

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO - UFOP
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS E SOCIAIS - ICHS
DEPARTAMENTO DE EDUCAÇÃO – DEEDU

FERNANDA LAVINIA TAVARES E SILVA

STEPHANNE CRISTINA RODRIGUES

**OS RECURSOS DIDÁTICOS EM SITUAÇÕES DE DIFICULDADE DE
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESCRITA: A OMISSÃO DE LETRAS NA ESCRITA
DO ALUNO.**

MARIANA

2022

FERNANDA LAVINIA TAVARES E SILVA

STEPHANNE CRISTINA RODRIGUES

**OS RECURSOS DIDÁTICOS EM SITUAÇÕES DE DIFICULDADE DE
APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESCRITA: A OMISSÃO DE LETRAS NA ESCRITA
DO ALUNO.**

Trabalho de Conclusão de Curso elaborado como exigência da disciplina EDU 171 – Seminário VII: Conclusão de curso, do Departamento de Educação do Instituto de Ciências Humanas e Sociais (ICHS) da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP). Docente responsável pela disciplina: Dr. Erisvaldo Pereira dos Santos.

Orientação: Dra. Paula Cristina de Almeida Rodrigues

MARIANA

2022



FOLHA DE APROVAÇÃO

FERNANDA LAVINIA TAVARES E SILVA
STEPHANNE CRISTINA RODRIGUES

OS RECURSOS DIDÁTICOS EM SITUAÇÕES DE DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM DA LÍNGUA ESCRITA: A OMISSÃO DE LETRAS NA ESCRITA DO ALUNO.

Monografia apresentada ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Licenciadas em Pedagogia

Aprovada em 04 de novembro de 2022

Membros da banca

Profa. Dra. - Paula Cristina de Almeida Rodrigues - Orientador(a) Universidade Federal de Ouro Preto
Prof. Dr. - Erisvaldo Pereira dos Santos - Universidade Federal de Ouro Preto

Paula Cristina de Almeida Rodrigues, orientador do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 30/11/2022



Documento assinado eletronicamente por **Paula Cristina de Almeida Rodrigues, PROFESSOR DE MAGISTERIO SUPERIOR**, em 30/11/2022, às 15:13, conforme horário oficial de Brasília, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site http://sei.ufop.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **0434916** e o código CRC **C0DD4A35**.

RESUMO

A presente pesquisa pretende tratar sobre as dificuldades de aprendizagem no processo de alfabetização da criança, tendo como foco principal a omissão de letras na escrita. Escolhemos a omissão de letras na escrita do aluno que caracteriza-se pela ausência de letras que deveriam compor as palavras, pois além de ser uma das dificuldades mais frequentes no processo de Alfabetização, conforme aponta Zorzi (2003), também estava muito presente nas situações presenciadas no Programa Residência Pedagógica, no qual atuamos por 3 módulos. O objetivo central desta pesquisa é compreender e analisar o uso dos jogos, utilizados como recursos didáticos em situações de dificuldades de aprendizagem em que acontece a omissão de letras na escrita de palavras. A partir dos estudos que serão examinados, tentaremos compreender quais são os fatores que podem estar associados à omissão de letras no processo de Alfabetização: compreender o que leva o aluno a omitir letras ou sílabas das palavras; verificar se a pronúncia incorreta das palavras do aluno está associada ao processo de omissão de letras e sílabas na escrita; identificar, analisar e produzir um material didático que auxilie o aluno a desenvolver a leitura e escrita sem omitir letras ou sílabas. Este estudo procura entender algumas questões em relação ao processo de alfabetização, e quais seriam as possibilidades para que a omissão de letras na escrita do aluno possa acontecer. Como base teórica partiremos dos estudos de Soares (2003) (2018) e (2020) para explicar os conceitos de alfabetização e letramento; Zorzi (2000) para entendermos sobre as dificuldades no processo de aprendizagem, sobretudo quando se diz respeito ao processo de aquisição da língua escrita; Ferreiro e Teberosky (1986, apud ZORZI, 2003p. 85) que fala sobre a “fase silábica” da construção da escrita; Autores como Leal, Albuquerque e Leite (2005), Moraes (2012) e Moraes e Silva (2011), que apontam o uso de jogos voltados para a apropriação da língua escrita como recurso produtivo para as aprendizagens linguísticas. A partir dos estudos teóricos mencionados anteriormente, será realizado um material didático com o objetivo de auxiliar os alunos na omissão de letras ou sílabas no processo de alfabetização, de acordo com as orientações da Engenharia Didática mencionada por DOLZ (2016), a partir da análise dos referenciais teóricos, será realizada a concepção de quatro protótipos do dispositivo didático.

Palavras-chave: Alfabetização, Letramento, Dificuldades de Aprendizagem, Omissão de letras, Recursos Didáticos.

