

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA**

LEILANE MAYRA NOGUEIRA ROCHA

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

**MARABÁ-PA
2023**

LEILANE MAYRA NOGUEIRA ROCHA

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Faculdade de Ciência da Educação, do Instituto de Ciências Humanas, da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, como requisito obrigatório para obtenção do grau de Licenciatura Plena em Pedagogia.

Orientadora: Prof^ª. Ma. Vanja Elizabeth Sousa Costa

**MARABÁ-PA
2023**

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará
Biblioteca Setorial Josineide da Silva Tavares

R672j Rocha, Leilane Mayra Nogueira
Os jogos pedagógicos como estratégia de ensino no processo de alfabetização e letramento / Leilane Mayra Nogueira Rocha. — 2023.
28 f. : il.color.

Orientador (a): Vanja Elizabeth Sousa Costa.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) - Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, Campus Universitário de Marabá, Instituto de Ciências Humanas, Faculdade de Ciências da Educação, Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, Marabá, 2023.

1. Alfabetização. 2. letramento. 3. Jogos educativos. 4. Prática de ensino. 5. Aprendizagem. I. Costa, Vanja Elizabeth Sousa, orient. II. Título.

CDD: 22. ed. 372.6

Elaborado por Miriam Alves de Oliveira – CRB2/583

LEILANE MAYRA NOGUEIRA ROCHA

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NO PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado a
Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará –
UNIFESSPA, Campus de Marabá, como requisito
parcial para obtenção do grau de Licenciatura Plena
em Pedagogia.

Data de aprovação: Marabá (PA), 16 de agosto de 2023

BANCA EXAMINADORA

Prof^ª. Ma. Vanja Elizabeth Sousa Costa
(Orientadora) - FACED/UNIFESSPA

Profa. Dra. Teresinha Pereira Cavalcante
(Membro) - FACED/UNIFESSPA

Prof^º. Dr. Cloves Barbosa
(Membro)

AGRADECIMENTOS

Agradeço em primeiro lugar a minha mãe Iva que, em meio as dificuldades que a vida trouxe, jamais deixou de me apoiar emocionalmente e financeiramente. Uma mulher batalhadora que me inspira a ser forte, justa e dedicada.

Agradeço à minha irmã Mayara, uma das pessoas mais inteligentes que eu conheço, que sempre foi um exemplo de determinação e me ensinou a correr atrás dos meus sonhos mesmo que pareçam distante, seguindo um passo de cada vez, sem pular etapas ou deixar que as mazelas do caminho me desanimem.

À minha namorada Marianne que é o meu porto seguro e meu lugar de descanso. Me faz enxergar a vida com otimismo, me faz ter confiança em mim mesma e sempre me acolhe nos dias mais tenebrosos e frios, trazendo a luz e o calor para que eu me sinta bem e confortável. Agradeço, além disso, por me motivar a estudar, por muitas vezes estudar comigo e por acreditar no melhor de mim.

Às meninas mais perfeitas da Pedagogia da turma de 2019, Débora de Castro, Lara Luz e Vitória Santos, que além de estarmos juntas em todos os momentos, foram essenciais na minha jornada acadêmica do início ao fim, cada uma com suas características específicas que juntas me trazem alegria em meio a desmotivação, levantam meu astral mesmo em dias de choro e não me deixaram desistir, “make love”, sempre estarão na minha vida.

À minha chefe Roberta que muito me ensina durante a nossa convivência e me acolheu de braços abertos, colaborando na minha formação profissional e pessoal também. Às colegas de estágio que compartilham comigo as experiências da vida acadêmica e profissional.

Agradeço aos professores que me formaram e me ensinaram que a pedagogia vai além de dar aulas em escolas, ela forma pessoas, transforma vidas e que devemos olhar as pessoas além do exterior pois cada uma carrega uma luta, uma história e uma cultura a ser respeitada.

À escola Salomé Carvalho que me recebeu e os alunos da turma do 1º ano do ensino fundamental, que participaram dessa pesquisa e contribuíram grandemente com a minha visão sobre o ensino-aprendizagem.

À minha grandíssima orientadora professora Vanja Elizabeth Sousa Costa que me recebeu de braços abertos e me guiou para que eu desse o melhor mim, sempre me motivando a melhorar na escrita e nas leituras e me respondendo mesmo em dias cheios e de muita correria.

“Ensino porque busco, porque indaguei, porque indago e me indago. Pesquiso para constatar, constatando, intervenho, intervindo educo e me educo. Pesquiso para conhecer o que ainda não conheço e comunicar ou anunciar a novidade”.

(Paulo Freire, 1996, p. 16)

OS JOGOS PEDAGÓGICOS COMO ESTRATÉGIA DE ENSINO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Leilane Mayra Nogueira Rocha¹

Vanja Elizabeth Sousa Costa²

Tendo em vista que quanto mais o aluno tem o prazer de realizar as atividades mais a aprendizagem se transforma em uma aprendizagem significativa, podemos dizer que praticar os jogos pedagógicos e ter clareza dos conhecimentos prévios dos alunos pode ser uma estratégia para que tenham cada vez mais prazer e motivação durante o processo de alfabetização e letramento. Este Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo analisar a contribuição dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento, levando em consideração a Meta 5 do Plano Nacional de Educação (2014-2024), que propõe a alfabetização e letramento até o 3º ano do Ensino Fundamental. Como procedimentos metodológicos relacionamos as observações e aplicações dos jogos pedagógicos realizadas em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Marabá/PA com as literaturas da área Piaget (1975) Tizuko Kishimoto (1994), Magda Soares (2020), dentre outros autores, além dos documentos da área relacionados a temática. Como resultados observamos que os jogos podem ser usados pela professora para explorar caminhos no âmbito da alfabetização e do letramento. Entretanto, percebemos que a prática pedagógica da professora em questão ainda prioriza mais o “passar o conteúdo”, deixando de lado as possibilidades e os caminhos que o lúdico traz no processo de alfabetização e letramento das crianças nessa fase de aprendizagem. Afirmamos também a importância crucial da ressignificação do contexto das aulas através dos jogos pedagógicos, dado o aumento do interesse das crianças para os jogos pedagógicos apresentados, visto que cada vez mais elas estão imersas no mundo digital e distanciam-se dos jogos pedagógicos que trabalham o raciocínio lógico com caráter significativo para a alfabetização e letramento.

Palavras-chave: Alfabetização e Letramento. Jogos Pedagógicos. Lúdico. Práticas Pedagógicas.

