

O PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA E O USO DE JOGOS NA APRENDIZAGEM INICIAL DA LEITURA E ESCRITA

THE NATIONAL PACT FOR LITERACY IN PROPER AGE AND THE USAGE OF GAMES IN INICIAL LEARNING OF READING AND WRITING

Tatiana Andrade FERNANDES¹
Andréia OSTP²

RESUMO: Este artigo analisa os cadernos de formação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), com a finalidade de investigar de que forma o programa compreende e recomenda a utilização de recursos lúdicos, especialmente os jogos pedagógicos, no período da alfabetização. Para isso, procedeu-se a leitura e análise de alguns dos cadernos de formação do ano de 2013 oferecidos pelo programa para averiguar como estes abordavam a utilização do lúdico no processo de ensino-aprendizagem. Vale ressaltar que um dos princípios que embasa a proposta formativa do PNAIC é o lúdico como uma condição básica no processo de ensino-aprendizagem. Assim, foi possível verificar que o material traz uma abordagem teórica consistente acerca das contribuições dos jogos no processo de alfabetização, especialmente em como estes podem ser recursos viáveis para a aprendizagem das propriedades específicas do Sistema de Escrita Alfabética, reiterando, desse modo, a eficácia de seu uso planejado no processo de ensino.

PALAVRAS-CHAVE: Alfabetização. Jogo. Didática. Metodologia.

INTRODUÇÃO

Reconhecendo que os jogos possuem um papel relevante na formação do sujeito e, necessariamente, apresentam significativas contribuições para o processo de aprendizagem, pretende-se analisar como o material de formação do PNAIC compreende e assinala a inserção e utilização dos jogos no processo específico da alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Diversos autores (MACEDO, 2005, VIEIRA E OLIVEIRA, 2010, MOURA, 2011, CARVALHO E OLIVEIRA, 2014) postulam as contribuições dos jogos no contexto educacional assegurando que tais recursos podem ser significativos em diversos aspectos do desenvolvimento do sujeito, seja cognitivo, motor, social ou afetivo. Um dos aspectos benéficos do jogo, segundo Macedo (2005), é a possibilidade que permite instituir na relação com o grupo; o contexto das regras e objetivos, que exploram os aspectos cognitivos do sujeito, como criação de estratégias e as formas utilizadas para o enfrentamento de situações-problemas.

¹ Graduação em Pedagogia. Mestranda em Educação pela Unesp, Campus de Rio Claro. Foi bolsista FAPESP. Endereço eletrônico: tatiana.andfer@gmail.com

² Professora da Universidade Estadual Paulista – Unesp, Campus Rio Claro, Departamento de Educação. Pedagogia, Mestre e Doutora em Educação. Endereço eletrônico: aosti@rc.unesp.br

De acordo com Moura (2011) o lúdico nos processos educacionais promove o desenvolvimento cognitivo e afetivo do educando. Afirmar ainda que estas atividades podem proporcionar reflexos positivos ao processo ensino-aprendizagem, pois suscitam um aprendizado espontâneo e significativo. Em consonância, Vieira e Oliveira (2010) destacam que os atos de brincar e jogar são importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem para o estudante, e possibilitam às crianças diversas experiências, tais como: a interação com outras pessoas, a organização de pensamento, a tomada de decisões, o desenvolvimento do pensamento abstrato e a produção de conhecimento.

Ainda em relação ao aspecto cognitivo, Carvalho e Oliveira (2014) destacam que diante de uma situação desconhecida, como o jogo, o sujeito sofre uma desorganização cognitiva, que pode ou não ocasionar um desequilíbrio. Se o sujeito encara a situação como um desafio, passa a ter, cognitivamente, conflitos e desencadeia mecanismos de equilíbrio cognitiva. Assim, esses mecanismos atuam buscando atenuar as desorganizações, que são produtos das interações do sujeito com o objeto.

Esse processo tem caráter construtivo, em razão da elaboração de novos conceitos, procedimentos e estruturas mentais mais complexas, ou seja, de aprimoramento de estruturas mentais já existentes. (CARVALHO; OLIVEIRA, 2014, p. 432).

Santos (2011, p. 90) também compreende que o jogo pode apresentar contribuições no processo de desenvolvimento do aluno e considera que os jogos de regras são importantes no desenvolvimento de algumas habilidades. A motivação do desafio contribui para a autoestima, que repercute no “desenvolvimento de abstração, inferência, percepção de regularidades que constituem o solo para o desenvolvimento de ideias”.

Desse modo, pode-se inferir que os jogos constituem-se em instrumentos diferenciados de ensino que são úteis não apenas na promoção de aprendizagens específicas e pontuais, tal como a alfabetização e a aquisição da escrita alfabética, mas também podem contribuir para o desenvolvimento do sujeito de maneira global, especificamente em relação ao seu processo cognitivo.

Tendo, entretanto, como temática principal a questão da alfabetização, reconhece-se que a aprendizagem específica da leitura e escrita ainda constitui-se como um desafio para muitas instituições educacionais brasileiras. A preocupação com a aprendizagem da leitura e escrita em nosso país é expressa nas metas do Plano Nacional de Educação 2014 - 2024, que estabelece alguns objetivos com a finalidade de contribuir na melhoria da educação do país. O documento apresenta, ao todo, vinte metas, que versam sobre as mais diversas questões do cenário educacional brasileiro, considerando desde a educação infantil até a educação superior. Em relação ao processo específico da alfabetização, o documento apresenta como objetivo, exposto na Meta 5: “Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o 3º ano do Ensino Fundamental”. (BRASIL, 2014, p. 26).

