



OS JOGOS COMO FERRAMENTA DE DESENVOLVIMENTO DA LEITURA DE JOVENS COM DISTORÇÃO IDADE-SÉRIE

Káthia Chrystina Guedes Levy Especialização em Estudos Linguísticos e Literários pela Universidade da Bahia (UNEB); Especialização em Gestão Educacional pela Universidade São Salvador; Especialização em Educação e Interdisciplinaridade pelo Instituto Federal Baiano (IF Baiano) E-mail: kathiaguedeslevy@gmail.com.

Luciana de Oliveira Sampaio Castro Mestra em Letras. Professora-Orientadora da Pós-graduação em Educação e Interdisciplinaridade pelo IF Baiano/CampusXique-Xique. E-mail: luciana.castro@ifbaiano.edu.br.

RESUMO

O presente artigo mostra que os jogos podem ser utilizados como ferramenta de desenvolvimento da leitura. A partir disso, o principal objetivo desse trabalho foi justamente analisar o uso dos jogos pedagógicos no desenvolvimento da leitura. Para tanto, foi desenvolvida uma pesquisa bibliográfica, com abordagem qualitativa e pesquisa aplicada em uma turma do 5.º ano de uma escola da rede básica de ensino do município de Xique-Xique, Bahia durante o ano de 2019. O referencial teórico utilizado baseou-se nos conceitos de alfabetização, letramento, motivação, ludicidade e jogos, de acordo com o pensamento de autores como: ALFERES & MAINARDES (2019), OLIVEIRA (2017), SILVEIRA & SANTOS (2019). Expõem-se reflexões sobre os jogos e diagnósticos, abordando os tipos jogos e como os mesmos foram desenvolvidos em sala de aula, constatando-se que houve evolução na leitura dos alunos com distorção idade-série nesse contexto escolar descrito.

Palavras-chave: distorção; idade-série; jogos; ludicidade; leitura.

GAMES AS A READING DEVELOPMENT TOOL FOR YOUNG PEOPLE WITH AGE-GRADE DISTORTION

ABSTRACT

This article shows that games can be used as a reading development tool. From this, the main objective of this work was precisely to analyze the use of pedagogical games in the development of reading. To this end, a bibliographical research was carried out, with a qualitative approach and applied research in a 5th grade class of a school in the basic education network in the municipality of Xique-Xique, Bahia during the year 2019. The theoretical framework used was based on based on the concepts of literacy, literacy, motivation, playfulness and games, according to the thinking of authors such as: ALFERES & MAINARDES (2019), OLIVEIRA (2017), SILVEIRA & SANTOS (2019). Reflections on the games and diagnoses are exposed, approaching the types of games and how they were developed in the classroom, noting that there was an evolution in the reading of students with age-grade variation in this described school context.

Keywords: age-grade distortion; games; ludicity; reading.



Trilhas está licenciada sob a licença **Creative Commons Attribution 4.0 International License**.

INTRODUÇÃO

O presente artigo busca fazer uma análise acerca da importância dos jogos e dos seus aspectos como estratégia no desenvolvimento da leitura dos alunos do 5.º ano de uma escola da rede básica de ensino do município de Xique-Xique, Bahia. Esse trabalho é fruto de inquietações surgidas ao longo de anos de prática docente no município de Xique-Xique e reafirmadas no ano 2019, após a constatação, feita através de análises diagnósticas realizadas no início do ano letivo, de que, em uma turma do 5.º ano, 14 alunos eram não alfabetizados, dos seus 26 em classe.

Perceber a face real da sociedade educacional xiquexiquense desnudada do mascaramento de uma pseudoeducação despertou uma motivação para realização desse estudo, pois se faz necessário a reestruturação de conceito da prática e postura didática. Foi inevitável refletir a função de professora, buscando rever critérios de ensino/aprendizagem do aluno, considerando-o como sujeito alfabetizado



de escrita e leitura no seu cotidiano.

Nessa perspectiva, surgiu o seguinte questionamento: de que forma a utilização de jogos pedagógicos pode ajudar na motivação e no desenvolvimento da leitura de alunos do 5º ano de 10 a 14 anos, com distorção idade-série? Segundo a UNICEF (2018), entende-se por distorção idade-série os “adolescentes que, em algum momento, foram reprovados ou evadiram e retornaram à escola em uma série não correspondente à sua idade” (UNICEF, 2018, p.03).

