

Uso dos jogos do almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada com turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental em Pernambuco

Maria Gabrielly Da Silva Gonçalves ¹

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa ²

Resumo

Neste estudo, de abordagem qualitativa, buscamos analisar se e como os jogos do almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada são utilizados por professores do ciclo de alfabetização no estado de Pernambuco. A coleta de dados ocorreu por meio de questionário com 15 questões realizado através do Google Formulários, respondido por 23 professores da rede pública de 9 cidades pernambucanas. O método de análise adotado foi a análise de conteúdo, onde através dos resultados obtidos, podemos constatar que o jogo ocupa o papel de um recurso didático presente no cotidiano das turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental durante o processo de alfabetização, sendo utilizados principalmente semanalmente e em grupos, em específico os jogos do Programa Criança Alfabetizada são significativamente utilizados pelos professores que apontam os limites e possibilidades de uso.

Palavras-chave: Alfabetização. Recurso didático. Jogos de alfabetização. Programa Criança Alfabetizada.

1. INTRODUÇÃO

Muitas são as discussões sobre o processo de alfabetização no Brasil. A partir da década de 1980 se acentuaram as discussões em relação aos usos dos métodos de alfabetização para a aprendizagem da escrita. A adoção dos métodos de alfabetização tradicionais em sala de aula aponta para a visão da escrita enquanto código. Assim, para aprender a escrever basta memorizar as letras e seus sons. Nessa perspectiva, o aluno é visto apenas como receptor do conhecimento e as diversidades de conhecimentos presentes em sala de aula não são consideradas.

No final do século XX surgiram muitas críticas ao uso dos métodos tradicionais de alfabetização, aliado a isso, ganha espaço no Brasil as discussões sobre a psicogênese da língua escrita e os estudos de letramento.

A partir dos estudos de Ferreiro e Teberosky na década de 1980, emerge uma nova perspectiva em compreender o processo de alfabetização, com abordagem construtivista, através da Teoria da Psicogênese da Escrita. A abordagem defende que ao longo do processo de alfabetização a criança vai construindo hipóteses sobre o funcionamento do Sistema de escrita alfabética, sendo elas: Pré-silábico, silábica, silábica-alfabética e alfabética.

Associada a discussão da psicogênese que vê a escrita como um sistema notacional e não um código, cresce no Brasil o conhecimento sobre os estudos de letramento. Com base

nesse conceito há necessidade que a criança esteja envolvida no processo de alfabetização de forma ativa (Silva e Nascimento, 2016, p. 3-4).

A psicogênese e os estudos do letramento favorecem o aparecimento de novas compreensões sobre a alfabetização. Contudo, com o advento do construtivismo e do letramento, passamos por um processo de desinvenção da alfabetização (Soares, 2004). Assim, em nome de não retornar aos métodos tradicionais de alfabetização foi deixado de lado o ensino da escrita Alfabética e apostando em um processo de Alfabetização por imersão em práticas de letramento. Moraes (2012) defende que é necessário que, além da inserção de práticas de letramento, que as crianças reflitam sobre os princípios do sistema para compreender o que a escrita nota e como ocorre essa notação. O autor sugere que a ludicidade pode auxiliar no processo de aprendizagem da escrita.

Por meio de recursos lúdicos, através de brincadeiras e jogos as crianças podem se envolver na construção do conhecimento de uma forma mais significativa, fugindo das ações monótonas, tendo como objetivo agregar prazer e diversão durante a aprendizagem, a brincadeira é um direito da criança, mas quando tem objetivos pedagógicos, precisa manter equilíbrio entre as dimensões lúdicas e pedagógicas. Portanto, o uso de jogos didáticos durante o processo de alfabetização, proporcionam aos alunos refletirem e explorarem ludicamente as palavras em dimensões gráficas e sonoras, podendo proporcionar reflexões metalinguísticas (Souza, 2020).

Atualmente, a BNCC (2017) estipula que até o final do 2º ano do Ensino Fundamental a criança deve estar alfabetizada. Porém mediante a várias questões, incluindo a desigualdade social, educacional, regional, problemas culturais, políticos, etc. A alfabetização de crianças, sobretudo na idade certa, ainda é um desafio para o Brasil. Diante dessa dificuldade o governo Federal, Estado e Municípios têm implementado políticas públicas voltadas para o processo de alfabetização.

Iniciado em 2019, o Programa Criança Alfabetizada é uma iniciativa do Governo de Pernambuco que tem como objetivo assegurar a alfabetização de alunos no estado até os sete anos de idade, no final do 2º ano. Dentre as várias ações do programa, foi distribuído para as crianças Almanques de alfabetização destinados a alunos do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental. Como princípios do material podemos destacar a interdisciplinaridade, a heterogeneidade e a ludicidade. O material possui coletâneas de textos, atividades e jogos didáticos, assim, propicia, de uma maneira mais lúdica e significativa, experiências que auxiliam o aluno no processo de apropriação da SEA.

Assim, tendo em vista que o analfabetismo e as dificuldades de aprendizagem durante

o processo de alfabetização protagonizam uma problemática antiga e recorrente na história do país, consideramos importante iniciativas de políticas públicas voltadas para a destinação de recursos que auxiliam o trabalho pedagógico e o processo de ensino e aprendizagem.

O interesse pela temática surgiu a partir de uma pesquisa realizada durante o PIBIC entre anos de 2022 e 2023 que visou investigar o uso do almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada para o ensino da leitura e escrita por professores do 1º ano do ensino fundamental, no desenvolvimento da pesquisa foi possível observar o uso docente do material presente no almanaque como recurso didático como estratégias durante o processo de alfabetização, sendo possível identificar uma maior participação e engajamento dos alunos durante o uso dos jogos.

Por conseguinte, a partir da experiência vivenciada no PIBIC, surgiu o interesse de investigar o papel dos jogos durante o processo de alfabetização. Tendo em vista uma vivência anterior com o programa, temos como objetivo geral: analisar se e como os jogos do almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada são utilizados por professores do ciclo de alfabetização no estado de Pernambuco, tendo como objetivos específicos:

- Analisar a percepção dos docentes em relação ao uso de jogos como recurso didático para o processo de alfabetização.
- Identificar os tipos de jogos utilizados pelos professores como recurso para o processo de alfabetização.
- Identificar se os jogos do almanaque de alfabetização são utilizados por professores do 1º e 2º ano do ensino fundamental com sua turma.
- Delinear as facilidades e dificuldades apontadas por professores no uso dos jogos do almanaque de alfabetização com os estudantes do 1º e 2º ano do ensino fundamental.

Portanto, contextualizando as concepções de alfabetização presentes na educação brasileira, acentuando o recorte que consiste o Programa investigado e a percepção dos jogos propostos pelo programa, sua utilidade (ou não) no processo de alfabetização de crianças pernambucanas, buscamos responder aos questionamentos propostos pelos objetivos.

