

O JOGO DE RIMA COMO RECURSO DIDÁTICO¹

Maria Carvalho Champoski²
Amanda Raphaela dos Santos Soldan³
Mariane Cristina dos Santos Santana⁴
Márcia Fátima da Silva Giacomelli⁵
Gizeli Aparecida Ribeiro de Alencar⁶

RESUMO

Este artigo tem o objetivo descrever e refletir sobre uma prática pedagógica de desenvolvimento da consciência fonológica enfatizando rimas com alunos de um primeiro ano do ensino fundamental. Também teve como pressuposto, observar se a prática desenvolvida atingiu o objetivo proposto pela discente, no que concerne a consciência de sílabas, e fonemas. A atividade foi aplicada em uma escola municipal, vinculada ao Programa Residência Pedagógica - núcleo alfabetização, da Universidade Estadual de Maringá. Para fundamentar nossa prática, utilizamos da pesquisa bibliográfica de artigos, com fundamentação em vários teóricos da Educação. Partindo dos resultados da atividade aplicada constatou-se a importância de o professor planejar as aulas com intencionalidade para atingir com sucesso seus objetivos e reformular sua prática de acordo com a necessidade da turma.

Palavras-chave: Jogo, Teoria Histórico-Cultural, ensino-aprendizagem.

INTRODUÇÃO

Dentro do processo de ensino e aprendizagem, diferentes práticas pedagógicas podem auxiliar no desenvolvimento das funções psicomotoras da criança (Alves, Bianchin, 2010). Segundo Vygotsky (1997) defende, partindo do princípio da Teoria Histórico-Cultural (THC), que o ensino precisa ser sistematizado, uma vez que sua organização leva à aprendizagem e desenvolve as funções psicológicas superiores, como por exemplo: a memória, imaginação, pensamento, entre outras.

O jogo, ainda de acordo com a THC, faz parte dessa compreensão, pois coloca fisicamente e mentalmente a criança em atividade, além disso é um recurso que possibilita à criança experimentar, manusear, descobrir, aprender e potencializar suas habilidades e até

¹ Trata-se de uma pesquisa de articulação teórico-prática com base nas vivências do Programa Residência Pedagógica, da Universidade Estadual de Maringá (PRP/UEM), subprojeto Pedagogia - Alfabetização, financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES);

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá - PR, ra117299@uem.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá - PR, ra117355@uem.br;

⁴ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá - PR, ra118812@uem.br;

⁵ Professora Preceptora, Mestre em Ciências Jurídicas, Advogada e Professora de Ensino Fundamental - Maringá - PR, giacomelliadv@yahoo.com.br;

⁶ Professora orientadora, Doutora em Educação, Departamento de Teoria e Prática da Educação (DTP) da Universidade Estadual de Maringá - PR, garalencar@uem.br.

mesmo sua imaginação, desenvolvendo assim habilidades sociais e cognitivas (Alves, Bianchin, 2010).

A partir dessa premissa objetivamos neste texto relatar como se efetivou o uso dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento da consciência intrassilábica - rima - por uma professora de 1º ano do ensino fundamental, de uma escola do município de Maringá/PR.

Partimos do pressuposto que as professoras conhecem e valorizam os jogos pedagógicos, mas que seu uso é incipiente. Dessa forma, acreditamos que o protagonismo do jogo no processo de apropriação do sistema de escrita alfabética é primordial.

Para tanto, utilizamos o referencial teórico autores fundamentados nos pressupostos da Teoria Histórico-cultural que trazem em seus escritos contribuições acerca do jogo como recursos pedagógico, adotado em contexto escolar, visando uma formação significativa e enriquecedora que maximize a construção e apropriação de conhecimentos.

RIMA ENQUANTO FACETA LINGUÍSTICA

Nas últimas décadas o campo da alfabetização tem sido destaque a partir das discussões que perpassam pelos métodos de alfabetização, de base associacionista e mecanicista. Concomitantemente a essa discussão novas concepções de língua e linguagem foram se fazendo presente e junto a elas as discussões do sujeito que aprende. A alfabetização passa a considerar assim a escrita como um sistema notacional da língua falada, de base alfabética e, não mais como um código de transcrição da fala.

