



RIMA: UMA AÇÃO DIVERTIDA E EXPLORATÓRIA A CONSTITUIR A APRENDIZAGEM NO CICLO DA ALFABETIZAÇÃO

Adelino Barbosa da Silva¹,
Adelino.barbosa@aluno.uece.br;
Antônia Natacha Santos Lima²,
natacha.lima@aluno.uece.br;
Maria Regilane dos Santos³,
mariaregilane.santos@aluno.uece.br;
Maria Rosivania Silva Matias⁴,
rosivania.matias@aluno.uece.br;
Ana Luisa Nunes Diógenes⁵,
luisa.diogenes@uece.br.

RESUMO

Este estudo visa discutir a utilização de um jogo como alternativa de recurso pedagógico no ciclo de alfabetização. É resultado de uma pesquisa de natureza qualitativa desenvolvida a partir do jogo “Rimou, ganhou” na aprendizagem da leitura e da escrita das crianças. O estudo apoiou-se em autores como: Brandão (2009); Lima (2018); Morais e Leite (2005); Mendonça e Mendonça (S/D), que contribuíram qualitativamente para a pesquisa. Acreditamos que o uso deste recurso, instaura um importante debate entre aprendizagem e ludicidade, como forma de repensar ações educativas que levem em consideração os agentes constituintes do processo de ensino aprendizagem.

Palavras-chave: Jogos; Alfabetização; Recurso pedagógico.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho foi desenvolvido frente a discussões na disciplina Alfabetização de Crianças, no curso de Pedagogia da Faculdade de Educação de Itapipoca - FACEDI, campus da Universidade Estadual do Ceará – UECE e tem por objetivo discutir a utilização de jogos como alternativa na organização do trabalho pedagógico no ciclo de alfabetização. É resultado de uma pesquisa de natureza qualitativa desenvolvida para fins de investigar o uso de um recurso pedagógico construído para a aprendizagem inicial da leitura e da escrita por crianças através do lúdico.

Os jogos são considerados importante suporte da prática pedagógica pois colaboram para o constante desenvolvimento e aprendizagem dos educandos. Assim é



necessário que a criança encontre na escola e em sua sala de aula um espaço favorável ao brincar, uma vez que brincar leva-a a combater seus medos, assumir vários papéis, experimentar novas sensações, mergulhar nas emoções, fazer descobertas sobre si e o outro. Assim, é fundamental compreendermos a importância da inserção e utilização de jogos e brincadeiras na prática pedagógica.

2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

É notório que a utilização de jogos promove o bom desenvolvimento dos saberes educacionais. Diante disso, percebe-se o quanto relevante é seu uso na aprendizagem inicial da leitura e da escrita de crianças, onde determinadas habilidades cognitivas são aguçadas. Frente aos jogos alfabetizadores, vemos que:

“[...] as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.” (BRANDÃO *et al*, 2009, p. 14).

Como podemos observar, ao proporcionar condições interativas, lúdicas e desafiadoras no âmbito educacional, determinada ação proporciona a consolidação de saberes adquiridos pelos educandos. Ao tratarmos do uso dos recursos pedagógicos na alfabetização, devemos considerar que: “[...] a escrita alfabética é uma invenção cultural e que a escola pode ajudar o aluno a descobrir suas propriedades, defendemos um trabalho pedagógico em que professor e aluno participem sistematicamente de momentos de reflexão fonológica.” (MORAIS e LEITE, 2005, p. 87).

Os jogos e as brincadeiras no ciclo de alfabetização compõem um campo pouco explorado, que despertam nos educandos motivação para o desenvolvimento de seus saberes, além de se constituírem como método complementar ao trabalho pedagógico



que oferecido, resulta na aprendizagem dos alfabetizandos, conforme atestam os autores:

“[...]A criança alfabetiza a si mesma e inicia essa aprendizagem antes mesmo de entrar na escola, e seus efeitos prolongam-se após a ação pedagógica, [...] para conhecer a natureza da escrita, deve participar de atividades de produção e interpretação escritas, tendo o professor o papel de mediador entre a criança e a escrita, criando estratégias [...] para que possa pensar e agir sobre ele.” (MENDONÇA e MENDONÇA, S/D, p. 41).

