



OFICINAS DE JOGOSⁱ: possibilidades formativas no âmbito da alfabetização

*Tatiana Andrade Fernandes de Lucca*¹

*Aline Gasparini Zacharias-Carolino*²

*Andréia Osti*³

Eixo temático: 7. Alfabetização e formação inicial e continuada de professores

Resumo: Este trabalho objetiva apresentar um relato de experiência acerca das contribuições de oficinas de jogos de alfabetização propostas a grupos de professores em formação e atuantes, no período de 2021 e 2022. Essas oficinas tinham como intenção evidenciar os benefícios do uso desses recursos no contexto da sala de aula e, especificamente, no processo de aprendizagem inicial da leitura e da escrita. Assim, a estrutura de tal curso consistia na discussão de aspectos teóricos sobre os jogos e sobre conceitos de alfabetização, com enfoque nas habilidades de consciência fonológica. Ademais, a apresentação, manuseio e discussão sobre recursos consistia em uma parte relevante da oficina, bem como na reflexão acerca da proposição de registros, a partir dos conteúdos dos jogos, de forma contextualizada. Conclui-se que tais oficinas contribuem para a construção da autonomia e protagonismo docente, bem como possibilitam aos professores em formação a compreensão de conceitos do campo da alfabetização por meio de propostas práticas. Em relação aos professores em exercício, permitem o conhecimento de novos recursos e diferentes modos de inserí-los em sala de aula, diversificando suas possibilidades de atuação.

Palavras-chaves: Formação de professores; Recursos didáticos; Alfabetização.

Introdução

A inserção de jogos no contexto das práticas escolares é discutida por diferentes autores (MACEDO, PETTY, PASSOS, 2000; MACEDO, 2009; KAMII, DEVRIES, 2009, LUCCA, ZACHARIAS, OSTI, 2021, LUCCA, OSTI, PARENTE, 2022), por meio de distintos enfoques, sobretudo relacionados à sua contribuição ao processo de ensino e aprendizagem. No âmbito da alfabetização tais recursos também são recomendados, pela potencialidade em contribuir na aprendizagem da leitura e da escrita. Referente a esse fato, a proposta formativa do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) (BRASIL, 2012), por exemplo,

¹Doutoranda em Educação pela UNESP. Professora da Educação Básica. Contato: tatiana.lucca@unesp.br

²Doutoranda em Educação pela UNESP. Professora da Educação Básica. Contato: aline.gasparini@unesp.br

³Professora do Departamento de Educação da UNESP de Rio Claro-SP. Contato: andreia.osti@unesp.br

orientava aos professores alfabetizadores a utilização de tais recursos para a promoção das aprendizagens necessárias no contexto da alfabetização, considerando as especificidades dos alunos, bem como a necessária ludicidade nessa conjuntura. Por meio deste programa, as escolas públicas receberam um acervo de 10 jogos que objetivam trabalhar diferentes habilidades desse processo, como por exemplo, a consciência fonológica, a relação grafema-fonema e a escrita.

Considerando que os jogos consistem em um recurso presente no contexto escolar e nos debates acadêmicos em diferentes perspectivas, este trabalho objetiva relatar e evidenciar reflexões acerca das contribuições de propostas de oficinas de jogos de alfabetização, realizadas entre os anos de 2021 e 2022, para grupos de graduandos de uma universidade estadual e professores da educação básica de um município paulista. Assim, evidencia-se o referencial teórico que orienta o estudo e utilização dos jogos nas oficinas; a estrutura da proposta formativa, bem como um dos jogos apresentados.