2. Marco teórico

2.1. Concepções de alfabetização

Antes de discutir as relações entre alfabetização e letramento, consideramos importante um breve embasamento sobre o conceito e história da alfabetização. Albuquerque (2007, p.11) ao discutir sobre alfabetização, afirma que ao falar no termo, já bem definido,

compreendemos que é o processo de ensinar a ler e escrever. Em virtude disso, podemos questionar, existe uma maneira certa de alfabetizar? É necessário um método? O que precisamos para alfabetizar uma criança?

A concepção de alfabetização vai sendo construída com o decorrer do tempo, focalizando principalmente como um processo de codificação e decodificação a partir do século XIX, como afirma Albuquerque (2007, p.11):

A alfabetização considerada como o ensino das habilidades de “codificação” e “decodificação” foi transposta para a sala de aula, no final do século XIX, mediante a criação de diferentes métodos de alfabetização – métodos sintéticos (silábicos ou fônicos) x métodos analíticos (global) –, que padronizaram a aprendizagem da leitura e da escrita.

As diversas concepções do que é estar alfabetizado influenciaram fortemente o que se pode definir do processo e como ele deve ser trabalhado em sala de aula, articulado o papel do professor e aluno durante o processo. Ao discutir o tema, Soares, Vieira, Leal (2022, p.68-69) discorrem sobre os métodos de alfabetização, sendo os tradicionalistas, o método sintético pautado em memorização e repetição, focalizado nas letras e padrões silábicos, o método analítico busca inverter a ordem de focalização, indo de unidades maiores de escrita as menores, já o método analítico-sintético, segundo as autoras:

Também parte de unidades maiores para depois decompô-las em letras e sílabas, porém estabelece seu foco nas fases de análise-síntese. No entanto, predominam ainda atividades repetitivas e centradas apenas nas unidades letra/ sílaba/palavra, sem atenção às práticas sociais de uso da escrita.

Dentre os métodos tradicionais podemos notar uma uniformidade na crença de que a alfabetização consiste em um processo linear, pautado em sistematização de repetição e memorização, enxergando a alfabetização como o processo de domínio do código de escrita, o aluno era considerado apenas o receptor, ao receber, memorizar e repetir, o aluno passava a exercer “domínio” do código de escrita por mais que não compreendesse (Soares; Vieira; Leal, 2022, p.68-69).

Conforme as autoras anteriormente citadas, o uso dos métodos tradicionais no final do XX passaram a potencializar algumas problemáticas na educação, como o grande número de repetições, evasão escolar e principalmente: “Pessoas que conseguiam aprender o código, mas não conseguiam lidar com ele em situações de uso social em ambientes extraescolares.” Em consequência, o processo de alfabetização não tinha significado em questão de não ser reflexivo, por não haver espaço para que o aluno refletisse sobre o que estava aprendendo, podendo questionar, investigar e fazer relações durante a apropriação do Sistema de Escrita

Alfabética.

Conforme as problemáticas já explanadas, advinda dos métodos tradicionalistas, na década de 1980 começaram a ser severamente criticadas, onde se defendia que a língua escrita não poderia ser representada apenas como um código, codificado e decodificado, sem que haja uma consciência reflexiva sobre a língua. (Albuquerque, 2007, p.15).

Soares (2003) *apud* Galvão e Leal (2007, p.13) explana que a criança ao se apropriar da leitura e escrita, o processo ocorre por meio de duas vias, sendo elas a técnica e ao uso social, devendo estar articulada, mediante enfatizam: “Não adianta aprender uma técnica e não saber usá-la, afirma Soares. Nesse sentido, o uso social é que dá sentido ao domínio da técnica”. Portanto é importante compreender que a alfabetização não pode ser vista apenas como uma ação mecânica de aquisição técnica, sem mero significado para o aluno.

Nos trazendo a discussão crucial deste tópico, a alfabetização na perspectiva do letramento, conforme as críticas aos métodos tradicionais cresciam, emerge a concepção de uma alfabetização pautada no letramento, conforme explana Souza, Araújo e Silva (2022, p.117):

Nesse mesmo período, sentiu-se a necessidade de se ampliar a discussão sobre alfabetização, partindo da reflexão sobre o uso da leitura e da escrita nas diversas práticas sociais, até, gradualmente, o conceito de alfabetização estender-se em direção ao conceito de letramento. Emergiu, assim, a defesa de que a apropriação do sistema de escrita alfabética precisa estar vinculada às práticas reais de leitura e produção de texto, a fim de que o sujeito possa viver uma aprendizagem significativa não só da notação alfabética, mas também da linguagem que usa ao ler e escrever (LEAL, 2005; SOARES, 1998; MORAIS, 2012).

Sendo assim, a partir da década de 90 cresceram fortemente teóricos que defendiam uma alfabetização na perspectiva do letramento, conforme Soares; Vieira; Leal (2022, p.69-70) o processo pode ser definido como:

considera que o processo de alfabetização se dá a partir de um ensino em que as crianças possam refletir sobre a dimensão sonora e gráfica das palavras, baseadas em sua notação escrita, ao mesmo tempo em que possam desfrutar e conviver com práticas de leitura e escrita e seus usos sociais.

Portanto, podemos compreender que uma alfabetização pautada no letramento será mais reflexiva para a criança na medida em que ela não é apenas receptora do código, mas o aprendizado é visto com um processo de construção que o aluno conhecerá o uso da língua em diversos contextos, trabalhando com diversos gêneros textuais, para entender a funcionalidade da língua nas suas vivências, na sociedade a qual ele está inserido, porém só o contato com os diversos gêneros não assegura que o aluno irá aprender, é necessário na ação

docente como mediador do processo, proporcionar ações que também gerem reflexões da ligação sonora e gráfica entre as palavras (Soares; Vieira; Leal, 2022, p.70).

Portanto, é importante salientar a articulação do letramento no processo de alfabetização, que apesar de possuírem significados diferentes, estão alicerçadas para o desenvolvimento de ensino e aprendizagem do aluno, tendo em vista que na alfabetização deve ocorrer a apropriação do SEA não de uma maneira mecânica, mas reflexiva, para viver e explorar a língua em sociedade.

Considerando que a segundo a BNCC o aluno deve estar alfabetizado até o término do 2º ano do Ensino Fundamental, e as escolas devem ofertar uma alfabetização pautada no letramento, sendo o enfoque dos anos iniciais do ensino fundamental:

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos. (Brasil, 2017)

Compreendemos como pertinente investigar como ocorre a oferta de uma alfabetização pautada no letramento, podendo refletir sobre estratégias didáticas, recursos e objetivos por parte docente e do poder público para auxiliar neste processo.

2.3 Recursos didáticos no programa criança alfabetizada: almanaques e jogos de alfabetização

No processo de alfabetização o docente é considerado o mediador entre o aluno e os conhecimentos que serão construídos, conseqüentemente, as metodologias de ensino e os recursos utilizados pelo docente em sala de aula estão estritamente ligados com a sua concepção de educação, ensino, alfabetização, etc.

