

## DISCURSOS DE PROFESSORAS SOBRE SUAS MEDIAÇÕES NO USO DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO

*Mariana Rocha Eller Miranda<sup>1</sup>*

*Daniela Freitas Brito Montuan<sup>2</sup>*

*Eixo temático 8: Alfabetização e modos de aprender e de ensinar*

**Resumo:** Este artigo apresenta um recorte dos resultados de uma pesquisa de monografia, que buscou compreender o discurso de professoras dos primeiros anos do Ensino Fundamental sobre o uso de jogos de alfabetização em sala de aula. Foram realizadas entrevistas semiestruturadas com três professoras alfabetizadoras de escolas públicas de Belo Horizonte/MG, que afirmavam utilizar os jogos em sua prática, sendo possível desvelar as estratégias de planejamento, condução e sistematização. A pesquisa dá visibilidade às estratégias de mediação e experiências das professoras, além de contribuir para a ampliação dos estudos sobre as práticas pedagógicas em alfabetização.

**Palavras-chave:** Jogos de alfabetização. Ações docentes. Ensino Fundamental.

### Introdução

Os jogos de alfabetização se configuram como recursos didáticos que podem potencializar a aprendizagem da leitura e da escrita, entrelaçando a natureza lúdica e didática. Mas como professoras alfabetizadoras utilizam esses recursos didáticos? O que elas dizem sobre os usos dos jogos de alfabetização?

O interesse em realizar a pesquisa se originou em minha trajetória na graduação do curso de Pedagogia, com experiências no campo da alfabetização, participando de programas de extensão, como PROEF 1/CEALE (Projeto de Ensino Fundamental de Jovens e Adultos - 1º Segmento e PIBID/CAPES (Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência), eventos acadêmicos, além de cursar disciplinas na área. Através da disciplina “Laboratório de Alfabetização e Letramento:

<sup>1</sup> Graduada em Pedagogia, pela Universidade Federal de Minas Gerais. Contato: mariana.eller8@gmail.com

<sup>2</sup> Orientadora do trabalho. Doutora em Educação e professora do curso de Pedagogia, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais. Contato: danimontuani@gmail.com

jogos e recursos didáticos para apropriação do Sistema de Escrita Alfabética”, ofertada pela professora Dr<sup>a</sup>. Daniela Montuani, aprofundi meu interesse sobre os diferentes recursos didáticos para alfabetizar e letrar.

Esses questionamentos e envolvimento levaram a realização de uma pesquisa de monografia, que tinha como principais questões: Que experiências têm professoras de escolas da rede pública de Belo Horizonte com o uso de jogos de alfabetização? Quais jogos elas utilizam? Quais as estratégias de mediação pedagógica? Quais os principais desafios na utilização desses recursos didáticos?

Portanto, o presente artigo apresenta um recorte dos resultados desta pesquisa, focalizando os discursos docentes sobre as suas ações no uso desses jogos.

## **Fundamentação Teórica**

Dentre as diversas ações realizadas pelo professor alfabetizador, está a elaboração e a utilização de diferentes recursos didáticos com vistas a aprendizagem da leitura e escrita. Segundo Leal e Silva (2011), os recursos didáticos não são meros acessórios ou apetrechos para as aulas, mas sim a materialização da ação docente. Ou seja, se configuram dessa forma à medida em que são incorporados, de maneira planejada e coerente, à prática do professor.

Um recurso didático potente na aprendizagem da leitura e da escrita é o jogo de alfabetização. Leal et al. (2009) afirmam que os jogos de alfabetização propiciam oportunidades para que os alunos atuem como sujeitos da linguagem, em uma dimensão lúdica, reflexiva e de deleite da língua escrita. Assim, nos momentos de jogos

as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas. (LEAL et al., 2009, p.13).