Mediante o exposto para “dar conta” de alfabetizar faz-se importante ações e práticas pedagógicas que articulem as facetas sociocultural, interativa e linguística, conforme preconizado por Soares (2003).

Para tanto, os estudos referentes ao desenvolvimento da consciência fonológica são importantes sem desdobrar-se necessariamente em método fônico, sintético e mecânico. De acordo com a teoria histórico-cultural, o desenvolvimento humano é indiscutivelmente histórico e supera os determinismos biológico e sociológico. O desenvolvimento do psiquismo é apresentado como tese central dessa teoria sendo determinado pelas relações socioculturais mediadas. É nesse cenário que se insere a discussão sobre o brincar, sobre os jogos.

O brincar é um importante processo psicológico, fonte de desenvolvimento e aprendizagem. Ele envolve complexos processos de articulação entre o já dado e o novo, entre a experiência, a memória e a imaginação, entre a realidade e a fantasia, sendo marcado como uma forma particular de relação

com o mundo, distanciando-se da realidade da vida comum, ainda que nela referenciada. (Rodrigues, 2009, p.19)

No mesmo sentido, Campos et al (2020, p. 27137), explica que “O termo jogo compreende uma atividade de ordem física e mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no alcance de um objetivo, com regras previamente determinadas [...]”.

A escola desempenha um papel importante nesse processo, pois o uso dos jogos dentro das instituições de ensino assume uma dimensão diferente da brincadeira cotidiana. Entretanto, sua prática também depende da formação e intencionalidade do professor, visto que “o jogo pelo jogo” não é capaz de realizar a compreensão dos conceitos presentes no conteúdo, além disso, seja em grupo ou individual, o docente necessita organizar o espaço e tempo para poder orientar e intervir a fim de alcançar seus objetivos (Campos et al; Leão, 2020, 2015).

Levando em consideração o exposto acima, os jogos, por mais que se mostrem como um suporte para o professor, também devem ser relacionados ao cotidiano do aluno, a partir de um planejamento que possa contribuir de forma efetiva e não apenas como uma variação “vaga” dentro do contexto de aprendizagem (Leão, 2015).

Nesse contexto há que se destacar a função da linguagem enquanto fundamental para as interlocuções e assumindo função não só comunicativa, mas metacognitiva e metalinguística. O desenvolvimento da consciência fonológica é um tipo de atividade metalinguística.

Alves e Bianchin (2010) argumentam que tratando-se, especificamente, do processo inicial de leitura e escrita da criança, alguns jogos denominados como alfabetizadores assumem um papel fundamental, criando possibilidades de interação entre a ludicidade e a linguagem, ou seja, desenvolvem a Consciência Fonológica (CF) que de acordo com Santa Maria, Leitão e Ferreira (2004, p. 238) “[...]pode ser definida como uma habilidade de manipular a estrutura sonora das palavras desde a substituição de um determinado som até a segmentação deste em unidades menores.” Em outras palavras, a apropriação do princípio alfabético, que articula fonemas e grafemas na escrita, são fundamentais no processo de alfabetização. A esse respeito, Soares (2016) e Morais (2012) defendem o desenvolvimento da CF em consonância com as práticas sociais de leitura e escrita.

Para tanto, se faz necessário o ensino sistemático e explícito da notação da língua, com a clareza de que este não é exclusivo do método fônico nem da psicóloga cognitiva da leitura

em geral. Faz -se fundante que o educador utilize estratégias didático-pedagógicas diversificadas para alcançar objetivos distintos de aprendizagem considerando todas as facetas, inclusive a linguística, com seus aspectos fonológicos e notacionais e,

os jogos de linguagem podem, justamente, constituir estratégias produtivas para provocar a reflexão fonológica envolvendo diversas unidades sonoras, como rimas, sílabas, unidades intrassilábicas e fonemas; para provocar o reconhecimento de palavras, unindo níveis lexicais e sublexicais da leitura; para refletir sobre as propriedades e a lógica de funcionamento alfabético e ortográfico do sistema - aspectos que ora são negligenciados, tratados de forma casual, ora de forma mecânica. (Araújo, 2020, p. 6)

Contudo, uma ressalva há que ser feita, os jogos tem valor didático se articulados à ação docente planejada intencionalmente para apropriação de determinado conteúdo, considerando estratégias didáticas e mediações que potencializem o desenvolvimento dos alunos.

