



UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO

PRÁTICAS PEDAGÓGICAS
ESPECIALIZAÇÃO . CEAD-UFOP

UNIVERSIDADE FEDERAL DE OURO PRETO
CURSO DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PRÁTICAS PEDAGÓGICAS

Rosane Guimarães Fonseca de Oliveira

A PRÁTICA PEDAGÓGICA DE JOGOS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO

Ouro Preto
2024

ROSANE GUIMARÃES FONSECA DE OLIVEIRA

**A PRÁTICA PEDAGÓGICA DE JOGOS NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Especialização em Práticas Pedagógicas do Centro de Educação Aberta e a Distância da Universidade Federal de Ouro Preto, como requisito parcial para obtenção do título de Especialista.

Orientadora: Professora Dra. Letícia Pereira de Sousa.

**Ouro Preto
2024**

SISBIN - SISTEMA DE BIBLIOTECAS E INFORMAÇÃO

O48a Oliveira, Rosane Guimaraes Fonseca de.
A prática pedagógica de jogos no processo de alfabetização.
[manuscrito] / Rosane Guimaraes Fonseca de Oliveira. - 2024.
26 f.

Orientadora: Profa. Dra. Letícia Pereira de Sousa.
Produção Científica (Especialização). Universidade Federal de Ouro
Preto. Centro de Educação Aberta e a Distância.

1. Escolas - Exercícios e jogos. 2. Educação - Alfabetização -
Brincadeiras. 3. Educação - Estudo e ensino - Práticas. I. Sousa, Letícia
Pereira de. II. Universidade Federal de Ouro Preto. III. Título.

CDU 378



FOLHA DE APROVAÇÃO

Rosane Guimarães Fonseca de Oliveira

A PRÁTICA PEDAGÓGICA DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Monografia apresentada ao Curso de Especialização em Práticas Pedagógicas da Universidade Federal de Ouro Preto como requisito parcial para obtenção do título de Especialista.

Aprovada em 29 de fevereiro de 2024

Membros da banca

Professora Doutora Letícia Pereira de Sousa - Orientadora - Universidade Federal de Ouro Preto
Professora Doutora Juliana Santos da Conceição - Universidade Federal de Ouro Preto
Professora Doutora Rosângela Márcia Magalhães - Universidade Federal de Ouro Preto
Professora Doutora Márcia Ambrósio Rodrigues Rezende - Universidade Federal de Ouro Preto

Professora Doutora Letícia Pereira de Sousa, orientadora do trabalho, aprovou a versão final e autorizou seu depósito na Biblioteca Digital de Trabalhos de Conclusão de Curso da UFOP em 01/11/2024



Documento assinado eletronicamente por **Letícia Pereira de Sousa, PEDAGOGO-AREA**, em 07/11/2024, às 13:16, 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 **0806499** e o código CRC **B582D2B1**.

AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus, pela vida e por ter permitido que eu tivesse perseverança e determinação ao longo do curso.

Aos meus filhos e marido pela compreensão nos momentos em que me dedicava na realização deste trabalho.

A minha irmã Jussara pelo apoio e incentivo, quando me sentia desanimada.

As minhas colegas do curso da Escola Municipal Coronel João José, especialmente a Maria Cristina pelo companheirismo e por me fazer acreditar em mim.

Agradeço a orientadora Letícia, a coordenadora e professores(as) do curso pela dedicação, e por tudo que aprendi ao longo do curso.

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) teve por objetivo apresentar conceitualmente a importância da inserção de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização (PEREIRA, 2023; DALLABONA; MENDES, 200; SOARES, 2002). E apresentar minha prática pedagógica como docente alfabetizadora que trabalha de forma lúdica, em parceria com a professora de jogos da escola. Os procedimentos metodológicos se pautaram na pesquisa bibliográfica e relato de experiência. Os dados mostraram que, mesmo sem ter vivenciado um ambiente de aprendizagem lúdico, com a construção de conhecimentos através de jogos e brincadeiras na Educação Básica, tal prática foi incorporada em meu planejamento pedagógico como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, sobretudo no período de alfabetização.

Palavras-chave: Jogos e brincadeiras. Ludicidade, Alfabetização. Prática Pedagógica.