Entretanto, os jogos de alfabetização, não garantem por si só a qualidade e a efetividade do processo de ensino e aprendizagem. Isto é,

apesar de constituírem importantes recursos didáticos para alfabetizar, porque aliam a diversão e o prazer ao processo de aprendizagem, os jogos

não garantem, por si sós, a aprendizagem da escrita alfabética, sendo necessária a mediação do professor durante a realização das atividades e a proposição de outras situações de ensino nas quais os alunos possam sistematizar as aprendizagens realizadas (SILVA, 2014, p.162-163).

Uma dimensão muito importante no processo de ensino-aprendizagem com o uso de jogos é a mediação docente. São considerados muitos aspectos nessa relação, como a seleção do jogo, as intencionalidades, a organização dos grupos de crianças, as estratégias didáticas, as proposições de sistematizações e outros desdobramentos para além do jogo em si. Assim, o papel do professor é fundamental para organizar as experiências das crianças, possibilitar conflitos cognitivos e ampliar as potencialidades do jogo (BRAINER et al., 2012).

Considerando o jogo de alfabetização como um material em potencial, é papel do docente selecioná-los “em função dos seus objetivos, avaliar se esses recursos estão sendo suficientes e planejar ações sistemáticas para que os alunos possam aprender de fato” (LEAL et al., 2009, p. 14).

Entretanto, é importante destacar que, pensar os jogos com intencionalidade não significa “pedagogizar” o lúdico em sala de aula, isto é, pensar que todo jogo deva ser desenvolvido somente para atingir os objetivos didáticos pretendidos. Por outro lado, também não se deve supervalorizar a dimensão lúdica, pensando somente o jogo pelo jogo, excluindo as potencialidades didáticas do recurso. Conforme afirma Kishimoto (2007), é necessário um equilíbrio entre as funções lúdicas e didáticas.

## **Metodologia**

A pesquisa, de natureza qualitativa, buscou compreender os discursos sobre o uso de jogos de alfabetização de três professoras que atuam nos primeiros anos do Ensino Fundamental de escolas públicas de Belo Horizonte. Um dos objetivos da pesquisa foi descrever e analisar as estratégias de mediação docente com o uso desse recurso didático. Os dados revelaram as perspectivas das docentes sobre o planejamento, a condução e a sistematização nos momentos: antes, durante e após o uso de jogos de alfabetização.

Foram selecionadas três professoras alfabetizadoras, da rede pública de Belo

Horizonte, indicadas por utilizarem jogos de alfabetização em sua prática pedagógica. Este critério de escolha visa atender o objetivo da pesquisa, que é analisar o discurso de professoras que já têm experiências de uso desse recurso didático. Tendo em vista resguardar a identidade das docentes, elas serão identificadas por meio de nomes fictícios (Sarah, Laura e Raquel).

O instrumento de coleta de dados utilizado foi a entrevista do tipo semiestruturado. As entrevistas foram realizadas individualmente com cada docente a partir de um roteiro, sem que este fosse previamente conhecido pelas entrevistadas. Em virtude da pandemia da COVID-19, as entrevistas foram realizadas por meio de plataforma digital, e foram gravadas com a devida autorização das professoras. As entrevistas foram transcritas, analisadas e organizadas de modo a responder os objetivos da pesquisa.

## Resultados e discussão

Neste artigo, conforme apontado anteriormente analisaremos o discurso das docentes em torno de suas ações antes, durante e após o jogo, tendo em vista que jogos de alfabetização são recursos didáticos que são potencializados com a mediação pedagógica.

### Antes do jogo: planejamento

Antes de levar o jogo para a turma, quais são as ações das docentes? O que elas consideram antes de utilizar um jogo em suas turmas?