Nessa perspectiva, o documento considera que o período dos três primeiros anos do Ensino Fundamental deve ser dedicado à consolidação da aprendizagem da leitura e escrita, considerando-o como um processo contínuo, isto é, caso a criança não consiga atingir determinada habilidade, não é necessária a reprovação:

[...] o ciclo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental, compreendendo-o como um tempo sequencial de três anos letivos, que devem ser dedicados à inserção da criança na cultura escolar, à aprendizagem da leitura e da escrita, à ampliação das capacidades de produção e compreensão dos textos orais em situações familiares e não familiares e à ampliação do seu universo de referências culturais nas diferentes áreas do conhecimento. (BRASIL, 2014, p. 26).

Frente a essa realidade, o Governo Federal assume o compromisso de buscar políticas públicas indutoras de transformações significativas na estrutura escolar, nas formas de ensinar, organizar e desenvolver o currículo. Podemos inferir que dentre essas ações propostas encontra-se a ampliação da educação básica obrigatória para nove anos e mais recentemente, o compromisso formal assumido pelos governos federal, do Distrito Federal, dos estados e municípios de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os oito anos de idade, ou seja, ao final do 3º ano do ensino fundamental. (BRASIL, 2012).

Logo, dado o breve panorama nacional, pode-se depreender a relevância que possui o programa de formação de professores oferecido pelo governo federal, o PNAIC, cuja centralidade está na melhoria dos processos de aprendizagem da leitura e escrita nos anos iniciais do Ensino Fundamental.

O PROGRAMA DE FORMAÇÃO PACTO NACIONAL PELA ALFABETIZAÇÃO NA IDADE CERTA

Pode-se inferir que o PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa) está em consonância com a Meta 5 do Plano Nacional de Educação, isto é, o Pacto constitui-se: constitui-se em “um compromisso formal assumido pelos governos federal, do Distrito Federal, dos estados e municípios de assegurar que todas as crianças estejam alfabetizadas até os oito anos de idade, ao final do 3º ano do Ensino Fundamental”. (BRASIL, 2012, p.11). Como justificativa para a instituição do programa, tem-se que:

É com a intenção de assegurar uma reflexão mais minuciosa sobre o processo de alfabetização e sobre a prática docente, garantindo que todas as crianças estejam alfabetizadas até os oito anos de idade, no final do 3º ano do Ensino Fundamental, que se criou o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa. (BRASIL, 2012, p.27).

Desse modo, compreende-se a relevância que a alfabetização até ao final do 3º ano adquiriu no contexto da educação básica, bem como se pode verificar que

o programa possui abrangência nacional e envolve a participação de diversos entes federativos.

O Pacto tem como eixo principal a formação dos professores alfabetizadores, que justamente atuam com alunos do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Não obstante, também possui outros eixos de atuação, sendo agrupados em quatro ações:

1. Formação continuada de professores alfabetizadores – Consiste em um curso para professores alfabetizadores, com duração de dois anos e com carga horária de 120 horas por ano. Os cursos são ministrados pelos denominados Orientadores de estudo, que são professores das redes, que no ano de 2013 fizeram um curso específico de 200 horas em universidades públicas;
2. Materiais Didáticos e Pedagógicos – materiais específicos para alfabetização disponibilizados pelo MEC, que inclui livros didáticos; jogos pedagógicos; obras de literatura; materiais de apoio ao professor e tecnologias educacionais;
3. Avaliações – realizadas em três âmbitos: avaliação processual, do professor com os educandos; disponibilização de um sistema informatizado para inserção dos dados da Provinha Brasil, que permitirá o planejamento de ações por parte dos docentes e gestores; e uma prova externa aplicada ao final do 3º ano, pelo INEP.
4. Gestão, Controle Social e Mobilização – que diz respeito à organização dos recursos e a efetivação das parcerias. (BRASIL, 2012).

Assim, pode-se compreender que, apesar do foco do programa estar sobre a formação continuada de professores, possui uma série de ações que objetivam melhorar a prática docente e, conseqüentemente, o panorama dos índices de alfabetização no Brasil. A formação no âmbito deste programa é focada na prática dos professores, de modo que as singularidades do trabalho pedagógico seja objeto de reflexão. Refletir, estruturar e melhorar a ação docente são, portanto, o principal objetivo da formação. (BRASIL, 2012, p. 28).

O material de formação do PNAIC é organizado de acordo com a seriação do Ensino Fundamental, isto é, há cadernos de formação para cada ano do ciclo de alfabetização (1º, 2º e 3º ano). Essa organização do material visa atender às especificidades de cada etapa desse processo de aprendizagem. Desse modo, cada ano do ciclo de alfabetização é composto por oito cadernos de formação.

A estrutura de cada um dos cadernos é semelhante, sendo que, na primeira parte do texto há uma abordagem teórica acerca do tema específico tratado no material, tendo como apoio o relato de professores alfabetizadores sobre o assunto. Geralmente, há dois textos que apresentam um aporte teórico. Na segunda parte, dependendo do tema do caderno, há um relato mais detalhado de algum trabalho desenvolvido por algum professor alfabetizador, ou há a explanação acerca dos direitos de aprendizagem das crianças da referida faixa etária.

Também inferimos que, apesar de cada um dos cadernos explorar um tema diferente, há alguns assuntos que são recorrentes no material, perpassando todos os anos, tendo, entretanto, a perspectiva da especificidade de cada ano do ciclo de alfabetização. Esses temas são: a heterogeneidade; a organização da turma em diferentes agrupamentos; o papel do professor como mediador; a avaliação compreendida enquanto recurso diagnóstico; a relevância da consciência fonológica e o uso dos jogos.