ABSTRACT

This Course Completion Work (TCC) aimed to conceptually present the importance of including playful activities, such as games and games, in the literacy process (PEREIRA, 2023; DALLABONA; MENDES, 200; SOARES, 2002). And present my pedagogical practice as a literacy teacher who works in a playful way, in partnership with the school's games teacher. The methodological procedures were based on bibliographical research and experience reports. The data showed that, even without having experienced a playful learning environment, with the construction of knowledge through games and games in Basic Education, this practice was incorporated into my pedagogical planning as a tool in the teaching and learning process, especially during the period of literacy.

Keywords: Games and games. Playfulness, Literacy. Pedagogical Practice.

SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO	15
INTRODUÇÃO	17
CAPÍTULO I: A PRÁTICA PEDAGÓGICA COM JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO.....	18
1.1 A Prática Pedagógica Lúdica: o trabalho com jogos e brincadeiras.....	18
1.2 Alfabetização e Letramento: considerações iniciais.....	20
CAPÍTULO II: PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	22
CAPÍTULO III: JOGOS E ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.....	23
3.1 Trajetória escolar e profissional: escrevidas docentes	23
3.2 Prática Pedagógica em foco: o trabalho com jogos e brincadeiras na alfabetização.....	25
3.3 A professora de jogos: o caso da Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde	26
3.4 Alfabetização e Pandemia	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	31
REFERÊNCIAS	32

APRESENTAÇÃO

Nasci, cresci e ainda vivo em uma comunidade rural. Sou filha de pequenos agricultores, os chamados meeiros, que, por não terem terras para cultivar, necessitavam das terras dos fazendeiros da região para plantar e daí sustentar seus doze filhos. Desde muito nova, eu e meus irmãos ajudávamos meus pais na roça.

Em 1972, iniciei meus estudos na Escola Municipal de 1º grau José Caetano Aleixo, na comunidade local. Uma escola multisseriada. Nessa época, às vezes, me faltava até o caderno. Lembro com gratidão de uma colega que arrancava folhas para que eu pudesse escrever.

Sempre fui muito dedicada aos estudos e tinha o sonho de cursar uma faculdade. Concluí a quarta série em 1975 e fiquei em casa ajudando meus pais, pois era impossível prosseguir meus estudos por vários motivos.

Em 1979, fui morar com minha irmã mais velha na cidade de Barão de Cocais para ajudá-la nos serviços da casa. E eis que surge uma oportunidade de fazer de quinta à oitava série na Escola Estadual Odilon Behrens e, apesar da minha responsabilidade com os afazeres domésticos, consegui ser aluna destaque. Afinal, estava caminhando para a realização de um sonho.

Passado esse tempo, retornei para a casa de meus pais pelo fato da minha irmã já não necessitar tanto de ajuda e, também, pelo fato de o segundo grau ser somente particular. Um pouco decepcionada, decidi que me casaria.

Em 1986, me casei. Mas ainda cultivava esperanças dentro de mim. Continuei e ainda continuo morando na mesma comunidade. E, em 1993, já com um casal de filhos, de novo a chama reacende.

A prefeitura colocou um ônibus para transportar os estudantes e, com apoio do meu marido, tive a oportunidade de cursar o Magistério na Escola Estadual Presidente Tancredo Neves em Dom Silvério MG. Meu estágio foi na escola em que estudei e foi aí que vi que estava no caminho certo. Terminei o curso de Magistério e fiz o curso de Técnico em Contabilidade na mesma instituição.

Em 1988, fui chamada para trabalhar na Escola Família Agrícola de Camões em Sem Peixe. Escola que trabalha com o sistema de alternância. Apesar de ter formação somente no curso de Magistério, lecionava História e Geografia. E foi aí que me interessei pelo curso de Pedagogia. Procurei uma faculdade que pudesse conciliar estudo e trabalho na Escola. A opção foi cursar pela UNOPAR com polo em Viçosa. Íamos uma vez por semana e assim foi de 2006 a 2009.

Agora sim! Sonho realizado! Atualmente trabalho em dois municípios com alfabetização. Amo ser professora alfabetizadora. Ver o desenvolvimento da criança lendo e escrevendo não tem preço.