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará – UNIFESSPA E-mail: maynogr@unifesspa.edu.br

² Orientadora: Professora Ma. Vanja Elizabeth Sousa Costa/Faculdade de Ciências da Educação – UNIFESSPA/E-mail: vanja@unifesspa.edu.br

THE PEDAGOGICAL GAMES AS A TEACHING STRATEGY IN THE PROCESS OF LITERACY AND LITERACY

Bearing in mind that much more the student enjoys carrying out the activities, more it becomes meaningful learning, we can say that practicing pedagogical games and being clear about the students' previous knowledge can be a strategy so that there are more and more pleasure and motivation during the literacy process. This Final Paper had as aim to analyze the contribution of pedagogical games to the development of the literacy and literacy process, taking into account the goal 5 of the National Education Plan (2014-2024), which proposes literacy and literacy until the 3rd year of the elementary school. As methodological procedures, we relate the observations and applications of pedagogical games carried out in a 1st grade elementary school class in a public school in Marabá/PA with the literatures in the area: Piaget (1975), Tizuko Kishimoto (1994) and Magda Soares (2020), beyond the area's documents related to the theme. As a result, we observed that games can be used by the teacher to explore paths in the literacy and literacy scope. However, we noticed that the teacher's pedagogical practice still prioritizes "passing on the content", leaving aside the possibilities and paths that ludic brings to the literacy and literacy acquisition process of children at this stage of learning. We also affirm the crucial importance of the resignification of the classes context through the pedagogical games, due children's increase interest in playful activities, since they are increasingly immersed in the digital world and distancing themselves from the assignments that work on logical reasoning with a significant character to literacy and literacy acquisition process.

Keywords: Literacy and Literacy. Pedagogical Games. Ludic. Pedagogical Practices.

LISTA DE SIGLAS

ANA	Avaliação Nacional da Alfabetização
BNCC	Base Nacional Comum Curricular
DCN	Diretrizes Curriculares Nacionais
EMEF	Escola Municipal de Ensino Fundamental
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
MEC	Ministério da Educação
PNE	Plano Nacional de Educação
RCNEI	Referencial Curricular Nacional da Educação Infantil
SAEB	Sistema de Avaliação da Educação Básica
SEMED	Secretaria Municipal de Educação
UNIFESSPA	Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO	10
2 METODOLOGIA.....	11
3 O PLANO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (2014-2024).....	12
3.1 Os jogos pedagógicos e a meta 5 do PNE (2014-2024).....	14
4 OS JOGOS PEDAGÓGICOS	15
5 RESULTADOS E DISCUSSÕES	19
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	23
7 REFERÊNCIAS	24
8 APÊNDICE	26
9 ANEXOS	27

1 INTRODUÇÃO

A educação é a base para o desenvolvimento de uma sociedade civilizada e próspera e, no Brasil, nas últimas três décadas o acesso às escolas cresceu significativamente devido as novas políticas públicas definidas para a educação e pelo direito de todas as crianças à educação escolar. Entretanto, a qualidade do serviço educacional precisa de enriquecimento no que se refere às práticas pedagógicas e a didática de ensino em sala de aula.

O Plano Nacional de Ensino 2014-2024 (PNE), estabelece metas e dispõe de diretrizes para a política educacional que objetivam o avanço da educação brasileira diminuindo a taxa de analfabetismo, valorizando os professores e aumentando os investimentos na educação. Para isso as vinte metas estabelecidas pelo PNE possuem nichos de atuação distintos visando um objetivo final: elevar o padrão da qualidade do ensino educacional básico e superior, incluindo os aspectos sociais e econômicos.

Dentre essas metas duas abordam o analfabetismo e uma delas traz a educação básica como alvo. A meta 5 do PNE (2014-2024) almejou a alfabetização dos alunos até, no máximo, o 3º ano do ensino fundamental, contudo, há pouco menos de um ano para o fim da vigência deste Plano e de acordo com o balanço feito anualmente pelo Direto Nacional pelo Direto à Educação para averiguar a situação do cumprimento das metas, foi observado que a porcentagem das crianças com proficiência plena ou adequada na leitura e escrita ainda estão abaixo do planejado para o fim desses 10 anos de vigência do PNE, cerca 31% na região Norte, enquanto no Sul é de 47,5%.

Em Marabá/PA, a Secretaria Municipal de Educação (SEMED) criou o Núcleo de Alfabetização com a meta de alfabetizar os alunos até os 7 anos de idade, sendo que esse processo se inicia desde os 5 anos de idade. Esse Núcleo de Alfabetização fez uma pesquisa com os professores da rede municipal para delimitar as áreas de atuação das formações pedagógicas para uma proposta que atenda todos os estudantes, nas zonas rurais e urbanas do município. Para isso, os professores um fazem diagnóstico dos alunos nas áreas de leitura, escrita e matemática visando um trabalho mais assertivo nas práticas de ensino. Isso indica que o município tem autonomia para criar as próprias metas, e por conhecer a própria realidade geográfica e cultural, colaborar com as escolas criando estratégias mais assertivas para o ensino.

Desse modo, o ensinar vai além dos conteúdos curriculares que a escola precisa seguir, sendo que no Ensino Fundamental – séries iniciais, é preciso pensar que o aluno está adquirindo experiências novas que colaboram com o seu conhecimento e moldam a sua personalidade a todo momento. É preciso considerar o desenvolvimento integral dos alunos sem deixar que a

pressão do sistema por resultados impeça uma aprendizagem prazerosa e que, esses alunos com faixa etária de 5 a 8 anos, não percam a oportunidade de vivenciarem atividades lúdicas visto que a etapa de transição da educação infantil para o ensino fundamental é um processo delicado e requer dos professores um olhar de sensibilidade.

Nesse sentido, nas seções que seguem, apresentamos uma discussão acerca do PNE, explanando o não cumprimento da Meta 5. Para discorrer sobre a alfabetização e letramento, foi estudado as autoras Magda Soares e Emília Ferreiro que são referências nessa área.

Esse estudo teve como objetivo analisar a contribuição dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento, levando em consideração a Meta 5 do Plano Nacional de Educação (2014-2024), que propõe a alfabetização e letramento até o 3º ano do Ensino Fundamental. Como procedimentos metodológicos relacionamos as observações e aplicações dos jogos pedagógicos realizadas em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública de Marabá/PA.

Além disso, discutimos os jogos pedagógicos como estratégia de ensino para auxiliar as práticas do professor diante do processo de alfabetização e letramento e como motivação para os alunos, que visa aumentar neles o interesse e o prazer de aprender utilizando atividades lúdicas que estejam inseridas no contexto das crianças para que elas possam compreender, internalizar e ressignificar aprendizagens.

