

A UTILIZAÇÃO DE JOGOS DE CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA POR PROFESSORES DO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO EM ESCOLAS PÚBLICAS E PRIVADAS

Yngrid Larissa Sales Fernandes¹
Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa²

Resumo

Este estudo analisa a aplicação de jogos de consciência fonológica por professores do ciclo de alfabetização em escolas públicas e privadas, investigando como esses recursos contribuem para o desenvolvimento do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Baseado em estudos de autores como Ferreira e Teberosky (1999), Morais (2012) e Leal et al. (2020), a pesquisa, de abordagem qualitativa, utilizou questionários aplicados a 20 professores. Os resultados indicam que, embora os jogos sejam considerados eficazes para promover uma aprendizagem lúdica, desafios como a falta de formação continuada, o número elevado de alunos e a escassez de recursos limitam sua aplicação. A pesquisa também observou diferenças no uso dos jogos entre escolas públicas e privadas, refletindo contextos educacionais distintos. Conclui-se que, com formação e suporte adequados, os jogos de consciência fonológica podem ser ferramentas valiosas no processo de alfabetização.

Palavras-Chave: Consciência Fonológica, Alfabetização, Sistema de Escrita Alfabética, Jogos Educativos.

1 Introdução

No cenário educacional brasileiro, a alfabetização sempre foi um desafio de grande magnitude. O país enfrenta problemas históricos relacionados à formação educacional, incluindo a gestão inadequada de recursos, metodologias de ensino ultrapassadas e falta de capacitação docente. Esses problemas se refletem em dados preocupantes, como o número elevado de analfabetos e a dificuldade exacerbada de aprendizagem, principalmente após a pandemia da Covid-19. Em resposta a essas dificuldades, é crucial explorar métodos inovadores que possam promover uma aprendizagem eficaz e engajadora.

O presente artigo visa investigar a utilização de jogos de consciência fonológica por professores do ciclo de alfabetização em escolas públicas e privadas. A consciência fonológica, definida como a habilidade de reconhecer e manipular os sons da linguagem falada, é um aspecto fundamental para o desenvolvimento da leitura e escrita (Morais e Leite, 2005). Nesse contexto, jogos de consciência fonológica têm se mostrado uma

¹ Concluinte do Curso de Pedagogia do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco. yngrid.sales@ufpe.br

² Professora Dr^a, do depto de Ensino e Currículo. ana.gpessoa@ufpe.br

ferramenta promissora para tornar o processo de aprendizagem mais dinâmico e eficiente, contribuindo para um ensino mais desafiador e envolvente.

O objetivo geral desta pesquisa é analisar a aplicação dos jogos de consciência fonológica por professores no ciclo de alfabetização e verificar como esses recursos facilitam a aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Especificamente, o estudo busca identificar a frequência e o contexto de uso desses jogos em escolas públicas e privadas, explorar as razões por trás da adoção ou não desses recursos, e compreender como eles impactam o desenvolvimento das habilidades de escrita e leitura.

A relevância deste tema para a área da educação é inegável. Dado o histórico de fragilidade educacional e os desafios adicionais impostos pela pandemia, investigar metodologias que possam melhorar a eficácia do ensino é fundamental. A compreensão aprofundada sobre a aplicação de jogos de consciência fonológica pode fornecer insights valiosos para aprimorar a formação de professores e a prática pedagógica, contribuindo para uma alfabetização mais sólida e inclusiva em nosso país.

2 Referencial Teórico

2.1 O Papel Da Consciência Fonológica No Processo De Alfabetização

A discussão sobre alfabetização tem sido amplamente debatida no campo educacional, especialmente em relação aos currículos dos anos iniciais e à formação de professores (Leal et al., 2020). Historicamente, dois métodos principais de alfabetização foram adotados: o sintético e o analítico, ambos com ênfase na memorização do alfabeto como código (Leal et al., 2020). Contudo, conforme a teoria da psicogênese da língua escrita, os estudantes constroem hipóteses sobre a escrita, progredindo de hipóteses pré-silábicas para alfabéticas. Para esses estudantes, o Sistema de Escrita Alfabética (SEA) deve ser entendido como um sistema notacional, não apenas como um código (Ferreiro & Teberosky, 1999; Morais, 2012).