É relevante evidenciar que há alguns princípios que orientam a formação oferecida pelo programa, sendo quatro princípios centrais: 1) o Sistema de Escrita Alfabética é complexo e exige um ensino sistemático e problematizador; 2) o desenvolvimento das capacidades de leitura e de produção de textos ocorre durante todo o processo de escolarização, mas deve ser iniciado logo no início da Educação Básica, garantindo acesso precoce a gêneros discursivos de circulação social e a situações de interação em que as crianças se reconheçam como protagonistas de suas próprias histórias; 3) os conhecimentos oriundos das diferentes áreas podem e devem ser apropriados pelas crianças, de modo que elas possam ouvir, falar, ler, escrever sobre temas diversos e agir na sociedade; 4) a ludicidade e o cuidado com as crianças são condições básicas nos processos de ensino e de aprendizagem. (BRASIL, 2013)³.

Em relação a esse último princípio – a ludicidade, há nos materiais didáticos e pedagógicos que foram distribuídos pelo Pacto às escolas e utilizados na capacitação dos professores alfabetizadores, vários jogos pedagógicos de apoio à alfabetização. Desse modo, pode-se perceber que os recursos lúdicos e, especialmente os jogos, têm certa notoriedade no programa, sendo compreendidos como materiais que possuem contribuições significativas ao processo de alfabetização.

Isto posto, pretende-se, a seguir, expor a análise realizada nos cadernos de formação do PNAIC em relação aos recursos lúdicos no processo de alfabetização e de que forma o professor pode fazer uso deles. Também se apresenta uma concisa exibição dos pressupostos teóricos tomados pelo programa acerca do processo de alfabetização e como os materiais distribuídos pelo programa, especificamente os jogos de alfabetização, podem contribuir nesse processo. Cabe destacar que a pesquisa contou com o apoio da Fundação de Amparo à Pesquisa do Estado de São Paulo – FAPESP.

OS CADERNOS DO PACTO E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Há nos materiais didáticos e pedagógicos que foram distribuídos pelo Pacto às escolas e utilizados na capacitação dos professores alfabetizadores, vários jogos pedagógicos de apoio à alfabetização. O objetivo do uso de jogos em sala de aula é apontado, nesses materiais, como um recurso importante ao processo de alfabetização, uma vez que os jogos possibilitam articular diversas áreas do conhecimento, permitem a participação de todas as crianças, independente de seus impedimentos e dificuldades,

³ Informações disponíveis em: <http://pacto.mec.gov.br/o-pacto>. Acesso em 24/03/2014.

oportunizando ao professor formar agrupamentos de acordo com os conhecimentos das crianças. Nesse material que chegou às escolas para uso do docente, o jogo consta como atividade permanente, que pode ser coletiva ou individual, deve constar no planejamento do professor e é considerado, para além de uma atividade lúdica, uma atividade específica, que auxilia e direciona a intenção do professor no planejamento de atividades de leitura e escrita para a alfabetização.

Durante a leitura dos materiais, averiguou-se que os cadernos direcionados à formação dos professores alfabetizadores estão embasados em teóricos clássicos da educação, tais como Piaget, Vygotsky, bem como em autores da área de alfabetização, como Ferreiro, Teberosky e Soares. Sendo assim, é possível expor alguns aspectos centrais que o material indica como uma forma de melhorar o processo de aprendizagem inicial da leitura e escrita. Um desses primeiros aspectos é em relação à compreensão da necessidade do trabalho com a alfabetização e o letramento:

Defendemos que as crianças possam vivenciar, desde cedo, atividades que as levem a pensar sobre as características do nosso sistema de escrita, de forma reflexiva, lúdica, inseridas em atividades de leitura e escrita de diferentes textos. (BRASIL, 2012a, p. 22).

Nesse sentido, o documento preconiza a necessidade do trabalho concomitante da alfabetização e do letramento, reconhecendo a relevância do desenvolvimento de um trabalho que considere tanto os aspectos da língua escrita e suas especificidades, bem como seu caráter social. Acerca do processo de aprendizagem específico dos conteúdos e habilidades relacionados à alfabetização, com base no arcabouço teórico do material, reafirma-se que o alfabeto, por ser um sistema notacional, exige um processo cognitivo complexo, em que as habilidades perceptivas e motoras, foco da alfabetização tradicional, não possuem um peso fundamental, isto é, a concepção de prontidão para a alfabetização não auxilia, de fato, no processo de aprendizagem do aluno, já que:

É a própria criança que, em sua mente, tem que reconstruir as propriedades do SEA, para dominá-lo. Neste processo ela tem que compreender os aspectos conceituais da escrita alfabética e tal compreensão funciona como pré-requisito para que ela possa memorizar as relações letra-som de forma produtiva, sendo capaz de gerar a leitura ou a escrita de novas palavras. (BRASIL, 2012b, p. 9).

Outro aspecto citado pelo material é sobre quais componentes curriculares podem ser trabalhados nesse período, pois muitas vezes o foco de aprendizagem recai apenas sobre as propriedades da língua. O material indica que é possível trabalhar outros conteúdos, ainda tendo como objetivo o ensino da leitura e escrita.

Os cadernos também objetivam fomentar no professor a ciência da heterogeneidade que compõe a sala de aula no período da alfabetização e a necessidade de se atender essas especificidades, partindo do conhecimento do aluno para promover sua evolução. Vale ressaltar que o tema da heterogeneidade é recorrente durante todo o material do PNAIC, sendo analisado de acordo com as especificidades dos conhe-

cimentos a serem consolidados na referida etapa do ensino, bem como se discute as implicações das dificuldades de aprendizagem dos alunos para o trabalho pedagógico organizado pelo professor.