INTRODUÇÃO

A escolha do tema, jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, se deu a partir de minha experiência como docente em duas escolas públicas. Em uma delas há um diferencial que é a existência da aula de jogos, com uma docente específica para trabalhar os conteúdos de forma lúdica. Trata-se de uma prática pedagógica inovadora e que é realizada a partir do planejamento conjunto da docente regente e da professora de jogos.

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) teve por objetivo apresentar conceitualmente a importância da inserção de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização. E apresentar minha prática pedagógica como docente regente de uma turma de alfabetização, bem como o trabalho lúdico realizado em parceria com a professora de jogos.

Apreciar a inserção do lúdico durante os processos de ensino denota considerá-lo na perspectiva das crianças, vivenciado em sala de aula como algo natural, que lhes permite viver como crianças de verdade. Ao lado dessa atitude positiva, o jogar e o brincar sofrem influência da cultura e do controle social quando observamos que estes evoluem da atividade espontânea da criança para jogos altamente organizados e cheio de regras. Enfim, o brincar proporciona o aprender fazendo, o desenvolvimento da linguagem, o senso de companheirismo e a criatividade.

O texto foi organizado em dois capítulos, além dessa introdução e considerações finais. O primeiro capítulo aborda a prática pedagógica de jogos no processo de alfabetização. O segundo capítulo apresenta os procedimentos metodológicos adotados para elaboração do estudo. Por fim, o terceiro e último capítulo apresenta o relato de experiência da autora na utilização de práticas pedagógicas desenvolvidas por meio de jogos.

CAPÍTULO I

A PRÁTICA PEDAGÓGICA DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

O presente capítulo tem como objetivo apresentar as discussões teóricas que permeiam os temas abordados no Trabalho de Conclusão de Curso. A primeira seção contempla a importância do trabalho educacional de forma lúdica, contribuindo para o desenvolvimento das crianças. A segunda parte cuida de temas relacionados ao processo de alfabetização e letramento. A partir das duas seções, destacam-se as possibilidades e contribuições do trabalho lúdico na fase de alfabetização, tornando prazerosas as práticas de ensino e aprendizagem.

1.1 A Prática Pedagógica Lúdica: o trabalho com jogos e brincadeiras

Autores como Vygotsky (1984), Negrine (1994), Sneyders (1996), Huizinga (1990), citados por Dallabona e Mendes (2004), abordam objetivamente a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças e na educação. Destacam as contribuições do lúdico e a importância de tal abordagem em cursos de formação de professores. De acordo com os autores, é preciso considerar o “ ser criança” e o “brincar” como aspectos importantes a serem contemplados nas práticas pedagógicas escolares.

É importante salientar que no momento em que a aprendizagem se constitui por intermédio da ludicidade, é possível que a criança aprenda de maneira mais divertida, sendo estimulada em sua criatividade, autonomia, autoconfiança e curiosidade com o mundo que a cerca. Brincar e jogar configuram-se como um valioso momento, contribuindo para a aquisição de novos conhecimentos de forma lúdica (PEREIRA, 2023).

Se em cada brincadeira há uma especificidade de comportamento e de sensações, podemos inferir que a estrutura e os modos de brincar despertam algo em cada jogador enquanto ele joga. A busca pela vertigem, pela disputa, pela incerteza, pelo simulacro e pelos desafios cognitivos são molas propulsoras para entrar na brincadeira (PEREIRA, 2023,p.54).

Para Dallabona e Mendes (2004), é essencial que todas as crianças tenham meios de se expressar de forma lúdica, brincando e explorando a sua criatividade, tendo a real oportunidade de aprender. Isso auxilia a criança a lidar com os seus próprios sentimentos. Nesse sentido destaca-se que o lúdico não é somente um entretenimento, mas é algo que deve ser utilizado como recurso didático, estratégia de ensino pelo professor, em prol do desenvolvimento do aluno em sala de aula.

Os jogos e as brincadeiras são apontados como importantes na educação, devendo ser utilizados em sala de aula como um importante instrumento de aprendizado que permite a socialização e interação entre os alunos. De acordo com Pereira (2023, p.60) brincar é estar com o outro, momento “de se dispor a estar em relação de trocas de afetos, de desafetos, de conflitos e acertos, de alegrias e decepções”.