A introdução do conceito de letramento, definido por Soares (2004) como o conjunto de conhecimentos e habilidades necessários para a participação na cultura escrita, trouxe mudanças significativas nas práticas pedagógicas, como o uso de gêneros textuais diversificados (Leal et al., 2020). No entanto, a Política Nacional de Alfabetização (Brasil, 2020) priorizou o método fônico, que não abrange todos os aspectos do letramento (Leal et al., 2020). Com isso, currículos refletindo diferentes

abordagens de alfabetização — aquisição de código, práticas de letramento e uma perspectiva mais ampla — continuam a coexistir nas escolas (Leal et al., 2020).

No processo de alfabetização, o desenvolvimento da consciência fonológica (CF) — a habilidade de refletir sobre os sons que formam as palavras — é fundamental (Morais, 2012). Moraes e Leite (2005) ressaltam que trabalhar a CF facilita a alfabetização ao permitir que os alunos reflitam sobre a dimensão sonora da linguagem. Entretanto, embora essencial, a CF por si só não garante a transição para uma hipótese alfabética. Moraes (2012) observa que o desenvolvimento fonológico é necessário, mas deve ser complementado com outras habilidades, como a escrita, para que a alfabetização seja plenamente alcançada.

A relação entre CF e a aprendizagem da leitura e escrita é de causalidade recíproca: os níveis iniciais de CF precedem a aprendizagem da linguagem escrita, enquanto o desenvolvimento da CF é aprimorado pela prática da escrita (Novaes; Mishima; Santos, 2013, apud Zoazzi et al., 2016). Portanto, o uso de rimas, poesias, músicas e jogos que incentivam a reflexão sobre os sons das palavras são estratégias valiosas para o desenvolvimento da língua escrita e da leitura, facilitando a apropriação eficaz do sistema alfabético.

2.2 Jogos de Consciência Fonológica no Ciclo de Alfabetização

Recursos didáticos são essenciais para um ensino-aprendizagem eficaz e devem facilitar a compreensão dos conteúdos pelos estudantes (SILVA et al., 2017). Entre esses recursos destacam-se livros, gráficos, músicas e, principalmente, jogos, que podem tornar as aulas mais envolventes e proporcionar melhores resultados. Jogos em sala de aula não só oferecem prazer, mas também contribuem para o desenvolvimento das funções psiconeurológicas e das operações mentais das crianças, promovendo a ordenação do tempo, espaço e movimentos (Carvalho, 2016, p. 18-19). Silva (2017) observa que:

Quando um professor utiliza diferentes tipos de recursos didáticos ele não só faz com que sua aula se torne mais interessante minimizando a monotonia à qual o ensino tradicional pode estar relacionado, mas também pode favorecer a obtenção de melhores resultados (Silva et al., 2017, p. 22).

“A ludicidade, como um estado de inteireza, de estar pleno naquilo que se faz com prazer, pode estar presente em diferentes situações da vida” (Santos, 2010, p. 15), inclusive dentro da escola. É através do lúdico que a criança pode aprender de forma

prazerosa, utilizando sua imaginação em equilíbrio com o real para desenvolver habilidades e adquirir novos conhecimentos.

No ciclo de alfabetização, jogos e brincadeiras, quando alinhados aos objetivos didáticos, podem promover o desenvolvimento social, cognitivo e afetivo das crianças, além de ajudarem na aquisição das habilidades de Sistema de Escrita Alfabética (SEA) (Carvalho, 2016). O autor citado anteriormente também destaca a importância dos artefatos lúdicos como ferramentas pedagógicas que desenvolvem aspectos psicológicos e sociais, segundo ele:

Os artefatos lúdicos que constituem as ferramentas pedagógicas ganham cada vez mais espaço, uma vez que justificam-se pelos estudos que mostram a necessidade que as crianças apresentam em expressar suas atitudes e sentimentos através do brincar, do jogo e da brincadeira, os quais devem ser enxergados não apenas como instrumentos comuns do cotidiano infantil, mas como recursos que ao mesmo tempo em que ensinam também desenvolvem psicológica, social, afetiva e emocionalmente os educandos (Carvalho, 2016, p. 25).

Se faz urgente a utilização de novas metodologias de ensino e a utilização de recursos didáticos variados que auxiliem na apropriação do SEA, com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem lúdica e efetiva para os estudantes. Os jogos são ferramentas valiosas nesse processo, pois, como destaca Carvalho (2016) “os jogos exigem o desempenho de habilidades pré-definidas pela própria estrutura do objeto, bem como as regras que o organiza” (Carvalho, 2016, p. 24).