Silva *et al* (2020, p.154) discutem a importância do docente assumir uma posição mediadora durante o processo de alfabetização e letramento, afirmam:

O papel do professor alfabetizador deve consistir em criar possibilidades, promovendo práticas pedagógicas que vão além de uma sala de aula, buscando compreender as dimensões de todo esse processo de alfabetização e que sua prática é capaz de formar sujeitos com autonomia e criticidade.

Os recursos didáticos podem ser ótimos aliados nesse processo, que devem ser bem escolhidos conforme as necessidades da turma, desde o ato de planejar o docente já deve exercer um olhar atento para recursos e estratégias que possivelmente puderam ajudar os alunos durante a alfabetização, com o objetivo de trabalhar com instrumentos que

potencializam a reflexão do Sistema de Escrita Alfabética, sendo mais reflexiva e significativa para o aluno. Quanto a isso, Alves e Soares (2019, p.11) afirmam que:

É indispensável considerar que todos os alunos indiscutivelmente são capazes de ler, escrever e entender o mundo à sua volta: assim o educador precisa planejar orientações direcionadas e pertinentes a didáticas que promovam cada vez melhor um processo de ensino/aprendizagem.

Os recursos didáticos são os meios pelo qual o docente materializa sua prática, a escolha de matérias que auxiliem o processo de ensino e aprendizagem, para isso, cabe ao docente estipular desde o planejamento os seus objetivos didáticos das escolhas realizadas e o seu papel mediador na prática. (SOUZA; ARAÚJO; SILVA, 2022, p.122)

O lúdico é um elemento muito presente nas discussões de alfabetização e letramento, por se tratar de uma ferramenta que pode proporcionar aprendizagens de maneira mais descontraída, elencando o brincar com o aprender, Freire e Teles (2021, p.7) discutem o caráter lúdico do jogo no processo de alfabetização, contribuindo para um maior envolvimento dos alunos no processo, ao definir seu papel na alfabetização afirmam: “A ludicidade constitui atividade que proporciona prazer, alegria, diz respeito ao jogo e ao brinquedo e pode ser compreendida como experiência de envolvimento pleno”.

Brandão *et al* (2009, p.10) ao discutir sobre os jogos de alfabetização, caracteriza o jogo como: “Uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência”. Ou seja, através do jogo, pode ocorrer o brincar direcionado, objetivando através da prática compreender o mundo e sociedade a sua volta, o imaginário pode ser a fonte para compreender o social, pois é brincando que as crianças aprendem a se inserir no mundo adulto. (LEONTIEV (1988) *apud* BRANDÃO *et al* (2009, p.10) .

O Programa Criança alfabetizada surge com o objetivo de garantir a alfabetização das crianças até os sete anos de idade, até o 2º ano do ensino fundamental, sendo uma iniciativa do Governo estadual de Pernambuco para a alfabetização de todos os estudantes da rede pública do estado, implementado em 2019, o programa disponibiliza almanaques impressos para alunos do 1º e 2º ano com atividades interdisciplinar que buscam auxiliar no processo de alfabetização e letramento, contendo uma coletânea de jogos, além do manual do professor para essas duas turmas, disponibilizando, ainda, cadernos de mediação para professores da pré- escola e educação infantil (Pernambuco, 2018).

Os almanaques de alfabetização são composto por uma coletânea de textos e uma coletânea de atividades, com uma proposta interdisciplinar , os almanaques do ano 1 e 2

possuem atividades direcionadas aos objetivos de aprendizagem previstos para cada ano, onde o nosso foco irá se manter na coletânea de atividades, onde os jogos ficam localizados.

Ao realizar uma análise dos jogos presentes nos almanaques do programa, Sousa (2020, p.112) afirma: “ Já nos manuais didáticos do Programa Criança Alfabetizada, os apontamentos são mais direcionados a indicar o potencial dos jogos para a aprendizagem do sistema de escrita alfabética.” Fazendo uma análise dos manuais didáticos do programa, a autora explana acerca do material objetivando discutir o potencial presente nos recursos propostos para auxiliar o docente com o trabalho pedagógico de propor atividades alinhadas com a necessidade de cada aluno.

Convém ressaltar, que os jogos são importantes recursos para o processo de alfabetização, porém é necessária uma mediação docente adequada para viabilizar a aprendizagem, além disso, esses recursos podem ser potencializados no momento que estão associados a outros recursos.

O manual do professor do programa deixa explícito que a concepção de alfabetização adotada é a alfabetização na perspectiva do letramento, afirmando: “ A aprendizagem da escrita alfabética consiste em um processo de apropriação de um sistema de notação (e não de aquisição de um código), em situações de usos sociais da escrita, desenvolvendo nos aprendizes a capacidade de ler e produzir textos escritos”. (Pernambuco, 2018).

Partindo de uma perspectiva construtivista, os materiais do programa compreendem a escrita como um sistema de notação que é construído social e culturalmente, onde a aprendizagem ocorre através da relação existente entre a interação e o objeto de conhecimento, sendo assim através dessa perspectiva o programa tem o fundamento da sua proposta pedagógica no ensino da leitura e escrita (Gonçalves, 2021, p. 144).

Sendo assim, ter uma perspectiva de que o conhecimento não é adquirido mecanicamente mas sim construído, construção essa que ocorre através de influências do meio à qual o indivíduo está inserido, a criação de estratégias por meio dos docentes para esse processo de construção do conhecimento é de extrema importância.

3. Metodologia

A pesquisa possui uma abordagem qualitativa, que segundo Silveira e Córdova, (2009, p. 32): “preocupa-se, portanto, com os aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. Configurando-se como uma pesquisa exploratória, que segundo Silveira e Córdova, (2009, p.32):

Tem como objetivo proporcionar maior familiaridade com o problema, com vistas a torná-lo mais explícito ou a construir hipóteses. A grande maioria dessas pesquisas envolve: (a) levantamento bibliográfico; (b) entrevistas com pessoas que tiveram experiências práticas com o problema pesquisado; e (c) análise de exemplos que estimulem a compreensão (Gil, 2007).

O nosso campo de estudo foi definido a partir dos questionários respondidos, o critério de inclusão seria a participação no programa, logo teria que ser município de Pernambuco. Assim, 9 cidades do estado de Pernambuco participaram do estudo, sendo elas: Buenos Aires, Camaragibe, Itaíba, Jaboatão dos Guararapes, Olinda, Paulista, Recife, São Lourenço da Mata e Tupanatinga, que foi delimitado a partir dos municípios de atuação dos sujeitos da pesquisa. Os sujeitos que contribuíram para a realização da pesquisa foram 23 professores atuantes em escolas públicas de municípios pernambucanos, que por questões éticas, buscando manter suas identidades em anonimato, foram adotados nomes fictícios. O questionário ficou aberto no período de Junho a Julho de 2024 para a coleta dos dados.

Sobre os instrumentos de pesquisa para a obtenção de dados, optamos pela realização de questionário, definido por Gil (1999, p.128):

Como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc.