Este questionamento foi à motivação para o desenvolvimento dos estudos bibliográficos, análises de fichas diagnósticas dos alunos e a realização de atividades com jogos em sala de aula, que deram suporte as reflexões postas aqui. Para tanto, antes de tudo, buscou-se compreender o processo de leitura, alfabetização e letramento, no qual a leitura:

[...] é uma atividade ou um processo cognitivo de construção de sentidos realizado por sujeitos sociais inseridos num tempo histórico, numa dada cultura. Entender a leitura como processo de construção de sentidos significa dizer que quando alguém lê um texto não está apenas realizando uma tradução literal daquilo que o autor do texto quer significar, mas que está produzindo sentidos, em um contexto concreto de comunicação, a partir do material escrito que o autor fornece. (CAFIERO, 2005, p.17).

No processo citado por Cafiero (2005), o aluno busca a informação a partir de palavras que ele já tem conhecimento, buscando assim construir e compreender o significado do texto. Contudo, para ele chegar nessa compreensão necessita-se que ele esteja alfabetizado, pois:

O termo **alfabetização** designa o ensino e o aprendizado de uma tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabético-ortográfica. O domínio dessa tecnologia envolve um conjunto de **conhecimentos e procedimentos** relacionados tanto ao funcionamento desse sistema de representação quanto às **capacidades motoras e cognitivas** para manipular os instrumentos e equipamentos de escrita. (SOARES, 2005, p. 24).

No mundo contemporâneo, compreender a língua não é mais suficiente, pois não é apenas escrever e ler, se faz necessário saber utilizá-la em outras situações, lendo, escrevendo, produzindo, construindo e desconstruindo textos. Essa maneira de utilizar a língua é conhecida como letramento, que “designa, então, o conjunto de conhecimentos, atitudes e capacidades envolvidos no uso da língua em práticas sociais e necessário para uma participação ativa e competente na cultura escrita” (SOARES, 2005, p.50).

Além de buscar compreender cada processo, foi necessário saber a importância do lúdico e do jogo para o desenvolvimento da leitura. Essas inquietações provocadas em torno da análise do uso de jogos pedagógicos no desenvolvimento da leitura traduziram-se em alguns questionamentos os quais se converteram nos objetivos deste artigo de buscar respostas para identificar a motivação e a ludicidade como ferramentas no processo de desenvolvimento da leitura, analisando a evolução



do aluno através da Avaliação Diagnosticada após a aplicação dos jogos.

METODOLOGIA

Essa pesquisa elegeu-se como locus de investigação o ensino fundamental I, nível o qual é desenvolvido o trabalho profissional da pesquisadora. Definiu-se como metodologia a pesquisa de cunho bibliográfico, cujas principais fontes encontram-se elencadas no final desse artigo. Além disso, foi realizada uma pesquisa aplicada que permitiu a coleta e análise de dados, que foram obtidos na sala de aula do 5º ano, após aplicação de fichas diagnósticas que são enviadas para a Secretaria de Educação e Cultura do Município de Xique-Xique, como instrumento de investigação e registro de aprendizagem desse nível escolar.

A turma analisada foi a do 5º ano, turno matutino de uma escola pública no município de Xique-Xique, localizada na zona urbana desta cidade situada no bairro de Pedrinha do Ensino Fundamental I – Ciclo II, formada por 26 alunos que possuíam idade já elevada, ou seja, com distorção idade-série de dois ou mais anos de atraso escolar. Os estudantes por estarem em uma turma não correspondente à sua idade, não demonstravam interesse pelo conteúdo aplicado, além de não ter apoio pedagógico em casa porque a maioria possuía responsáveis que não eram alfabetizados, outros por não terem paciência de ajudar os filhos ou acreditar que a obrigação é exclusiva da escola.

RESULTADO E DISCUSSÃO

O Processo de leitura, alfabetização e letramento.