Buscando definir o quão importante é o jogo na educação, destaca-se o nome de Huizinga (*apud* Dallabona e Mendes, 2004) como um dos autores que mais se aprofundou no assunto, apresentando diversas traduções mundo afora, em diferentes culturas e línguas.

Segundo Dallabona e Mendes (2004), as atividades lúdicas não estão sendo utilizadas com a devida atenção. Elas se perdem, são apagadas por interesses e ideologias que buscam ignorar o brincar como etapa de desenvolvimento inerente a educação, e por meio de conteúdos cada vez mais sistematizados e uso desenfreado de tecnologias.

Nesse sentido, ressaltamos o papel do professor em instigar o aluno por meio da ludicidade, lembrando que não se aprende somente conteúdos escolares, aprende-se sobre a vida.

Por fim, é preciso que o professor em sala de aula utilize uma metodologia que privilegie as condições facilitadoras de aprendizagens que a ludicidade contém nos seus diversos domínios, afetivo, social, perceptivo-motor e cognitivo, retirando-a da clandestinidade e da subversão, como meta da escola. Um campo profícuo para o trabalho lúdico se trata da fase de alfabetização, pois permite a construção de conhecimentos e compreensão de conceitos por meio de jogos e brincadeiras.

1.2 Alfabetização e Letramento: considerações iniciais

De acordo com Magda Soares (2002) existem especificidades da alfabetização, comparada ao Letramento. A alfabetização consiste na apropriação de uma “técnica” que envolve relacionar sons com letras, fonemas com grafemas, para codificar ou para decodificar. Há também um conjunto de conhecimentos que se refere aos procedimentos relacionados ao ato de escrever, como:

- Aprender a segurar um lápis;
- Aprender que se escreve de cima para baixo;
- Aprender que se escreve da esquerda para a direita, etc.

De forma complementar tem-se o Letramento que consiste no desenvolvimento de práticas do uso da escrita. “Essas duas aprendizagens – aprender a técnica, o código (decodificar, usar o papel, usar o lápis etc.) e aprender também a usar isso nas práticas sociais, as mais variadas, que exigem o uso de tal técnica – constituem dois processos, e um não está antes do outro” (SOARES, 2002, p.2).

No que se refere à concepção de alfabetização, a partir dos anos 80, sob a influência da perspectiva construtivista, o processo de apropriação da língua escrita foi caracterizado pela interação da criança com o objeto de conhecimento. É pela interação com a escrita que a criança vai construindo o seu conhecimento, elaborando hipóteses a respeito da escrita e, aprendendo progressivamente a ler e a escrever (SOARES, 2002).

Nesse sentido, observar os fatores inerentes ao processo de alfabetização, principalmente o teor linguístico, é essencial em sala de aula.

Magda Soares (2002) destaca que o fracasso escolar no atual contexto não é algo desconhecido pelos educadores, já que as dificuldades no processo de alfabetização já fazem parte da rotina das escolas, sendo urgente mudar tal realidade. Soares (2002) destaca que antes, devido a problemas de aprendizado, a criança era levada a repetir a mesma série por inúmeras vezes consecutivas, levando ao problema da evasão. Atualmente, com a mudança na compreensão sobre a reprovação e sua consequente diminuição, devido à progressão quase automática dos estudantes, muitas crianças avançam nas séries sem estarem totalmente alfabetizadas.

Soares (2002) reforça a necessidade de buscar meios de recuperar a especificidade da alfabetização, não por meio de um método específico, mas por meio de um conjunto de procedimentos que, embasados em teorias, levem os estudantes a apropriação do sistema de escrita alfabética.

Como docente alfabetizadora, busco trabalhar com diferentes metodologias e introduzo atividades lúdicas em minha prática pedagógica, os jogos e brincadeiras visam superar as dificuldades de compreensão do conteúdo e promover o ensino de letras, sons e sílabas de forma divertida.

CAPÍTULO II

PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Os procedimentos metodológicos utilizados para o desenvolvimento do estudo se pautaram na revisão bibliográfica, importante instrumento para entendimento do tema citado e no relato de experiência da minha prática docente.