2 METODOLOGIA

Esse estudo está classificado como estudo de caso por descrever um trabalho realizado especificamente no 1º ano do Ensino Fundamental em escola do município de Marabá-PA. Trabalhamos a partir de uma abordagem qualitativa por buscar compreender fenômenos estudados a partir da perspectiva dos participantes: alunos e professores. Utilizou-se a observação participante como técnica para buscar captar a diversidade de experiências e visões em relação ao tema pesquisado. A literatura foi um dos pilares desse estudo além dos documentos da área relacionados a temática.

Para isso, as observações dessa pesquisa foram realizadas no período de 2 semanas, no turno da manhã, na Escola Municipal de Ensino Fundamental Salomé Carvalho, no bairro Nova Marabá, em Marabá/PA e os participantes foram os alunos da turma do 1º ano do Ensino Fundamental, do turno manhã. Foram duas semanas de observação das aulas e 2 dias de atividades com os jogos pedagógicos, que foram: Bingo das Letras e Roleta Alfabética. A partir das observações e conversas com a professora o jogo foi elaborado para trabalhar o alfabeto,

formação de palavras e separação silábica.

3 O PLANO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (2014-2024)

O Plano Nacional de Educação, aprovado em 2014, tem vigência de dez anos e dispõe de diretrizes que apontam para o avanço da educação brasileira, desde a “[...] erradicação do analfabetismo [...]” à “[...] promoção dos princípios do respeito aos direitos humanos, à diversidade e a sustentabilidade socioambiental [...]” (BRASIL, Lei Nº 13.005, de 25 de junho de 2014.). Enquanto o PNE estava em processo de elaboração o índice de crianças que chegavam no 3º ano do Ensino Fundamental sem o domínio da leitura e da escrita, mesmo frequentando a escola, mantinha-se alto. Segundo dados do Centro Demográfico (2010) “15,2% das crianças brasileiras com 8 anos de idade que estavam cursando o ensino fundamental eram analfabetas”, uma das problemáticas a serem superadas pelo ideal do Plano.

As metas são divididas em grupos específicos, referentes a educação básica e superior, com compromissos de diminuir as desigualdades históricas do país, são eles: a garantia do direito a educação básica com qualidade; a redução das desigualdades e à valorização da diversidade; e a valorização dos profissionais da educação. Cada uma das metas tem suas estratégias específicas buscando o cumprimento pleno para que a educação brasileira se desprenda dos atrasos, superando também problemáticas deixadas pela Pandemia da COVID-19.

As 20 metas estabelecidas no PNE (2014-2024), precisam ser monitoradas para que possa ser feito um estudo, diante das informações coletadas, para fiscalizar a evolução do seu cumprimento. O site do PNE que, apesar de muitas vezes falhar por não disponibilizar os documentos por “inexistência do arquivo”, faz o detalhamento do cumprimento das metas pelo Mapa de Monitoramento do PNE, sendo que o MEC e o INEP são responsáveis por selecionar um conjunto de indicadores³ para realizar o monitoramento, os estudos e publicação das pesquisas específicas do Plano e da avaliação de políticas públicas educacionais.

Essa ação em conjunto busca facilitar as observações e estudos acerca do cumprimento da meta, isto é, cada meta é acompanhada especificamente por institutos que atendam às suas

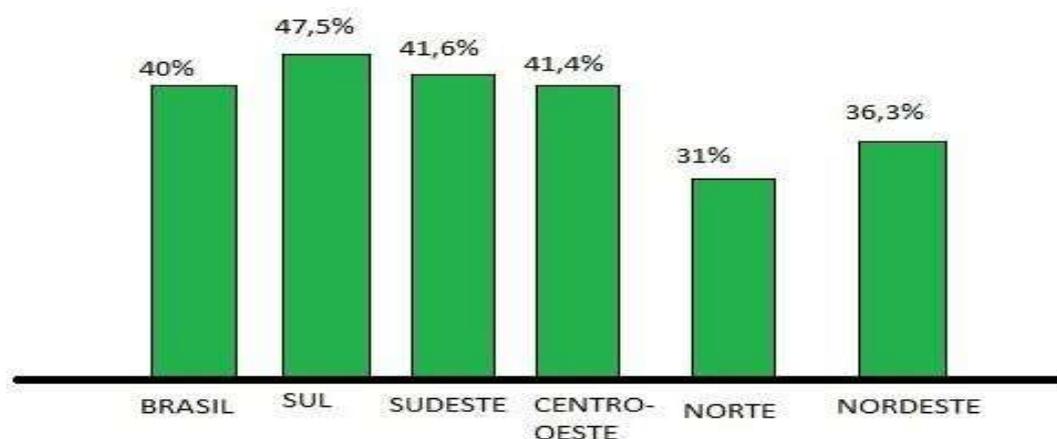
³ Esses indicadores estão publicados no documento Plano Nacional de Educação: Linha de Base, que discute os indicadores mais adequados para o monitoramento de cada meta. São desagregados pelas grandes regiões, sexo, cor/raça, local de residência e renda.

demandas. Um exemplo desse monitoramento foi que, nos primeiros anos de vigência do PNE (2014-2024), o INEP teve como recurso para os estudos os dados levantados pela ANA, que, a partir das aplicações das provas para todos os alunos do 3º ano do ensino fundamental, avaliou o nível de leitura, escrita, e matemática, e registrou os índices de alfabetização.

Contudo, com a descontinuidade da ANA coube ao SAEB, medir os níveis de alfabetização, agora com foco no 2º ano. O SAEB busca assegurar um monitoramento permanente, apesar do público-alvo agora ser diferente do estabelecido primeiramente pela Meta 5 – alunos até o 3º ano, e de acordo com o Relatório do 4º Ciclo de Monitoramento das Metas do PNE (2022), a avaliação do SAEB, garante que sejam construídas evidências sobre a evolução da alfabetização dos alunos.