Um primeiro elemento destacado pelas professoras foi o processo de **seleção dos jogos**; para essa escolha elas afirmaram que o primeiro elemento é a necessidade de compreender o nível de escrita das crianças de sua turma para depois planejar quais jogos irão utilizar e quais habilidades serão exploradas. A professora Raquel relata o trabalho na seleção das habilidades possíveis de serem selecionadas com os jogos: “com os pré-silábicos eu vou trabalhar o reconhecimento de letras, depois letra inicial, consciência fonológica, para depois montar palavras, jogos com mais desenhos no início e depois a gente vai avançando com esses jogos”. Ela ressalta a concepção de continuidade e progressão dos jogos; assim como Sarah,

que aponta a necessidade de se trabalhar tanto habilidades iniciais quanto mais avançadas, abrangendo os diferentes níveis e ritmos dos alunos.

Um segundo elemento destacado nas entrevistas foi a definição do modo de organização do **agrupamento das crianças**, pensando tanto na materialidade, nas características das crianças (personalidades e afinidades), nos níveis de escrita e nos objetivos pretendidos. No que tange à *materialidade*, a professora Laura comenta que “às vezes os jogos não dão para a turma toda”, sendo necessário uma rotação e/ou divisão por pequenos grupos. Raquel também relata que costuma variar os jogos entre as crianças: “eu sempre troco jogos, por exemplo, esse grupo brincou com esse hoje, no próximo dia brinca com outro ou se não faço grupos nas mesas e eles trocam de mesa” (Professora Raquel).

Sobre as *características das crianças*, a professora Sarah apresenta um olhar sensível e atento:

No agrupamento eu penso muito nas características deles também, nas personalidades, afinidades. Já tive momentos de uma criança ficar extremamente triste porque ela não sabia a resposta e o colega sabia; esse processo faz parte, mas claro que a gente pode pensar nisso também, e isso a gente vai percebendo nos jogos (Professora Sarah).

As professoras destacam a importância de avaliar o *nível de escrita* das crianças não só para selecionar as habilidades exploradas no jogo, mas também para organizar os grupos de crianças para o momento do jogo, o que se pode observar pelos seguintes relatos:

Geralmente eu faço agrupamento por nível de escrita e de leitura. Não posso colocar alfabético com pré-silábico, então coloco pré-silábico com silábico, silábico com silábico alfabético e silábico alfabético com alfabético (Professora Raquel).

A gente agrupa, por exemplo, de forma que um que esteja mais avançado, que já avançou para aquela próxima etapa de alfabetização, com um que ainda não avançou. Assim dá mais resultado, eles aprendem na interação um com o outro (Professora Laura).

A professora Sarah revela que dependendo do *objetivo pretendido*, organiza as crianças por níveis de escrita semelhantes ou níveis mais heterogêneos:

Tem momentos que eu agrupo as crianças com os mesmos níveis de escrita ou parecidos, que eu quero que eles pensem e criem entre eles a hipótese deles, aí minha mediação é bem direcionada, a partir da resposta deles. Mas

tem momentos que eu quero causar esse desequilíbrio entre eles e ter uma colaboração, e eu ensino muito isso, eles já sabem que colaborar não é dar a resposta direta, mas é ajudar o colega a pensar. Todas essas formas são muito positivas, porque a todo momento a criança está pensando, refletindo e observando, mesmo que um no grupo já saiba a resposta (Professora Sarah).

Um terceiro elemento apontado pelas docentes como ação antes do jogo, foi a preparação da forma como será realizada a **explicitação das regras do jogo**. A professora Laura disse que costuma fazer a explicação das regras de modo oral, já Sarah, costuma ler as regras do jogo, explicar oralmente depois algo mais específico e fazer uma rodada de exemplo com a turma.