De acordo com Mussi *et al* (2021) há poucos escritos a cerca do Relato de Experiência enquanto modalidade de redação acadêmico-científica.

O relato de experiência é elaborado por meio do relato de uma vivência significativa em uma determinada área, com a finalidade de descrever detalhadamente uma experiência (AMBRÓSIO, PIMENTA, 2023, p. 27). Por ser um trabalho acadêmico precisa ser contextualizado com aportes teóricos, objetivos, procedimentos metodológicos e considerações finais. Assim, buscou-se no presente estudo, contemplar todas as etapas da produção científica, apresentando por meio de relato de experiência a prática pedagógica desenvolvida por mim no processo de alfabetização por meio de jogos e brincadeiras.

CAPÍTULO III

JOGOS E ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA

O presente capítulo tem por objetivo apresentar minha trajetória escolar e acadêmica, mostrando como aspectos da vida convergiram para o trabalho na área de educação. É possível perceber que, mesmo sem ter vivenciado um ambiente de aprendizagem lúdico, com a construção de conhecimentos através de jogos e brincadeiras na Educação Básica, tal prática foi incorporada em meu planejamento pedagógico como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem, sobretudo no período de alfabetização.

O capítulo foi dividido em duas partes. A primeira apresenta minha trajetória escolar e profissional. A segunda seção se ocupa da prática pedagógica lúdica desenvolvida na fase de alfabetização das crianças.

3.1 Trajetória escolar e profissional: escritas docentes

De acordo com Ambrósio e Pimenta (2023, p.25), o aluno-professor é um sujeito que traz consigo subjetividades e experiências vivenciadas ao longo de sua prática docentes. Nesse sentido, o “registro docente de suas memórias é um instrumento didático-investigativo interdisciplinar importante para a (des) construção do sujeito professor em constante processo de letramento docente”. As autoras ao citarem Tardif (2000) afirmam que “boa parte do que sabemos sobre o ensino e a aprendizagem provém de nossas histórias de vida, pois é a partir delas que nossas identidades docentes são (in) formadas” (AMBRÓSIO, PIMENTA, 2023, p. 27).

A minha formação básica se deu na década de 70. E nessa época se enfatizava o decorar, a professora passava inúmeras perguntas e a gente tinha que memorizar e responder. Éramos chamados na frente, ela fazia as perguntas e respondíamos. E se não acertasse pelo menos 80% a 90% das questões sofria alguma forma de castigo ou até mesmo apanhava.

Era uma sala multisseriada com alunos da 3ª e 4ª série. Não tínhamos uma aula prazerosa. A criança era tratada como adulto. A metodologia de ensino empregada era mesmo o “cuspe e giz”. Fui alfabetizada por meio de cartilha. Lembro o nome do livro:

“Lalau, Lili e o lobo”. Na capa apareciam duas crianças e o lobo, conforme imagem a seguir. Aprendi muito porque gostava da escola.

Imagem 1: Cartilha de alfabetização “Lalau, Lili e o Lobo”



Fonte: Google imagens.

Posteriormente, na formação acadêmica não tive um embasamento teórico que permitisse compreender a ludicidade como um fator de desenvolvimento humano. Isso acontece, pois, por vezes, o lúdico não é compreendido como uma dimensão importante e que deve ser estudada e vivenciada em sua plenitude dentro da escola.

Fui refletir sobre o lúdico como instrumento pedagógico nas minhas formações continuadas, em especial quando fiz o Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade

Certa. Esse curso foi de muita valia, pois confeccionamos muitos jogos e incorporei-os na minha prática docente.

Hoje, como principal responsável pela organização das situações de aprendizagem da minha turma, sei do valor do lúdico para o desenvolvimento do aluno, assegurando a aprendizagem, além de acrescentar alegria na construção do conhecimento. Como disse Carlos Drumont de Andrade: “brincar com as crianças não é perder tempo, é ganhá-lo. Se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda vê-los sentados enfileirados em salas sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do homem”.