Os jogos são categorizados em jogos de enredo e jogos de regras (Leal, Albuquerque, Leite, 2005). Jogos de regras, que são o foco deste trabalho, concentram-se no cumprimento de regras compartilhadas e ajudam no desenvolvimento da consciência social e comportamental (Leal, Albuquerque, Leite, 2005, p. 114-115). Entretanto, os jogos não garantem por si só a apropriação do conhecimento necessário para o SEA e devem ser utilizados com a mediação adequada do professor (Leal, Albuquerque, Leite, 2005).

É essencial que o professor equilibre a função lúdica com a educativa ao utilizar jogos em sala de aula (Kishimoto apud Leal, Albuquerque, Leite, 2005). Jogos como cruzadinhas, jogo da forca, jogos de rimas, adedonha e trava-línguas podem ser empregados para a aprendizagem do SEA, sendo necessário que o professor avalie a eficácia desses jogos em relação aos objetivos didáticos (Leal, Albuquerque, Leite, 2005). Jogos de consciência fonológica são particularmente úteis para ajudar os estudantes a compreenderem a relação entre a escrita e a fonologia das palavras, facilitando a

aprendizagem de forma divertida e engajante, assim, “as crianças tratariam as palavras como objeto que se pode brincar, ao mesmo tempo estaria aprendendo sem ser por meio de treinos exaustivos” (Miranda; Torres; Pessoa, S/a, p. 8).

2.3 A Influência do Contexto Escolar na Aplicação de Jogos de Consciência Fonológica

Os jogos proporcionam um ambiente de aprendizagem mais ativo e motivador, permitindo que os alunos desenvolvam habilidades fonológicas de maneira prática e envolvente (Morais, 2012). Além disso, facilitam a internalização das regras fonológicas, promovendo um ambiente colaborativo e interativo, que torna o processo de aprendizagem mais dinâmico e adaptável às necessidades dos estudantes (Leal, et al, 2020).

No entanto, a eficácia dos jogos na prática pode ser significativamente influenciada pelo contexto escolar. Fatores como o tamanho das turmas, a heterogeneidade dos alunos e a disponibilidade de recursos são fatores que impactam diretamente na implementação dessas atividades. Carvalho (2016) observa que, em escolas com grandes turmas e infraestrutura limitada, a aplicação de jogos de consciência fonológica pode ser dificultada, o que compromete a eficácia.

Silva et al. (2017) corroboram essa análise, ressaltando que a adequação dos jogos às especificidades do contexto escolar é crucial para o sucesso pedagógico. A aplicação efetiva dos jogos requer a adaptação das atividades às condições e necessidades particulares de cada escola. Além disso, Novaes, Mishima e Santos (2013), apud Zoazzi et al. (2016), apontam que a falta de formação específica e o suporte institucional inadequado são desafios significativos para a implementação dos jogos de consciência fonológica. Esses desafios são agravados pela ausência de recursos suficientes e pela necessidade de atender a diversas demandas dos estudantes.

Miranda, Torres e Pessoa (s/a) acrescentam que a escassez de materiais e a falta de tempo para o planejamento também limitam a implementação dos jogos. A sobrecarga de responsabilidades dos professores, somada à carência de suporte institucional, dificulta a integração efetiva dessas práticas pedagógicas. Assim, para que a aplicação dos jogos de consciência fonológica seja bem-sucedida, é essencial que as escolas ofereçam suporte adequado, adaptem as atividades às condições específicas dos alunos e garantam o tempo e os recursos necessários para o planejamento e execução dessas atividades. O contexto

escolar, portanto, desempenha um papel decisivo na eficácia dos jogos e na sua capacidade de enriquecer o processo de aprendizagem.

3 Panorama Metodológico

Para o desenvolvimento deste trabalho de conclusão de curso, foi adotada uma abordagem qualitativa, que busca aprofundar a compreensão sobre o tema mediante a coleta de dados detalhados. Para Goldenberg (2004):

Na pesquisa qualitativa a preocupação do pesquisador não é com a representatividade numérica do grupo pesquisado, mas com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, de uma trajetória etc (Goldenberg, 2004, p.14).