Diante do referencial teórico trazido, iremos agora relatar uma intervenção realizada com crianças de 6 e 7 anos de um 1º ano do Ensino Fundamental. Dentre as abrangências da Consciência Fonológica, consideramos a rima, que trabalha a repetição de um mesmo som no final das palavras e está presente, recorrentemente, no cotidiano infantil desde os primeiros meses de vida, seja em músicas, brincadeiras e até mesmo livros (Santos et al; Freitas, 2017, 2003).

ASPECTOS METODOLÓGICOS

Para que fosse possível refletir a necessidade do jogo como recurso pedagógico e auxiliador no processo de ensino-aprendizagem, apoiamo-nos em estudos fundamentados na Teoria Histórico-Cultural (THC), que compreendem a criança como ser social, que possui especificidades e aprende em suas próprias brincadeiras.

Além disso, entendemos a formação do professor como elemento essencial nesse processo, uma vez que a aprendizagem para ser contemplada precisa de um ensino organizado e sistematizado para desenvolver a apropriação de conceitos científicos nas crianças e oportunizar o que lhes é de direito.

Como estudantes do Curso de Pedagogia e integrantes do Programa Residência Pedagógica (RP) com foco em Alfabetização, da Universidade Estadual de Maringá (UEM), observamos como se dá a prática da aprendizagem pelo jogo. A intervenção foi realizada por uma professora de uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental I de uma escola Municipal,

na qual estamos presentes todas segunda-feiras em função do RP e seu objetivo era desenvolver em seus alunos a Consciência Fonológica das Rimas. Para esse fim, foi preciso utilizar imagens impressas, fita adesiva, cordão, prendedores e a participação das crianças.

Foi realizada uma sequência com dois jogos que priorizam o reconhecimento dos sons equivalentes que formam as rimas. A primeira atividade aconteceu individualmente e a segunda realizou-se a partir da formação de pequenos grupos, assim foi possível que a docente percebesse a desenvoltura de cada estudante e trabalhasse de acordo com as necessidades.

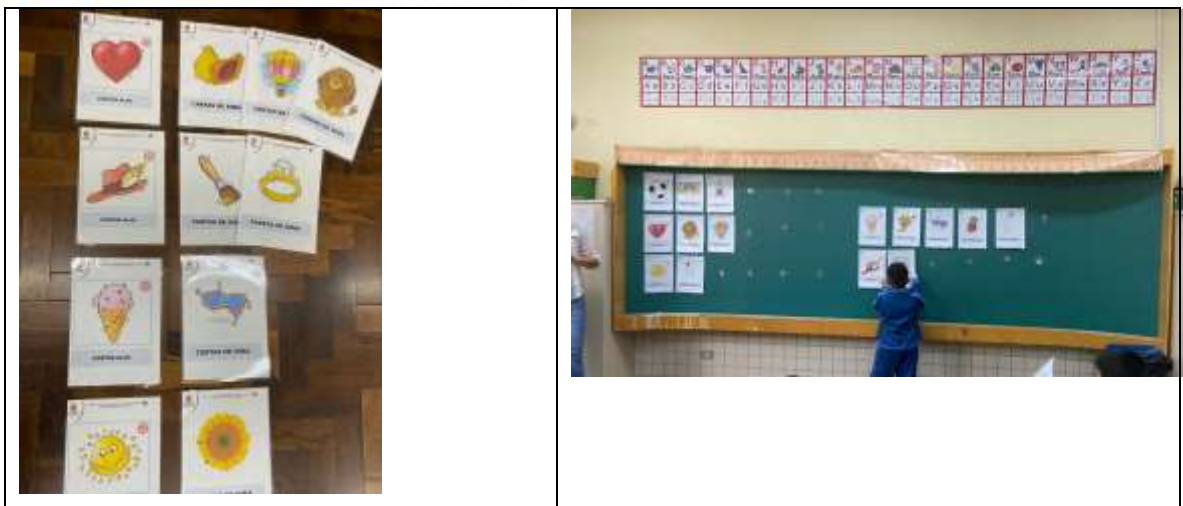
ALGUNS RESULTADOS

A intervenção aconteceu em uma turma de 1º ano, com 25 alunos, em uma escola Municipal de Maringá. O objetivo foi desenvolver nas crianças a consciência fonológica das rimas. Rima é a repetição de sons no início, no meio ou ao final das palavras e versos.