O questionário realizado através da ferramenta Google formulários (**Apêndice 1**), foi encaminhado para os professores via link através do aplicativo de comunicação WhatsApp, possuindo questões abertas e fechadas, a pesquisa buscou contemplar os objetivos norteadores da problemática estudada, buscando investigar principalmente o uso de jogos, tipos, uso dos jogos do programa e a percepção docente sobre os jogos do programa investigado. Para responder o questionário os professores deveriam atender aos seguintes critérios: Ser professor da rede pública de ensino, estar atuando em turmas do 1º, 2º ou em ambas turmas do ensino fundamental e utilizar o almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada com sua turma.

A técnica de análise adotada, realizamos análise de conteúdos, que segundo Silveira e Córdova, (2009, p.32):

Ela representa um conjunto de técnicas de análise das comunicações que visam a obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores (quantitativos ou não) que permitam a inferência de conhecimentos relativos às condições de produção e recepção dessas mensagens.

4. Análise dos resultados

Conforme informado anteriormente, buscamos discutir se e como os jogos do almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada são utilizados por professores do ciclo de alfabetização no estado de Pernambuco.

No primeiro momento buscamos caracterizar os sujeitos e contextos investigados na pesquisa, posteriormente vamos discutir o que os docentes apontam sobre a utilização de jogos no processo de alfabetização e os limites e possibilidades apontados por eles em relação ao uso dos jogos presentes no almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada em cidades pernambucanas.

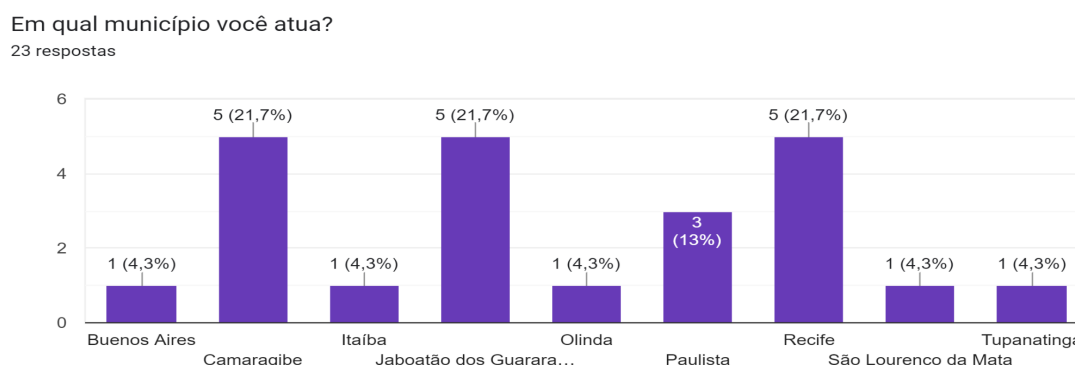
4.1 Conhecendo os sujeitos da pesquisa

Conforme informado, a coleta aconteceu através de um questionário realizado através do Google Formulário que foi encaminhado para professores que possuíam o perfil dos critérios propostos pela problemática investigada, através do aplicativo WhatsApp. O questionário consistiu em 2 sessões, sendo a primeira com questões relacionadas à identificação do perfil docente e de atuação, e a segunda se debruçando sobre os objetivos da pesquisa.

Inicialmente buscamos alcançar professores do ciclo de alfabetização apenas da região metropolitana do Recife, porém com a participação de professores que atuam em cidades de outras regiões de Pernambuco, optamos por expandir a área investigada, tendo em vista que o programa é uma iniciativa voltada para todo o estado.

Participaram 25 professores da pesquisa, porém 2 não se enquadraram nos critérios de inclusão da pesquisa, portanto, o que resultou nas contribuições de 23 professores, ao total, os professores são atuantes da rede pública de ensino em 9 cidades pernambucanas, conforme expressa nos gráficos a seguir:

Figura 1 - Gráfico referente aos municípios alcançados pela pesquisa:



Fonte: a autora (2024)

Em relação aos participantes, 10 profissionais informaram que atuam em turmas do 1º ano do Ensino Fundamental, 11 em turmas do 2º ano do ensino fundamental e 2 atuantes em ambas as turmas, todos os participantes informaram que trabalham apenas em escolas públicas, o gênero predominante é feminino e como podemos observar a maioria dos professores atuam nas cidades de Camaragibe, Jaboatão dos Guararapes e Recife.

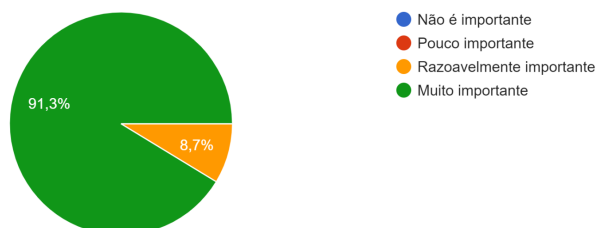
4.2 Percepção dos professores sobre os jogos didáticos e seu uso no processo de alfabetização

Por muito tempo o jogo era visto apenas como uma figura recreativa, lúdica, “escasso em quesitos de aprendizagem”. Porém hoje, já com uma discussão bem concretizada e vastas pesquisas que discutem e comprovam a utilização do jogo como recurso didático no processo de ensino e aprendizagem, mais precisamente no âmbito da alfabetização que é o nosso recorte, conforme vimos na nossa discussão teórica, Mas, qual a percepção de professores pernambucanos em relação ao uso desse recurso?

Ao serem questionados sobre a sua percepção em relação à importância do jogo como recurso didático, a resposta foi quase unânime, mais de 90% dos professores evidenciaram como um recurso muito importante no processo de alfabetização, conforme apresentado no gráfico a seguir:

Figura 2. Importância do jogo no processo de alfabetização

Acerca do uso de jogos didáticos para o processo de alfabetização, você considera que:
23 respostas



Fonte: A autora (2024)

Quando os docentes foram questionados sobre a frequência de uso de jogos como recursos didáticos, 18 professores responderam que costumam utilizar semanalmente com suas respectivas turmas, enquanto apenas 3 informaram utilizam ocasionalmente e 2 professores utilizam mensalmente, evidenciando que o jogo é um elemento presente no processo de aprendizagem do ciclo de alfabetização em turmas do ensino público em Pernambuco.

Conforme já explanado anteriormente, existem diversas perspectivas do que é estar alfabetizado, suas concepções, métodos e perspectivas que giram em torno do processo de alfabetização, essa é uma discussão bem vasta e explanada nas pesquisas científicas, assim como as discussões que envolvem o uso de recursos didáticos por professores visando contribuir para o processo de aprendizagem. Consideramos importante enfatizar que nenhuma prática docente ocorre de forma aleatória, sua didática, práticas, etc. são guiadas pela concepção que já é trazida por ele, seja suas concepções de mundo, visão de educação, ensino, de alfabetização, etc. que irão influenciar na sua ação docente em sala de aula.