A escolha deste método de pesquisa visou investigar o uso de jogos de consciência fonológica por professores do ciclo de alfabetização e compreender se e de que maneira esses jogos podem facilitar o processo de ensino e aprendizagem do Sistema Alfabético de Escrita (SEA).

É considerada também uma pesquisa de caráter exploratório, pois promove a obtenção de informações sobre os investigados, neste caso os professores do ciclo de alfabetização, na expectativa de buscar identificar se, para eles, os jogos de CF podem tornar mais leve, divertida e efetiva a apropriação do SEA. De acordo com Gil (2002, p.41) “pode-se dizer que estas pesquisas têm como objetivo principal o aprimoramento de ideias ou a descoberta de intuições”.

Em termos de procedimentos, esta pesquisa é classificada como um estudo de campo, tendo em vista que a obtenção de dados da pesquisa foi coletada diretamente com os professores do ciclo de alfabetização de escolas públicas e privadas. Este tipo de pesquisa busca o aprofundamento de uma realidade específica, “é desenvolvida por meio da observação direta das atividades do grupo estudado e de entrevistas com informantes para captar suas explicações e interpretações do que ocorre no grupo” (Gil, 2002, p. 53).

A fim de alcançar os objetivos da pesquisa, a coleta de dados foi realizada através de um questionário on-line, compartilhado nas redes de comunicação como e-mail e WhatsApp e contou com a participação de 20 professores do ciclo de alfabetização de escolas públicas e privadas da Região Metropolitana de Recife, Pernambuco. A coleta de dados on-line foi escolhida pois se apresentou como a forma de coleta mais prática, facilitando o alcance de um número maior de respostas.

A análise e discussão de dados foi conduzida por meio da Análise de Conteúdo, uma técnica essencial para compreender como os jogos de consciência fonológica são utilizados por professores no ciclo de alfabetização. Segundo Bardin (2016), a Análise de Conteúdo é definida como um "conjunto de técnicas de análise de comunicação que visam descrever e interpretar o conteúdo de textos, identificando padrões, categorias e significados" (p. 41). Essa abordagem permite uma compreensão detalhada das estratégias pedagógicas e dos impactos dos jogos na aprendizagem, oferecendo uma visão aprofundada sobre a prática educacional observada.

4 Apresentação e Análise dos Resultados

Nesta seção, são apresentados e discutidos os resultados obtidos a partir da aplicação de um questionário acerca da utilização dos jogos de consciência fonológica no ciclo de alfabetização³, conforme relatado por professores de escolas públicas e privadas. O quadro 01 apresenta o ano de ensino e o tipo de escola dos professores participantes; o Quadro 02 fornece informações quanto à utilização dos jogos de CF, sua frequência semanal e se houve formação continuada dos professores participantes; o Quadro 03 descreve os tipos de jogos utilizados, o objetivo desses jogos e a percepção dos professores sobre sua eficácia; e, por fim, o Quadro 04 aponta os principais desafios relatados pelos professores na aplicação dos jogos de CF.

Quadro 01: Tipo de escola e Ano de ensino

| PROFESSOR | ANO DE ENSINO | | | TIPO DE ESCOLA | |
|-----------|---------------|--------|--------|----------------|---------|
| | 1º ano | 2º ano | 3º ano | Pública | Privada |
| P1 | X | | | X | |
| P2 | | X | | | X |
| P3 | | | X | | X |
| P4 | | | X | | X |
| P5 | X | | | X | |
| P6 | X | | | X | |
| P7 | | X | | | X |
| P8 | | X | | | X |

³ Será considerado Ciclo de Alfabetização as turmas do 1º ao 3º ano.

| | | | | | |
|------------------|----------|----------|----------|----------|-----------|
| P9 | | X | | X | |
| P10 | | | X | | X |
| P11 | X | | | X | |
| P12 | X | | | X | |
| P13 | X | | | | X |
| P14 | | | X | | X |
| P15 | | | X | X | |
| P16 | | X | | X | |
| P17 | X | | | | X |
| P18 | | | X | | X |
| P19 | | X | | X | |
| P20 | | X | | | X |
| TOTAL: 20 | 7 | 7 | 6 | 9 | 11 |

No Quadro 01, observa-se que, dos vinte professores participantes, sete atuam no 1º ano, sete no 2º ano e seis no 3º ano. Desses professores, onze trabalham em escolas públicas e nove em escolas privadas, o que é relevante para a análise a seguir.