Com isso, esta seção também se encarrega de fazer um levantamento das informações disponibilizadas acerca do cenário atual da Meta 5 para melhor visualização e reflexão sobre o planejamento dessas metas e se realmente colaboram com “[...] o rompimento de relações de dominação étnica, socioeconômica, étnico racial, de gênero, regional, linguística e religiosa [...]” como propõem as Diretrizes Curriculares Nacionais (2010, p.17). Os dados apresentados a seguir foram elaboradas a partir dos dados recolhidos no Relatório do 4º Ciclo de Monitoramento das Metas do PNE (2014-2024):

Figura 1: Gráfico acerca do nível de proficiência em leitura e escrita dos estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental



Fonte: Autora

O gráfico acima aborda dois pontos da cultura da educação brasileira: 1) a região Sul com os índices mais altos de proficiência em Língua Portuguesa; 2) a região Norte com o nível

mais baixo de leitura e escrita. Esses dados mostram que o Brasil ainda carrega marcas da precarização do ensino principalmente na região Norte e Nordeste do país, com destaque para o Pará e Maranhão com cerca de 11% dos alunos que não atendem às habilidades específicas da etapa escolar do 2º ano do Ensino Fundamental, sendo que o Paraná e Santa Catarina juntos tem cerca de 3% (SAEB, 2019).

As desigualdades sociais caminham juntas com as desigualdades de aprendizagem e não considerar o contexto específico de cada região do Brasil significa que não há um planejamento adequado para atender todo o território brasileiro, colaborando direta ou indiretamente com os fatores de desigualdade.

3.1 Os jogos pedagógicos e a meta 5 do PNE (2014-2024)

A Meta 5 propõe: “Alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do Ensino Fundamental” e dispõe de sete estratégias visando seu cumprimento integral. Atrelado a essa meta, temos as Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica de 2013 determinam que a alfabetização e letramento necessitam ser garantida nos primeiros três anos escolares. Nesse caso poderia também ser uma ação coletiva, pensando que ambas almejam a alfabetização plena dos alunos até o 3º ano do Ensino Fundamental.

Dentre as estratégias do PNE (2014-2024) para Meta 5 há o objetivo de desenvolver tecnologias e práticas pedagógicas que se diferencie das usuais visando a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem das crianças de forma efetiva. Partindo desse objetivo os jogos pedagógicos são estratégias, apoios e ferramentas de auxílio para os professores e não anulam a parte teórica, haja vista que poderão ser trabalhados como apoio para a alfabetização e letramento, incluindo nas brincadeiras as habilidades previstas para serem trabalhadas naquela etapa de ensino.

Os jogos pedagógicos que abordaremos será voltado para a leitura e escrita, pensando na diversidade de situações de aprendizagens com 1 material e pensando também em uma prática inovadora, conforme orienta as estratégias da Meta 5 quando diz que para ser efetivada é preciso:

[...] 5.3) selecionar, certificar e divulgar tecnologias educacionais para a alfabetização de crianças, assegurada a diversidade de métodos e propostas pedagógicas, bem como o acompanhamento dos resultados nos sistemas de ensino em que forem aplicadas, devendo ser disponibilizadas, preferencialmente, como recursos educacionais abertos;

5.4) fomentar o desenvolvimento de tecnologias educacionais e de práticas pedagógicas inovadoras que assegurem a alfabetização e favoreçam a melhoria do fluxo escolar e a aprendizagem dos (as) alunos (as), consideradas as diversas abordagens metodológicas e sua efetividade; (BRASIL. PNE, 2014).

Em visto disso, será contextualizado os jogos no âmbito pedagógico e discutido como poderá ser usado como estratégia de ensino diante do processo de alfabetização e letramento, visto umas das principais características do jogo pedagógico é a ampliação da didática do professor, podendo ser adaptado e adequado a diferentes situações de aprendizagens.

4. OS JOGOS PEDAGÓGICOS

Os jogos, as brincadeiras e os brinquedos são atividades distintas como nos mostra Kishimoto (2011) nos diz que o brincar está relacionado com a ação – colocar em prática as regras de um jogo; os brinquedos são objetos auxiliares que ajudam nas brincadeiras e representações sociais, uma forma de comunicação com o adulto; os jogos são um sistema linguístico, possui regras implícitas e explícitas e utilizam objetos.

Ao analisar os tipos de brincadeiras, na perspectiva de Kishimoto (2001), entende-se que o “brinquedo educativo (jogo educativo)” além de ser um instrumento para diversão e desenvolvimento da criança também educa e ensina, isto é, jogo educativo torna os momentos de brincadeira em situações de aprendizagens a partir do momento que se destina a ensinar as cores, as formas, compreensão de números e letras, noções de sequência lógica.

O jogo é importante na prática pedagógica por auxiliar na construção do conhecimento, além de ajudar no desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo, social e moral. Além disso, Piaget (1971), classifica três tipos de jogos durante as fases do desenvolvimento infantil. O primeiro é o jogo de exercício, entre 0 e 2 anos de idade, que opera durante o estágio sensório-motor, onde as ações da criança se transformam em jogos, que apesar de serem confundidas com o comportamento sensório-motor nada mais é que prazer funcional; nessa fase o jogo é assimilação da ação pelo prazer.

O segundo é o jogo simbólico, entre 2 e 7 anos de idade já no estágio pré-operatório; a criança consegue relacionar as brincadeiras com os acontecimentos do seu cotidiano e de acordo com a evolução da sua inteligência faz imitações, e em suma, no símbolo lúdico, a imitação não diz respeito ao objeto presente e sim ao objeto ausente, como diz Piaget (1964, p.78). No jogo simbólico a criança emprega significados distintos para ele. objetivo: uma caixa pode ser tanto um automóvel como uma casa ou um buraco.

O terceiro e último é jogo de regras, que começa na fase operatória concreta, iniciando

aos 7 anos de idade e continua até a fase adulta, tem como característica principal as regras, ao contrário dos anteriores que em suas essências eram por diversão. Nesse sentido percebe-se que os jogos estão presentes nas nossas vidas desde antes da fala, colaborando com o desenvolvimento cognitivo e social.

Partindo da perspectiva de Piaget (1975), o jogo simbólico, abordado anteriormente, seria o recurso que o professor poderia aplicar nas aulas para que o aluno possa relacionar com as situações reais. Para que isso ocorra o professor deve ter domínio do contexto social em que seus alunos estão e de seus gostos pessoais, pois – numa situação hipotética, quando a criança passa relacionar a letra A de avião (meio de transporte que nunca andou ou viu, mas que se costuma usar nas atividades) com A de abacate (sua fruta preferida que leva todos os dias para comer na escola) é que ocorre a internalização desse conceito.

Ter sensibilidade ao conviver com crianças de 5 a 8 anos faz diferença na vida dela, pois é “por meio das brincadeiras que a criança, explicitam as condições de vida a que são submetidas e seus anseios e desejos” (RCNEI, 1998, p. 21), e as brincadeiras fazem parte do educar porque colaboram com a felicidade e a saúde da criança.

