhar diretamente com as letras individualmente e o outro na formação de palavras através de sílabas por sílabas.

3.1 TIPOS DE ALFABETO MÓVEL

O alfabeto móvel tratasse de um dos materiais didáticos mais antigos e famoso do método Montessori conhecido no mundo inteiro, o mesmo se trata de um a material que abrange todas as letras do alfabeto organizadas e separadas individualmente, os grupos de vogais e consoantes são destacadas pela cor vermelha e azul sendo que contém 5 unidades de cada consoante e 6 de cada vogal, esse número pode variar de acordo com o formato da confecção, conforme a Figura 1.

Figura 1: Alfabeto Móvel Montessori



Fonte: Imagem retirada do Google imagens, 2018.

É notório que o uso do lúdico em sala de aula vem sendo cada vez mais utilizado são grandes os benefícios que o mesmo pode trazer para o aprendizado das crianças, visando isso, diversas empresas acabam entrando na produção dos jogos didáticos e ao longo do tempo o alfabeto móvel Montessori foi sofrendo alterações, e hoje no mercado podemos encontrar uma variedade desse material didático de diversas formas, cores e modelos.

Podemos encontrar no mercado o alfabeto móvel com diversas variedades de cores no intuito de ludibriar os pais ou as crianças, nós idealizamos que os jogos didáticos produzidos desta maneira são capazes de atrair o interesse da criança, para algo que promete estimular o seu aprendizado, logo, temos a concepção de que algo colorido, cada letra de uma cor, vai chamar a atenção daquela criança que terá mais vontade e interesse em utilizar o material apresentado a ela.

Vejamos na Figura 2 alguns modelos disponíveis no mercado.

Figura 2: Tipos de alfabeto Móvel.



Fonte: Seleção de imagens retiradas do Google imagens, 2018.

O que devemos entender é que um material didático não se refere apenas a um brinquedo, Maria Montessori pensou no alfabeto móvel com uma determinada função; A de estimular a criança a ler e escrever. Como observamos na Figura 1 Maria Montessori utilizou as cores vermelho e azul recorrendo à cores primárias e chamativas para diferenciar e destacar os grupos entre vogais e consoantes tendo em vista o melhor aprendizado possível.

Com o jogo articulado e apresentado da forma original quando a criança passa a utiliza-lo fazendo a junção das letras para a formação de palavras ela já está automaticamente diferenciando e agrupando vogais e consoantes, e isso facilita no seu processo de aprendizagem. A partir do momento que o alfabeto móvel apresenta uma letra de cada cor ou todas na mesma cor não existirá mais esse processo de agrupamento e a criança não terá essa percepção de diferenciar vogais e consoantes deixando a desejar no seu processo de aprendizagem.

Outra característica positiva do modelo Montessori está na sua sistematização, ou seja, diferente de alguns modelos que são vendidos sem organização nenhuma todas as letras misturadas dentro de uma caixa ou saco, o modelo pensado por Maria Montessori está organizado em ordem alfabética, a criança aprende a sequência do alfabeto, e isso facilita na hora do manuseio.

O jogo como material didático não foi criando à toa, tudo foi pensando para alcançar um objetivo necessário que se trata da alfabetização da criança, tudo tem uma razão didática e lógica, Maria Montessori acredita que a criança já nasce com o

potencial de querer aprender, só que tudo dentro dela é caótico, logo, seu processo de aprendizagem também se dará de forma caótica, cabe aos pais, responsáveis e professores a obrigação de facilitar e ajudar a organizar esses pensamentos.

Como qualquer outro jogo usando em sala de aula o alfabeto móvel deve ser trabalhado depois que a criança já estiver com uma base de identificação das letras pré-formadas, usando seus conhecimentos com a junção da ajuda e explicação oferecidas pelo professor, tudo isso faz com que a criança possa se sentir segura com o que vai ser trabalhado e ao manusear o jogo.