O documento salienta dois aspectos importantes que precisam ser considerados, no caso específico da aprendizagem inicial da leitura e escrita. O primeiro deles é a necessidade da criança em refletir acerca de diversas perspectivas do conteúdo trabalhado:

Desse modo, é preciso que sejam criadas diferentes oportunidades de aprendizagem. Se tomarmos o caso da aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética, podemos dizer que a criança precisa compreender os diferentes princípios que a constituem. [...] assim, podemos defender a necessidade de variação, mesmo considerando um mesmo objeto de ensino: o sistema alfabético. (BRASIL, 2012e, p.8).

O outro aspecto é em relação ao atendimento da especificidade de cada criança, já que se entende que os alunos possuem necessidades diferentes e que, a organização de atividades seja em grande grupo, com abordagens distintas, sejam atividades diversificadas, possibilitam o atendimento a essas particularidades das crianças e seu avanço no processo de apropriação dos conhecimentos. O material também assinala que o tratamento à heterogeneidade e, por vezes, aos alunos que apresentam dificuldades não deve ser apenas responsabilidade do professor, mas deve ser assumido por toda a unidade escolar, com a criação de espaços e tempos diferenciados para o atendimento desses estudantes, envolvendo, inclusive, suas famílias.

Também defende o denominado ciclo de alfabetização, evidenciando a necessidade de a escola compreender o tempo dos alunos e evitar as reprovações desnecessárias. Essa discussão é tomada dada a importância de se refletir que

Não se pode, em nome de um regime ciclado, naturalizar a progressão dos estudantes que não aprenderam. Não se pode, também, recorrer à reprovação, para estabelecer 'certa homogeneidade' nas salas de aula à custa das crianças. (BRASIL, 2012f, p. 6).

Assim, estes temas são recorrentes em todo o material e, de certa forma, contribuem para que o professor alfabetizador possa refletir sobre sua prática e modificá-la, tendo como referência os pressupostos adotados pelo material.

O LÚDICO E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: O PAPEL DO JOGO

Os materiais de formação do PNAIC destinaram três cadernos para a discussão específica do lúdico no processo de alfabetização. Dessa forma, esses três materiais buscam articular, teoricamente e com exemplos práticos, de que modo o lúdico pode ser inserido nas salas de aula com o propósito da aprendizagem.

Além disso, em outros cadernos de formação do programa é também possível encontrar menções de como o uso do lúdico e, especificamente, o uso do jogo,

podem trazer contribuições significativas ao processo de ensino-aprendizagem. Nos cadernos Brasil (2012b); Brasil (2012g); Brasil (2012h); Brasil (2012n) há várias referências às potencialidades do jogo, a primeira delas, a respeito da possibilidade de utilizá-lo no trabalho com as propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA):

Ao utilizar o jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. No momento da brincadeira, os alunos podem compreender os princípios de funcionamento do SEA e podem socializar com os colegas. (BRASIL, 2012b, p. 36).

A apropriação do SEA de forma lúdica é também citada no caderno do Ano 2, Unidade 2, por se compreender que “[...] por meio de jogos e atividades que promovam reflexão sobre o funcionamento das palavras escritas (ordem, estabilidade e repetição das letras, quantidade de partes faladas e escritas, semelhanças sonoras)”. (BRASIL, 2012g, p. 9). O material também salienta que o jogo pode ser um instrumento que auxilie na organização da turma de modo a promover aprendizagens:

Ainda em relação às formas de organização do trabalho pedagógico, os jogos se configuram como atividades lúdicas desenvolvidas como recurso em várias modalidades da atividade pedagógica atrelado à mediação docente. (BRASIL, 2012g, p. 23).

No caderno do Ano 2, Unidade 3 o jogo é tomado como atividade que possibilita o trabalho com a relação grafia-som, já que alguns jogos disponibilizados pelo programa trabalham com essa especificidade:

Esses jogos colaboram com a análise sonora das palavras e, embora não tratem diretamente das relações som-grafia, podem ser ampliados em sala de aula por meio de atividades complementares de reprodução escrita das palavras contidas no jogo, gerando outras reflexões sobre o registro gráfico. (BRASIL, 2012h, p. 23).

Já nos materiais que discutem especificamente o lúdico, - caderno do Ano 1, Unidade 4 - Ludicidade em sala de aula, aborda-se, inicialmente, a perspectiva do jogo como um recurso que pode auxiliar no desenvolvimento de trabalho pedagógico em sala de aula, tomando-se como princípio que este recurso pode apresentar contribuições nos aspectos físico, cognitivo e social:

Como benefício físico, o lúdico satisfaz as necessidades de crescimento da criança, de desenvolvimento das habilidades motoras, de expressão corporal. No que diz respeito aos benefícios cognitivos, brincar contribui para a desinibição, produzindo uma excitação intelectual, altamente estimulante, desenvolvendo habilidades perceptuais, como atenção, desenvolve habilidades de memória, entre outras. Em relação aos benefícios sociais, a criança, por meio do lúdico, representa situações que simbolizam uma realidade que ainda não podem alcançar e aprendem a interagir com as pessoas, compartilhando, cedendo às vontades dos colegas, recebendo e dispensando atenção aos seus pares. Aprendem, ainda, a respeitar e serem respeitados. (BRASIL, 2012c, p. 7).

Desse modo, observa-se que, ainda no início do texto, o material busca demonstrar ao professor quais são as potencialidades do jogo e do brincar, evidenciando que suas contribuições extrapolam o contexto da aprendizagem específica de conteúdos.