Muito se tem falado sobre o trabalho lúdico como metodologia didática a ser incorporada no processo de alfabetização. Muitos autores defendem que o brincar faz parte do mundo da criança. Brincando a criança interage com o mundo de forma espontânea. É através das atividades lúdicas, dos jogos e das diversas brincadeiras que ocorre o contato físico e a interação com os colegas na escola, criando situações para construção e apropriação de conhecimentos. Porém, essa prática, por vezes, não é considerada como importante. Muitas instituições inserem o lúdico apenas quando existe uma janela de tempo entre as atividades, sem uma programação prévia, não atribuindo o valor necessário aos jogos e brincadeiras no processo de ensino e aprendizagem (DALLABONA; MENDES, 200; SOARES, 2002).

3.2 Prática Pedagógica em foco: o trabalho com jogos e brincadeiras na alfabetização

Sou professora alfabetizadora. Trabalho com turmas do segundo ano do Ensino Fundamental I, nos municípios de Dom Silvério e Rio Doce. Ambas, são escolas públicas. Porém, cada uma com suas particularidades. Sou efetiva nos dois municípios e sempre trabalhei com o primeiro ou segundo ano. Amo ser alfabetizadora. Poder acompanhar e contribuir no processo de ensino e aprendizagem de uma turma de alfabetização, pra mim é um grande privilégio. Como é bom ver as descobertas dos alunos, as primeiras leituras, as hipóteses que constroem sobre a representação da escrita e todo o caminho que percorrem para se chegar à base alfabética.

Não tenho um método específico para alfabetizar. Utilizo várias metodologias. Ora um, ora outro, desde o método alfabético até o método global. Todas essas

metodologias podem ser aplicadas na sala de aula através de atividades lúdicas, o importante é fazer com que os alunos se sintam motivados e interessados na aquisição de conhecimentos (SOARES, 2002).

No início do ano letivo realizo uma sondagem do que eles já sabem, através de uma avaliação diagnóstica. A partir daí as atividades propostas muito comuns são com quadrinhas, trabalhando espaçamento, número de palavras, palavra inicial, palavra final e rimas. Cantigas de roda, parlendas, ou seja, textos que os estudantes já conhecem ou de fácil memorização. Exemplos: Batatinha quando nasce; Sou pequenina do tamanho de um botão; Carrego papai no bolso e mamãe no coração; A barata diz que tem; O cravo brigou com a rosa, entre outros. Na época do carnaval, trabalho com as marchinhas carnavalescas, que também podem ser consideradas como atividades lúdicas, a depender da forma que se propõe a atividade.

Como mencionado acima, cada escola tem suas especificidades e não tem como trabalhar, mesmo estando atuando no mesmo ano de escolaridade, da mesma forma. Assim, na Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde, no município de Dom Silvério, acontecem aulas de jogos, com uma professora específica para esse fim, conforme apresentado a seguir.

3.3 A professora de jogos: o caso da Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde

A Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde foi criada pelo Decreto nº 9.192 de 01 de junho de 1932. Municipalizada em 11 de outubro de 1997, pela resolução da Secretaria de Educação nº 8053 (Lei municipal nº 1308 de 25 de abril de 1997). Está localizada na Rua José de Souza Rocha, 25, bairro Campestre, na cidade de Dom Silvério, Minas Gerais.

Imagem II: Fachada da Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde



Fonte: arquivo pessoal da autora.

A escola possui um total de 248 alunos oriundos da zona urbana e rural. São crianças provenientes de famílias de camadas populares e classe média. A escola possui duas bibliotecas, 16 salas de aula, uma sala de informática, uma sala de jogos e uma equipe de 21 professores.

No que se refere à proposta pedagógica da escola, há um diferencial: a existência de uma professora de jogos, com o objetivo de trabalhar diferentes conteúdos de forma lúdica com os estudantes. A docente é efetiva e tem dois cargos. No Ensino Fundamental I, ela é responsável por uma aula de jogos, com duração de 50 minutos, em todas as séries e atua, também, como professora regente na Educação Infantil.

O planejamento das aulas de jogos acontece a cada início de bimestre, contando com a participação da professora de jogos, das professoras regentes e da supervisora. Quanto ao acompanhamento das professoras regentes nas aulas de jogos, fica a critério do professor. Eu sempre acompanhei. Gosto muito desse momento.