O jogo pode ser manuseado da seguinte forma:

A professora pode trabalhar o som das letras pedindo para que o aluno ouça uma palavra e tente representa-la com as letras.

Vejamos um exemplo na figura 3:

Figura 3 – Demonstração do uso do Alfabeto Móvel



Fonte: Imagem retirada do Google imagens, 2018.

Se no primeiro momento a criança escrever RATU, não se deve desencorajar a criança, no início o ideal é trabalhar com palavras puras, como RATO, PATO, BOLA, entre outras que não tenham sílabas muito complexas ou encontros consonantais, não é necessário de início pedir para criança ler, principalmente se a mesma ainda não estiver familiarizada com a leitura, pois no momento ela está apenas representando o som das letras.

3.2 ALFABETO SILÁBICO

O alfabeto silábico um é rico instrumento de apoio para trabalhar com crianças na fase da aquisição da linguagem, ele estimula, o desenvolvimento da linguagem e escrita, podendo ser usado pelo professor em sala de aula como material para a realização de um teste de sondagem, para saber em qual fase da escrita a criança se encontra.

Figura 4 – Alfabeto Silábico.



Fonte: Alves, 2018.

Como mostra a Figura 4 o alfabeto silábico é composto por peças que contém sílabas simples, o trabalho da criança com este material permite a associação livre de sílabas, trabalhando a formação de palavras e por fim, quando a criança já estiver mais familiarizada partir para a formação de frases, assim, a criança aprende a identificar e diferenciar letra e sílabas incentivando-a à leitura e escrita. Para que isso ocorra a criança já tem que está familiarizada reconhecendo as letras e o som.

Nesta brincadeira, os alunos podem aprender a dividir as sílabas de forma mais dinâmica, utilizando o conhecimento das aulas regulares como uma base para que alcancem resultados mais satisfatórios e conforme os avanços no conhecimento das sílabas, você pode surpreendê-los de maneira mais desafiadora.

Por fim, ambos os jogos utilizados em sala de aula, para o ensinamento dos pequenos, mobilizam diversos saberes acerca da lógica que rege a escrita, consolidando aprendizagens e conhecimentos nessa área. Para a criança isso é importante porque ajuda ela a perceber que palavras diferentes, por exemplo, podem variar, quanto ao número e ordem das letras ou sílabas, que é possível identificar

semelhanças sonoras presentes em sílabas e que as vogais aparecem em quase todas as palavras da nossa língua, dentre outras virtudes.

O alfabeto móvel e o alfabeto silábico ajudam a criança na aquisição da linguagem, se familiarizando com a comunicação e encorajando a leitura/escrita/fala, na coordenação, ajudando ela a praticar movimentos de forma efetiva, adquirindo mais confiança, e na atenção, já que auxilia ela a olhar, escutar e concentrar-se mais, no que a rodeia, entre outras vantagens.

Ambos os jogos podem ser confeccionados com matérias reciclados, como tampas de garrafas, rolos de papel higiênicos, garrafas pet, entre outras matérias, podem ser produzidos pelo os próprios alunos com a ajuda e supervisão do professor, proporcionado esse momento de união e interação. Como mostra a Figura 5.

Vejamos alguns exemplos com materiais reciclados:

Figura 5 – Confeção dos jogos com materiais reciclados.



Fonte: Seleção de imagens retiradas do Google imagens, 2018.

4. APORTES METODOLÓGICOS

Neste capítulo, iremos discorrer sobre todo o processo metodológico utilizado para a realização deste estudo. Apresentaremos o tipo de pesquisa, público alvo, instrumento de pesquisa e a análise de dados, detalhando todo o processo de apuração de informações que nos fez chegar aos fins conclusivos deste trabalho.

4.1 TIPO DE PESQUISA

Com intuito de alcançar os objetivos deste estudo, foi realizada uma Sequência Didática, onde foram aplicados exercícios simples envolvendo escrita, reconhecimento de palavras, separação de sílabas simples e palavras monossílabas, dissílabas e trissílabas. Também foi utilizada uma pesquisa bibliográfica baseada no assunto estudado.