Em relação ao uso do jogo no processo de aquisição das propriedades do Sistema de Escrita Alfabética, o material assinala como esse recurso pode auxiliar no trabalho específico com a alfabetização, ao compreender que “[...] a reflexão sobre o sistema alfabético pode ser realizada por meio de jogos voltados para o desenvolvimento da consciência fonológica e relações com a escrita”. (BRASIL, 2012c, p.11). Logo, considerando que o programa prevê que algumas habilidades e especificidades em relação à apropriação do SEA sejam conquistadas ainda no 1º ano do ensino fundamental, tais habilidades podem ser trabalhadas a partir de uma proposta lúdica.

O texto também evidencia que os jogos oportunizam o trabalho com o letramento, partindo do pressuposto que “[...] podem ser promovidas situações diversificadas de ensino em que de modo lúdico, as crianças possam aprender a ler e a escrever e ampliar suas referências culturais”. (BRASIL, 2012c, p. 20).

Dessa forma, em relação a esse primeiro caderno com a temática lúdica, pode-se inferir que o caderno busca oferecer aos docentes bases teóricas que os auxiliem a refletir sobre as práticas alfabetizadoras em consonância com o letramento, evidenciando, tanto no plano teórico como no plano prático, como os jogos pedagógicos e outras atividades lúdicas podem ser ferramentas úteis nesse processo, possibilitando, além do trabalho com as especificidades do SEA, o desenvolvimento de outros componentes curriculares.

No caderno do Ano 2, Unidade 4 - Vamos brincar de construir as nossas e outras histórias - o material apresenta algumas propriedades relacionadas ao jogo, demonstrando seu papel significativo nos processos de ensino-aprendizagem e ressaltando que o lúdico, em sala de aula, permite trabalhar com o envolvimento do aluno na atividade, ou seja, trabalhando com o interesse da criança. Outro assunto que o material aborda, de forma a ajudar o professor nessa reflexão da inserção do lúdico nas atividades escolares, é sobre a concepção dualística entre brincar e aprender, esclarecendo que “[...] na constituição da cultura escolar, o lúdico foi excluído durante muito tempo, pois o aprender não combinava com o brincar, rir e se divertir”. (BRASIL, 2012i, p. 7).

Em relação ao uso do recurso lúdico no ensino de Língua Portuguesa, o caderno parte de uma concepção abrangente para o conceito de lúdico, isto é, não o restringe apenas aos jogos e brincadeiras, mas compreende que o trabalho com a literatura também pode tornar o momento de aprendizagem lúdico. Assim, o texto toma como exemplo o uso de trava-línguas, por considerar que:

Quando são levados para a escola, além de facilitar o acesso das crianças à leitura individual e autônoma, pois antecede o trabalho com a decodificação

do texto escrito, aproxima os estudantes das situações vivenciadas fora da escola. (BRASIL, 2012i, p. 10).

O texto reitera a necessidade de articular os recursos lúdicos às necessidades dos alunos, especialmente aqueles que se encontram no processo de alfabetização:

Para os alunos em processo de apropriação do Sistema de Escrita, os jogos ou atividades de análise fonológica são importantes instrumentos para o aprendizado da língua, pois levam os aprendizes a pensar nas palavras em sua dimensão não só semântica, mas também sonora escrita. Refletir sobre a relação entre a escrita e a pauta sonora ajudar os estudantes a estabelecer e sistematizar as relações entre letras ou grupos de letras e os fonemas com mais eficiência, princípio fundamental da alfabetização. (BRASIL, 2012i, p. 10).

De forma geral, o material oferece subsídios teóricos para a compreensão das contribuições dos jogos não apenas no aspecto da aprendizagem de conteúdos escolares específicos, mas na capacidade de trabalhar com a socialização, a interação, a questão das regras e outras perspectivas já discutidas. Contudo, considerando que o programa busca, de certa forma, estruturar o que se espera que as crianças aprendam a cada ano do ciclo de alfabetização e reconhecendo que o material indica que algumas habilidades já tenham sido conquistadas no 1º ano e outras que devem ser trabalhadas no 2º ano, tais como o domínio de correspondências de letras ou grupos de letras e seu valor sonoro, bem como o início do trabalho com a ortografia, percebe-se que não há um direcionamento em como o professor pode trabalhar essas especificidades da língua por meio dos jogos distribuídos pelo programa. Assim, verificou-se que o material não faz alusão aos jogos disponibilizados ou em como o professor pode utilizar esses recursos para que essas habilidades em relação à apropriação do SEA sejam adquiridas, isto é, de que forma o professor pode trabalhar a correspondência entre letras ou grupo de letras e seu valor sonoro e a ortografia com os recursos lúdicos (jogos) disponibilizados pelo PNAIC?

Desse modo, pela leitura do material é possível perceber que se busca oferecer ao professor uma reflexão, dentre muitas perspectivas, do uso do lúdico em sala de aula, sem referir-se, necessariamente, ao material disponibilizado pelo PNAIC. Isto é, o material de formação do Pacto, ao abordar a temática lúdica o faz dentro de uma concepção abrangente para o termo e, desse modo, não se restringe ao conceito de jogo. Logo, os cadernos não apresentam especificamente como o professor pode utilizar esses recursos disponibilizados às escolas. O que se apresenta é uma discussão sobre o lúdico que pode levar os professores a refletirem sobre as contribuições para o processo de ensino-aprendizagem.