A criança passa por estágios durante seu desenvolvimento e ao considerar essa mudança de estágios deve-se refletir acerca dos meios e materiais usados pelos professores da educação básica durante o processo de alfabetização e letramento; qual a melhor estratégia para motivar e estimular o interesse da criança durante a aprendizagem.

Contudo, sabemos que umas das propostas pedagógicas das DNC da Educação Infantil (2010) é a garantia do direito “à brincadeira, à convivência e à interação com outras crianças”, mas que ao passar para as séries iniciais do Ensino Fundamental a crianças vê-se acumulada de conteúdos e atividades que requerem prazos para serem feitas e muitas informações que sobrecarregam o aluno, porque o sistema educacional de ensino precisa de resultados para cumprimento de metas que estabelecidas que, aparentemente, não consideraram o contexto social dos alunos e das escolas: turmas com alunos de diferentes níveis de alfabetização, superlotação das salas de aula e falta de professores capacitados para a alfabetização e letramento por ausência de formação.

Além disso, o jogo pedagógico deve ter uma função educadora e precisa ser aplicado como objeto de desenvolvimento das capacidades que o professor precisa trabalhar com a turma pois, do modo que é trazido pelo RCNEI (1998), é no educar que está envolvida uma gama de situações de aprendizagens e faz-se necessário:

[...] propiciar situações de cuidados, brincadeiras e aprendizagens orientadas de forma integrada e que possam contribuir para o desenvolvimento das

capacidades infantis de relação interpessoal, de ser e estar com os outros em uma atitude básica de aceitação, respeito e confiança, e o acesso, pelas crianças, aos conhecimentos mais amplos da realidade social e cultural. Neste processo, a educação poderá auxiliar o desenvolvimento das capacidades de apropriação e conhecimento das potencialidades corporais, afetivas, emocionais, estéticas e éticas, na perspectiva de contribuir para a formação de crianças felizes e saudáveis (BRASIL. RCNEI, 1998, p.23).

Para isso deve ser pensado e planejado com cautela para que nenhum dos alunos se sinta de lado ou menos capazes de realizar determinadas atividades e por isso é importante conhecer o perfil de cada aluno e fazer com que eles se sintam inseridos na dinâmica.

Em vista disso, o suporte que os jogos pedagógicos podem dar ao professor durante o processo de aprendizagem é significativo pois as brincadeiras possibilitam descobertas tanto do professor quanto do aluno: o professor conhecendo os seus alunos e variando as práticas pedagógicas tornando-as mais adequadas para nível da turma e de cada aluno em suas particularidades; e as crianças usando diferentes linguagens e aprendendo enquanto brincam, dando novos significados as coisas reais.

Para utilizar o jogo pedagógico no processo de alfabetização e letramento é necessário incluí-lo ao plano de ensino para que faça parte do planejamento da aula e trabalhe os conteúdos programados, visando desenvolver as habilidades específicas de cada componente curricular, considerando que estão relacionadas a diferentes objetos de conhecimento. Na Língua Portuguesa do 1º ano 2º ano, por exemplo, os objetos de conhecimento se dividem entre “[...] construção do sistema alfabético e da ortografia [...], pontuação [...] e produção de texto oral e escrito [...]” (BNCC, 2017).

O uso dos jogos pedagógicos desperta nos alunos o interesse em realizar as atividades de forma lúdica. Por isso, com a finalidade do jogo bem definida, há aproveitamento na aprendizagem, bem como no ensino do conteúdo.

Nesse sentido, considerando o contexto social vivido e depois do tempo que passaram longe da escola, como os professores poderiam adaptar os jogos para instigar nos alunos a vontade e o prazer de aprender, para que assim possam ser alfabetizados? Qual estratégia seria usada para que fossem alfabetizados no tempo previsto pelo Plano Nacional de Educação, na Meta 5?

De acordo com a BNCC de 2017, é na educação infantil que os professores se encarregam dos objetivos de aprendizagem e dentre eles nos orienta a desenvolver a independência e confiança dos alunos, visto que a transição da educação infantil para o ensino fundamental é um processo delicado, sendo necessário que a criança supere os desafios dessa etapa. Para isso, o processo de alfabetização e letramento inicia nas situações de aprendizagens desenvolvidas desde a creche, nas situações lúdicas

desenvolvidas pelo professor, buscando a continuidade da aprendizagem.

Nas séries iniciais do ensino fundamental o professor aprofunda as competências da educação infantil, por isso consideramos que os jogos possibilitam a criação de diferentes situações de aprendizagem desde que o adulto faça relação do lúdico com a habilidade que pretende trabalhar com a criança.

Magda Soares (2020) na obra *Alfabetizar: toda criança pode aprender a ler e a escrever*, aponta que os jogos podem ser desenvolvidos como auxiliares no desenvolvimento de consciência grafo fonêmica, definida como a habilidade de associar figura palavra, letras e sílabas e fonemas e letras, isto é, a habilidade usada ao ler. A autora também discorre que por muito tempo a prioridade era o aprendizado do “sistema alfabético e ortografia da escrita” (Soares, 2020), e os professores se prendiam em métodos sintéticos e analíticos.

As práticas pedagógicas necessitam acompanhar a cultura das novas gerações com professores cientes daquilo que faz parte da vida das crianças, para que consigam relacionar o objeto de desejo dos alunos e ampliar a “dimensão educativa (Kishimoto, 1998). Por isso, ao adaptar uma temática de interesse das crianças com o conteúdo a ser trabalhado o professor consegue potencializar e explorar a construção do conhecimento da criança.

A criança como todo ser humano, é um sujeito social e histórico e faz parte de uma organização familiar que está inserida em uma sociedade, com uma determinada cultura, em um determinado momento histórico. O jogo pedagógico tem um papel importante no contexto escolar por motivar, estimular a curiosidade do aluno e o interesse em aprender, pois de acordo com Silveira (1998), “[...] o jogo, quando trabalhado de maneira pedagógica [...] contribui no desenvolvimento de uma aprendizagem significativa e na construção de novos conhecimentos”.

Dentro do contexto alfabetização e letramento há várias possibilidades de incluir os jogos e ao realizá-las a criança tem que sentir o prazer durante a execução dos jogos pedagógicos, “até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competência” (SILVEIRA, 1998).