Reiteramos a defesa de que a escolha de recursos didáticos lúdicos por parte docente pode influenciar e contribuir para uma aprendizagem com mais significância, fugindo dos métodos tradicionalistas presos ao quadro branco e o livro didático como único instrumento de aquisição do conhecimento, por isso é importante selecionar recursos que possam ser utilizados de forma criativa, mas também é relevante planejar a utilização dos mesmos, contribuindo para aprendizagem dos conteúdos ministrados, não correndo o risco de ser apenas um momento recreativo (Lopes 2019).

Portanto, se hoje os professores optam pela utilização de jogos com sua turma durante esse processo é justamente pelo fato de que com o passar do tempo esse recurso ganhou um olhar pedagógico mais atento para a sua utilidade e benefícios para a construção do conhecimento. Nenhuma prática docente ocorre de forma aleatória, partimos da hipótese de que o fato dos professores que optam pela utilização de recursos didáticos lúdicos, está estritamente ligada às diversas discussões que ocorrem sobre que é estar alfabetizado, e como na contemporaneidade essas discussões ocorrem atrelada ao letramento se expandem cada vez mais. A forma como os professores entendem o processo de alfabetização norteia a sua tarefa mediadora e os recursos que serão ou não utilizados com suas turmas.

Em especial, o uso de jogos ocorre na alfabetização para que as crianças possam aprender enquanto brincam, explorando o sistema de escrita alfabética de diversas formas e se apropriando do universo letrado que cerca o seu social. O brincar é um direito da criança, que

deve ser assegurado dentro e fora do ambiente escolar, mas também pode assumir o papel importante na aquisição do conhecimento, se utilizado com os objetivos determinados.

Mas é importante ressaltar que o simples fato de brincar enquanto está aprendendo, não assegura que de fato ocorrerá um aprendizado, assim como alguns momentos destinados apenas à brincadeira livre, pode gerar conhecimento, por isso na alfabetização é importante existir espaço para a sistematização do conhecimento. Sendo assim, é importante discutirmos sobre a visão que os professores têm em relação ao uso do jogo como recurso didático e como ele é integrado ou não nas suas vivências.

Quanto aos jogos utilizados com suas turmas, os professores citaram diversos, ao todo foram 46 jogos, dentre eles estavam jogos didáticos, jogos recreativos e jogos que resgatam a cultura popular brasileira, optamos por destacar os jogos que mais se destacaram, explanado na tabela a seguir:

Jogo	Quantidade de vezes citado
Jogos com rimas	7
Bingo com sílabas	3
Bingo com letras	3
Caça-palavras	3
Jogo da memória	3
Palavras dentro de palavras	3
Sons das letras	2
Jogo das sílabas	2
caça-rimas	2

Os jogos citados pelos professores, com exceção do jogo da memória - visto que não ficou claro qual seria a proposta desse jogo-, apontam uma intencionalidade pedagógica, com objetivos que podem auxiliar os alunos na apropriação do sistema de escrita alfabética, passando pelo trabalho de consciência fonológica, compreensão do SEA e consolidação das relações grafofônicas.

Alguns jogos destacados na tabela estão presentes nos almanaques de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada, dentre eles estão o caça-palavras que aparece 6 vezes no almanaque de alfabetização do 1º ano, o jogo da memória, que tem como título memória dos

animais, contendo cartas com imagens de animais e outras cartas com seus nomes, objetiva trabalhar o reconhecimento oral e escrito de palavras e imagens, presente no almanaque de alfabetização do 2º ano (Pernambuco, 2018, p.113).

O trabalho com rimas se destacou por ser citado em 2 dos jogos que mais foram apontados pelos professores, onde foram trazidos de modo mais geral, citado 7 vezes como jogos com rimas e especificamente outros citaram o caça-rimas que expressa mais objetivamente como funcionava o uso das rimas nos jogos. É possível perceber que alguns docentes utilizam jogos presentes nos almanaques, nos deixando também uma outra evidência, a de que os jogos presentes no almanaque apresentam elementos/objetivos que se assemelham com alguns jogos que são utilizados pelos professores com sua turma, portanto, fica explícito a semelhança da proposta dos materiais do programa com a realidade vivenciada no cotidiano escolar por professores pernambucanos com suas turmas.

Ao analisar alguns jogos presentes nos almanaques e o manual dos professores também ofertado por eles, constatamos que a partir dos elementos explanados, os jogos presentes nesse material possuem características de jogos didáticos, que ficam explícitos nos manuais dos professores na área destinada a orientações sobre a coletânea de atividades, onde os objetivos didáticos de cada jogo são listados, como explica o documento:

A primeira parte do material do aluno é composta pelo Almanaque. Ele tem como eixo central, na sua organização, aspectos culturais e geográficos do estado de Pernambuco. Apresenta jogos e brincadeiras com foco em diversos componentes curriculares, além de diversos gêneros textuais que podem, em seu conjunto, favorecer um trabalho interdisciplinar (Pernambuco, 2018, p.4)

Portanto, podemos compreender que alguns jogos deixam mais explícitos do que outros os seus objetivos didáticos, mas que no ambiente escolar, todos acabam tendo uma intencionalidade pedagógica. O Programa Criança Alfabetizada tem como principal objetivo proporcionar que os estudantes pernambucanos estejam alfabetizados ao final do 2º ano do ensino fundamental, consequentemente seus jogos possuem objetivos didáticos que favoreçam o processo de alfabetização e letramento, por isso possuem elementos que sobretudo, trabalham a apropriação do sistema de escrita alfabética, a consciência fonológica, e as relações grafofônicas, exploradas a partir de características linguísticas que envolvem o social, a realidade dos alunos.

4.2.1 Percepção dos professores sobre o uso dos jogos no Processo de alfabetização e os tipos de jogos usados.

Tendo em vista que o programa é destinado para todas cidades pernambucanas, agora analisaremos como e se esses jogos são utilizados com turmas do 1º e 2º ano no estado. Quando perguntado se os professores conheciam o programa, 21 afirmaram que sim, representando mais de 90% dos participantes, onde apenas 2 afirmaram que ainda não conheciam o Programa Criança Alfabetizada. Porém, quando questionados se utilizavam os jogos presentes no almanaque, 18 professores informaram que utilizam os jogos com suas turmas e apenas 5 informaram que não fazem a utilização, dentre eles estavam representantes das cidades de Itaíba, Paulista, Recife e Jaboatão.

Algumas professoras apesar de fazer pontuações positivas sobre os jogos, citaram suas dificuldades em conseguir fazer o uso do material com suas turmas, ocasionando na não utilização dos jogos, como aponta Heloísa, professora do 2º ano na rede de Jaboatão dos Guararapes:

O material de apoio é bom, cada aluno possui o seu, o que ajuda na questão da confecção dos materiais (jogos) porém o recurso chegou na escola tarde, já no fim do 2º bimestre, ainda não consegui usar, não existiu nenhum tipo de formação para ensinar e conduzir os profissionais a como utilizar o livro e seus recursos, acredito que vá utilizar depois do recesso.