ABSTRACT

The present research intends to deal with the learning difficulties of the child literacy process, having as main focus the letter omission in writing. We choose the letter omission in writing of the student that is characterized by the lack of letters that should compose the words, because in addition of being one the most frequent difficulties in the literacy process, as pointed out by Zorzi (2003), was also very present in situations witnessed in the Pedagogical Residency Program, in which we worked for 3 modules. The main objective of this research is to understand and analyze the using of games, used as didactic resources in situations of learning difficulties which letters are omitted in the writing of words. From the studies that will be examined, we will try to comprehend which are the factors that can be associated with the omission of the letters of the literacy process: to understand what takes the student to omit letters or syllables of the words; to verify if the incorrect pronunciation of the words of the students are associated to the letters and syllables omission process in writing; identify, analyze, and create a didactic material. That helps the student to develop reading and writing without omitting letters and syllables. This study seeks to understand some issues regarding the literacy process, and what would be the possibilities for the omission of letters and syllables in the student's writing to happen. As theoretical basis, we will start from the studies of Soares (2003) (2018) and (2020) to explain the concepts of literacy; Zorzi (2000) to understand the difficulties in the literacy process, especially when it comes to the process of acquiring written language; Ferreiro e Teberosky (1986, apud ZORZI, 2003p. 85) that talk about syllabic phase of the writing construction; Authors like Leal, Albuquerque and Leite (2005), Morais (2012), Morais e Silva (2011), that point to the use of games aimed at the appropriation of written language as a productive resource for language learning. From the theoretical studies mentioned above, a didactical material will be created with the objective of helping students in the omission of letters or syllables in literacy process, according to the guidelines of Didactic Engineering mentioned by DOLZ (2016), from the theoretical references, the design of four prototypes of the didactic device will be carried out.

KEY-WORDS: Literacy, Learning Difficulties, Letter Omission, Teaching Resources

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	6
1.1 OBJETIVO GERAL	6
1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS	6
2 REFERENCIAL TEÓRICO	8
2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	8
2.2 OMISSÃO DE LETRAS	9
3 METODOLOGIA	12
4 RECURSOS DIDÁTICOS	15
4.1 PIQUENIQUE	15
4.2 PESCARIA DOS SONS INICIAIS	18
4.3 CAIXA DO ALFABETO	20
4.4 ESCREVA QUEM EU SOU	23
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS	27
6 REFERÊNCIAS.....	29

1.INTRODUÇÃO

O processo de ensino e aprendizagem da alfabetização é uma fase complexa e a omissão de letras na escrita do aluno, é uma das dificuldades mais frequentes. Conforme aponta Zorzi (2003), essa dificuldade caracteriza-se pela ausência de letras que deveriam compor as palavras (ZORZI,2003), constitui-se como um dos tipos de erros ortográficos mais comuns nos primeiros anos do ensino fundamental, e por esse motivo, será o foco deste estudo.

O interesse pela temática da dificuldade de aprendizagem na alfabetização, especialmente à omissão de letras, surgiu a partir das experiências que tivemos por meio do Programa Residência Pedagógica. Acompanhamos o processo de alfabetização de turmas do primeiro, segundo e terceiro ano do ensino fundamental. Em ambas as turmas, percebemos um número significativo de crianças que possuíam dificuldades de aprendizagem, sobretudo quando se fala da omissão de letras ou sílabas na escrita da palavra.

Para ZORZI(2003), o processo de alfabetização e letramento é a base de toda a aprendizagem, são processos essenciais para adquirir habilidades importantes como ler, escrever, compreender textos, dentre outros. É com a aquisição desse processo que faz com que os indivíduos possam adquirir conhecimento, que sejam críticos e desenvolvam habilidades imprescindíveis na vida escolar e pessoal.

Diante de estudos sobre a alfabetização, letramento, omissão de letras e consciência fonológica, buscaremos entender sobre o processo de alfabetização e propor um material didático que auxilie o aluno a passar por essa dificuldade, para isso elaboramos os seguintes objetivos:

1.1 OBJETIVO GERAL

Compreender o uso dos jogos como recursos didáticos em situações de dificuldades de aprendizagem em que acontece a omissão de letras na escrita de palavras.

1.2 OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Buscar compreender quais são os fatores que podem estar associados à omissão de letras no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização.

Compreender por meio de estudos teóricos o que leva o aluno a omitir letras ou sílabas das palavras.

Verificar se a pronúncia incorreta das palavras do aluno está associada ao processo de omissão de letras e sílabas na escrita.

Identificar, analisar e produzir um material didático que auxilie o aluno a desenvolver a leitura e escrita sem omitir letras ou sílabas.

2. REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Segundo Magda Soares (SOARES, 2020, p.27), a alfabetização é um processo de apropriação da “tecnologia da escrita” e para que se adquira a aquisição da leitura e da escrita, deve-se passar por meio de procedimentos e habilidades. Tais habilidades são essenciais para o domínio do sistema de representação, que se dá por meio da escrita alfabética, das normas ortográficas, as técnicas motoras para a utilização das ferramentas de escrita, domínio dos modos de leitura e escrita, capacidade de ler e escrever respeitando as normas da escrita, composição e ordenação da estrutura do texto e da utilização correta dos mecanismos da escrita. O letramento por sua vez refere-se ao uso da leitura e da escrita, e suas diversas funções nas práticas sociais. Soares (2003) em seu artigo “As muitas facetas da alfabetização” ,destaca: “[...] O termo alfabetização não ultrapassa o significado de ‘levar à aquisição do alfabeto’, ou seja, ensinar o código da língua escrita, ensinar as habilidades de ler e escrever” (apud SOARES, 2003, p. 16). Por essa razão surgiu a necessidade do termo letramento. A alfabetização e o letramento são processos simultâneos e interdependentes, ou seja, devem ser trabalhados ao mesmo tempo, para tornar a aprendizagem mais significativa a partir das vivências e do cotidiano do aluno.