Os jogos no âmbito da alfabetização

Na esfera da alfabetização, diferentes pesquisas demonstram as potencialidades de uso de jogos para o processo de aprendizagem, bem como no trabalho com a especificidade desse processo. Lucca e Osti (2019) apresentam uma pesquisa documental, na qual revelam, por meio dos registros de planejamento de uma professora de 1º ano do Ensino Fundamental que utilizava periodicamente jogos de alfabetização - especialmente a caixa de 10 jogos enviados às escolas públicas - direcionando diferentes recursos para grupos específicos de alunos, agrupados de acordo com suas hipóteses de escrita. Assim, evidencia-se as contribuições desse recurso, na possibilidade de atender as demandas dos alunos, bem como em promover o debate de ideias sobre a notação escrita e o seu funcionamento.

Morais e Silva (2022), abordando as especificidades do processo de alfabetização, demonstram como os jogos podem contribuir na compreensão do sistema de escrita alfabética, por meio de recursos que exploram a consciência fonológica. Os autores expõem como o professor pode apoiar-se nos jogos de modo a trabalhar com tais habilidades, auxiliando os alunos a centrar-se na análise dos sons e as suas relações com sílabas e grafemas, seja no contexto oral ou escrito. Ademais, acrescentam que: “[...] os jogos de consciência fonológica não são um “remédio miraculoso”, mas constituem uma ferramenta, leve e prazerosa, na luta para conseguirmos alfabetizar letrando” (MORAIS, SILVA, 2022, p. 219).

Leal e Pessoa (2022) expõem um relato acerca da proposição dos jogos de alfabetização no âmbito da formação de professores. Nesse contexto, os estudantes, por meio do estudo e apropriação teórica do campo da alfabetização, são solicitados a criarem jogos

que articulem os estudos realizados no curso, bem como considerando as especificidades dos alunos nesse processo de aprendizagem. Assim, nessa conjuntura, os graduandos têm a possibilidade de refletir sobre os conceitos teóricos estudados e como aplicá-los em propostas práticas, por meio dos jogos. Este estudo dialoga com a pesquisa de Araujo (2020), no qual a autora, ao realizar uma pesquisa com professoras alfabetizadoras acerca do uso dos jogos e outros recursos na prática, ressaltou o uso limitado desse recurso pelas professoras, especialmente no que diz respeito aos de abordagem fonológica, bem como o pouco uso de jogos como estratégia didática na alfabetização. Desse modo, Araujo (2020) reitera a relevância do investimento na formação de professores, “[...] na organização do trabalho pedagógico e nas estratégias didáticas de alfabetização, e reafirmar o valor dos jogos de linguagem como recurso produtivo” (ARAUJO, 2020, p. 25).

Considerando essas assertivas, acerca das contribuições dos jogos no contexto da alfabetização e da relevância da discussão prática e teórica deste conteúdo nos processos formativos direcionados aos professores, apresenta-se, a seguir, a estrutura de oficinas de jogos de alfabetização elaboradas para públicos específicos, com o objetivo de aprofundar as discussões sobre os recursos didáticos em articulação aos estudos teóricos sobre alfabetização e letramento e intervenções por meio de jogos.

As oficinas de jogos de alfabetização

Tendo como objetivo compartilhar com professores em formação e em atuação as contribuições da inserção dos jogos no contexto do ensino inicial da leitura e da escrita, foram elaboradas, pelas autoras deste trabalho, oficinas na quais pudessem aprofundar seus conhecimentos sobre esses materiais, as especificidades com o trabalho linguístico na alfabetização, a apresentação de diferentes recursos e a elaboração de atividades sistemáticas que podem ser registros dos momentos do uso de jogos em sala de aula.

As oficinas foram ofertadas em 2021 e 2022 em diferentes contextos: em congresso nacional de educação; em turmas que estavam cursando a disciplina “Metodologia do Ensino Fundamental: Alfabetização”, em uma universidade estadual e com grupos de professores da de duas escolas educação básica, durante os momentos de Horário de Trabalho Pedagógico Coletivo (HTPC). Algumas dessas experiências ocorreram no formato *online*, devido à pandemia do coronavírus. Nessas, a discussão ocorreu por meio de reuniões no *GoogleMeet*, com duração de, aproximadamente, duas horas. Outras propostas ocorreram presencialmente, com duração também de duas horas, nas quais era possível apresentar

diferentes jogos⁴ para que os participantes manipulassem. Em cada oficina houve a participação aproximada de 20 a 35 pessoas.