Tendo em vista que quanto mais o aluno tem o prazer de realizar as atividades mais a aprendizagem se transforma em uma aprendizagem significativa, podemos dizer que explorar a ludicidade possibilita que o aluno relacione o que ele já conhece e tem domínio com novos

conhecimentos, pois é preciso basear os ensinamentos naquilo que a criança já sabe. Aubel (1968), destaca que a condição que mais influência na aprendizagem é o conhecimento prévio; superando ambiente adequado, professor capacitado e até mesmo os materiais adequados. Praticar os jogos pedagógicos e ter clareza dos conhecimentos prévios dos alunos pode ser um método usado para que os alunos tenham cada vez mais prazer e motivação.

Segundo Moreira (1982), na aprendizagem significativa os conhecimentos prévios adquirem novos significados e podem servir de “ideia-âncora para um novo conhecimento”, enriquecendo cada vez mais o saber do aluno. Para a aprendizagem ser significativa existem duas condições:

[...] a primeira condição implica 1) que o material de aprendizagem (livros, aulas, aplicativos), tenha significado lógico (isto é, seja relacionável de maneira não-arbitrária e não-literal a uma estrutura cognitiva apropriada e relevante) e 2) que o aprendiz tenha em sua estrutura cognitiva ideias-âncora relevantes com as quais esse material possa ser relacionado (p. 14).

Nesse sentido os jogos pedagógicos devem servir de estímulos para que o aluno tenha pré-disposição para aprender. Os materiais a serem elaborados devem fazer sentido com a realidade da turma, considerando que quem atribui o significado é o próprio aluno.

Considerando que os jogos auxiliam no crescimento mental e na construção da inteligência, e que na educação infantil os eixos norteadores devem ser as interações e as brincadeiras, ressaltamos a importância de usá-los como estratégia de ensino na leitura e na escrita, haja vista que, de acordo com RCNEI, os jogos didáticos, ou pedagógicos, facilitam no desenvolvimento dos conhecimentos, por ser uma atividade lúdica; é na brincadeira que as crianças transformam os conhecimentos prévios a partir da interação que têm com as outras pessoas.

O RCNEI visa contribuir com a qualidade das práticas pedagógicas e para isso nos traz referências e orientações pedagógicas para que o professor tenha autonomia de inovar nas aulas. As DCN para a Educação Básica (2010) estabelecem as metas para aprendizagem orientando as ações das instituições e na Educação Infantil os eixos norteadores devem ser as interações e as brincadeiras.

5 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Durante todo o percurso desta pesquisa quisemos dar ênfase na importância dos jogos e brincadeiras durante a aprendizagem das crianças, levando em consideração uma aprendizagem significativa, as condições de aprendizagem dos alunos, o contexto social e o prazer em aprender durante o processo de alfabetização e letramento.

Na Escola Municipal de Ensino Fundamental Salomé Carvalho, estavam matriculados no 1º ano do turno da manhã, vinte e seis alunos, que tinham idades entre 6 e 8 anos. Além da professora tinham mais duas estagiárias, uma tinha função de “auxiliar de alfabetização” e a outra acompanhante de uma aluna com necessidades educacionais especiais. A professora da turma estava como substituta e havia chegado na escola há pouco tempo, ainda estava se adaptando e conhecendo o contexto e a cultura da escola.

Na turma em questão enquanto alguns alunos estavam no nível de alfabetização silábico-alfabético – uma escrita com sílabas completas e outras incompletas; outros permaneciam na fase pré-silábica e silábica sem valor sonoro – usando pseudoletas, garatujas e números para completar o alfabeto e usando uma letra para representar cada sílaba.

A observação realizada foi participativa, tendo função de auxiliar a professora com os alunos no decorrer da realização das atividades. No primeiro momento ela explicava a atividade, do alfabeto, sílabas e formação de palavras com duas e três sílabas, parlenda e números até o trinta, e depois fazíamos um rodízio na sala auxiliando os alunos. Cerca de 15 dos 22 alunos presentes, em média, necessitavam de um acompanhamento mais próximo.

No decorrer das observações percebi que uma das dificuldades que os alunos têm é de compreender o que é preciso fazer nas atividades, mesmo que a professora use o primeiro momento da aula para explicar o exercício, os alunos logo se dispersam. Por isso, considerou-se que a forma como as atividades são expostas e explicadas não são de interesse porque os recursos usados pela professora são: as folhas das atividades, o quadro e um pincel, sendo que a sala de aula dispõe de materiais e espaços que servem como facilitadores do conteúdo.

Nesses casos, quando não compreendem o que a professora explicou, a resposta/solução chega para eles sem significado servindo apenas para responder questões. Por isso, durante as observações foi se construindo o perfil da turma acerca das habilidades e conhecimentos prévios, como enriquecedor das novas aprendizagens, e da professora para que o jogo conseguisse atender as demandas.

Os materiais usados para confecção do jogo pedagógico foram: caixa de papelão, cola quente e pistola de cola quente, cola branca, papel E.V.A. verde claro, escuro e cinza com brilho, papel Collor set verde, papel cartão rosa escuro, fita adesiva, tesoura, lápis, caneta e pincéis e uma seta de plástico.

Primeiramente a ideia do jogo pedagógico foi: uma roleta com o alfabeto para que os próprios alunos girassem a roleta, em seguida sorteassem duas letras e pensassem em uma palavra com as

letras sorteadas. Depois, com um pincel escrevessem em uma ficha a palavra completa, em seguida fizessem a contagem das sílabas, das letras e identificassem qual a letra inicial e final. O intuito foi exercitar mais de uma habilidade em um único jogo pedagógico, e elaborar um material que pudesse ser usado diversas vezes e em diversas situações.

Figura 2: Jogo pedagógico em elaboração



Fonte: Autora

O jogo pedagógico, intitulado “Roleta Alfabética”, trata-se de uma roleta com todas as letras do alfabeto, de modo que durante o jogo, duas letras serão sorteadas. O jogo contém 6 fichas para a escrita, com um espaço grande para a palavras completas e quatro espaços menores para coleta de algumas informações visuais das palavras escolhida, podendo ser: letra inicial e letra final, quantidade de sílabas, quantidade de letras, quantidade de vogais ou de consoantes, essa parte poderá variar de acordo com a capacidade do aluno.

Figura 3: Jogo Pedagógico Final – Roleta Alfabética



Fonte: Autora

A Roleta Alfabética ficou exposta na sala de aula de um modo que assim que as crianças entrassem já iriam ter o primeiro contato visual. Alguns alunos ficaram mais curiosos e partiram para ver do que se tratava e já queria logo usá-lo. A dinâmica do jogo pedagógico começou após a finalização da escrita do cabeçalho que a professora deixou no quadro, com as carteiras organizadas em formato de U para que todos conseguissem me enxergar durante a explicação.