Moraes (2019) apresenta uma citação de Ira (1998) para distinguir a consciência fonêmica da consciência fonológica:

[...] Frequentemente, o termo consciência fonêmica tem sido usado como equivalente ao termo consciência fonológica. Para sermos precisos, a consciência fonêmica se refere a uma compreensão sobre as menores unidades sonoras e que compõem a cadeia falada: os fonemas. A consciência fonológica engloba unidades sonoras maiores, tais como sílabas, ataques e rimas. (IRA,1998, p. 3 apud MORAIS, 2019, p. 45)

A consciência fonológica é a “[...] capacidade de focalizar os sons das palavras, dissociando-as do seu significado e de segmentar as palavras nos sons que as constituem” (SOARES, 2016, p. 166). Refere-se então a associação e correspondência entre grafemas e fonemas, ou seja, das letras e sons das palavras.

Para MORAIS (2019) a consciência fonológica precisa ser trabalhada para que a criança desenvolva uma hipótese alfabética, é necessário instigar a reflexão sobre os sons das letras das palavras, analisar as sequências sonoras, pois isso pode ajudar a criança a progredir na leitura e na escrita.

2.2 OMISSÃO DE LETRAS

Segundo ZORZI (2003),

a omissão de letras não pode ser simplesmente justificada por uma dificuldade de origem visual, em termos de análise-síntese, discriminação ou memória. O próprio desenvolvimento do letramento infantil nos revela que, em determinados momentos da construção do conhecimento da escrita, as crianças podem acreditar que uma sílaba com mais do que um som pode ser representada por apenas uma letra, o que caracteriza a chamada "fase silábica" da construção da escrita (Ferreiro e Teberosky, 1986). (ZORZI, 2003, p. 85)

Para darmos início ao nosso estudo, precisamos compreender as possíveis razões que levam o aluno que se encontra no processo de alfabetização, a omitir certas letras na escrita de palavras.

A primeira possibilidade que Zorzi (2003, p.85) aponta seria a falta de desenvolvimento da segmentação fonêmica do aluno, desse modo o aluno não é capaz de identificar todos os sons que constituem a palavra que se tem a intenção de escrever, assim resultando na omissão de letras. A segunda possibilidade que Zorzi (2003) apresenta seria a de que o aluno não adquiriu o domínio e conhecimento das letras, conhecimento necessário para a escrita da palavra, à vista disso, mesmo que o aluno tenha a capacidade de relacionar o som com a escrita perfeitamente, ainda terá dificuldades. Na terceira possibilidade, Zorzi (2003) indica o engano que possa ocorrer por consequência da pronúncia de algumas letras do alfabeto, que tem seu nome da mesma maneira que se escreve a sílaba da palavra, como no exemplo que apresenta em seu livro “Aprendizagem e distúrbios da linguagem escrita”: as palavras telefone e pegar, podem ser representadas como “tlefone” e “pgar”. Na quarta e última possibilidade, Zorzi (2003) fala sobre a análise da escrita e apresenta um exemplo mostrando que grande parte das omissões ocorrem devido a mudança no padrão da ordem das letras das palavras, que geralmente são compostas por consoante seguidas de vogal na sílaba da palavra.

Trabalharemos com as três primeiras possibilidades mencionadas por Zorzi (2003), criando recursos didáticos que possam atuar como agente facilitador do processo de ensino e aprendizagem do aluno que omite letras ou sílabas das palavras.

Agora que já foram esclarecidas as possibilidades de omissão de letras apresentadas por ZORZI (2003) é preciso analisar as atividades de desenvolvimento da consciência

fonológica produzidas e examinadas por Morais (2019), para se ter uma noção de como trabalhar a alfabetização com alunos que passam por essa dificuldade.

Arthur Gomes de Morais (2019), para selecionar as habilidades que se manifestam mais rapidamente no aluno, adere a uma concepção construtivista de desenvolvimento da consciência fonológica e de aprendizado do sistema alfabético, e lista dez habilidades que se entende como essenciais para fazer que o aluno se desenvolva em seu entendimento sobre a escrita alfabética, são essas: separar palavras em suas sílabas orais; contar as sílabas de palavras orais; identificar entre duas palavras qual é maior; produzir uma palavra maior que outra; identificar palavras que começam com determinada sílaba; produzir uma palavra que começa com a mesma sílaba que outra; identificar palavras que rimam; produzir uma palavra que rima com outra; identificar palavras que começam com determinado fonema; produzir uma palavra que começa com o mesmo fonema que outra; identificar a presença de uma palavra dentro de outra. (p.135)

Morais (2019) discorre sobre o modo que se deve trabalhar atividades que tem por objetivo o desenvolvimento da consciência fonológica. Para ele, as atividades devem estar adequadamente feitas para o nível de cada aluno, desse modo o professor pode separar a sala em grupos que se encontram em situações parecidas em relação a compreensão da consciência fonológica. Também fala sobre a importância de disponibilizar materiais, atividades e jogos para além da escola, e sobre o valor educacional de criar, recriar e ampliar os jogos e tarefas relativos à consciência fonológica. (p.141)

Os jogos e brincadeiras são vistos por Morais (2019) como um meio de aprendizagem bastante significativo para o aluno, à vista disso é preciso pensar metodicamente nos processos desse material. Em seu livro são apresentados alguns exemplos de jogos, e observações do autor que nos mostra como estes jogos exercitam a consciência fonológica e a reflexão sobre a notação escrita das palavras.