Ler antes de tudo é percorrer com a visão, as palavras e textos, buscando decifrar os seus sinais gráficos criando uma relação com o som estabelecendo assim um sentido através de uma sequência reconstruída a partir de uma língua (CAGLIARI, 2010). O ato de ler é de suma importância para o indivíduo, pois permite que ele tenha acesso ao conhecimento e a informação (PRADOS, 2014). A leitura é um costume que deve ser cultivado desde cedo nas crianças, para que elas possam começar a descobrir e identificar as palavras.

Quando se fala em leitura, lembra-se logo do ato de ler que depende da compreensão, do que está sendo lido e decodificado, porém o processo de leitura para ser completo necessita passar pelas etapas de captação, assimilação e compreensão. Por essa razão, o processo de leitura está dividido em quatro fases: decodificação; compreensão; interpretação; retenção (BENTO, 1996).

Para que haja o processo de inserção da criança no mundo da leitura, é de suma importância, compreender que o letramento e a alfabetização não são a mesma coisa, pois a criança alfabetizada não é letrada e essa concepção deve estar bem clara na mente do profissional, no momento que ele faz o planejamento do seu trabalho. Alfabetizar é “o processo de aprender a decodificar os elementos que compõem a escrita, ou seja, memorização do alfabeto, o reconhecimento das letras, a ligação



entre sílabas e formação de palavras, utilizando-as na leitura e na escrita”. (AMARAL, 2013, p.114).

Portando, de acordo com AMARAL (2013), a criança que sabe ler e escrever é uma pessoa alfabetizada, mas a que sabe utilizar a leitura nos meios sociais é considerado uma pessoa letrada. Porque não adianta o educador ensinar o aluno a ler, se o mesmo só reconhece a letra em apenas um contexto, visto que muitos educadores alfabetizam as crianças com letra bastão, não lhe apresentado à letra cursiva. Esse deve ser capaz de reconhecê-la em todos os contextos da sociedade (*outdoor*, convite, *banner*). Por essa razão, no processo de alfabetização, o aluno deve ser apresentado aos vários gêneros textuais, assim como aos diversos formatos de letras e esses devem ser “afixados permanentemente na classe, devendo conter letras de imprensa, cursiva e bastão, uma vez que esses tipos de letras estão presentes em diversos portadores de textos”. (RUSSO, 2012, p.19).

Para que o aluno evolua na aquisição da leitura, se faz necessário ele perpassar pela linha de evolução, construindo as suas próprias hipóteses que se divide em cinco fases, conforme Emília Ferreiro, apud, ABREU, 2000:

- **Pré-silábica**, quando a criança escreve utilizando letras, números e imagens, com predominância no uso das letras;
- **Silábica** sem valor sonoro - é a fase em que a criança escreve fazendo correspondência entre o falado e o escrito, utilizando letras para representar a pauta sonora (a sílaba), mas sem correspondência do valor sonoro convencional;
- **Silábica** com valor sonoro - corresponde ao momento em que a criança escreve fazendo ligação entre o falado e o escrito, utilizando letras para representar a pauta sonora e estabelecendo na maioria das vezes relação entre letra e o valor sonoro convencional;
- **Silábica-alfabética** - refere-se ao período quando a criança escreve fazendo correspondência entre o falado e o escrito, ora utilizando uma letra para cada sílaba, ora utilizando mais letras, relacionando a letra ao valor sonoro convencional;
- **Alfabética**, onde a criança escreve palavras de uso comum, entretanto, sem observar as convenções ortográficas da escrita e da segmentação das palavras.

Considerando esses fatos, quando se pensa na distorção idade/série, busca-se respostas para saber se existe uma idade correta para se alfabetizar. O que realmente existe é um processo que depende das estratégias que são adotadas a logo prazo, que muitas vezes não são observadas por pais e alguns educadores. Quando a criança recebe o estímulo nos primeiros anos de vida, com cores, sons, letrinhas e outros itens de forma lúdica, isso possibilita a assimilação de tudo que lhe é transmitido através do seu sistema cognitivo, ajudando-o na aprendizagem e na alfabetização dos 6 e 7 anos. Dessa forma, ele estará preparado para os novos conhecimentos que lhe serão apresentados resultando na assimilação das letras com as palavras, associando esses sinais com a sonoridade (MORAIS, 2020). Lembrando que:

[...] foi instituído pela Portaria nº 867, de 4 de julho de 2012, lançado em 8 de novembro de



2012, com o objetivo de criar estratégias para que, ao final do 3º ano do Ensino Fundamental, todas as crianças estejam alfabetizadas (BRASIL, 2012). Para isso, o conceito de pacto surge como compromisso formal entre Ministério da Educação e as Secretarias Estaduais, Distrital e Municipais de educação, no intuito de reafirmar e ampliar o previsto no Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação. (ALFERES, MAINARDES; 2018, 49).

As crianças que não conseguem ser alfabetizadas na idade adequada acabam sendo prejudicadas no seu processo de aprendizagem e de busca pelo conhecimento. Segundo Giagiaco e Navas (2008), quando isso acontece é preciso ter um olhar mais cauteloso perante o processo de alfabetização, pois o mesmo deve ocorrer entre os 6 e 7 anos. Se isso não se concretizar, essas crianças só estarão preparadas para serem alfabetizadas entre os 8 e 10 anos, visto que encontraram maior dificuldade para aprenderem a ler. (GIANGIACO, NAVAS; 2008).

Pensando nessa dificuldade, vê-se a necessidade da utilização de novas ferramentas na busca do desenvolvimento desses estudantes que se encontram atrasados. Por isso a inserção dos jogos na metodologia dos docentes será de suma importância para a evolução dos alunos no contexto da leitura, buscando assim a diminuição da distorção idade/série, visto que o uso desse recurso lúdico pode favorecer o desenvolvimento da leitura. Sendo assim, é necessário destacar que este trabalho foca-se no desenvolvimento da leitura e não do letramento.

Os Jogos Como Ferramenta De Ludicidade No Desenvolvimento Da Leitura

Os jogos sempre estiveram presentes na vida das crianças, jovens e adultos, na maior parte das vezes com finalidade competitiva. Contudo, atualmente, eles vêm ganhando novo conceito no cotidiano escolar. De acordo com Oliveira (2017), os jogos podem se manifestar de diferentes maneiras no contexto social em que estão inseridos, deixando de ser apenas uma forma de cooperar, lutar, superar, perder ou vencer. E passando a fazer parte do ambiente educacional, torna-se uma ferramenta lúdica de grande valia no processo de ensino e aprendizagem de motivação e suporte para o desenvolvimento dos alunos com dificuldade nos conteúdos.

A motivação muitas vezes é realizada em sala de aula de forma extrínseca, pois o aluno só realiza suas atividades em busca da recompensa externa, ou seja, um reconhecimento momentâneo, não algo que sirva para sua vida. Pensando assim, devem-se mudar as estratégias didáticas de sala de aula, para que a motivação seja realizada também de forma intrínseca, que busque o conhecimento para atender suas necessidades e objetivos pessoais para o futuro (OLIVEIRA, 2017). Nesse sentido, cabe ao educador mudar a sua postura em sala, buscando assumir uma postura de:

[...] sensibilidade, envolvimento, uma mudança interna, e não apenas externa, implica não somente uma mudança cognitiva, mas, principalmente, uma mudança afetiva. A ludicidade exige uma predisposição interna, o que não se adquire apenas com a aquisição de conceitos, de conhecimentos, embora estes sejam muito importantes. (ALMEIDA, 2009, n.p)



Pensando nessas motivações, para o bom desenvolvimento das atividades de jogos na sala de aula como ferramenta de ludicidade no desenvolvimento da leitura, é importante compreender que “o lúdico tem sua origem na palavra latina ‘*ludus*’, que estaria relacionada apenas ao jogar, ao brincar; porém, com o passar dos anos, passou a ser reconhecido como fator essencial das atividades da dinâmica humana por ser espontâneo, funcional e satisfatório” (KOPROSKI, 2012, p.14). Dessa forma, a ludicidade tornou-se ferramenta “básica da personalidade, do corpo e da mente”, compondo atividades essenciais da dinâmica humana. Os jogos, por exemplo, deixaram de ser apenas brincadeira e passaram a ser um recurso complementar no desenvolvimento da leitura. Porque “[...] a leitura não deve ser obrigatória; ela precisa ser algo prazeroso e que contribua para a formação individual e social do homem” (PRADOS, 2014, p. 04).