A não utilização do material, também é citada por Maria Alice, professora do 2º ano no mesmo município, que afirma: “São ótimos, porém ainda não usei com meus alunos. Pretendo usar a partir do 3º bimestre”. Já a professora Helena, que atua nas redes de Recife e Jaboatão apontou que não conhece e portanto não utiliza os jogos dos programa, enfatizou que isso ocorreu em decorrência do atraso da chegada de material nas escolas que atua e também na falta de formação, que deveria ocorrer dentro da carga horária prevista, como afirma:

Como dificuldade aponto a ausência de uma formação dentro da grade de formações obrigatórias da rede para apresentar o material e algumas sugestões de uso. Foram ofertadas formações fora da CH do professor com incentivos financeiros para participar alguns dias aos sábados.

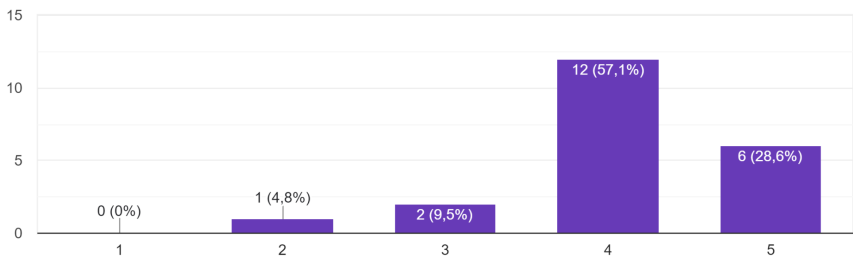
A fala das professoras causa estranhamento, visto que, desde 2019 acontece no Estado de Pernambuco formações contínuas relativas ao Programa Criança Alfabetizada, inclusive no ano de 2019 o material foi apresentado aos professores, até a presente data as formações continuam em todos os municípios do estado, sendo ininterruptas até durante o período de

isolamento social ocasionado pela pandemia, iniciada em maio de 2020 por conta da COVID-19. Durante os 5 anos de existência, o programa que tem a formação continuada de professores como um dos seus eixos transversais de educação, já realizou formação continuada para mais de 20.365 professores do ensino fundamental no estado (PERNAMBUCO, 2024).

A tabela a seguir explana a avaliação docente dos jogos presentes nos almanaques:

Figura 3: Escala linear sobre os jogos do Programa Criança Alfabetizada

Sabendo que o número 1 corresponde à péssimo e 5 corresponde à excelente. O que você acha dos jogos presentes no almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada?
21 respostas



Fonte: A autora (2024)

Analisando a tabela, podemos observar que dos professores já conhecem os jogos investigados, a maioria considera que são bons (cerca de 57,1%) ou excelentes (cerca de 28,6%). As principais justificativas utilizadas pelos professores que consideraram os jogos do programa excelente, podem ser explanada em algumas falas, como a da professora Alana: “São muito bons, por que além de oportunizar às crianças o brincar, ele faz com que a criança aprenda e entenda que está aprendendo. Oportunizam descobertas também”. Arthur e Eloá enfatizaram que os jogos oferecem um bom suporte para alfabetizar melhor e aprimorar o aprendizado, já Maitê e Mirella apontaram que os jogos são de fácil entendimento, possuindo regras fáceis.

Podemos observar uma singularidade na percepção docente que elogiam os materiais, enfatizando o ato de brincar enquanto aprende e aprender enquanto brinca, aprimorando o aprendizado e ofertando um valor significativo em quesito de suporte para o processo de alfabetização, apresentando fácil utilização e entendimento.

Percepções que também vai de encontro às justificativas apontadas por professores que consideram os jogos regulares, apontaram que o jogos são muito bons, auxilia principalmente na interação, as ilustrações auxiliam na aprendizagem, possibilitando o manuseio de recursos e fixação de conteúdos previstos, os jogos também auxiliam para a consciência fonológica, contribuindo para a alfabetização e letramento.

Já as avaliações mais negativas que avaliam os jogos como péssimos, ruins ou regular, tem como principais justificativas a falta de formações voltadas para a utilização dos jogos

com as turmas, como aponta Manuela:, professora do 1º ano na rede de Paulista: “ Precisa ter formação para saber desenvolver as atividades corretas”. Do ponto de vista da professora, a presença de formações direcionadas para tratar como deve ocorrer o uso com as turmas, deveria ser algo mais presente, que lhe auxiliaria nesse processo. Também foi apontado justificativa sobre a da forma como o material está organizado/ elaborado, como aponta Dominic, professora do 2º ano na rede de Camaragibe: “ Poderia ser melhor elaborado e o material já pronto e recortado e de melhor qualidade”.

Alguns professores discutindo como utilizam os jogos com suas turmas, acabara informando que o uso ocorre principalmente em grupos, 4 professores informaram que também utilizam em duplas e outros 3 informaram que utilizam também individualmente, a utilização dos jogos em grupos já é uma indicação e regra feita para a utilização de alguns jogos dos almanaques. Maitê, professora do 2º ano, trouxe em sua fala elementos interessantes em relação ao uso com sua turma: “Utilizei o quebra cabeça de parlendas ... A atividade foi feita em grupos 4 alunos com níveis diferentes, então, um aluno ajudou o outro para a construção correta da parlenda”.

Podemos observar que o elemento importante é justamente o trabalho em equipe, como o exemplo citado acima, quando trabalham em pares ou grupos, os alunos têm a oportunidade de compartilharem seus questionamentos, suas hipóteses de escrita/leitura e se auxiliarem na construção da aprendizagem, quando trabalham em conjunto, ainda que haja uma disputa ou rivalidade às vezes, os alunos se sentem mais envolvidos e pertencentes ao momento, encarando o jogo como um momento prazeroso e de brincadeira com os seus colegas, onde brincam enquanto aprendem e também aprendem enquanto brincam, tornando-se coautores do conhecimento que estão construindo juntos e o professor mediador entre a esfera lúdica da brincadeira e a pedagógica, com objetivos didáticos.

Dentre alguns exemplos de uso dos jogos, foram apontados pelos professores o uso dos jogos para trabalhar a interdisciplinaridade, leitura de palavras, ditado de imagens, formação de sílabas e palavras, cartelas de sílabas, reflexão da SEA (sistema de escrita alfabética), utilizado também para complementar conteúdos já estudados, formulação de frases e palavras, identificação dos fonemas, para o ensino da leitura e escrita, apontado também para apropriação de conteúdos previstos nas disciplinas de língua portuguesa e matemática.