Diante do exposto, vemos que o educador tem um papel fundamental, o de ser mediador. Mediando, ele apresentará e propiciará maneiras em que o educando obtenha os melhores resultados. Desse modo, os jogos ganham um lugar especial no espaço escolar, pois como podemos observar, pode ser uma importante estratégia de mediação da aprendizagem da leitura e escrita para as crianças.

3. METODOLOGIA

O jogo escolhido como recurso pedagógico foi retirado do livro Catálogo Divertido: jogos para alfabetizar (LIMA, 2018), intitulado “Rimou, ganhou”, este consiste em cartelas onde estão escritas as rimas propostas, que foram digitalizadas e impressas em folhas A4 e depois recortadas. Há outras cartelas contendo imagens coloridas que foram retiradas da internet, cujos nomes rimam com as palavras da cartela citada, também impressas em folha A4 e recortadas.

Vale salientar que o jogo consiste em que os jogadores avancem “casas”, proporcionada pela busca de imagens que façam correspondência (rimem) com a palavra motivadora citada pelo professor. Ao iniciar, as crianças devem ser organizadas em grupos ou duplas. Um jogador de cada grupo deverá se posicionar na primeira casa de um “tabuleiro” desenhado no próprio chão da sala de aula, o qual será percorrido durante o jogo. Os outros jogadores ficarão responsáveis por procurar as cartelas no chão. O início é dado ao ser recitada a rima proposta, depois, o mediador deverá desafiar os jogadores a procurarem uma figura cujo nome rime com a palavra motivadora (Ex: pavão – balão).



fonte: próprios autores.

Os jogadores responsáveis por procurar a cartela terão quarenta segundos para entregar uma figura cujo nome rime com a palavra motivadora para o jogador que estiver no “tabuleiro”. Cada grupo só poderá entregar uma cartela por vez. Se a cartela estiver correta (se o nome rimar com a palavra motivadora), o grupo avançará uma casa, mas se estiver incorreta (se não rimar) ou se algum grupo não entregar nenhuma cartela ao jogador que está no tabuleiro, este não avançará. Além disso, devolverá a cartela incorreta. Se, em alguma rodada, todos os grupos errarem, a rodada será repetida. Vencerá o jogo o grupo que chegar primeiro ao fim do “tabuleiro”.

4. RESULTADOS

Diante do recurso proposto espera-se que os educandos compreendam como as palavras são formadas, além de compreenderem que as mesmas podem ter semelhanças sonoras. Neste sentido, o recurso “Rimou, ganhou” pode contribuir para a aprendizagem na alfabetização, ao alcançar esta finalidade.

A utilização deste recurso evidencia o quanto é necessário o uso de metodologias que ajudem os educandos a experimentarem e desenvolverem saberes linguísticos. Diante disso, vemos o quanto o jogo se torna necessário, contribuindo tanto



para aprendizagem dos educandos, quanto para o desenvolvimento de novas metodologias educativas.

5. CONCLUSÃO

Frente à discussão apresentada neste trabalho, podemos ratificar o quão importante é a utilização da ludicidade através do uso de jogos como proponente para obtenção de resultados na alfabetização. O recurso proposto pode oportunizar uma constante interação entre os educandos e destes com a linguagem, propiciando uma ação exploratória e convertendo essa ação em aprendizado.

Em suma, acreditamos que esse trabalho instaura um importante debate entre aprendizagem e ludicidade em sala de aula, como forma de repensar ações educativas. Ao mesmo tempo, produzir e refletir sobre o recurso pedagógico nos proporcionou um saber referente ao uso dos jogos como uma metodologia a ser utilizada por nós, futuros docentes, dentro da sala de aula, a constituir a aprendizagem dos educandos.

6. REFERÊNCIAS

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves. *et al.* **Jogos de alfabetização**. Pernambuco: ed. Universitária, p. 1-79. 2009.

LIMA, Juliana de Melo. *et al.* **Catálogo divertido: jogos para alfabetizar**. Recife: ed. UFPE, 2018.

MORAIS, Artur Gomes de. LEITE, Tânia Maria Rios. Como promover o desenvolvimento das habilidades de reflexão fonológica dos alfabetizandos? p. 71-88. In: MORAIS, Artur Gomes. ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. LEAL, Telma Ferraz. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MENDONÇA, Onaide Schwartz. MENDONÇA, Olympio Correa de. **Psicogênese da língua escrita: contribuições, equívocos e consequências para a alfabetização**. p. 36-57.