“A principal vantagem da pesquisa bibliográfica reside no fato de permitir ao investigador a cobertura de uma gama de fenômenos muito mais ampla do que aquela que poderia pesquisar diretamente. Esta vantagem se torna particularmente importante quando o problema de pesquisa requer dados muito dispersos pelo espaço.” (GIL, 2008, P. 50)

Ou seja, a pesquisa bibliográfica busca explicar um problema a partir de referências teóricas já publicadas, constituída principalmente de livros, monografias, teses e publicações periódicas, como jornais e revistas, sendo assim, para buscar respostas de indagações da pesquisa não é necessário ir a campo, deslocar-se a locais específicos para a pesquisa.

Para perceber melhor o nível e a realidade das crianças, foram analisados o desempenho das crianças através de uma sequência didática para avaliar o conhecimento e o nível de alfabetização da turma, com a ajuda do professor.

Desse modo foi efetuada a seguinte sequência didática:

- 1º Momento: Apresentação na escola e na turma.
- 2º Momento: Conversa com a professora, levantamento da turma e sondagem.
- 3º Momento: Aplicação da lista de exercícios – Apêndice A
- 4º Momento: Apresentação dos jogos.

Realizar um trabalho em grupo para promover o reconhecimento do material, trazer matérias impressos com o alfabeto e as sílabas simples, figuras com palavras puras, como: RATO, CASA, UVA e pedir para que os alunos reproduzam as palavras usando o alfabeto móvel ou a caixa silábica.

O trabalho em grupo enriquece a atividade promovendo o diálogo, organização e colaboração de todos.

Nomeando as figuras:

Objetivos:

Conhecer as letras presentes nas palavras.

Classificar as vogais das consoantes.

Identificar o som de cada sílabas.

Numerar o número de sílabas/pedaços de cada palavra.

Desenvolvimento:

1ª etapa – fazer a divisão dos grupos, fazer uma breve a apresentação das figuras que serão utilizadas.

Fazer um levantamento de informações, fazendo perguntas: explorando o conhecimento prévio dos alunos.

2ª etapa – entregar os jogos que serão utilizados a cada grupo e propor um desafio inicial, pedir para que formem o maior número de em um determinado tempo estipulado pela professora.

3ª etapa – Para refletir sobre a etapa anterior, propor que a turma examine as palavras.

4ª etapa - pedir para que os grupos reproduzam no nome das figuras apresentadas pela professora.

5ª etapa – avaliar o desempenho de cada grupo.

- 5º Momento: Reaplicação do exercício (Apêndice – A)

4.2 UNIVERSO DA PESQUISA

Este trabalho foi realizado, por meio de uma pesquisa de campo, com a aplicação de uma sequência didática junto com exercícios e atividades acerca da utilização dos jogos (alfabeto móvel e a caixa silábica).

A pesquisa envolveu alunos da Escola Municipal Manoel Firmino Alves situada no Fernando da Pista, Zona Rural, Município de Passa e Fica, estado do Rio Grande do Norte. A turma em que a pesquisa foi desenvolvida foi o 2º Ano U, turno: matutino, do Ensino Fundamental Menor I, a turma possui 25 crianças, sendo 11 meninas e 14 meninos, com faixa etária entre 6 e 8 anos de idade. Dentre essas crianças existe, 01 (uma) com necessidades especiais com autismo detectado e 02 (duas) possuínte de todas as características de autismo e transtorno na aprendizagem, porém, ainda não diagnosticadas.

4.3 INSTRUMENTOS DA PESQUISA

Para a execução dessa pesquisa, foram trabalhados exercícios da língua portuguesa (Apêndice A), e várias outras atividades como o nomeando as figuras e o bingo onde as crianças foram envolvidas e instruídas a trabalhar em grupos, todas pertinentes ao objeto de estudo, para um melhor aperfeiçoamento e entendimento das crianças.