4.1 Frequência da Utilização de Jogos de Consciência Fonológica e o Impacto da Formação Continuada

Quadro 02: Utilização dos jogos de CF, Frequência semanal e Formação continuada

| PROFESSOR | UTILIZA JOGOS DE CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA? | | FREQUÊNCIA SEMANAL | FORMAÇÃO CONTINUADA | |
|-----------|--|-----|---------------------|---------------------|-----|
| | SIM | NÃO | | SIM | NÃO |
| P1 | X | | Sempre que possível | X | |
| P2 | X | | 2x | | X |
| P3 | | X | — | | X |
| P4 | X | | 3x | X | |
| P5 | X | | 3x | X | |
| P6 | X | | 3x | X | |

| | | | | | |
|------------------|-----------|----------|---------------------|-----------|-----------|
| P7 | X | | Sempre que possível | X | |
| P8 | X | | Sempre que possível | | X |
| P9 | | X | — | | X |
| P10 | | X | — | | X |
| P11 | X | | Sempre que possível | | X |
| P12 | X | | 3x | X | |
| P13 | | X | — | | X |
| P14 | | X | — | | X |
| P15 | X | | 2x | X | |
| P16 | | X | — | X | |
| P17 | X | | Sempre que possível | X | |
| P18 | X | | 3x | | X |
| P19 | X | | 2x | X | |
| P20 | | X | — | | X |
| TOTAL: 20 | 13 | 7 | | 10 | 10 |

Os dados desta pesquisa indicam uma variação no uso dos jogos de consciência fonológica pelos 20 professores entrevistados. Dos professores, 5 (P1, P7, P11, P17 e P8) utilizam os jogos sempre que possível, e 5 (P4, P5, P6, P12 e P18) os utilizam três vezes por semana. No entanto, 7 professores (P3, P9, P10, P13, P14, P16 e P20) nunca fazem uso dos jogos em suas aulas.

Ferreiro e Teberosky (1999) afirmam que “a consciência fonológica é crucial para o desenvolvimento da leitura e escrita, e sua prática deve ser constante e diversificada para garantir a eficácia” (p. 87). Apesar dessa percepção, a implementação consistente e regular dos jogos de consciência fonológica ainda não é garantida, conforme revelado pela variação nas respostas dos professores.

A formação continuada também parece desempenhar um papel importante no uso desses recursos, Morais (2012) argumenta que “a formação de professores é essencial para a adoção efetiva de novas metodologias e práticas pedagógicas” (p. 112). Dos 20

professores entrevistados, 10 não participaram de formações continuadas sobre o uso de jogos de consciência fonológica. Entre os 10 que participaram, apenas dois (P10 e P16) não fazem uso dos jogos. Por outro lado, dos 10 professores que não participaram das formações, 6 não utilizam os jogos em suas respectivas salas de aula. Esses dados sugerem que a participação em formações continuadas pode favorecer o uso de jogos de consciência fonológica.

Outra observação importante é a diferença no uso de jogos entre escolas públicas e privadas. Nas escolas públicas, 4 professores (P1, P5, P6 e P12) utilizam os jogos três vezes por semana ou sempre que possível, enquanto nas escolas privadas, 6 professores (P2, P7, P4, P17, P18 e P8) têm essa mesma frequência de uso. Entretanto, nas escolas privadas, 4 professores (P3, P10, P13, P14 e P20) nunca utilizam os jogos, enquanto nas escolas públicas, apenas 2 professores (P9 e P16) reportaram o mesmo.

Leal et al. (2020) afirmam que “a eficácia de práticas pedagógicas inovadoras, como o uso de jogos de consciência fonológica, está fortemente ligada à formação contínua dos professores e às condições institucionais” (p. 78). Isso se reflete nas diferenças observadas entre escolas públicas e privadas, sugerindo que tanto a formação quanto as condições de trabalho podem influenciar a implementação dessas práticas.