Para tanto, a professora regente desenvolveu uma sequência com dois jogos, nos quais algumas funções psicológicas superiores foram trabalhadas: percepção, atenção, pensamento, entre outras.

No primeiro jogo, a professora regente levou para a sala folhas sulfites com figuras com ilustrações variadas tais como: coração que rima com balão, sorvete que rima com tapete, dentre outras, e intencionalmente, colocou-as na lousa e o restante distribuiu para a sala. Cada criança com sua figura, precisou ir a frente e dizer em voz alta o nome da figura, identificar o som final e fazer a tentativa de associação com uma das imagens dispostas no quadro. Se o discente não conseguisse realizar a atividade e descobrir qual era a rima, a professora intervia e trabalhava naquele momento a partir do que a criança sabia, conforme ilustrado na figura 1.

Figura 1: folhas sulfites com desenhos para rimar



Fonte: Acervo das autoras.

Já no segundo jogo, a turma foi dividida em pequenos grupos, cada um recebeu uma fita colorida e uma sílaba final, como por exemplo: “ção “la”, “ma”, etc. Posteriormente, foram até o pátio onde havia dois varais com diversas imagens penduradas por prendedores.

Os grupos, todos juntos, foram até os varais para recolherem apenas as figuras que rimassem com o som determinado de cada grupo, por exemplo: o grupo verde ficou com a sílaba final “te” então, o varal só podiam recolher as cartas que tivessem palavras que rimassem com a sílaba do seu respectivo grupo (cartas como: rabanete, sorvete, alfinete etc.) Ao voltar para sala, grupo por grupo mostrava qual som e quais imagens pegaram e realizaram um exercício de análise, com o auxílio da professora, para verificar se ambos rimavam de fato. Caso não, a figura deveria ser devolvida ao grupo correto. Todas as figuras também foram coladas no quadro, formando uma espécie de “quadro das rimas” conforme ilustrado na figura 2.

Figura 2: figuras do varal fixada na lousa



Fonte: Acervo das autoras.

Nós residentes, observamos, que os alunos que estavam no nível silábico com valor sonoro tiveram maior facilidade em reconhecer as rimas, uma vez que já desenvolveram a relação grafema e fonema. Os pré-silábicos e silábicos sem valor sonoro, não conseguiram perceber as rimas por si só, precisaram de auxílio. Entretanto, se fez necessária para que pudessem avançar para maior compreensão de como as sílabas variam e sobre as suas distintas possibilidades de sons parecidos em palavras diferentes. Por fim, os jogos ainda serviram como sondagem, visto que a professora pode observar com mais propriedade o que cada aluno compreendeu por rima.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Dentro do processo de desenvolvimento infantil, os jogos assumem um papel essencial, pois são responsáveis por desenvolver nas crianças funções psicológicas superiores e pôr em atividade, tanto fisicamente, quanto intelectualmente. Logo, seu uso em contexto escolar como ferramenta pedagógica, em se tratando prioritariamente do ensino-aprendizagem, é capaz de estimular o “querer” aprender e a apropriação de conceitos.

Na alfabetização, torna-se ainda mais necessário a utilização de jogos, levando em consideração que o desenvolvimento da Consciência Fonológica não acontece de maneira espontânea e pode ser um processo lento. Há que se considerar que o desenvolvimento da habilidade metagônica ou metafonológica se efetiva ao longo de um continuum, de unidades maiores, palavras, sílabas, para unidades intrassilábicas (aliteração e rima) chegando as unidades menores, que são os fonemas. (Andrade et al, 2014 *apud* Araújo, 2020).

Sendo assim, precisamos sistematizar atividades desde a educação infantil que envolvam músicas, rimas de pequenos textos e palavras, dentre outras atividades que corroborem para o desenvolvimento da habilidade metafonológica.