4.5 ANÁLISE DOS DADOS

Para tal foi feita diversas pesquisas, leituras e dados em um estudo bem detalhado de todas as atividades aplicadas para os objetivos deste trabalho. Com as realizações das atividades lúdicas feitas pelos alunos, o educador pode perceber que as brincadeiras e os jogos auxiliam no seu processo de alfabetização, de forma significativa onde a criança é o agente ativo neste processo de aprendizagem.

5. ENCONTROS

Na escola na qual a Sequência Didática foi aplicada, efetuamos 5 encontros, ocorridos no período de (22/10/2018 a 26/10/2018).

1º ENCONTRO

Apresentação à direção e à coordenação da escola. Aconteceu a entrega da documentação oficial (declaração) para a minha liberação e da consequente Sequência Didática. Depois disso, a solicitação de uma conversa formal juntamente com a diretora, coordenadora e professora (da turma) para ficarem definitivamente por dentro do trabalho e da importância do tema que seria aplicado naquela instituição.

2º ENCONTRO

Familiarização da turma, sondagem no nível de alfabetização, explicação do que seria trabalhado e conhecimento teórico sobre os jogos apresentados. A turma é de 2º ano do Ensino Fundamental Menor I, como mostra a figura 6, que é composta por 25 alunos, sendo 11 meninas e 14 meninos, dentre essas crianças existe, 01 (uma) com necessidades especiais com autismo detectado e 02 (duas) possuínte de todas as características de autismo e transtorno na aprendizagem, porém, ainda não diagnosticadas. São de faixa etária entre 06 e 08 anos de idade, e estudantes do turno matutino. Afirmaram não gostar de muito de ler por ser difícil e alguns ainda não terem se familiarizado com a leitura, mas que com a apresentação dos jogos como recurso didático parecia ser mais divertido e mais fácil de entender.

Figura 6 - Momento da Familiarização com a turma.



Fonte: Alves, 2018.

3º ENCONTRO

Aplicação da lista de exercícios, conforme mostra a figura 7 abaixo, a base para a elaboração dos exercícios partiu da conversa com a professora e o levantamento dos conhecimentos sobre leitura e escrita já adquiridos pela turma. A atividade contém 5 questões direcionadas a língua portuguesa envolvendo; leitura, interpretação, escrita, classificação silábica, ordem e reconhecimentos das letras e sílabas existentes nas palavras. Neste dia estavam 23 alunos, o aluno com autismo realizou a atividade com a ajuda da professora. A atividade foi aplicada das 07:00 h até às 10: 20 h, durando 3 horas e 20 minutos.

4º ENCONTRO:

Foi feita a apresentação dos jogos selecionados (Alfabeto Móvel e o alfabeto silábico) para as crianças que tiveram um momento livre para conhecer os materiais cedidos pela escola, aonde existem 4 unidades do alfabeto móvel produzido com cartolina pelas professoras, como mostra a Figura 7 e o alfabeto silábico existem 5 unidades como mostra a Figura 7.

Figura 7 – Jogos cedidos pela escola.



Fonte: Alves, 2018.

A apresentação e a explicação de como funciona os jogos se deu por meio de atividades em grupo. Nesse dia compareceram 20 crianças, foi formado grupo de 5 (cinco) para a realização da atividade “nomeando as figuras”, em um primeiro momento foi distribuído o alfabeto móvel aonde os grupos deveriam formar com as letras o maior número sílabas e palavras, e no segundo momento foi distribuído 1 (um) alfabeto silábico e 5 (cinco) figuras com imagens variadas para cada grupo, e os

grupos deveriam formar o nome de cada figura. A Figura 8 mostra o momento de familiarização entre as crianças e os jogos apresentados. O encontro durou 04:00 horas.

Figura 8 – Momento de familiarização com os jogos.



Fonte: Alves, 2018.

Após o momento dado para as crianças conhecerem e usarem os jogos livremente, foi direcionada uma atividade em grupo com os alunos. A Figura 9 mostra o momento em que as crianças conseguem formar palavras simples apenas com a utilização dos jogos.