4.2 Percepção dos professores acerca da eficácia dos Jogos de Consciência Fonológica.

Quadro 03: Tipos de Jogos utilizados, seus objetivos e Percepção dos professores acerca da eficácia

| PROFESSOR | TIPO DE JOGO | OBJETIVO DOS JOGOS | PERCEPÇÃO ACERCA DA EFICÁCIA |
|-----------|------------------------------------|--|--|
| P1 | Forca e Caça-palavras sonoro | Reconhecimento, segmentação de fonemas e interação entre alunos | Contribui significativamente, os alunos aprendem de forma lúdica |
| P2 | Dominó de sílabas e Bingo silábico | Prática da leitura e interação entre alunos de diferentes níveis | Apropriação mais rápida do SEA |

| P3 | NSA ⁴ | NSA | NSA |
|-----|---|---|---|
| P4 | Troca de sons e Caça aos sons. Discriminação fonológica | Fortalecer a leitura e escrita | Aumenta o desempenho de escrita e leitura |
| P5 | Plataformas digitais voltados para a consciência fonológica | Treinamento da leitura, leitura de sílabas e palavras | Aprendem brincando, melhora a participação e a aprendizagem |
| P6 | Bingo | Fortalecer a leitura e escrita | Melhora o desenvolvimento da consciência fonológica |
| P7 | Jogo do som inicial e Bingo de sílabas | Reconhecimento, segmentação de fonemas e interação entre alunos | Contribui significativamente, os alunos aprendem de forma lúdica |
| P8 | Jogos com rimas | Prática da leitura e interação entre alunos de diferentes níveis | Aprendem brincando, melhora a participação e a aprendizagem |
| P9 | NSA | NSA | NSA |
| P10 | NSA | NSA | NSA |
| P11 | Jogos da memória e Bingo | Prática da leitura, leitura de sílabas e palavras | Apropriação mais rápida do SEA |
| P12 | Dominó silábico, Bingo | Fortalecer a leitura e escrita | Melhora o desenvolvimento da consciência fonológica |
| P13 | NSA | NSA | NSA |
| P14 | NSA | NSA | NSA |

⁴ NSA: Não se aplica.

| | | | |
|-----|---|---|---|
| P15 | Sílaba Clap (falar e contar as sílabas batendo palmas) | Estimular a leitura e escrita | Apropriação mais rápida do SEA |
| P16 | NSA | NSA | NSA |
| P17 | Forca e Letra intrusa | Reconhecimento, segmentação de fonemas e interação entre alunos | Os alunos aprendem de forma lúdica |
| P18 | Sílaba certa, Dominó silábico e Jogos com rimas | Manter a atenção dos alunos, desenvolver a percepção auditiva | Aumenta a capacidade de reflexão e aperfeiçoamento sonoro |
| P19 | Jogos com rimas e Jogos da memória | Estimular a leitura e escrita | Melhora a compreensão e execução de exercícios escritos e orais |
| P20 | NSA | NSA | NSA |

Os jogos de consciência fonológica mais utilizados pelos professores têm como objetivo desenvolver habilidades específicas, como o reconhecimento e segmentação de fonemas, a associação entre fonemas e grafemas, além de promover a leitura e a escrita de forma lúdica. Entre os jogos mais mencionados estão "Forca", "Jogos da Memória", "Dominó de Sílabas", "Bingo Silábico" e "Jogos com Rimas". Ferreiro e Teberosky (1999) destacam a importância da diversidade de atividades para o desenvolvimento eficaz da consciência fonológica, e os jogos mencionados seguem essa recomendação, oferecendo diferentes formas de prática e engajamento.

Os principais motivos apontados pelos professores para o uso desses jogos incluem o apoio a estudantes com especificidades cognitivas, o caráter lúdico das atividades e a maior eficiência na apropriação do Sistema Alfabético de Escrita e Leitura (SEA) em comparação com metodologias tradicionais. Além disso, os professores relataram uma aceleração no processo de aprendizagem dos alunos.

A abordagem lúdica dos jogos, segundo os professores, motiva os alunos e facilita a compreensão do SEA. Eles também observaram que os alunos com necessidades específicas cognitivas se beneficiam de maneira significativa. Como afirma um dos professores:

A ludicidade desses jogos ajuda a manter os alunos motivados e engajados, o que facilita a apropriação do SEA. Além disso, observei que os alunos com necessidades específicas cognitivas também se beneficiam bastante. Esses jogos tornam o aprendizado mais dinâmico e eficaz, comparado às abordagens mais tradicionais" (P8).