O primeiro exemplo é o jogo “Palavra dentro de palavra”, como o próprio nome diz o seu objetivo é fazer com que a criança encontre palavras escritas dentro de outras palavras. A versão que é apresentada no livro contém dois conjuntos de palavras, as maiores de coloração azulada ao fundo e as palavras que seriam encontradas dentro das maiores, que tinham a cor amarelada, as palavras utilizadas foram: “mamão”/”mão”; “casa”/”asa”; “lâmpião”/”pião”; “luva”/”uva”; “sacola”/”cola”; “fivela”/”vela”; “galho”/”alho”; “sapato”/”pato”; “galinha”/”linha”; “tucano”/”cano”; “repolho”/”olho”; e “soldado”/”dado”.(p. 197)

O autor observou alguns pontos importantes a partir de uma aplicação desse material em uma turma que se encontrava no último ano da educação infantil, observou que é preciso escolher os jogos levando em conta o nível de consciência fonológica do aluno, também é importante que se deixe claro para o aluno as regras e os componentes da atividade, aplicar rodadas de teste ajuda os alunos a entenderem melhor o jogo e o professor pode tirar dúvidas durante a prática, durante a aplicação do jogo, deve-se solicitar que os alunos expliquem de modo claro como chegaram a aquele resultado, essa reflexão é mais um exercício de pensamento que auxilia o aluno em seu desenvolvimento. É considerável que o professor tente outras variações do jogo com a turma com diferentes níveis de dificuldade, deve-se também pensar em atividades de escrita baseadas nas palavras do jogo, é necessário também que o professor se atente às dificuldades dos alunos e preste atenção na participação dos alunos.

O autor também fala sobre a brincadeira intitulada como “Rimanó”, este jogo consiste nas regras do jogo de dominó, porém no lugar dos números de 0 a 6 o jogo possui sete rimas que são palavras terminadas em “eira”, “ente”, “ador”, “eiro”, “ado”, “ana” e “ata”(p.204). Algumas atitudes que podem ser acopladas à prática, como: solicitar a pronúncia das palavras de maneira que os sons semelhantes sejam relatados; após a prática fazer o registro das palavras induzindo o aluno a refletir sobre as semelhanças da escrita e do som das palavras; durante o jogo acrescentar verbalmente outras palavras que também rimam; e aplicar como tarefa de casa, por exemplo, a escrita das palavras tendo como dica uma figura referente, assim o aluno refletirá sobre os sons dessa palavra.

Algumas atitudes que a professora tomou durante a experiência e que foram ressaltadas pelo autor, podem nos ajudar a compreender melhor sobre a metodologia que deve ser adotada durante a aplicação deste jogo, mas que também podem ser pensadas em outros jogos, como: obedecer a lógica do jogo tradicional nesta adaptação; formar duplas ou fazer que os alunos joguem individualmente; e diversificar as palavras, podendo assim criar uma expansão do jogo, ou até mesmo um novo jogo.

3. METODOLOGIA

Os jogos na educação podem desempenhar um papel muito importante para o desenvolvimento do aprendizado. Para BRANDÃO *et al* (2009), no material de jogos de alfabetização, para que o aluno obtenha uma maior compreensão do sistema de escrita alfabética, é necessário que se desenvolvam jogos, brincadeiras e atividades lúdicas dirigidas para a aquisição da alfabetização. Os jogos contribuem no trabalho do professor, pois de forma lúdica e divertida os alunos desenvolvem os conhecimentos. Nesse sentido, para facilitar o processo de ensino e aprendizagem dos alunos que estão no processo de aquisição da língua escrita e omitem letras ou até mesmo sílabas ao escrever, criaremos um recurso didático.

Para entendermos sobre os jogos na alfabetização, adotamos as concepções de DOLZ, (2016, p.240) que entende o triângulo didático formado pelo saber, alunos e professor, como estando relacionados com os saberes ensinados e a sua construção para a escola, que implicam num trabalho de análise das dimensões linguísticas e de fenômenos de transposição didática, a apropriação dos saberes pelos alunos e a intervenção didática do professor que necessita das dimensões institucionais, dos dispositivos e dos suportes utilizados para ensinar.

Segundo Dolz (2016) a Engenharia Didática

visa a conceber tecnicamente as tarefas e as ações dos alunos para aprender, coordenar as intervenções dos professores e elaborar dispositivos suscetíveis de resolver os problemas de ensino da língua escrita. (...) Também está encarregada de inventar ferramentas para facilitar as aprendizagens e de orientar as intervenções e os gestos profissionais do professor. (p.241)

Dolz (2016) afirma que a engenharia didática é dividida em quatro fases:

- A primeira fase consiste na análise prévia do trabalho de concepção, onde os objetos de ensino devem ser analisados, as capacidades e dificuldades dos alunos para que possa ser identificado o problema e assim possa ser traçado novos caminhos para solucioná-los. Compreender também as práticas de ensino para que o material seja adaptado com inovação e de acordo com o ensino.

- A segunda fase constitui-se em conceber um protótipo de dispositivo didático analisando previamente as tarefas que ele pode realizar. Dessa forma, é necessário que exista uma análise prévia das dificuldades dos alunos para que se possa resolvê-las.

- A terceira fase se baseia na experimentação, que seria a implementação.
- A quarta e última fase consiste em pegar os resultados obtidos e por meio deles fazer uma análise dos dados.