Figura 9 – Atividade com o uso dos jogos.



Fonte: Alves, 2018.

Esse encontro foi de total importância, de modo que em um primeiro momento, promoveu nas crianças o reconhecimento dos materiais apresentados, após entenderem como funcionava os jogos (alfabeto Móvel e alfabeto Silábico) os alunos começaram a formar sílabas e palavras que já faziam parte do seu conhecimento. O

trabalho realizado em grupo foi de total valia, as crianças através dos diálogos e interações entre elas, enriquecem ainda mais os benefícios alcançados com a ajuda dos jogos.

5º ENCONTRO:

Foi realizada a uma última explicação sobre os assuntos trabalhados em sala durante os encontros, além da reaplicação dos exercícios para a obtenção do resultado desejado. Neste último encontro com a presença de 24 alunos a sala foi dividida em 4 (quatro) grupos de 6 (seis) alunos, onde à cada grupo foi concedido 1 (um) alfabeto móvel e 1 (um) alfabeto silábico para auxiliar na realização das questões. O uso dos jogos promoveu uma facilidade para responder a atividade, provando assim, a sua eficácia como material didático. Aos alunos portadores de autismo, o atendimento especial necessário foi realizado com sucesso, auxiliando-os para o manuseio dos jogos e a nitidez da compreensão do assunto.

6. RESULTADOS E DISCUSSÕES

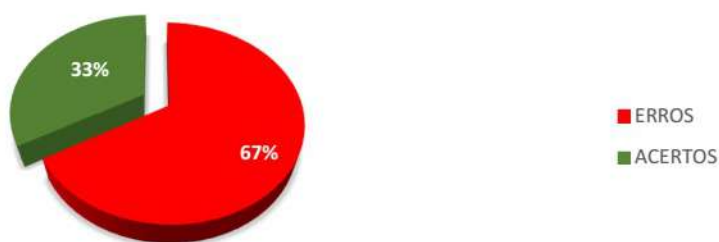
Ao apresentarmos o uso dos jogos (Alfabeto Móvel e Alfabeto Silábico) em sala de aula, e para avaliarmos as suas contribuições positivas, foi elaborada uma lista de exercícios como teste acompanhada de uma sequência de atividades.

A lista de exercício foi aplicada pela primeira vez no 3º encontro, sem o uso de nenhum recurso didático como apoio, logo, os alunos por sua vez ainda não tinham tido nenhum contato com os jogos. A mesma lista de exercícios foi reaplicada no 5ª encontro com o apoio dos jogos apresentados.

A lista de exercício foi composta por 05 (cinco) questões, onde as questões 1 (um), 2 (dois) e 3 (três) se tratam de atividades simples com o intuito de trabalhar separação e classificação de sílabas, a questão 4 (quatro) é uma atividade de decodificação, trocar a imagem por seu nome escrito, essa atividade tem o objetivo de trabalhar a leitura e a escrita ortográfica das crianças, e por último a questão 5 (cinco) que se trata de palavras com as sílabas embaralhada.

Conforme podemos observar no Gráfico 1 mais da metade da turma acabou cometendo erros na execução da atividade, os alunos apresentaram dificuldade em um conteúdo didático que, no seu nível de escolaridade já deveriam estar com o domínio total.

Gráfico 1: Questão 1 envolvendo leitura e separação de palavras. Sem os jogos.

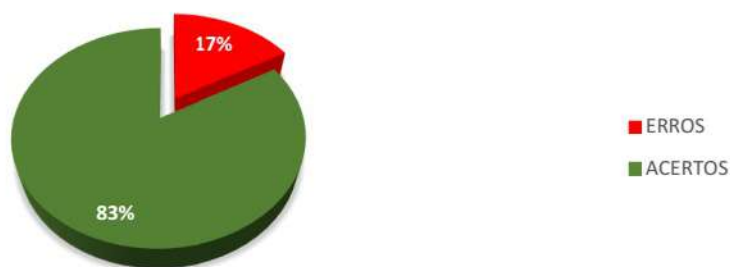


Fonte: Alves, 2018.