Ademais, esses encontros aconteciam por meio da apresentação de conceitos através de apresentações em *datashow*, dinâmicas para reflexão sobre os conhecimentos e habilidades mobilizados por meio dos jogos e apresentações de jogos e atividades sistemáticas derivadas desses recursos, bem como momentos para manipular esses materiais. O conteúdo programático a seguir evidencia a sequência de temas que foi organizada para discussão durante as oficinas:

QUADRO 1: Conteúdo programático das oficinas

Tema	Conteúdo abordado
Conceito de jogos	<ul style="list-style-type: none">• Diferenciações entre brincar e jogar;• Características de um jogo;• Jogos e egocentrismo infantil;• Tipos de jogos.
Aspectos mobilizados pelos jogos	<ul style="list-style-type: none">• Os jogos nos aspectos do desenvolvimento (afetivo, cognitivo e social);• Jogo como recurso diagnóstico;• Abordagem de conteúdos escolares;• O ato de jogar (saber jogar/ jogar bem);• Intervenções com jogos;• Formas de agrupamento para o trabalho com os jogos.
Alfabetização	<ul style="list-style-type: none">• A complexidade do processo de alfabetização;• A especificidade do sistema de escrita alfabética e implicações para a aprendizagem;• O papel da consciência fonológica no trabalho na alfabetização.

⁴ Esses jogos consistem na caixa de 10 jogos disponibilizadas pelo MEC às escolas: Jogos de alfabetização – (CEEL), bem como em recursos construídos por alunos do curso de Pedagogia da UNESP de Rio Claro-SP, que compõem o acervo de materiais do grupo GEPRAL (Grupo de Estudos em Representações, Aprendizagem, Leitura e Escrita), sob coordenação da Prof^a. Dr^a. Andréia Osti.

Ideias de jogos	<ul style="list-style-type: none">• Apresentação (virtual ou presencial) de diferentes jogos de alfabetização, contemplando as diversas etapas do processo, especialmente a consciência fonológica;• Apresentação de atividades sistematizadas elaboradas a partir dos conteúdos dos jogos, de modo a consolidar a aprendizagem;• Sugestões de adaptações de jogos de acordo com as demandas dos alunos, ou ainda, na confecção de novos recursos.
Reflexões finais	<ul style="list-style-type: none">• Reflexão acerca dos desafios no uso de jogos no contexto da sala de aula;• Discussão acerca da potencialidade do recurso e da necessária intervenção docente.

Fonte: as autoras.

Sendo assim, a estrutura da oficina possibilitava uma discussão inicial sobre os jogos e suas contribuições no contexto educacional, bem como sobre a relevância do planejamento e escolha adequada dos recursos para o trabalho, de acordo com as características do público a ser atendido. Essa discussão estava embasada em autores tais como: Macedo, Petty e Passos (2000), Macedo (2009), Kamii e DeVries (2009). Outro elemento abordado era a conceituação da alfabetização na perspectiva do letramento, assim como a relevância do trabalho sistemático com a faceta linguística no processo de aprendizagem inicial da leitura e da escrita (MORAIS, 2012; SOARES, 2016), enfatizando, ainda, a consciência fonológica como um conjunto de importantes habilidades nesse processo (MORAIS, 2019).

Não obstante, havia uma preocupação em articular essas discussões teóricas e conceituais acerca dos jogos e do processo de alfabetização à dimensão prática. Assim, planejavam-se momentos em que os participantes pudessem conhecer os jogos de alfabetização, manipulá-los, discutir possíveis aplicações e adaptações em sala de aula, identificar os conteúdos mobilizados por tais recursos, bem como refletir sobre as necessárias intervenções durante e após a aplicação dos jogos.