Outro aspecto abordado neste caderno é em relação ao processo avaliativo, levando em consideração a perspectiva lúdica. Assim, o texto assinala que uma proposta que considera a ludicidade como eixo de trabalho prescinde o abandono de um modelo de avaliação tradicional, pautado na quantitatividade, assim, tem-se, como

exposto em outros cadernos do programa, que a avaliação precisa ser diagnóstica e processual:

Na perspectiva da avaliação diagnóstica, o erro é visto como parte do processo de construção das hipóteses sobre o que os textos representam e revelam do nível de conhecimento sobre a escrita em que os alunos estão, possibilitando ao professor entender e intervir nas aprendizagens a serem ainda construídas por meio de diferentes atividades que levem os alunos a refletirem [...]. (BRASIL, 2012m, p. 29).

Logo, as atividades lúdicas, como os jogos, podem ser atividades que possibilitam ao professor esse exercício diagnóstico, que implica na observação, pelo professor, das necessidades das crianças e na mobilização de recursos e estratégias para desenvolver um trabalho significativo e coerente. Portanto, o jogo, a brincadeira e outras atividades lúdicas podem ser recursos que contribuem não apenas para a aprendizagem e desenvolvimento dos alunos, mas também podem ser utilizados como ferramenta diagnóstica pelos docentes.

Após a leitura dos três cadernos que abordam, especificamente, a ludicidade no contexto da aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, pode-se observar que o material objetivou mais do que “ensinar” o professor a utilizar esse recurso. Buscou propiciar por meio de excertos teóricos e relatos de experiências, reflexões ao docente de como o lúdico pode ser inserido em sala de aula contribuindo em diversos aspectos, seja na organização do grupo; seja no trabalho com outros componentes curriculares; no trabalho com as especificidades da alfabetização, na apropriação das particularidades do SEA; bem como o recurso pode servir como um instrumento facilitador para o diagnóstico dos alunos.

OS JOGOS DISTRIBUÍDOS PELO PNAIC

Conforme exposto no início, o programa de formação oferecido pelo PNAIC objetiva a formação de professores alfabetizadores. Contudo, como um meio de fomentar essa formação, foram distribuídos materiais didáticos para as escolas que aderiram a esse processo formativo, materiais esses que, em alguns momentos, foram aspecto de discussão nos cadernos de formação. Os jogos de alfabetização estão entre os recursos que foram entregues às escolas, que receberam um acervo com um total de 10 jogos que têm como foco o processo de alfabetização e a aquisição das propriedades e regularidades da escrita.

Isto posto e compreendendo a relevância das especificidades do SEA no processo de formação do sujeito leitor e escritor, a seguir, expõem-se uma seleção de 11 dos 15 conhecimentos e capacidades colocados pelo material sobre esse eixo, de modo a analisar de que forma os jogos distribuídos pelo PNAIC podem contribuir no desenvolvimento dessas capacidades. O quadro foi retirado do caderno de formação do programa, sendo que uma adaptação foi realizada, para melhor compreensão.

Quadro 1: Análise Linguística: apropriação do Sistema de Escrita Alfabética

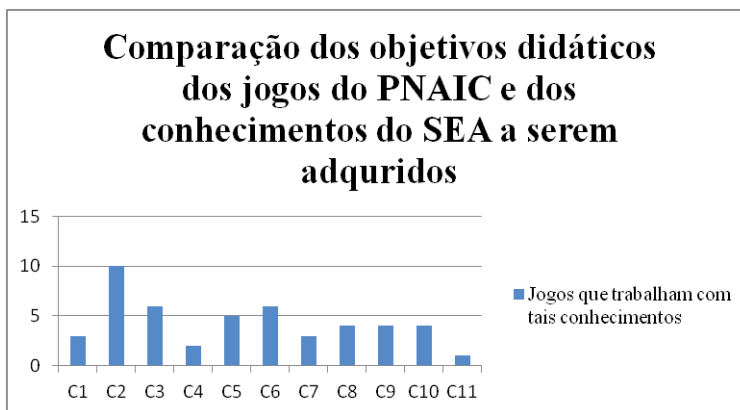
		1º ano	2º ano	3º ano
C1	Reconhecer e nomear as letras do alfabeto.	I/A/C		
C2	Diferenciar letras de números e outros símbolos.	I/A/C		
C3	Compreender que palavras diferentes compartilham certas letras.	I/A/C		
C4	Perceber que palavras diferentes variam quanto ao número, repertório e ordem das letras.	I/A/C		
C5	Segmentar oralmente as sílabas de palavras e comparar as palavras quanto ao tamanho.	I/A/C		
C6	Identificar semelhanças sonoras em sílabas e em rimas.	I/A/C		
C7	Reconhecer que as sílabas variam quanto às suas composições.	I/A/C		
C8	Perceber que as vogais estão presentes em todas as sílabas.	I/A/C		
C9	Ler, ajustando a pauta sonora ao escrito.	I/A/C		
C10	Dominar as correspondências entre letras ou grupo de letras e seu valor sonoro, de modo a ler palavras e textos.	I/A	A/C	C
C11	Dominar as correspondências entre letras ou grupo de letras e seu valor sonoro, de modo a escrever palavras e textos.	I/A	A/C	C

I: Introduzir; A: Aprofundar; C: Consolidar.

Fonte: BRASIL, 2012a, p. 37. Adaptado pelas autoras.

Assim, pode-se observar que quase todos os conhecimentos e capacidades estipulados pelo material devem ser consolidados ao final do 1º ano do ciclo de alfabetização. Tendo esse quadro como embasamento, analisamos quais eram os objetivos didáticos dos 10 jogos distribuídos pelo PNAIC, a fim de compreender que forma esses jogos trabalham os aspectos e as habilidades do SEA que o próprio material indica como necessários ao processo de aprendizagem da leitura e escrita. Para uma melhor organização, atribuiu-se a cada um dos conhecimentos e capacidades listados no quadro a sigla C, de forma que o C1 corresponde ao conhecimento 1 do quadro; C2 ao conhecimento 2 e assim sucessivamente.