Conforme apresenta no Gráficos 2 quando reaplicada a mesma atividade com o uso dos jogos como recursos didáticos, é possível identificar uma diferença

significativa no desenvolvimento da turma. Logo no primeiro exercício já foi possível comprovar que com o apoio dos alfabeto móvel e alfabeto silábico os alunos aumentaram o seu nível de acerto.

Gráfico 2: Questão 1 envolvendo leitura e separação de palavras. Como os jogos.



Fonte: Alves, 2018.

Como mostra os Gráficos 3 e 4 é visível mais uma vez a vantagem no número de acertos após a utilização dos jogos como recurso didático, metade da turma que havia errado obteve sucesso.

Gráfico 3: Questão 2 envolvendo reconhecimento e separação de sílabas. Sem os jogos.



Fonte: Alves, 2018.

Gráfico 4: Questão 2 envolvendo reconhecimento e separação de sílabas. Com os jogos.

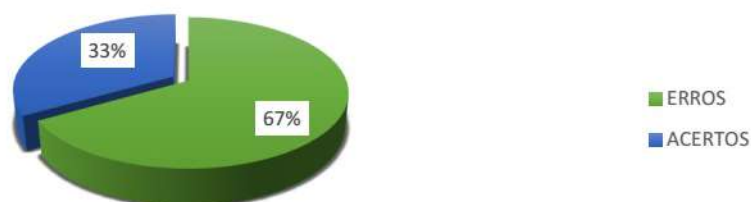


Fonte: Alves, 2018.

Como podemos ver nos Gráficos 1, 2 3 e 4 nas atividades relacionadas a separação de sílabas o numero de acertos como o uso dos jogos, principalmente com o uso do alfabeto silabico, se tornaram mais simples, já que as peças em si, já possuem as sílabas formadas e não confundem os alunos que ainda não tem um pré conhecimento sobre a junção das letras que formam uma determinada sílaba.

O assunto abordado pela questão 3 foi classificação silábica, assunto trabalhado em sala de aula pela professora, e foi incluído na lista de exercícios a pedido da mesma. E como podemos observar nos Gráficos 5 mais da metade da turma apresentou dificuldade na execução da atividade, até mesmo os alunos que apresentam um nível de aprendizagem acima da média da turma.

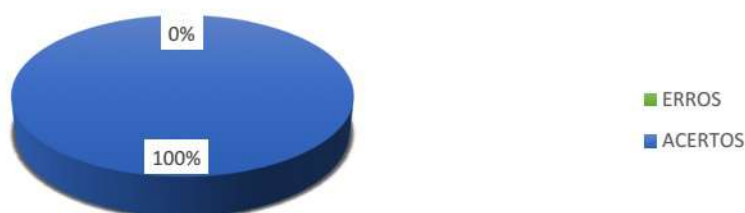
Gráfico 5: Questão 3 classificações silábica. Sem os jogos.



Fonte: Alves, 2018.

E como podemos observar nos Gráficos 6 o uso dos jogos facilitou o trabalho de um conteúdo didático que a princípio teria dificuldade para ser trabalhado com a turma, alcançado 100% de acerto.

Gráfico 6: Questão 3 classificações silábica. Com os Jogos.



Fonte: Alves, 2018.

A questão 4 envolve leitura e escrita ortográfica, a princípio na primeira aplicação pareceu algo acima do nível da turma, como mostra o Gráfico 7 poucos alunos conseguiram sucesso na realização da atividade.