### Durante o jogo: mediações docentes

Durante o jogo quais são as ações de mediação das docentes? As professoras relatam que durante o jogo costumam fazer mediações de acordo com as necessidades das crianças. Sarah comenta que algumas de suas interações são planejadas previamente, mas outras são realizadas no decorrer do jogo, de acordo com a demanda das crianças. As professoras Raquel e Sarah discorrem sobre o processo de mediação: pedagógica durante o jogo, no intuito de promover nas crianças a reflexão sobre a escrita:

Na rodinha, é o momento coletivo, nos grupos, quando eles estão jogando, e eu vou orientando. A criança escreve BOLA com AO, então eu falo: “você está certo, tem o O e o A, mas para formar BO a gente precisa de outra letrinha”. (...) Vou mostrando e tentando despertar essa consciência neles, para eles irem formando sílabas e palavras (Professora Raquel).

Minha mediação é bem direcionada, que a partir da resposta deles, da hipótese que o grupo formulou, por exemplo, uma escrita com alfabeto móvel no jogo, eu faço uma mediação para que eles repensem no grupo: “e se a gente pensasse assim... pensa nessa letra, se você mudasse ela, lê pra mim...”, eles participam mais e eles mesmos vão alterando. (Professora Sarah).

A professora Raquel também destaca a necessidade de, em alguns momentos, deixar as crianças jogarem de forma mais livre e autônoma, da professora dar tempo para elas pensarem, refletirem, sem intervir a todo momento.

As professoras fazem referência também a mediações relacionadas à forma de jogar, aos desafios do jogo e ao trabalho em equipe. A professora Sarah comenta que

“no início tem um trabalho de mediação maior voltado a essas questões de compreender a dinâmica do jogo, de aprender a ganhar e perder, de compreender e respeitar as diferenças no modo de pensar e agir”.

### Após o jogo: sistematização

Após o término do jogo o que as docentes costumam fazer? As professoras Sarah e Raquel, destacam a importância de sistematizar o jogo. O processo de sistematização consiste na retomada das habilidades exploradas no jogo, por meio de algumas estratégias de análise do repertório de palavras do jogo, como: a realização de registro escrito ou reflexões orais coletivas evidenciando as relações grafema-fonema e as reflexões sobre os princípios do SEA. A professora Sarah aponta que

a sistematização é importante para realmente trazer para a escrita aquele pensamento, (...) às vezes trabalhou a oralidade ou a percepção naquele momento de jogo, mas o registro escrito eu vejo como algo muito importante, (...) trazer a reflexão grafema-fonema, também importante para a apropriação do sistema de escrita. No momento do jogo eles vão falando e não sentem muito, então na hora do individual já tem um peso, ou mesmo quando a sistematização é colaborativa, em grupo (Professora Sarah).

Já Laura, referindo-se às práticas pós-jogo, destacou apenas as reflexões orais sobre a dinâmica do jogo e as impressões das crianças, como pode-se observar em seu relato: “Faço perguntas para as crianças após o jogo: como vocês sentiram? Foi difícil? Tem a roda para a gente conversar sobre aquele jogo, se foi legal para as crianças, se não foi, até para eu ter um retorno sobre o jogo” (Professora Laura). Entretanto, o trabalho com jogos de alfabetização requer mais do que o jogo em si, é necessário um trabalho de sistematização, de reflexão sobre os princípios do SEA e retomada de aspectos da leitura e da escrita ali explorados.

A professora Raquel afirma que as crianças “precisam entender que aquilo que aprenderam de forma lúdica elas vão usar e que tem essa constância na escrita, que o som vai se repetir em várias palavras”. Então, a partir da sistematização as crianças não só retomam e sistematizam as palavras exploradas no jogo, como também podem relacioná-las com outras palavras, ampliando assim suas reflexões sobre a escrita.

A professora Sarah também aponta que dependendo do jogo e dos objetivos pretendidos, o momento da sistematização pode variar. Ela explica que para alguns

jogos, o processo de sistematização é durante o momento do jogo, em que é próprio do mesmo um *feedback* imediato. Nesse sentido Araújo (2020), chama atenção para o fato de as professoras avaliarem bem o momento das intervenções, para não “comprometerem a dinâmica e o fluxo do jogo, ao pausá-lo para sistematizações de conteúdos postos pelas situações, em intervenções excessivamente didatizantes, comprometendo a função lúdica, no sentido dado por Kishimoto (2007)” (p.17).