Primeiramente, foi feita a explicação das etapas do jogo pedagógico e logo partimos para a realização dele. Formamos duplas para a dinâmica, com intenção de se ajudarem e não dependerem tanto da professora, estimulando a autonomia e otimizando o tempo de aplicação do jogo pedagógico de forma que todo pudessem participar no tempo estipulado, das 8h e 30min às 9h e 45min.

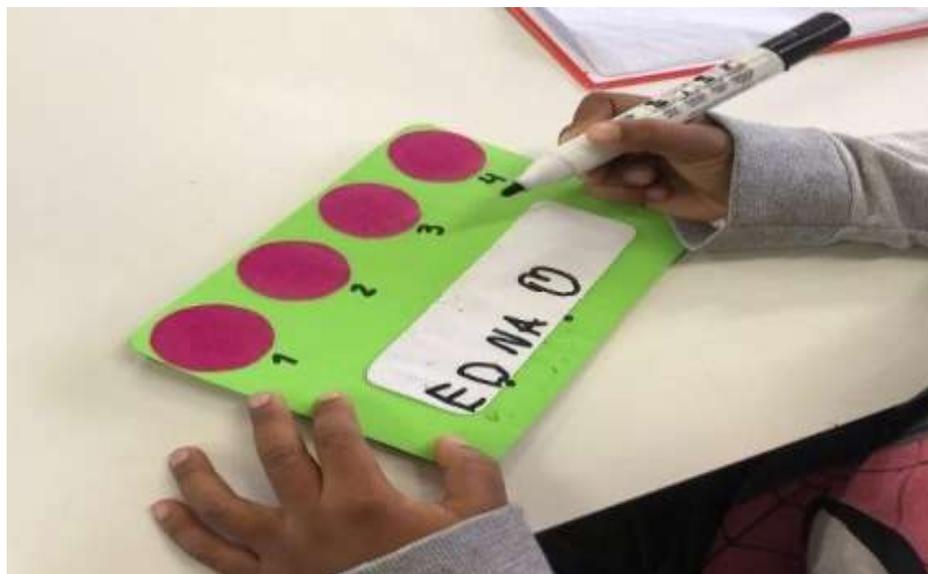
Ao girarem a roleta perguntei qual letra eles preferiam e ao escolherem, propus pensarem em palavras de algo que tinham intimidade, que mais gostava ou tinham em casa. Desse modo, os alunos escolheram o próprio nome, nome da mãe, nome de colegas, nome de bichos e frutas que gostavam muito e até verbos e substantivos como “não” e “usar”. A atividade foi realizada duas vezes com cada aluno e especificamente 11 alunos quiseram repetir a atividade mais de duas vezes. Abaixo alunos em atividades com a brincadeira da Roleta Alfabética:

Figura 04: Alunas interagindo com o jogo pedagógico



Fonte: Autora

Figura 05: Aluno que sorteou a letra E, e escreveu o nome da mãe com um coração



Fonte: Autora

Figura 06 - Espaço para a palavras completados pelos alunos



Fonte: Autora

Em outras situações a professora regente poderá usar a mesma roleta para fazer outras atividades que envolva letras, frases curtas ou longas e textos, porque ao trazer um objeto não convencional para trabalhar algo da rotina dos alunos, eles terão a curiosidade de saber como a roleta vai fazer parte da tarefa. O resultado da aplicação do jogo pedagógico foi satisfatório, porque os alunos tiveram interesse em realizar escrita de palavras que eles mesmos pensaram isto é, o alunos foi colocando como protagonista de sua aprendizagem, e a professora interessou-se em utilizar a roletaalfabética em outras ocasiões.

A curiosidade dos alunos por uma nova atividade, com um material totalmente inesperado fez com que cada criança realizasse a atividade sem pressão, porque ao ver os colegas interagindo com a Roleta Alfabética logo se prontificavam e se organizavam para que estivessem prontos na sua vez de jogar.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A escola oferece uma quantidade vasta de conhecimentos e informações, a arte de educar requer sensibilidade e que os professores dominem conhecimentos específicos acerca do processo de ensino-aprendizagem para lidar com o desenvolvimento integral do aluno.

A intenção desse trabalho foi analisar como os professores podem ampliar suas práticas pedagógicas com situações de aprendizagens em que o aluno se sinta protagonista. Para isso é necessário compreender como se dá o processo de alfabetização e letramento.

O jogo pedagógico foi elaborado visando a motivação e o prazer em aprender das crianças do 1º ano, bem como a continuidade das aprendizagens da Educação Infantil. Apresentamos à professora da escola-campo uma forma de reinvenção de suas didáticas de ensino e mostramos como os alunos se interessam em atividades interativas em que eles se sintam protagonistas, desde que o professor promova situações de aprendizagens para desenvolver a autonomia dos alunos desde as séries iniciais, incentivando a curiosidade e o questionamento.

Para que tenha significado o jogo pedagógico além de estratégia de ensino para o processo de alfabetização e letramento precisa ser acessível, contextualizado de acordo com as especificidades dos alunos e promover diferentes tipos de interações das crianças.

A pesquisa feita também analisou como as políticas educacionais atuam nas grandes regiões e como os alunos são afetados com planejamentos que não consideram o contexto cultural das escolas e as classes sociais. Contudo, os municípios partir das secretarias de educação fazem ações que mobilizam o sistema de ensino local, visando o sucesso escolar dos alunos.

Em vista disso, faz-se importante trabalhar nas séries iniciais com planejamentos que incluam as atividades lúdicas como dinâmicas inovadoras que além de surpreender o aluno, faz com que o professor se insira cada vez mais no processo educacional elaborando e desenvolvendo estratégias que estimule a própria criatividade e colabore com o processo de desenvolvimento do aluno.

Por fim, e diante de uma sociedade cada vez mais imediatista e tecnológica, o empenho durante a produção de um jogo pedagógico colabora com o enriquecimento do processo criativo dos professores, trazendo cada vez mais possibilidades e visões diferentes acerca das práticas educativas atuais.

7 REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Vitor Sérgio; ALVES, Paloma Silva. **A contribuição dos jogos para o desenvolvimento infantil sob o prisma teórico de Piaget e Kishimoto**. Minas Gerais, 2021.

Balanco Do Plano Nacional De Educação. Semana de Ação Mundial, 2023. Disponível em: <https://campanha.org.br/acervo/balanco-do-pne-plano-nacional-de-educacao-2023/> Acesso em: 25 jul. 2023.