De acordo com DOLZ (2016) os recursos didáticos auxiliam no processo de ensino e aprendizagem do aluno, visando superar as dificuldades que tais alunos possuem. Sendo assim, ele auxilia nas dificuldades apresentadas pelo aluno, como material de apoio e facilitador desse processo, desenvolvendo a autonomia do aluno, uma vez que possibilita um espaço de liberdade para o aluno nas interações. Além disso, a engenharia didática busca superar as dificuldades do aluno na escrita, contribui para o funcionamento discursivo de forma explícita, integrando as aprendizagens de forma significativa.

Dolz (2016) aborda os sete princípios que devem ser evocados para a fabricação de uma nova geração de exercícios inovadores, sendo eles: 1) a participação nas atividades; 2) partir da zona proximal de desenvolvimento; 3) elementarizar-integrar no texto; 4) apoiar-se em ferramentas semióticas; 5) diversificar e ligar os exercícios e as atividades em sequências; 6) explicitar os conceitos com uma metalinguagem; 7) respeitar a voz e a escolha do aluno contribuindo para o seu desenvolvimento pessoal. (p. 256)

Dessa forma, DOLZ acredita que "a engenharia didática é importante para a concepção de inovações, para criar novas ferramentas profissionais fundadas na experiência, na ergonomia do trabalho e nas possibilidades de desenvolvimento da linguagem do aluno e, bem organizadas e coordenadas, não limitam a liberdade do professor." (p 257) Atuando assim como agente facilitador do ensino aprendizagem e como aliado das práticas pedagógicas do professor, de forma prática e significativa.

Em nosso trabalho, iremos propor recursos didáticos para as três possibilidades que Zorzi (2003) aponta como possíveis causas para que ocorra a omissão de letras na escrita do aluno. As três possibilidades escolhidas pela dupla e mencionadas por ele são de que o aluno não tenha desenvolvido a segmentação fonêmica, não conhece todas as letras do alfabeto e confunde letras que o nome possui o mesmo som da sílaba. Dessa maneira, a partir dessas possibilidades, elaboramos a seguir recursos didáticos que possam auxiliar o aluno nesse processo de omissão de letras e que possuem as dificuldades mencionadas acima. Os jogos têm como objetivo principal facilitar o processo de ensino/aprendizagem do aluno que possui dificuldades de aprendizagem associado a omissão de letras e que contemplem as

possibilidades citadas por Zorzi (2003), de forma que o aluno possa aprender de forma prática, significativa e lúdica.

4. RECURSOS DIDÁTICOS¹

4.1 Piquenique

Objetivos didáticos:

- identificar a sílaba como unidade fonológica;
- desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas de diferentes alimentos;
- segmentar palavras em sílabas;
- comparar palavras quanto ao número de sílabas;

Público-alvo: Alunos em processo de alfabetização, especialmente os que precisam perceber que a palavra é constituída de significado e sequência sonora.

Sugestões de encaminhamento

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir o funcionamento dele, no decorrer do jogo, caso ainda exista alguma dúvida, o professor deve voltar ao manual de regras e tirar as dúvidas dos alunos.

O professor deve mostrar os 4 animais que participarão do piquenique, e pedir em seguida que um aluno retire um cartão do saco, e mostre a imagem que está no cartão para sua dupla ou trio. Após este momento, o professor deve pedir que a dupla ou trio nomeie a imagem e segmente a palavra em sílabas, colocando a palavra no prato do animal que possui o mesmo número de sílabas.

O jogo pode ser jogado em duplas ou trios, o professor deve orientar os alunos para que conversem entre si para decidirem em qual prato vão colocar a palavra da vez.

¹ SUCENA, ANA; NADALIM, CARLOS FRANCISCO DE PAULA, org. - ABC na prática [Em linha]: construindo alicerces para a leitura. Brasília: Ministério da Educação: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, 2021. 108 p. ISBN 978-65-87026-85-5

Dicas ao professor:

Este jogo busca trabalhar o desenvolvimento da segmentação fonológica, levando o aluno a segmentar as palavras em sílabas, associando-as conforme a quantidade de sílabas que cada palavra possui, identificando a sílaba da palavra como unidade fonológica.

O professor pode solicitar aos alunos que pensem em outras palavras que tenham o mesmo número de sílabas que os animais. No momento do jogo, o professor deve levantar questionamentos e fazer intervenções, possibilitando a reflexão dos alunos acerca das palavras escolhidas.

Piquenique (Cartela do aluno)

Meta do jogo:

Vence o jogo quem colocar mais palavras no local adequado.

Jogadores:

individualmente, duplas ou trios.

Componentes:

- 4 pratos (para cada dupla ou trio);
 - Imagens de 4 animais: rã, pato, cavalo e borboleta (para cada dupla ou trio);
 - 20 cartões de imagens de comida com 1, 2, 3 e 4 sílabas (para cada dupla ou trio);
 - 1 saco (para cada dupla ou trio);
-

Regras:

- Apresentar aos alunos o jogo “piquenique”.
- Cada dupla ou trio recebe 4 pratos com a figura do animal colada no fundo do prato.
- Um aluno deve retirar uma ficha do saco e falar a palavra referente a imagem sorteada e identificar o número de sílabas.
- Em seguida, pedir à dupla ou trio que conversem e classifiquem cada figura ao animal que tem o mesmo número de sílabas, colocando o cartão dentro do prato do animal correspondente. Por exemplo, cartão “banana” (3 sílabas) vai para o prato do cavalo (3 sílabas),
- O jogo termina quando todas as imagens forem relacionadas aos animais correspondentes.