Sarah ainda comenta que para outros jogos prefere sistematizar logo após o término, afirmando ser “bom que o jogo esteja ‘fresco’ na cabeça das crianças, que tenha o apoio dos elementos usados no jogo, como por exemplo, as cartelas do Bingo” (Professora Sarah). Já outros, podem gerar sistematizações um tempo depois do término do jogo, “para aqueles jogos que são uma construção, em conjunto com outros jogos, que trabalham a mesma habilidade, por exemplo” (Professora Sarah). Sarah destaca a necessidade da presença dos jogos de alfabetização na rotina de forma contextualizada, planejada e não isolada.

Nesse sentido, ressaltamos que o jogo precisa estar inserido de forma intencional na prática pedagógica, em articulação com estratégias diversas, como em sequência didáticas, projetos e outras atividades e “modalidades que assegurem a continuidade, a diversidade e a regularidade das propostas” (ARAÚJO, 2018, p.14).

### **Considerações finais**

Ainda que considerando a prática de apenas algumas professoras e os desafios na utilização dos jogos, os resultados da pesquisa revelaram possibilidades da utilização desse recurso didático de forma planejada, intencional e reflexiva nas práticas educativas das redes públicas de ensino. Sobre as ações docentes antes do jogo, as professoras destacaram o ato de planejar, que envolve a seleção dos objetivos pretendidos, do tipo de jogo, da estratégia de agrupamento das crianças e das formas de explicitar as regras do jogo. Como ações durante o jogo, as professoras ressaltaram a mediação a partir de perguntas ou ajudas bem pontuais, de acordo com a necessidade das crianças, que servem de suporte para o aluno potencializar sua capacidade de reflexão e resolver corretamente o jogo. Como ações pós-jogo, as docentes destacaram práticas de sistematização, na retomada das habilidades exploradas no jogo, realizando um registro escrito das palavras exploradas e/ ou

refletindo sobre as relações grafema-fonema.

A partir das entrevistas e interação com as professoras foi possível perceber o quão complexa e desafiadora é a ação docente em torno do uso dos jogos de alfabetização, e ao mesmo tempo o quanto elas esmeram-se no fazer pedagógico e buscam uma educação pública de qualidade, de forma a desenvolver estratégias para garantir ricas experiências de aprendizagem. Por fim, reitera-se a relevância do uso dos jogos de alfabetização, os quais possibilitam aos alfabetizandos formas de jogar e brincar com a linguagem, promovendo a aprendizagem da leitura e da escrita de maneira significativa e prazerosa.

## Referências

ARAÚJO, Liane Castro de. **A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores**. Revista Contemporânea de Educação, v. 13, n. 27, maio/ago. Rio de Janeiro, 2018.

ARAÚJO, Liane Castro de. **Jogos como recursos didáticos na alfabetização**: o que dizem e fazem às professoras. Educação em Revista. Dossiê Alfabetização e Letramento no Campo Educacional. v. 36. Belo Horizonte, 2020.

BRAINER, Margareth et al. **Ludicidade na sala de aula**. In: BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. Ano 01, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. 10º Ed., In: KISHIMOTO, T. (Org.) Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2007.

LEAL, Telma Ferraz et al. **Jogos de alfabetização**. Pernambuco: Editora Universitária UFPE, 2009.

LEAL, Telma Ferraz; SILVA, Alexsandro (Orgs.). **Recursos didáticos e ensino da língua portuguesa**: computadores, livros...e muito mais. Curitiba: CRV, 2011.

SILVA, Alexsandro da. **Jogos de alfabetização**. In: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro; COSTA VAL, Maria da Graça; (Org.). Glossário Ceale: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014, p. 162 e 163. Disponível em: <[www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale](http://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale)>. Acesso em: 08/10/19.