As habilidades estudadas estão de acordo com a BNCC (Base Nacional Curricular Comum). Um dos objetivos da BNCC é oferecer uma base única pautada em

parâmetros de equidade. Nesse contexto, a BNCC evidencia a ludicidade e destaca a importância de jogos e brincadeiras no desenvolvimento e aprendizado das crianças¹.

Os jogos planejados são importantes para consolidar ou apresentar os novos conteúdos à turma. A seguir são descritos alguns exemplos de jogos trabalhados pela docente de jogos com minhas turmas.

- Jogo das fichas escalonadas: tem como objetivo compor e decompor números naturais até mil.
- Jogos na malha quadriculada: o aluno aprende a localização e outras habilidades, como número de sílabas da palavra, formar frases, entre outras.
- Trinca Mágica: tem como objetivo a aprendizagem de rimas.
- Bingo dos sons iniciais: importante recurso no processo de alfabetização e na compreensão de que as palavras são compostas por unidades sonoras que podem ser pronunciadas separadamente.

Imagem III: Atividades desenvolvidas nas aulas de jogos



Fonte: arquivo pessoal da autora.

¹ É importante citar a existência de um movimento nacional de crítica à Base Nacional, contudo por não se tratar do objetivo principal do trabalho, não foram contempladas as discussões de contestação da BNCC. Para mais informações sobre o tema, consultar Diniz-Pereira (2021).

O professor regente da turma por vezes, devido ao grande volume de conteúdos a serem ministrados, não consegue inserir como gostaria jogos e brincadeiras em sua prática pedagógica. Na Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde, tal situação é atenuada pela existência da professora de jogos. Sua atuação garante que, no mínimo, uma vez por semana os conteúdos sejam trabalhados de forma lúdica, por meio de jogos e brincadeiras, proporcionando aos alunos momentos de lazer, diversão e aprendizado. Destaca-se que a professora da referida escola tem boa relação com a equipe pedagógica. E sua presença é muito bem aceita pelos demais docentes. Todavia, não exige os professores regentes de também trabalharem com tal metodologia.

Vale destacar aqui a importância dessa professora para uma turma de alfabetização, sobretudo porque as crianças se sentem mais motivadas, já que tem esse lado lúdico e prazeroso. Os jogos tornam a experiência do aprendizado mais significativa. Sabe-se da importância dos jogos principalmente na Educação infantil e séries iniciais, e que são um importante aliado no processo de alfabetização. Dessa forma, é necessário que verifique a sua eficiência, de acordo com cada faixa etária e objetivos de aprendizagem.

3.4 Alfabetização e Pandemia

São muitos os desafios para a criança se alfabetizar letrando (SOARES, 2002). Nesse processo o papel da família é fundamental. É preciso consolidar a parceria da família com a escola e não deixar que a educação fique apenas como função da instituição escolar. É válido mencionar aqui o período da pandemia do Coronavírus (SARS-CoV2).

Os impactos da pandemia não se restringiram campo da saúde. As práticas de distanciamento social representaram um grande desafio para a sociedade, para a economia, bem como para o campo educacional. Em março de 2020, diante do contexto de disseminação do vírus, as escolas tiveram de modificar seu formato de trabalho e estabelecer novas dinâmicas de ensino e aprendizagem (SOUSA, 2023).

Na Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde, as atividades eram enviadas para a casa dos estudantes e para que estas fossem corrigidas, o professor ou a equipe de

gestores, muitas vezes, tinha que buscar nas residências. Por vezes, verifiquei que as atividades vinham com uma letra diferente, que não era a da criança.

A meu ver, as famílias não tinham paciência, conhecimentos técnicos e tempo para apoiar as crianças na realização das atividades. Aquelas com poder aquisitivo melhor, pagaram um professor particular, o que contribuiu para um melhor desempenho desses alunos.

Sabíamos da importância da família no processo de ensino e aprendizagem, sobretudo no período de distanciamento social, e por isso buscamos uma maior interação delas com a escola. Foi criado um grupo no WhatsApp da turma para tirar dúvidas e orientar a realização das atividades. De acordo com os conteúdos eram propostas atividades lúdicas. Como dança da cadeira, brincadeira de mímica e outras com registro de participantes, vencedor e como foi a brincadeira. Outro recurso utilizado foi a plataforma Wordwall² visando promover atividades interativas que melhorassem a interação dos alunos com as práticas pedagógicas.