4.2 Pescaria dos sons iniciais

Objetivos didáticos:

- Desenvolver a consciência fonológica:
- Desenvolver a consciência do fonema inicial da palavra.
- Compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras, entender que uma consoante sozinha não corresponde à escrita da sílaba.

Público-alvo:

Alunos em processo de alfabetização, que precisam compreender que a sílaba inicial de palavras iniciadas com consoantes são compostas por mais de uma letra.

Sugestões de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta as regras do jogo e discutir o funcionamento dele, no decorrer do jogo, caso ainda exista alguma dúvida, o professor deve voltar ao manual de regras e tirar as dúvidas dos alunos.

O professor deve dividir a sala em grupos de quatro a cinco alunos, pedir um aluno de cada grupo para ir a frente e tentar pescar um “peixe”, após este momento pedir para que ele diga o nome pescado e fale a sílaba inicial da palavra, colocando o peixe com o nome pescado na caixa que possui o objeto ou alimento iniciado com a mesma sílaba. A cada acerto o grupo correspondente marca um ponto.

Dicas ao professor:

Este jogo busca fazer que o aluno compreenda que as sílabas iniciadas por consoantes são compostas por mais de uma letra, e que a sílaba que tem o som parecido com o som da letra falada, por exemplo, “t” e “te”, “p” e “pe”, desse modo, é preciso que se faça a escolha das palavras pensando nas sílabas iniciais que tenham este padrão.

O professor deve colocar nas 6 caixas, imagens de objetos e alimentos representativos dos sons (dois para cada caixa), colocar em cada peixe os cartões com imagens de palavras iniciadas pelos fonemas-alvo e colocar os peixes na caixa que representa o mar.

O professor pode adicionar nas caixas que contêm as imagens dos objetos e alimentos, palavras aleatórias que iniciam com outras sílabas.

Pescaria dos sons iniciais (Cartela do aluno)

Meta do jogo:

O jogo termina quando todos os peixes forem pescados e relacionados às palavras com a sílaba inicial correspondente.

Jogadores:

Um aluno por vez.

Componentes:

- Caixa azul representando a água do mar;
 - 2 “varas de pesca” produzidas pelo professor;
 - 6 caixas que serão os “aquários”
 - 12 imagens com objetos ou alimentos representativos dos fonemas iniciais dos nomes.
 - 12 Peixes (em cartão, colorido) com ímã
 - 12 cartões com nomes iniciados pelos fonemas escolhidos.
-

Regras

- Dizer às crianças que vão jogar “À Pesca dos sons iniciais”.
- Apresentar o jogo, mostrando que a caixa grande representa o mar, onde estão os peixes, que cada peixe tem um nome e cada caixa pequena tem um objeto que representa um som.
- Pedir a uma criança de cada grupo que pesque um peixe.
- Pedir à criança que leia a palavra pescada e identifique a primeira sílaba.

- Em seguida, pedir que coloque o peixe na caixa com a imagem do objeto ou alimento que inicia com a mesma sílaba.
- O jogo termina quando todos os peixes forem pescados e relacionados aos objetos alimentos.
- Vence o grupo com mais pontos.

Repertório de palavras usadas no jogo:

Nomes: BETINA, BENEDITO, CECÍLIA, CELESTE, DENISE, DENER, GERALDO, GENARO, PEDRO, PENÉLOPE, TERESA, TEODORO

Objetos e alimentos : BERIMBAU, BELICHE, CELULAR, CEREJA, DESODORANTE, DETERGENTE, GELATINA, GELÉIA, PENA, PENEIRA, TESOURA, TELHADO.

4.3 Caixa do alfabeto

Objetivos didáticos:

- Conhecer as letras do alfabeto e seus nomes, identificando-as e nomeando-as.
- Conhecer a ordem do alfabeto, distinguindo uma letra da outra.

Público alvo:

Crianças que não conhecem as letras do alfabeto e precisam delas para iniciar o processo de alfabetização e letramento.

Sugestão de encaminhamento:

O professor deve ler em voz alta quais são as regras do jogo e discutir com os alunos como ele funciona. Durante o jogo, caso ainda exista alguma dúvida sobre o funcionamento do jogo, a docente pode ler o texto novamente tirando as dúvidas dos alunos.

No momento do jogo, o professor pode realizá-lo junto com toda a turma, ou em pequenos grupos auxiliando os alunos que cada hora é a vez de um aluno.

Dicas ao professor:

Conhecer as letras do alfabeto é essencial para iniciar o processo de alfabetização, sem o conhecimento das letras é impossível que o aluno comece a desenvolver essa habilidade. Sendo assim, é necessário que o aluno adquira o domínio e conhecimento das letras, conhecimento necessário para a escrita da palavra.

No momento em que o jogo iniciar, é importante que o professor faça intervenções e questionamentos como: Qual letra é essa? Essa letra parece com alguma outra letra do alfabeto? Qual é a diferença entre as duas letras? Mesmo que as letras pareçam entre si, elas possuem o mesmo nome? Quais letras do alfabeto vocês ainda não conheciam? Vocês acham que é possível escrever palavras com essas letras? Questionamentos como esses fazem o aluno refletir e observar a diferença entre as letras e que a partir das letras do alfabeto que se escreve uma sílaba e que a junção dessa sílaba forma uma palavra.