BATISTA, Drielly Andean; DIAS, Carmen Lúcia. **O processo de ensino e de aprendizagem através dos jogos educativos no ensino fundamental**. Presidente Prudente. São Paulo, 2012.

BRASIL. Ministério da Educação e do Desporto. **Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil**. Brasília, 1998.

_____, Instituto de Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira - INEP. Ministério da Educação: **Avaliação Nacional da Alfabetização – ANA**. Brasília: 2013.

_____, Ministério da educação. **Planejando a Próxima Década**. Conhecendo as 20 Metas do Plano Nacional de Educação. 2014

_____, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular: Educação Básica**. MEC: Secretaria de Educação Básica. Brasília, 2017.

_____, Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Infantil**. Brasília, 2010.

Campanha Nacional pelo Direito a Educação. Disponível em: ><https://campanha.org.br/> Acesso em: 26 jul. 2023.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. 8. ed. Cortez, 1998.

MARABÁ (PA). **Prefeitura Municipal**. SEMED cria núcleo de alfabetização com meta de anos. Prefeitura Municipal de Marabá, 2022.

MOREIRA, Marco A.; MASINI, Elcie F. Salazano. **Aprendizagem Significativa: A teoria de David Ausubel**. São Paulo: Moreira Ltda, 1986.

PIAGET, Jean. **A Formação do Símbolo na Criança: Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação**. 4. ed. Rio de Janeiro: LET-GEN, 2010.

SILVEIRA, Maria J. M. da. **O Ensino e o Lúdico**. Santa Maria: Multipress, 1998.

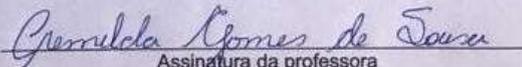
APÊNDICE A – Termo de Consentimento Livre e Esclarecido


UNIFESSPA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Concordo em participar, como voluntária do estudo intitulado: **Os jogos pedagógicos como estratégia de ensino no processo de alfabetização e letramento**, o qual tem como discente-pesquisadora a aluna de graduação LEILANE MAYRA NOGUEIRA, do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. Minha participação consistirá em conceder um espaço em minha sala de aula para que a referida aluna realize observação participante, onde na primeira semana observará minha prática pedagógica e o aprendizado das alunas e alunos da turma no tocante ao processo de alfabetização e letramento, interagindo quando necessário. Na segunda semana, após a interação comigo e as crianças realizará jogos e brincadeiras, com o intuito de analisar a contribuição que eles têm para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento. Tenho ciência de que o estudo tem em vista a construção de uma monografia/artigo (Trabalho de Conclusão de Curso), a qual tem como orientadora, a professora Ma. Vanja Elizabeth Sousa Costa e se constitui na avaliação final do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará. Entendo que esse estudo possui finalidade de pesquisa acadêmica e que os dados obtidos serão divulgados mediante preservação do anonimato dos participantes, assegurando assim minha privacidade. A discente-pesquisadora providenciará uma cópia do trabalho final caso seja do meu interesse ou da escola da qual faço parte.

Marabá-PA, 13 de março de 2023.


Assinatura da professora

ANEXOS – Carta de Apresentação


UNIFESSPA
UNIVERSIDADE FEDERAL DO SUL E SUDESTE DO PARÁ
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
FACULDADE DE CIÊNCIAS DA EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

Carta de Apresentação Marabá, 13 de março de 2023

A: Sra. diretora da EMEF Salomé Carvalho – Professora Claudenice Batista Lopes

Da: Prof.^a Ma. Vanja Elizabeth Sousa Costa (Faculdade de Ciências da Educação da UNIFESSPA) Professora/Orientadora da disciplina TCC I e Coordenadora do Grupo de Estudos e Pesquisas em Políticas Públicas Educacionais – GEPPPE/UNIFESSPA

Prezada senhora diretora, ao cumprimentar vossa senhoria apresentamos a aluna Leilane Mayra Nogueira Rocha, Matrícula – 201940207017, do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Sul e Sudeste do Pará, a qual solicita a partir do dia 13 a 24 de março de 2023 no turno matutino realizar observação participante na referida escola¹, onde na primeira semana observará a prática pedagógica de uma das professoras, o aprendizado das alunas e alunos da turma no tocante ao processo de alfabetização e letramento e na segunda semana, nessa mesma turma, realizará jogos e brincadeiras com o intuito de analisar a contribuição que os mesmos têm para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento. A professora já selecionada com a ajuda da coordenadora pedagógica é a professora Ana Maria Costa dos Reis que atua no 1º ano do Ensino fundamental.

Salientamos que esses procedimentos fazem parte das orientações metodológicas para elaboração do seu Trabalho de Conclusão de Curso e que essa temática se insere

¹ A observação participante enquanto técnica de investigação é usada quando queremos compreender o significado das ações e interações de um grupo de participantes num determinado contexto em estudo. (Correia, 2009).

dentro dos nossos estudos e pesquisas desenvolvidos através do GEPPPE². Assim, nesse período letivo a aluna está pesquisando os jogos pedagógicos como estratégia de ensino no processo de alfabetização e letramento, verificando como os mesmos podem favorecer o desenvolvimento dos conhecimentos e habilidades dos alunos se usado como ferramenta para aprendizagem de forma lúdica e prazerosa visando o processo de alfabetização e letramento das séries iniciais. Igualmente, nos comprometemos ao final, compartilhar os resultados e reflexões desse estudo com toda a escola e comunidade escolar caso seja de interesse.

Antecipadamente agradecemos a colaboração, certas de vosso apreço, nos colocando à disposição para maiores informações e esclarecimentos no e-mail vanja@unifesspa.edu.br ou no celular (94-981223433).

Atenciosamente,

Prof.ª. Ma. Vanja Elizabeth S. Costa

Orientadora do Trabalho de Conclusão de Curso – TCC I

Cristina Raiza Vitol
13/03/2023
Coordenadora Pedagogia

Cláudia Regina Barbosa Lopes
Desenho Gráfico
EMEF Prof. Salim Coelho
Fol. 08/2019 CP
Assin. em 23/03/2023

² O GEPPPE é um Grupo de Estudos e Pesquisas sobre as Políticas Públicas Educacionais, que tem realizado estudos principalmente voltados a realidade educacional marabaense e região do sul sudeste paraense, já tendo produzido uma série de trabalhos finais no curso de Pedagogia, estudos estes voltados aos sistemas de ensino municipais (grupo certificado e disponível em <http://lattes.cnpq.br/web/dgp>).