Os jogos permitem que os alunos pratiquem a consciência fonológica de forma divertida e interativa, resultando em uma apropriação mais rápida do SEA. Eles também são ferramentas eficazes para atender a diferentes perfis cognitivos. Outros professores destacaram:

Esses jogos não só capturaram a atenção dos alunos, como também aceleraram sua compreensão do Sistema de Escrita Alfabético. A abordagem lúdica permite que os alunos com diferentes níveis de habilidades se envolvam e aprendam de maneira mais eficaz, algo que muitas vezes falta nas metodologias tradicionais" (P2).

Eles permitem que os alunos pratiquem a consciência fonológica de maneira divertida e interativa, o que se traduz em uma apropriação mais rápida do Sistema Alfabético de Escrita e Leitura. Além disso, são ferramentas excelentes para atender às necessidades de alunos com diferentes perfis cognitivos" (P12).

Carvalho (2016) destaca que “estratégias que aumentam o engajamento e a eficácia do ensino são essenciais” (p. 96). Os jogos não apenas tornam a aprendizagem mais prazerosa, como também contribuem para melhorar o desempenho dos alunos em atividades de leitura e escrita.

Leal et al. (2020) afirmam que “a melhoria na aprendizagem é visível quando jogos são usados de forma estratégica” (p. 81). O feedback positivo dos professores confirma que os jogos de consciência fonológica, quando utilizados de forma planejada e consistente, são eficazes para reforçar o processo de alfabetização.

4.3 Desafios na Implementação de Jogos de Consciência Fonológica

Quadro 04: Desafios na Implementação dos jogos de CF em sala de aula

| Professor | Desafio na Implementação dos Jogos de CF |
|-----------|--|
| P1 | Heterogeneidade e Inclusão |
| P2 | Pouco tempo para planejar |

| | |
|-----|-------------------------------|
| P3 | NSA |
| P4 | Falta de suporte |
| P5 | Falta de suporte |
| P6 | Pouco tempo para planejar |
| P7 | Heterogeneidade e Inclusão |
| P8 | Falta de suporte |
| P9 | NSA |
| P10 | NSA |
| P11 | Excesso de estudantes na sala |
| P12 | Falta de suporte |
| P13 | NSA |
| P14 | NSA |
| P15 | Falta de suporte |
| P16 | NSA |
| P17 | Heterogeneidade e Inclusão |
| P18 | Desatenção das crianças |
| P19 | Excesso de estudantes na sala |
| P20 | NSA |

Embora os jogos de consciência fonológica ofereçam um ambiente de aprendizagem envolvente e dinâmico, sua implementação na prática pedagógica encontra desafios significativos, amplamente influenciados pelo contexto escolar. Fatores como o

tamanho das turmas, a heterogeneidade dos alunos e a disponibilidade de recursos impactam diretamente a eficácia desses jogos.

Carvalho (2016) observa que, em escolas com grandes turmas e infraestrutura limitada, a aplicação uniforme dos jogos de consciência fonológica pode ser dificultada, o que compromete sua eficácia. A falta de recursos e a sobrecarga de responsabilidades dos professores, muitas vezes, limitam o tempo disponível para o planejamento adequado dessas atividades.

Silva et al. (2017) corroboram essa análise, ressaltando que a adequação dos jogos às características do contexto escolar é essencial para o sucesso pedagógico. Isso exige uma adaptação constante das atividades às condições particulares de cada escola. Entretanto, essa adaptação nem sempre é possível devido à falta de suporte institucional e formação específica. Novaes, Mishima e Santos (2013), apud Zoazzi et al. (2016), também destacam que a ausência de recursos adequados é um dos maiores obstáculos para a implementação eficaz dos jogos de consciência fonológica, especialmente em ambientes com necessidades diversificadas.

Além disso, Miranda, Torres e Pessoa (s/a) apontam que a escassez de materiais e a falta de tempo para o planejamento dificultam a inserção dos jogos nas práticas pedagógicas. A sobrecarga de responsabilidades dos professores, somada à carência de suporte institucional, agrava esses problemas, tornando mais complexa a integração dos jogos de consciência fonológica no processo de ensino.

5 Considerações Finais

A análise dos dados sobre a utilização de jogos de consciência fonológica no ciclo de alfabetização aponta que esses jogos são amplamente valorizados pelos professores por sua capacidade de tornar o aprendizado mais envolvente e eficaz. Eles contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita, oferecendo uma abordagem lúdica que facilita a compreensão do sistema alfabético e o desenvolvimento da consciência fonológica.