Quando o jogo iniciar é importante que o professor marque no quadro o nome dos alunos e seu número de acertos. No final do jogo, é importante que a professora volte em casa mesa e pergunte novamente o nome das letras para cada aluno, observando qual aluno ainda não conhece determinada letra para que ela possa fazer novamente uma intervenção.

Caixa do alfabeto (Cartela do aluno)

Meta do jogo:

Ganha o jogo quem posicionar mais letras corretamente em seu lugar e dizer corretamente o nome de cada letra do alfabeto.

Jogadores:

trios ou quartetos.

Componentes:

- Uma caixa de sapato contendo 26 fichas coloridas com as letras do alfabeto que estará coladas na parte de fora da caixa em ordem alfabética
 - 26 palitos, cada um contendo uma letra do alfabeto em uma de suas pontas
-

Regras:

- São formados trios ou quartetos, onde cada grupo receberá uma caixa com as letras do alfabeto e os 26 palitos contendo também as letras do alfabeto
- O professor deve explicar como funciona o jogo, que basicamente é para reconhecer as letras do alfabeto, nomeando-as, colocando o palito que possui determinada letra no lugar correspondente a mesma letra na caixa. Ex: colocar o palito que tem a letra A no lugar que se encontra a letra A na caixa.
- O aluno poderá colocar as letras seguindo a ordem alfabética que está na caixa ou pegar aleatoriamente um palito e encontrar sua posição na caixa.
- O primeiro aluno do grupo a jogar, será o aluno que vier primeiro na lista de chamada. Sendo assim, o professor deixará os alunos se organizarem para analisar se eles reconhecem qual aluno vem primeiro na lista de chamada seguindo a ordem

alfabética. O professor passará de mesa em mesa para auxiliar os alunos caso não consigam identificar a ordem correta.

- Após esse momento o jogo iniciará e o professor deve pedir para que os alunos falem primeiro o nome de todas as letras do alfabeto que estão
- presentes na caixa. Caso algum aluno não saiba, o professor pedirá para que o colega do grupo ajude o aluno e nomeie a letra para que o aluno possa reconhecer.
- Após o grupo ter encaixado todas as letras dos palitos na caixa, o professor deve pedir para cada grupo separadamente para que nomeie as letras em voz alta, analisando se as letras se encontram nos locais corretos.

4.4. Escreva quem eu sou

Objetivos didáticos

- Segmentar as palavras em letras e sílabas, levando o aluno a comparar as diferentes possibilidades de construção.
- Compreender que se acrescentarmos uma letra em uma palavra ela pode mudar o seu significado.
- Compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita;
- Compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras, e entender que uma consoante sozinha não corresponde à escrita da sílaba.

Público alvo

Alunos em processo de alfabetização, mas que não compreendam alguns princípios do sistema da escrita, como por exemplo que a substituição ou omissão de uma única letra pode transformá-la em outra palavra.

Sugestões de encaminhamento

O professor deve ler em voz alta as regras e discutir com os alunos o funcionamento do jogo, tirando possíveis dúvidas que surgirem durante a leitura. Antes de iniciar o jogo o professor deve fazer uma rodada teste para ver se os alunos possuem alguma dúvida. O professor deve sortear a figura e colocá-la em um local visível para todos os alunos, após este

momento deve entregar as caixas para cada grupo, explicando que dentro da caixa contém tampinhas com letras e sílabas que serão utilizadas para formar a palavra da vez.

O professor deve observar como os alunos escreveram cada palavra, fazendo intervenções sempre que necessário.

Dicas ao professor

Segmentar sílabas em pedaços para que se possa formar palavras é um processo importante na alfabetização. Nesse sentido o aluno deve segmentar a palavra em pedaços (sílabas), prestando atenção nas unidades silábicas sílabas, assim são levados a refletir sobre as menores unidades sonoras (os fonemas) e suas relações com as menores unidades gráficas (as letras).

Nesse processo é de extrema importância que o professor faça intervenções e questionamentos sobre o processo de escrita do aluno, alterando a ordem, acrescentando ou retirando letras e sílabas para que o aluno possa compreender que quando isso é feito a palavra inicial perde o seu sentido original, sendo assim, quando o aluno omite alguma letra da palavra essa palavra perde o seu significado.

Escreva quem eu sou (Cartela do aluno)

Meta do jogo:

Ganha o jogo o grupo que escrever mais palavras corretamente.

Jogadores:

trios ou quartetos.

Componentes:

- 1 caixa de sapato para cada grupo
 - 8 gargalos de garrafa pet para cada caixa
 - números de tampinhas correspondentes às letras e sílabas que serão utilizadas
 - imagens das palavras que serão escolhidas pelo professor.
-

Regras:

- O professor deve colocar a imagem que será escrita no centro do quadro
- Após todos verem a imagem, o professor deve entrar em consenso com a turma para decidir um nome padrão para a imagem.
- O aluno deve formar a palavra escolhendo letra por letra
- Após a escrita do aluno o professor deve fazer intervenções substituindo uma sílaba ou fonema por outro, omitindo letras ou sílabas, com o objetivo de instigar a reflexão do aluno através das modificações e alterações da escrita da palavra.
- Após esse momento, o professor deve perguntar novamente aos alunos se acham que a palavra escrita pelo grupo deve ser alterada ou se a escrita feita pelo grupo está correta. Caso o grupo ache que a palavra deve ser alterada, o professor dará mais algum tempo para que o grupo entrem em consenso.