Durante o isolamento, os vídeos com novos conteúdos não foram acessados por todos os alunos. E assim no retorno às aulas presenciais nos deparamos com crianças no mesmo ano de escolaridade, mas em diferentes níveis de aprendizagem, resultando em mais um desafio para o professor, que nem sempre consegue atender a cada um em sua individualidade.

² A plataforma Wordwall foi um recurso didático utilizado durante o período de regência, de forma remota.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A prática de jogos na escola onde atuo, como professora regente de uma turma de alfabetização, já é algo bem consolidado, visto que há uma professora que trabalha só com jogos em todas as turmas, com horário definido desde o início do ano. Essa professora busca trabalhar de modo articulado com as professoras regentes, planejando e organizando suas aulas com a intenção de que ela seja criativa e prazerosa aos alunos.

A existência dessa professora é algo positivo, porque proporciona momentos agradáveis e divertidos. Ela consegue prender a atenção dos alunos, além de romper com a metodologia tradicional, ainda bem presente em nosso cotidiano escolar.

Na Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde os jogos fazem parte da rotina escolar há bastante tempo. Mesmo antes de ter essa professora, já era comum no horário a aula de jogos.

Dessa forma, os professores regentes de sala da Escola Municipal Nossa Senhora da Saúde têm o compromisso de incluir em sua rotina as atividades lúdicas e o trabalho com jogos, pois além de ter todo acompanhamento da equipe gestora, sabem da importância deles para despertar nas crianças a atenção, concentração e principalmente a motivação para aprender.

No que se refere ao processo de alfabetização, considerando a importância do lúdico como prática pedagógica, além dos momentos de jogos e brincadeiras proporcionados pela aula de jogos, com a professora específica, busco trabalhar com tal metodologia cotidianamente. Dessa forma, o lúdico se faz presente em minhas aulas como importante recurso didático que me permite trabalhar de forma divertida e construir conhecimento sobre o sistema de escrita alfabética.

Atuo como docente em outra escola, na qual não há a professora de jogos. Considerando a importância desse recurso didático, levo jogos de uma escola para outra, com o objetivo de contribuir com o processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

REFERÊNCIAS

- AMBRÓSIO, Márcia; PIMENTA Viviane Raposo. **Escre(vidas) docentes: as rochas do conhecimento/ Organizadoras Márcia Ambrósio, Viviane Raposo Pimenta.** Coordenadora: Márcia Ambrósio. – São Paulo: Pimenta Cultural, 2023.
- DALLABONA, Sandra Regina. MENDES, Sueli Maria Shmitt. **O lúdico na Educação Infantil: jogar, brincar, uma forma de educar.** Revista de divulgação técnica científica de ICPG.v.1 n.4 – jan. – Mar/2004. Disponível em: http://www.icpg.com.br/hp/revista/download.exec.phprpa_chave=9c43efdadd644423707. Acesso em: 01 de setembro de 2023.
- DINIZ-PEREIRA, Júlio Emílio. Nova tentativa de padronização dos currículos dos cursos de licenciatura no Brasil: a BNC-Formação. **Práxis Educacional** (ONLINE), v. 17, p. 1-19, 2021.
- KISHIMOTO, T. M. **Os jogos e a educação infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.
- MUSSI, Ricardo Franklin de Freitas; flores, Fábio; ALMEIDA, Claudio Bispo de. Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. **Revista Práxis Educacional**, v. 17, n. 48, p. 60-77, OUT./DEZ, 2021.
- PEREIRA, Eugenio Tadeu. A Experiência de Brincadeira. In: AMBRÓSIO, Márcia (Org.). **Os jogos, as brincadeiras e as tecnologias digitais a serviço das aprendizagens, da inclusão e da autonomia: sentidos e significados produzidos.** São Paulo: Pimenta Cultural, 2023.
- SOARES, Magda. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas.** Caxambu: ANPEd, 2002.
- SOUSA, Letícia Pereira de. Ensino Remoto e Assistência Estudantil nas universidades federais brasileiras: o contexto da pandemia. **Revista Humanidades e Inovação.** v.9, n.27, 2023.