No entanto, a implementação desses jogos encontra desafios consideráveis, sobretudo em relação à heterogeneidade das turmas e à inclusão de alunos com necessidades especiais. Turmas grandes podem dificultar a aplicação de atividades diferenciadas, resultando na dispersão dos alunos e na limitação da eficácia das

atividades. Além disso, a falta de suporte institucional adequado, como materiais e tempo para planejamento, constitui um obstáculo importante para os professores.

Observou-se uma diferença na frequência de utilização dos jogos entre escolas públicas e privadas. Nas escolas públicas, os jogos tendem a ser utilizados com maior regularidade, possivelmente como uma estratégia para engajar os alunos em turmas maiores e mais heterogêneas. Já nas escolas privadas, onde o contexto de ensino pode ser mais estruturado e os recursos mais abundantes, os jogos são aplicados com menor frequência, mas de maneira mais controlada.

Esses contrastes reforçam a necessidade de adaptar a implementação dos jogos às condições específicas de cada instituição. Para garantir sua eficácia, é crucial que as escolas ofereçam o suporte necessário, tanto em termos de recursos materiais quanto de tempo para planejamento. Além disso, os professores devem ser capacitados de forma contínua para adaptar essas atividades às necessidades das suas turmas.

Em conclusão, os jogos de consciência fonológica têm grande potencial para enriquecer o processo de alfabetização. No entanto, superar os desafios relacionados ao contexto escolar e à infraestrutura é essencial para que sua aplicação seja bem-sucedida. A consideração das particularidades de cada escola e o fornecimento de condições adequadas para o uso desses jogos são fundamentais para alcançar os melhores resultados educacionais.

Referências

CARVALHO, Camila Sales Rodrigues de. **A Contribuição Do Lúdico No Processo De Alfabetização Infantil**. João Pessoa, UFPB, 2016, 49f. Disponível em: <[A CONTRIBUIÇÃO DO LÚDICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO INFANTIL](#)> Acesso em Fev, 2024.

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B.; LEITE, T. M. R. Jogos: Alternativas Didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, A. G. de; ALBUQUERQUE, E. B. C. de A.; LEAL, T. F. **Alfabetização: Apropriação do Sistema de Escrita Alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORAIS, A. G. de; LEITE, T. M. R. Como Promover o Desenvolvimento da Habilidades de Consciência Fonológica dos Alfabetizandos? In: MORAIS, A. G. de; ALBUQUERQUE, E. B. C. de A.; LEAL, T. F. **Alfabetização: Apropriação do Sistema de Escrita Alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de Escrita Alfabética**. São Paulo: Editora Melhoramentos, 2012.

PESSOA, A. C. R. G.; TORRES, V. B. S.; MIRANDA, D. C. da C. **Uso de Jogos de Consciência Fonológica na Educação Infantil**, s/a. Disponível em: <[Uso de Jogos de Consciência Fonológica na Educação Infantil](#)> Acesso em Fev., 2024.

ROAZZI, A.; MELO, M. R. A.; SANTOS, I. M. de S. **Consciência Fonológica e Alfabetização em Crianças Brasileiras: Como esta Relação tem Evoluído?** 2016, v. 18, n. 2, p. 211-221. Disponível em: <<https://periodicos.unicesumar.edu.br/index.php/icesumar/article/view/5216/pdf>> Acesso em Jan, 2024.

SILVA, Andressa da Costa Manholer; FREITAG, Isabela Hreckek; TOMASELLI, Maria Vitória Ferro; BARBOSA, Carmem Patrícia. **A Importância Dos Recursos Didáticos Para O Processo Ensino-Aprendizagem**. MUDI, 2017, v. 21, n. 02, p. 20-31. Disponível em: <[Vista do A IMPORTÂNCIA DOS RECURSOS DIDÁTICOS PARA O PROCESSO ENSINO-APRENDIZAGEM](#)> Acesso em Fev, 2024.

SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento: Caminhos e Descaminhos**. Revista Pátio, n. 29, 2004. Disponível em: <[Alfabetização e Letramento: caminhos e descaminhos*](#)> Acesso em Fev, 2024.