- O professor deve colocar no quadro todas possibilidades de escrita da palavra que foi escrita pelos grupos, fazendo uma intervenção coletiva na caixa, acrescentando e retirando letras para que os alunos possam refletir sobre a estrutura da palavra.
- O jogo termina quando o grupo finalizar a escrita de todas as figuras.

Repertório de palavras usadas no jogo:

TELEFONE, PEGADA, TECIDO, TELHADO, BEIJO, BELEZA, DEDO, PELE, PECADO, PEDIDO, CEBOLA, CEREJA, CELULAR, DETETIVE, DEVORAR, PELADO, DECOLAR, CABELO, CAPACETE, TELHADO, POTE VELUDO, VELHO, TAPETE.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Iniciamos nosso estudo a partir da definição de alfabetização e letramento, partindo do princípio que esses processos são a base e essenciais para todo o processo de escolarização do aluno. O processo de omissão de letras, configura-se em uma das dificuldades de aprendizagem que o aluno pode ou não possuir durante o processo de alfabetização. A partir dos estudos de Zorzi (2003), e das possibilidades que ele aponta como possíveis causas para que ocorra a omissão de letras na escrita da palavra, elaboramos atividades que pudessem auxiliar e facilitar o processo de alfabetização do aluno que omite letras na escrita das palavras. Sabendo que os jogos são recursos didáticos concretos e que atuam como agentes facilitadores no processo de alfabetização que é um processo complexo e em muitos casos confuso para a compreensão do aluno, buscamos por meio destes contribuir e proporcionar um ensino/aprendizagem lúdico e prazeroso para o aluno. Portanto, tendo em vista que os jogos podem ser jogados de forma divertida, proporcionando um momento de socialização entre os alunos, buscamos associá-los ao processo de alfabetização, sobretudo ao processo de omissão de letras para que este pudesse agir como agente mediador e facilitador deste processo.

Para a criação dos jogos, nos baseamos na engenharia didática de Dolz (2016) que é composta por quatro fases. Em nosso trabalho, conseguimos atingir as duas primeiras etapas, que seria a análise prévia do trabalho de concepção e a segunda de elaborar um protótipo de dispositivo didático. Devido ao curto prazo do período letivo, não conseguimos aplicar o recurso didático e a partir da aplicação analisar os dados obtidos.

É importante ressaltar que os jogos, usados como recursos didáticos, possuem grande relevância no processo de aprendizagem do aluno, por meio deles os alunos podem analisar e refletir sobre o processo de alfabetização e sobre o sistema de escrita alfabética a partir do concreto e do lúdico.

Partindo das possibilidades apontadas por Zorzi (2003), foram pensados quatro recursos didáticos. O primeiro jogo "piquenique" tenta suprir a necessidade de segmentação fonêmica do aluno que é a primeira possibilidade de omissão de letras

que Zorzi (2003) aponta. O segundo jogo, “Pescaria dos sons iniciais”, procura principalmente mostrar ao aluno que, uma consoante sozinha não corresponde à escrita da sílaba, que é a terceira possibilidade que Zorzi (2003) indica como causador da omissão. O terceiro jogo “Caixa do alfabeto” tenta corresponder à segunda possibilidade de Zorzi (2003), fazendo com que o aluno possa conhecer e nomear as letras do alfabeto. E por último o Jogo “Escreva quem eu sou” que tenta reunir a primeira e a terceira possibilidades de Zorzi (2003).

O objetivo inicial do trabalho era compreender o uso dos jogos como recursos didáticos, buscando compreender quais são os fatores associados à omissão de letras, e assim entender o que leva o aluno a omitir letras, se a pronúncia incorreta das palavras está associada ao processo de omissão de letras, e por fim, por meio dos estudos sobre a engenharia didática de Dolz, produzir recursos didáticos que auxiliem o aluno a desenvolver a leitura e a escrita sem a omissão de letras. A partir destes objetivos concluímos que no decorrer da pesquisa os objetivos como: fatores associados a omissão de letras e possíveis causas, compreender o uso de jogos como recursos didáticos e elaboração de recursos para tais possibilidades, foram alcançados. Os jogos atuam de forma significativa e positiva no processo de ensino e aprendizagem do aluno, uma vez que estes possibilitam um ambiente inovador de diversão e reflexão, por meio de materiais concretos. Os objetivos associados a pronúncia incorreta das palavras e da aplicação dos recursos didáticos não foram alcançados, tendo em vista que o prazo para elaboração do Trabalho de Conclusão de Curso não foi suficiente para a produção do recurso e aplicação em uma turma da educação básica que está em processo de alfabetização.

REFERÊNCIAS

DOLZ, J. As atividades e os exercícios de língua: uma reflexão sobre a engenharia didática. *Delta*, v. 32, n. 1, p. 237-260, 2016.

MORAIS, Artur Gomes de. Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

SOARES, M. Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

ZORZI JL. Aprendizagem e Distúrbios da linguagem escrita. Porto Alegre: ArtMed; 2003.

SUCENA, ANA; NADALIM, CARLOS FRANCISCO DE PAULA, org. - ABC na prática [Em linha]: construindo alicerces para a leitura. Brasília: Ministério da Educação: Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior, 2021. 108 p. ISBN 978-65-87026-85-5

BRANDÃO, ANA *et al.* CEEL/UFPE – Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC – Ministério da Educação. Jogos de Alfabetização. Pernambuco, 2009.