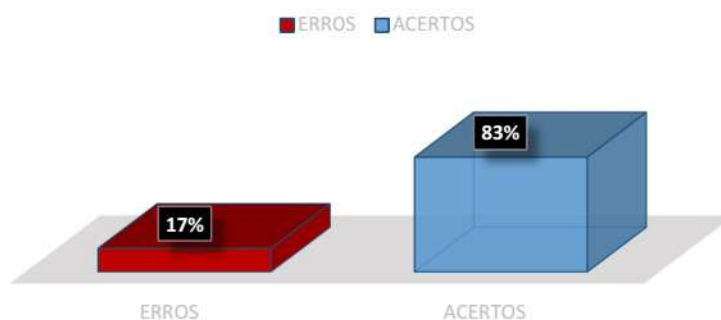
Gráfico 7: Questão 4 envolvendo leitura e escrita ortográfica. Sem os jogos.



Fonte: Alves, 2018.

A questão 4 quando reaplicada foi realizada com sucesso, alguns alunos mesmo com a ajuda dos jogos teriam um pouco de dificuldade para efetuar a atividade, como ressaltado pela própria professora. Mas como mostra o Gráfico 8 com o auxílio do alfabeto móvel e do alfabeto silábico a decodificação e a escrita das imagens apresentadas na atividade se tornou mais fácil.

Gráfico 8: Questão 4 envolvendo leitura e escrita ortográfica. Com o uso dos jogos.



Fonte: Alves, 2018.

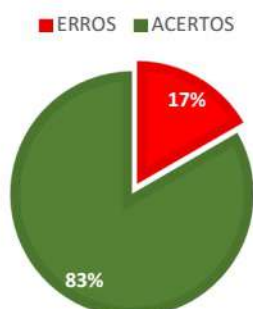
Tratando –se dos gráficos 9 e 10 o uso dos jogos revelou mais uma vez imensa satisfação, mais que o dobro dos alunos que haviam errado, veio a acertar com a ajuda dos jogos.

Gráfico 9: Questão de leitura e formação de palavras. Sem os jogos.



Fonte: Alves, 2018.

Gráfico 10: Questão de leitura e formação de palavras. Com os jogos.



Fonte: Alves, 2018.

Como foi mostrado nos Gráficos acima através dos resultados que obtivemos observa-se que a utilização dos jogos como apoio nas aulas utilizados como instrumento de alfabetização provoca mudanças significativas no processo de aquisição da leitura, escrita e entendimento dos conteúdos didáticos dos alunos.

Somente 3 (três) alunos permaneceram na hipótese em quem estavam no início do processo, todos os demais avançaram tiveram avanços positivos acerca das atividade e assuntos propostos. E mesmo os alunos que já estavam alfabetizados, evoluíram, escrevendo então de forma mais coesa. A utilização dos jogos e o lúdico na sala de aula favoreceu em muito o processo de alfabetização de uma turma tão heterogênea em seus níveis de conhecimento, pois possibilitou o uso de atividades diversificadas respeitando os ritmos e diferentes níveis de aprendizagem em que cada aluno estava.

7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Na conclusão desse trabalho, afirmamos que, a utilização dos jogos como facilitadores no processo de alfabetização no ensino fundamental I, realmente mostrou que podemos potencializar o aprendizado e o ensinamento no processo de alfabetização como a utilização do lúdico através de momentos com os jogos na sala de aula.

A turma que foi observada durante a realização desse trabalho, apresentou avanços significativos em seu processo de aquisição da leitura e escrita, conforme pode ser comprovado no resultado obtido. Além do mais, os jogos como recursos didáticos demonstrou também a sua eficácia quando se tratou das crianças especiais. Os jogos chamaram a atenção desses alunos, e que durante todo o processo de explicação, faziam questão de participar dos momentos realizados em sala.

Até mesmo a professora que se fazia presente a todo momento se encantou com os resultados, principalmente quando a mesma reconheceu que os jogos facilitaram o entendimento dos alunos para com um conteúdo didático que até o momento ela afirmou que estava tendo dificuldades em trabalhar na sala até mesmo com alunos de um nível de alfabetização avançado. Ao finalizar os encontros a professora afirmou que vai passar a incluir em seu plano de aula os jogos apresentados na sequência didática e os demais oferecidos pela escola.