Alguns professores ainda explanaram explicitamente o nome de alguns jogos presentes na coletânea de atividades dos almanaques que são ou já foram utilizados com suas respectivas turmas, como exposto na tabela a seguir:

Nome do Jogo	Almanaque
baralho das letras	Almanaque ilustrado de alfabetização - Ano 2
quebra-cabeça das parlendas	Almanaque ilustrado de alfabetização - Ano 2
memória dos animais	Almanaque ilustrado de alfabetização - Ano 2
Com que letra começa?	Almanaque ilustrado de alfabetização - Ano 1
Seu rei mandou achar	Almanaque ilustrado de alfabetização - Ano 1
Trilha animada	Almanaque ilustrado de alfabetização - Ano 1

4.3 Limites e possibilidades de uso dos jogos presentes no almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada com turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental em Pernambuco

As principais possibilidades de uso apontadas pelo professores foram o uso dos jogos para trabalhar a interdisciplinaridade, leitura de palavras, ditado de imagens, formação de sílabas e palavras, cartelas de sílabas, reflexão da SEA (sistema de escrita alfabética), utilizado também para complementar conteúdos já estudados, formulação de frases e palavras, identificação dos fonemas, para o ensino da leitura e escrita, apontado também para apropriação de conteúdos previstos nas disciplinas de língua portuguesa e matemática.

Como discutimos na seção anterior, os jogos são explorados de diversas formas pelas turmas, podendo ser utilizadas em diversas situações e possibilidades, porém através das falas docente, ficou explícito que dentre as diversas funções que são utilizados, se destaca o uso dos jogos do programa principalmente em situações de trabalho com a consciência fonológica, vivências que exploram a relação entre fonemas e grafemas, estudando a estrutura das palavras, onde constatamos principalmente a possibilidade do trabalho em grupo para que os alunos se auxiliem na construção de conhecimento.

Apesar de alguns professores alegaram não possuir dificuldades quanto ao uso dos jogos com suas turmas, existe algumas dificuldades recorrentes apontadas que gostaríamos de discutir, a primeira delas é a falta de formação destinada aos professores com foco no programa, essa é uma crítica recorrente, que foi explanada por 4 professoras de cidades diferentes, sendo elas Camaragibe, Jaboatão, Recife e Paulista. Porém, como já citado

anteriormente, as formações ocorrem todos os anos em toda região pernambucana, logo por algum motivo desconhecido, os professores podem não ter participado das formações quando elas ocorreram.

Outra dificuldade apontada por uma professora da rede de Olinda é a chegada tardia dos almanaques nas escolas que comprometeram o uso e aproveitamento do material com sua turma, tendo que atrelar o uso com as outras demandas previstas pelo seu planejamento com a turma, uma dificuldade ainda maior enfrentada é a insuficiência de materiais para todos os alunos da turma, também apontada como um dos motivos pela não utilização do almanaque com sua turma. Apesar de essa ser uma demanda importante e que precisa ser enfatizada, não podemos generalizar como uma dificuldade geral, tendo em vista que não é uma demanda citada por outros professores.

A falta de jogos destinados para crianças ainda em processo de alfabetização inicial, é uma dificuldade apontada por professores de três cidades diferentes, tendo que lidar com a heterogeneidade em sala de aula, com alunos em diversos níveis de alfabetização, apontam que alguns jogos estão fora da realidade de alguns alunos, o que inviabiliza a utilização ou acaba ocasionando a realização de adaptações ou substituições de regras para poder agregar a participação de todos os alunos.

A fala das docentes nos leva a questionar o que elas chamam de jogos para crianças em processos iniciais de alfabetização, visto que, os jogos de consciência fonológica são usados desde a educação infantil e esses jogos estão presentes nos Almanaxes.

Apesar de alguns professores apontarem que o fato dos jogos serem de recortar e colar, pelo menos a grande maioria, é um fator positivo para o desenvolvimento da coordenação motora, essa é uma das principais queixas trazidas por mais de um terço dos professores, que informaram que por os alunos terem vindo recentemente da educação infantil, ainda estão desenvolvendo a coordenação motora, e como os jogos tem muitas peças, e algumas delas muito pequenas, às vezes os alunos cortam errado ou acabam perdendo,

A maior dificuldade encontrada por parte dos professores para a utilização dos jogos é está relacionada às questões que envolvem a estrutura física dos jogos e a qualidade que o material tem quesitos de resistência, por serem de papel, os jogos se perdem ou rasgam com facilidade, além de serem muito grande, de modo geral a dinâmica de tempo e de organização para montar os jogos, acaba limitando o uso, por demandar muito tempo, preparação e mão de obra por parte das turmas, como afirma a professora Sofia: “ é difícil de usar nas salas com ventiladores ligados. Eles também se deterioram com facilidade. O grande número de sílabas de um dos jogos também deixa um pouco difícil para utilizar durante as aulas”.

Evidenciam ainda o uso de algumas linguagem tratadas no almanaque, o tipo de letra utilizada, o tamanho de algumas peças, a grande quantidade de peças que precisam ser recortadas e a espessura do papel que se rompe facilmente. Fica explícito que as maiores críticas abordadas envolvem a materialidade do almanaque e não seus quesitos qualitativos enquanto ao uso, por isso alguns professores trouxeram algumas sugestões, sendo elas a possibilidade de algumas matérias dos jogos já chegarem prontas no ambiente escolar e a possibilidade de ter partes dos jogos que não precisasse recortar, mas apenas destacar, para que facilitasse o uso, gerando também otimização de tempo na construção dos jogos.

5. Considerações Finais

Portanto, podemos constatar que os jogos presentes nos almanaques ilustrados de alfabetização propostos pelo Programa Criança Alfabetizada são utilizados por professores com turmas no ciclo de alfabetização no estado de Pernambuco. Concluindo também que os professores possuem uma visão positiva em relação ao uso de jogos didáticos durante o processo de alfabetização, ocupando uma posição significativa no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, sendo utilizados principalmente em momentos semanais com as turmas

Constatamos ainda que os jogos utilizados pelos professores se assemelham com a proposta dos jogos presentes nos almanaques, onde 2 dos jogos apontados como mais utilizados, estão presente nos almanaques, além da presença de jogos que trabalham com o uso de rimas que ganharam enfoque na fala dos professores, e estão presentes em uma parte significativa dos jogos presente na coletânea de atividades do programa, certificando que em partes a realidade do que é proposto pelo programa e do que é vivenciado na escola pública se aproximam.

De modo geral, a grande maioria dos professores gostam dos jogos propostos pelo programa e fazem uso com suas turmas, como foi apontado anteriormente. Consideramos importante levar em consideração as críticas trazidas pelos professores quanto à estrutura física dos jogos e ressaltamos a relevância de haver uma revisão quanto a estrutura gráfica física do material, como apontado pelos professores.

Consideramos importante iniciativas públicas voltadas para a área de alfabetização, compreendemos a relevância de programas como o criança alfabetizada, que possuindo uma abordagem construtivista, visa proporcionar experiências que estejam atreladas ao social das

criança de diversas formas, com uma abordagem lúdica, que pretende auxiliar no processo de alfabetização de forma significativa.

Por fim, ressaltamos a relevância dessa pesquisa, tendo em vista que por ser um programa relativamente novo, existem poucos estudos sobre o seu funcionamento, portanto, consideramos relevante investigar sobre os programas propostos para a educação pública, seus objetivos na teoria e as vivências realizadas na prática no ambiente escolar.

Referências

ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. Conceituando alfabetização e letramento. In: SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia (Orgs.). Alfabetização e letramento: conceitos e relações. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p.11-21. Disponível em: [Alfabetização e letramento: conceitos e relações](#). Acesso em: 29 de Dez. 2023.