Gráfico 1: Comparação dos objetivos dos jogos do PNAIC com as propriedades do SEA a serem consolidadas.



Fonte: Elaborado pelas autoras.

Através dessa análise, compreende-se que diversos jogos podem servir para os mesmos propósitos, por meio de abordagens diferentes e com objetivos específicos diferentes. Também foi possível verificar que, como exposto por Brandão et al (2009), os jogos têm como foco o trabalho com a consciência fonológica e com a correspondência grafofônica, sendo que apenas um dos jogos irá, trabalhar, de fato, com a escrita de palavras.

Sobre isso, Brandão et al (2009) ressalta a relevância do professor compreender os objetivos dos jogos que constam em um caderno de apoio que acompanha a caixa com os 10 jogos do PNAIC, bem como reconhecer as necessidades da turma, para então propor atividade:

[...] é fundamental que o professor saiba o que os alunos estão aprendendo, quando participam desses jogos, pois nenhum deles mobiliza todos os princípios do sistema alfabético de escrita. Ao tomar consciência sobre os objetivos didáticos que estão implicados nos jogos disponibilizados aos seus alunos, o professor pode ser organizar melhor e decidir acerca de outras atividades que precisará desenvolver, para que os aprendizes se apropriem de outros conhecimentos não contemplados pelos jogos. (BRANDÃO et al, 2009, p. 19).

Assim, reconhece-se que os jogos não trabalham com todos os aspectos do SEA, sendo, portanto, necessário que o professor compreenda as necessidades da turma e faça as alterações e adaptações que julgar fundamentais. Neste aspecto, como evidenciou nossa análise e também o texto de Brandão et al (2009) são poucos os jogos que se ocupam do exercício da leitura e escrita de palavras, assim, o material orienta que essas intervenções podem ser realizadas com os jogos após a rodada, em

que se pode incentivar, por exemplo, que o aluno escreva outras palavras que rimam com as palavras dadas no jogo que trabalham com esse conceito.

Dessa forma, percebe-se que o material também propõe que o professor saiba tirar desses materiais outras utilidades, trabalhando com outras propriedades do SEA e outros conhecimentos contundentes ao processo de alfabetização e letramento, indo além dos objetivos do jogo, bem como explorando outras formas de utilizar o mesmo jogo.

Vale também ressaltar que compreendemos que apenas essas habilidades, expressas no Quadro 1, não são suficientes para que um sujeito seja alfabetizado, pois esse processo de aprendizagem envolve outras variáveis, contudo, compreendemos que são habilidades importantes, sendo que podem ser trabalhadas a partir de uma perspectiva lúdica. As reflexões acerca da alfabetização proposta pelo material incluíam, também, o conceito de letramento. Os cadernos, em diversos momentos, reiteravam a relevância de se trabalhar o processo de alfabetização em consonância com o conceito do letramento, isto é, considerando a necessidade da criança aprender a ler a escrever por meio de materiais reais de uso social da escrita.

É relevante, contudo, ressaltar que o material também se ocupou em discutir e oferecer subsídios aos professores sobre o trabalho com a especificidade da alfabetização, como por exemplo, o trabalho com as propriedades do SEA; a consciência fonológica e outras particularidades desse processo, tais como a compreensão de que se escreve da esquerda para direita, de cima para baixo, a necessidade dos espaços em branco entre as palavras etc.

Desse modo, o material do PNAIC torna evidente que é possível ter esse trabalho com as especificidades da língua sem que seja necessário retomar ou utilizar uma metodologia de trabalho tradicional, ou seja, é possível promover situações em que o aluno seja ativo, interaja com o objeto do conhecimento e se proporcione momentos de reflexão sobre as regularidades da língua escrita, sem que este processo seja realizado de forma impositiva ao aluno, desconsiderando seus pensamentos e hipóteses.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Pela leitura realizada de alguns cadernos de formação do programa, pode-se inferir que o mesmo não teve como objetivos definir conteúdos específicos a serem trabalhados no denominado ciclo de alfabetização, contudo, o material expõe algumas propriedades da língua que precisam ser desenvolvidas a cada ano do ciclo de alfabetização. Outro aspecto assinalado é a necessidade de se desenvolver um trabalho sistemático no processo da aprendizagem da leitura e escrita, considerando a complexidade desse período, bem como as especificidades e regularidades da língua que precisam ser trabalhadas.

Assim, o programa tem como foco central a formação de professores e percebe-se que não há direcionamentos de conteúdos e nem de metodologia de ensino,

não obstante, há a discussão de temas contundentes ao processo de alfabetização, de forma que se proporcione ao professor reflexões sobre sua prática, considerando os aportes teóricos utilizados, bem como os relatos de práticas de alfabetizadores. Os cadernos, ao oferecerem os relatos de práticas de professores alfabetizadores buscam, na verdade, evidenciar, que é possível realizar um trabalho pedagógico em que se preconizem os conhecimentos e pressupostos colocados pelo material, ainda que existam práticas diversificadas.

Em relação aos jogos, conforme exposto anteriormente, o material tem como um de seus princípios a ludicidade no processo de aprendizagem. Assim, durante a leitura, foi possível identificar inúmeras referências ao lúdico. É relevante esclarecer que o programa adota uma concepção abrangente para o termo lúdico, que não se restringe apenas ao jogo e às brincadeiras, mas também se refere a outras atividades, como momentos de contato com a literatura, desde que sejam atividades permeadas pelo prazer, pelo divertimento.