Apresenta-se a seguir um dos jogos discutido junto aos participantes nas oficinas.

Consiste em um jogo de rimas, que utiliza o modelo de trilhas, bastante conhecido pelas crianças. O jogo foi elaborado considerando as indicações de Morais (2019) acerca da hierarquia na apropriação das habilidades de consciência fonológica. Além do mais, atentou-se para que o recurso pudesse ser adequado à crianças em diferentes níveis de hipótese de escrita e conhecimentos relativos à rima. Desse modo, os jogadores poderiam jogar utilizando somente o tabuleiro (Figura 1), tendo que pensar em uma palavra que rimasse com a imagem representada. Essa tarefa, de acordo com Morais (2019) é mais complexa para os estudantes, uma vez que precisam mobilizar, em seu léxico mental, uma palavra que corresponda à tarefa solicitada. Assim, também havia a possibilidade de jogar com cartas de apoio (Figura 2), que ficariam sobre a mesa, na qual cada carta correspondia a uma imagem do tabuleiro. Portanto, nessa modalidade, o jogador poderia buscar, entre as cartas, aquela que rimasse à imagem sorteada no tabuleiro. A tarefa de consciência fonológica nessa modalidade seria menos complexa, uma vez que o jogador precisaria identificar o par de palavras que rimavam. Além disso, as cartas também continham a palavra escrita, que poderia auxiliar na identificação do som solicitado. Por fim, a trilha ainda contém três casas com um desafio, que correspondem a um conjunto de cartas específicas (Figura 3) a serem sorteadas, que abragem uma solicitação de tarefa de explicitação de uma rima. Caso acerte, o jogador avança o número de casas determinado na carta. Desse modo, o recurso comportava adaptações no modo de jogar, o que possibilitava sua flexibilização, a depender das especificidades e conhecimentos do grupo.

Figura 1: Tabuleiro do jogo “Trilha das rimas”



Fonte: as autoras.

Figura 2: Cartas de apoio do jogo “Trilha das rimas”



Fonte: as autoras.

Figura 3: Cartas desafio do jogo “Trilha das rimas”



Fonte: as autoras.

Após a apresentação do jogo e discussão sobre as suas possibilidades de uso, bem como os conteúdos de alfabetização por eles mobilizados, era ainda evidenciado aos participantes formas de construir atividades que sistematizassem e consolidassem a aprendizagem. Nesse caso, essas propostas também consideravam a hierarquia das habilidades de tarefas de consciência fonológica, citadas por Morais (2019), ou seja, a consideração de que a tarefa de identificar é menos complexa que aquela de citar (dizer), portanto, sem apoio, uma palavra que rime com outra. A Figura 4 exemplifica dois tipos de atividades sistemáticas apresentadas aos participantes, sendo que a primeira consiste na habilidade de identificar palavras que rimam, por uma proposta de ligar. A segunda consiste na habilidade de dizer, sem apoio, uma palavra que rime com a imagem correspondente. Nota-se que nessas duas proposições as solicitações centram-se na mobilização das palavras focando na identificação do som semelhante no final, sem ainda efetuar a correspondência de tais palavras no âmbito escrito, o que poderia implicar na elaboração de outros recursos que possibilitassem esse registro.

Assim, era também discutido, junto aos participantes, outras formas de encaminhar reflexões sobre o sistema de escrita alfabética considerando o recurso do jogo. Logo, o foco era que os participantes compreendessem a necessidade de conhecer o perfil do grupo de alunos para os quais o recurso seria proposto, de modo que o jogo contribuísse para avanços em seus processos de aprendizagem, bem como que vislumbrassem formas de dar encaminhamento às reflexões vivenciadas durante a partida pelos estudantes, com registros contextualizados e pertinentes ao processo de alfabetização e reflexão sobre a língua.