ALVES, Thairara Gonçalves. SOARES, Hellen Conceição Cardoso Soares. **Estratégias de alfabetização a serem desenvolvidas com os alunos de 1º e 2º ano do ensino fundamental I**. Faculdade Atenas, 2019. Disponível em: http://www.atenas.edu.br/uniatenas/assets/files/magazines/7_ESTRATEGIAS_DE_ALFABETIZACAO_A_SEREM_DESENVOLVIDAS_COM_OS_ALUNOS_DE_1_E_2_ANO_DO_ENSINO_FUNDAMENTAL_I.pdf. Acesso em: 29 de Dez. 2023.

ARAÚJO, Renan *et al.* **As reformas do ensino no Brasil e a educação como contingência**. Uberaba: Cadernos CIMEAC - UFTM, v. 12, n. 1, 2022. Disponível em: [As reformas do ensino no brasil e a educação como contingência | Cadernos CIMEAC](#). Acesso em: 29 de Dez. 2023.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves. et al (Orgs.). Jogos de Alfabetização. Brasília/Recife: Ministério da Educação/UFPE-CEEL, 2009.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em: 29 de Dez. 2023.

GIL, Antônio Carlos. Métodos e técnicas de pesquisa social. 5. ed. São Paulo: Atlas, 1999.

ELETA, de Carvalho Freire; TELES, Rosinalda Aurora de Melo (org.). **Jogos no ciclo de alfabetização: Ludicidade, movimento e imaginação na alfabetização do olhar**. Recife: Editora UFPE, 2021. p.6-15. Disponível em: [Jogos no Ciclo de Alfabetização: ludicidade, movimento e imaginação na alfabetização do olhar | Editora UFPE](#). Acesso em: 29 de Dez. 2023.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, A.; ALBUQUERQUE, E.; LEAL, T. F. (orgs.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p.111-131. Disponível em: <https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/20.pdf>. Acesso em: 29 de Dez. 2023.

PERNAMBUCO. **Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco premia as 50**

melhores escolas no Prêmio Escola Destaque do Programa Criança Alfabetizada.

[Recife]: Secretaria de Educação e Esportes de Pernambuco. 10 Ago. 2024. Disponível em: <https://portal.educacao.pe.gov.br/secretaria-de-educacao-e-esportes-de-pernambuco-premio-a-as-50-melhores-escolas-no-premio-escola-destaque-do-programa-crianca-alfabetizada/>. Acesso em: 27 de Set. 2024.

GALVÃO, Andréa; LEAL, Telma F. Há lugar ainda para métodos de alfabetização? Conversa com professores (as). In: MORAIS, Arthur G. de; ALBUQUERQUE, Eliana B. C e; LEAL, Telma F (orgs) Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. -Belo Horizonte: Autêntica, 2005. p.11-28. Disponível em: [Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética](#) . Acesso em: 29 de Dez. 2023.

GONÇALVES, Islayne Barbosa de Sá. Programa Criança Alfabetizada: concepções teóricas e orientações metodológicas para o ensino/aprendizagem da leitura e da escrita. 2021. 214 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós Graduação em Educação Contemporânea, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/40585>. Acesso em: 29 de Dez. 2023.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges; LEITE, Tânia Maria Rios. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, A.; ALBUQUERQUE, E.; LEAL, T. F. (orgs.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p.111-131. Disponível em: <https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/20.pdf> . Acesso em: 29 de Dez. 2023.

LOPES. Loyane Caldas. O uso de recursos didáticos na motivação da aprendizagem em ciências. 2019. 30 f. TCC (graduação) - Curso de Licenciatura em Ciências Naturais, Universidade de Brasília. Planaltina, DF, 2019. Disponível em: https://bdm.unb.br/bitstream/10483/26811/1/2019_LoyaneCaldasLopes_tcc.pdf . Acesso em: 15 de Ago. 2024.

PERNAMBUCO. Almanaque Ilustrado de alfabetização: ano 1: manual do professor/ Secretaria de Educação e Esportes. Recife: A secretaria, 2018a.

SILVA, Danúbia da; NASCIMENTO, Jéssica de Oliveira. **Práticas de leitura na alfabetização: O que fazem as professoras e o que dizem as crianças**. Orientador: Andréa Tereza Brito Ferreira. 2016. 37 f. TCC (graduação) - Curso de pedagogia, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://www.ufpe.br/documents/39399/2404382/SILVA%3B+NASCIMENTO%3B+FERREIRA+-+2016.2.pdf/e0787268-9370-4aa8-8558-3fc6f413c338> . Acesso em: 20 de Março de 2024.

SILVA, Carine Nascimento da. **A importância do professor mediador** na alfabetização e **letramento da educação básica**. REVISTA GEDECON, v. 8, n.1, Cruz Alta: Unicruz, 2020. p.150-162. Disponível em: <https://revistaeletronica.unicruz.edu.br/index.php/gedecon/article/view/183> . Acesso em: 29 de Dez. 2023.

SILVEIRA, D. T; CÓRDOVA, F. P. A pesquisa científica. **Métodos de pesquisa**. Porto Alegre: UFRGS, p.31-41, 2009.

SOARES, Edenice Cavalcanti; VIEIRA, Erika Souza; LEAL, Telma Ferraz. Alfabetização de crianças e uso de obras complementares: Recursos didáticos em discussão. In: SILVA, Leila Nascimento da; MONTEIRO, Roselma da Silva ; PEREIRA, Sônia Virginia Martins. (org.). **Reflexões sobre fazeres em educação**. Recife: Editora UFPE, 2022. p. 65-95. Disponível em: [Reflexões sobre fazeres em alfabetização | Editora UFPE](#). Acesso em: 29 de Dez. 2023.

Souza, Aline Gomes de. Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino. / Aline Gomes de Souza. – 2020. Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal de Pernambuco, CAA, Educação Contemporânea, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/bitstream/123456789/40002/1/DISSERTA%C3%87%C3%83O%20Aline%20Gomes%20de%20Souza.pdf>. Acesso em: 27 de Ago. 2024.

SOUZA, Suely Maria de.; ARAÚJO, Jaciane Alves de.; SILVA, Leila Nascimento da. Os recursos a serviço da tarefa de alfabetizar. In: SILVA, Leila Nascimento da; MONTEIRO, Roselma da Silva ; PEREIRA, Sônia Virginia Martins. (org.). **Reflexões sobre fazeres em educação**. Recife: Editora UFPE, 2022. p. 116 - 145. Disponível em: [Reflexões sobre fazeres em alfabetização | Editora UFPE](#). Acesso em: 29 de Dez. 2023

Apêndices

Apêndices 1 - Questões do formulário de pesquisa acerca do uso dos jogos do almanaque de alfabetização do Programa Criança Alfabetizada com turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental em Pernambuco

 **QUESTÕES DO FORMULÁRIO RESPONDIDO PELOS PROFESSORES DURANT...**