Portanto, são verídicas as informações em que foram detectados e aprovados os benefícios que o uso do lúdico no processo de alfabetização, onde tornaram o processo de aquisição da leitura e escrita mais significativo e prazeroso, além de proporcionar a curiosidade e interação dos alunos, trabalhando e o desenvolvimento intelectual, possibilitando com a prática, o reconhecimento imediato dos erros e acertos.

Gostaria de concluir destacando que, baseada neste trabalho, acredito que para termos futuros cidadãos críticos, autônomos, criativos e responsáveis, uma das alternativas é a proposta de alfabetização através de atividades lúdicas, nos permitindo dessa maneira ter uma ação democrática com vistas à transformação de nossa realidade, devido ao fato de que podemos possibilitar aos nossos alunos uma vivência democrática, além de assegurar o seu desenvolvimento pleno.

8. REFERÊNCIAS

BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre o brinquedo, a criança e a educação, SP, Ed. 34, 2002.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros curriculares.

_____. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria da Educação Fundamental. Referencial curricular nacional para a Educação Infantil. Brasília, 1998. 3V.

_____. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. Parâmetros Curriculares Nacionais: matemática. Brasília, 1997.
1994.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1985.

GIL, Antonio Carlos. O que é pesquisa bibliográfica? Como elaborar projetos de pesquisa. 4.ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GROSSI, Esther Pillar. Série Didática Pós-Piagetiana. Erechim: Ed. Edelbra, 1995.

<https://www.amseva.com.br/alfabeto-movel-ideal-aprendizado-criancas/> Acessado em 27/09/18

KISHIMOTO, T. M. (Org.) *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 4ªed. São Paulo: Cortez, 2000.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira,

MEC – Ministério da Educação – Secretaria de Educação Fundamental - PCN's Parâmetros Curriculares Nacionais. Brasília: MEC/SEF, 1998.

Nacionais. V.2. Língua portuguesa. Brasília: 1997.

NICOLAU, M.L.M A educação pré-escolar. São Paulo: Ática, 1988.

REDIN, E. O espaço e o tempo da criança. 3ed. Porto Alegre: Mediação, 2000.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A Formação Social da Mente. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

APÊNDICE

APÊNDICE A – LISTA DE EXERCÍCIOS APLICADA AOS ALUNOS DO 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL I DA ESCOLA MUN. MANOEL FIRMINO ALVES.



UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
 CAMPUS III – “OSMAR DE AQUINO”
 DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO
 CURSO LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

TURMA: PEDAGOGIA 2013.2/ NOITE

DISCENTE: NATALLY ALVES DE MORAIS

DOCENTE: PROF. DR. VITAL ARAÚJO

“O EXERCÍCIO A SEGUIR CORRESPONDE A UM LEVANTAMENTO DE INFORMAÇÕES PARA UM TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO, DO CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA DA UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA”.

EXERCÍCIOS

1- Separe as palavras:

JABUTICABA: _____

CARRO: _____

BALEIA: _____

2- Marque o número de sílabas (ou pedaços) das palavras:

BORBOLETA:

3

5

4

CACHORRO:

2

3

5

3- Ligue as palavras de acordo com a sua classificação silábica:

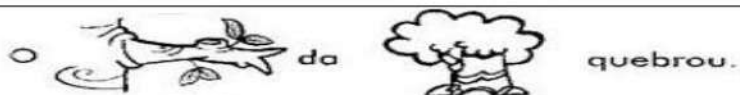
FLORESTA
TELEFONE
PÃO
PULGA

MONOSSÍLABA
DISSÍLABA
TRISSÍLABA
POLISSÍLABA

4- Escreva a história substituindo os desenhos por palavras: Siga o exemplo:



A **menina** deu **banana** ao **macaco**.



5- Ordene as sílabas e encontre a palavra:

LAR

CE

LU

QUE

DO

BRIN

VI

LE

SÃO

TE

IDADE: _____ SERIE: _____