O material buscou evidenciar como o lúdico e, especificamente, o jogo, podem apresentar contribuições tanto no processo de aprendizagem quanto no desenvolvimento do aluno, isto é, nos aspectos motor, cognitivo, emocional e moral. Também procurou demonstrar como os recursos lúdicos, entre eles, os jogos, podem ser utilizados para desenvolver um trabalho sistemático com a alfabetização, considerando suas especificidades. Desse modo, pode-se analisar como os jogos distribuídos pelo PNAIC podem ser utilizados na aprendizagem das especificidades da língua escrita, tais como a relação som-grafia, a consciência fonológica, entre outros.

Isto posto, reiteramos com base na literatura estudada e na análise dos cadernos do PNAIC selecionados, que o jogo é um recurso que possibilita aprendizagens e o pleno desenvolvimento do educando, contudo, seu uso não é garantia de aprendizagem. Há necessidade de estabelecimento de metas, organização de rotina e um planejamento pautado nas características da sala de aula e nas especificidades dos estudantes para que as aprendizagens ocorram, isto é, o uso de jogos em sala de aula depende do reconhecimento do docente acerca de suas potencialidades, bem como a capacidade de saber utilizá-lo de modo a atingir os objetivos de ensino.

FERNANDES, Tatiana Andrade; OSTI, Andréia. The National Pact for Literacy in Proper Age and the Usage of Games in Inicial Learning of Reading and Writing. *Educação em Revista*, Marília, v. 17, p. 81-98, 2016, Edição Especial.

ABSTRACT: This article analyze the notebooks of school training of the National Pact for Literacy in the Proper Age (PNAIC), in order to investigate how the program understands and recommends the usage of recreational resources, especially educational games, during the literacy period. For this, it was proceeded the

reading and analysis of some of the notebooks of the 2013 year offered by the program to find out how they addressed the usage of playfulness in the teaching-learning process. It is noteworthy that one of the principles that underlies the training program of PNAIC is playfulness as a basic condition in the teaching-learning process. Thus, it observed that the material brings a consistent theoretical approach about the contributions of games in the literacy process, especially as these can be viable resources for learning the specific properties of Alphabetic Writing System, reiterating thus the effectiveness of its planned use in the teaching process.

KEYWORDS: Literacy ; Game; Teaching ; Methodology.

REFERÊNCIAS

- BRANDÃO, A. C. et AL. *Jogos de Alfabetização*. Brasília: Ministério da Educação, 2010.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: *Formação do professor alfabetizador*: caderno de apresentação. Brasília: MEC, SEB, 2012. 40 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. *Currículo na alfabetização: concepção e princípios*: ano 01, unidade 01. Brasília: MEC, SEB, 2012a. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. *A aprendizagem do sistema de escrita alfabética*: ano 01, unidade 03. Brasília: MEC, SEB, 2012b. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. *Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. Ludicidade na sala de aula*: ano 01, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012c. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. *Alfabetização para todos: diferentes percursos, direitos iguais*: ano 01, unidade 07. Brasília: MEC, SEB, 2012e. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. *Organização do trabalho docente para a promoção da aprendizagem*: ano 01, unidade 08. Brasília: MEC, SEB, 2012f. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. *Organização do planejamento e da rotina no ciclo de alfabetização na perspectiva do letramento*: ano 02, unidade 02. Brasília: MEC, SEB, 2012g. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. *A apropriação do sistema de escrita alfabética e a consolidação do processo de alfabetização*: ano 02, unidade 03. Brasília: MEC, SEB, 2012h. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. *Pacto nacional pela alfabetização na idade certa. Vamos brincar de construir as nossas e outras histórias*: ano 02, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012i. 47 p.
- BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: *Vamos brincar de reinventar histórias*: ano 03, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012m. 47 p.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. Pacto nacional pela alfabetização na idade certa, *A heterogeneidade em sala de aula e a diversificação das atividades*: ano 03, unidade 07. Brasília: MEC, SEB, 2012n. 47 p.

BRASIL. *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa*. 2013. Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/o-pacto>. Acesso em 24/03/2014.

BRASIL. Lei n. 13.005, de 25 de junho de 2014. Aprova o Plano Nacional de Educação e dá outras providências. *Diário Oficial da União*, Seção 1, Edição Extra, 26 de junho de 2014.

CARVALHO, L. R. R. de; OLIVEIRA, F. N. de. Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras Set Game. *Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos*, Brasília, v. 95, n. 240, p. 431-455, ago. 2014.

MACEDO, L.; PETTY, A. L. S.; PASSOS, N. C. *O lúdico no processo de desenvolvimento e aprendizagem escolar*. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MOURA, G. R. A. de Jogos e o lúdico na intervenção das dificuldades de aprendizagem e aquisição da escrita na alfabetização. *Revista Edufatima*, Brasília, v.2, n. 1, p. 1 – 16, jan./dez., 2011.

SANTOS, K. D. C. *O módulo de jogos no Colégio de Aplicação João XXIII*: um estudo de caso. 2011. 158 f. Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Ciências e Tecnologia, Universidade Estadual Paulista, Presidente Prudente, 2011.

VIEIRA, L. de S.; OLIVEIRA, V. X. A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento. In: Encontro de Produção Científica e Tecnológica – EPTC, 5, 2010, Campo Mourão. *Anais...* Campo Mourão: FECILCAM, 2010, p. 1-11.

Enviado em: 18/01/2016.

Aprovado em: 11/02/2016.