Figura 4: Atividades sistematizadas a partir de jogos de rima



Fonte: as autoras.

Ademais, entende-se que as oficinas contribuíam para a autonomia e protagonismo docente, uma vez que o trabalho com os jogos envolve o conhecimento do recurso e seu conteúdo, a adequação para o perfil do grupo a ser atendido, bem como a mobilização de propostas de atividades que estivessem de acordo com os pressupostos trabalhados nos jogos. Assim, o professor é quem efetua o planejamento e a avaliação de todo o processo, bem como identifica a necessidade de modificações e flexibilizações na utilização de tais recursos.

Considerações finais

O jogo como recurso didático no contexto da alfabetização vem sendo uma temática cada vez mais frequente em discussões teórico-conceituais e em cursos de formação inicial e continuada de professores alfabetizadores, contudo, seu uso efetivo e intencional ainda pode constituir-se como um desafio em muitas escolas de educação básica. Diante disso, houve a proposição deste trabalho, que objetivou relatar e evidenciar reflexões acerca das contribuições de propostas de oficinas de jogos de alfabetização para professores em formação e professores da educação básica, de modo a se criar espaços para reflexões teóricas e práticas sobre o jogo como um material potencial, que pode trazer benefícios ao trabalho com crianças em processo inicial de aprendizagem da leitura e da escrita. As oficinas

desenvolvidas tornaram-se também espaços para a promoção do protagonismo docente, ao possibilitar discussões sobre a importância da articulação entre planejamento, conteúdos preconizados e jogos propostos, bem como alternativas para atividades de sistematização a partir dos jogos utilizados levando-se em conta o perfil do grupo atendido.

Referências

- ARAUJO, L. C. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 36, p. 1-31, 2020.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. **Currículo na alfabetização: concepções e princípios: ano 01, unidade 01 / Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Brasília: MEC, SEB, 2012.**
- KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil: implicações da teoria de Piaget.** Porto Alegre: Artmed, 2009.
- LEAL, T. F.; PESSOA, A. C. R. G. Teorizando o uso de jogos na alfabetização: reflexões sobre materiais didáticos na formação de professores. *In: ARAUJO, L. C. A.; CAMINI, P.; NOGUEIRA, G. M.; ZASSO, S. M. B. (Org.). Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos. Curitiba: CRV, 2022. p. 245-264.*
- LUCCA, T. A. F.; OSTI, A. Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula. **Schème**, Marília, v. 11, n. 1, p. 125-166, jan./jul., 2019.
- LUCCA, T. A. F.; ZACHARIAS, A. G.; OSTI, A. Utilização de instrumentos do PNAIC na avaliação. **Educação e Políticas em Debate**, v.10, p.612 - 629, 2021.
- LUCCA, T. A. F. de, OSTI, A., PARENTE, C. da M. D. Jogos de alfabetização do PNAIC: contribuições e limitações nas perspectivas das professoras. **Acta Scientiarum. Education**, 45(1), p. 1-13, 2022.
- MACEDO, L. de; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. **Aprender com jogos e situações-problema.** Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.
- MACEDO, L. (Org.). **Jogos, psicologia e educação.** Teorias e pesquisas. São Paulo: Casa do Psicólogo, 2009.
- MORAIS, A. G. **Sistema de Escrita alfabética.** São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.
- MORAIS, A. G. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização.** Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.
- MORAIS, A. G.; SILVA, A. Jogos que promovem a consciência fonológica: como ajudam a compreender o sistema de escrita alfabética e suas convenções? *In: ARAUJO, L. C. A.; CAMINI, P.; NOGUEIRA, G. M.; ZASSO, S. M. B. (Org.). Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos. Curitiba: CRV, 2022. p. 203-222.*
- SOARES, M. **Alfabetização: a questão dos métodos.** São Paulo: Contexto, 2016.

¹ Este trabalho contou com financiamento da CAPES: - Código de financiamento 001.