Logo que os alunos são expostos a diferentes circunstâncias linguísticas – seja no ambiente familiar e/ou no escolar - elas acrescem seus domínios de diferentes aspectos das palavras, como os aspectos semânticos. Desta forma, gradativamente tendem a atentar para outros atributos da palavra, como os traços fonológicos. Estudos assinalam que as crianças alteram as estratégias que utilizam para organizar seu léxico e isto pode influenciar o modo como resolvem atividades de consciência fonológica.

Portanto, a pesquisa serviu como meio de concretizar os estudos trazidos pela Teoria Histórico-Social que defende o jogo como recurso pedagógico que aplicado com intencionalidade, traz resultados positivos no processo de ensino aprendizagem.

AGRADECIMENTOS

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), pelo financiamento da pesquisa..

REFERÊNCIAS

AGRE LEÃO, M. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais.** Estudos Linguísticos. São Paulo, 1978. v.44, n.2, p.647-656, 2016. Disponível em: <<https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1001>>. Acesso em: 26 ago. 2023.

ALVES, Luciana; BIANCHIN, Maysa Alahmar. **O jogo como recurso de aprendizagem.** Revista Brasileira de Psicopedagogia. São Paulo, 2010, v.83, p.282-287. Disponível em:<<https://cdn.publisher.gn1.link/revistapsicopedagogia.com.br/pdf/v27n83a13.pdf>>. Acesso em: 10 jun. 2023.

ARAUJO, LIANE CASTRO de. ARTIGO - **JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NA ALFABETIZAÇÃO: O QUE DIZEM E FAZEM AS PROFESSORAS.** Educação em Revista [online]. 2020, v. 36 [Acessado 29 Agosto 2023], e220532. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/0102-4698220532>>. Epub 31 Jan 2020. ISSN 1982-6621. <https://doi.org/10.1590/0102-4698220532>.

CAMPOS, A. S.; VIANA, G. C.; SIMÕES, L. L. F. FERREIRA, H. S. **O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem:** as contribuições de Piaget. Wallon e Vygotsky / The game in the teaching-learning process: Piaget, Wallon and Vygotsky contributions. Brazilian Journal of Development, [S. l.], v. 6, n. 5, p. 27127–27144, 2020. DOI: 10.34117/bjdv6n5-241. Disponível em: <<https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/9974>> Acesso em: 13 jun. 2023.

FREITAS. Gabriela Castro Menezes. **Consciência fonológica:** rimas e aliteração no português brasileiro. Letras de hoje, Porto Alegre. v.38, n.2, 2013. Disponível em: <<https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/fale/article/view/14096>>. Acesso em: 20 jun. 2023.

RODRIGUES, Luzia Maria. **A criança e o brincar.** Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro - UFRRJ.2009:p1-43. Disponível em: <http://www.ufrj.br/graduacao/prodocencia/publicacoes/desafios-cotidianos/arquivos/integra/integra_RODRIGUES.pdf> Acesso em: 29 ago.2023.

SANTAMARIA, L.V.; LEITÃO, P. B; ASSENCIO-FERREIRA, V. P. **A consciência fonológica no processo de alfabetização.** Rev CEFAC, São Paulo, v.6, n.3, 2004. Disponível em: <<https://abramofono.com.br/wp-content/uploads/2022/02/Artigo-1-15.pdf>>. Acesso em:13 jun 2023.

SANTOS, Gabrielle Coelho dos.; ARMA, Lisiane Teixeira de.; RODRIGUES, Ana Cristina Silva. **Contribuições da consciência fonológica nos anos iniciais:** Desenvolvendo habilidades e saberes através das rimas. II Enalic-sul, Rio Grande do Sul. p.1-6, dez 2017. Disponível em: <<http://repositorio.jesuita.org.br/bitstream/handle/UNISINOS/8023/6731-9610-1-DR.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 20 de jun. 2023.

SILVA, A. B.; LIMA, A.S; SANTOS, M.R.S; MATIAS, M.R.S; DIÓGENES, A.L.N. **Rima:** uma ação divertida e exploratória a construir a aprendizagem no ciclo da alfabetização. VI Seminário de estágios e práticas de ensino da FACEDI/UECE, Ceará. p.1-5, 2022. Disponível em:<https://www.uece.br/eventos/visepefacediuece/anais/trabalhos_completos/754-67979-24012022-161741.pdf> Acesso em: 20 de jun. 2023.