Diante disso, caberá ao professor ficar atento aos elementos geradores do processo de leitura. Em outras palavras, será o docente o responsável na fiscalização e monitoração da evolução ou não dos discentes. O objetivo da motivação é criar laços de aproximação do educador com o educando (ALMEIDA, 2009, n.p.). Para o educador, na atividade lúdica, o que mais importa são os resultados que serão alcançados ao término das ações elencadas no decorrer de sua realização. O lúdico dará possibilidade para que o aluno compreenda e aprenda de forma prazerosa.

Os jogos podem ser utilizados como suporte nas aulas de língua portuguesa, como elemento de apoio didático, incentivando os alunos no desenvolvimento de sua leitura. Além disso, essas ferramentas ajudam o aluno a desenvolver mais confiança na sua aprendizagem e acabam tendo a possibilidade de perder a vergonha da exposição, visto que se encontram atrasados nos estudos, já que a maior parte dos colegas de sala são mais novos. Através dessa experiência de aprendizagem, socialização e ludicidade, o professor pode mostrar a seus alunos que todos possuem conhecimentos linguísticos interiorizados e em condições de aprenderem.

Quando o docente busca utilizar novas estratégias para alfabetizar o seu aluno através de jogos, ele consegue ajudar o estudante a se concentrar mais em sala de aula, através da interação e estabelecendo um ambiente de confiança entre educando e educador. Além de proporcionar o desenvolvimento de situações mais distintas, favorecendo a construção do conhecimento. Por que:

Educar não se limita a repassar informações ou mostrar apenas um caminho, aquele caminho que o professor considera o mais correto, mas é ajudar a pessoa a tomar consciência de si mesma, dos outros e da sociedade. É aceitar-se como pessoa e saber aceitar os outros. É oferecer várias ferramentas para que a pessoa possa escolher entre muitos caminhos, aquele que for compatível com seus valores, sua visão de mundo e com as circunstâncias adversas que cada um irá encontrar. Educar é preparar para vida. (SANTOS, 2012, p.09).

Partindo dessa premissa, percebe-se que o jogo deve ser colocado em sala de aula, de maneira lúdica e prazerosa, como parte essencial do fazer pedagógico, visto que é perceptível a sua importância educativa e como apoio didático para a aquisição da leitura para aqueles alunos que já se encontram



com distorção idade/série. Desta forma, busca-se realizar o aprender jogando, em contrapartida, da pressão que o aluno sofre quando os mesmos chegam aos anos mais avançados sem a leitura fluente.

Os jogos são atividades lúdicas que ajudarão o estudante a se aperfeiçoar na aprendizagem leitora, pois o jogo estimula a compulsão das crianças em repetir o que é aprendido e essa não será diferente com a aquisição e aperfeiçoamento da leitura. Visto que muitos anos, os jogos foram vistos como recreação, relaxamento para as atividades que exigem esforço físico e intelectual. Conforme Oliveira (2017), hoje, a ferramenta lúdica dos jogos é compreendida com uma aliada ao desenvolvimento intelectual, ajudando o educando a desenvolver-se nos estudos.

Hoje, muitos profissionais estão convictos de que só é possível aprender e se desenvolver no espaço escolar a partir da liberdade de pensar e se expressar. As instituições escolares ainda cumprem o papel de formar estudantes para exercer funções na sociedade, esquecendo-se de que existe um rico e vasto mundo cultural dentro de cada um, sejam por fantasias, movimentos, jogos e realidade.

A mão escreve o que a mente pensa a respeito do mundo com o qual a criança interage. Nesse pequeno exemplo, resume-se a conexão ato-pensamento-ato. Conteúdos sem significado, sejam eles de ordem cognitiva, social ou moral, quebram essa harmonia tão necessária a um bom desenvolvimento. (FREIRE, 2002, p. 81).

Por isso que os jogos são de grande importância nas aulas de Língua portuguesa, pois podem servir de estratégia pedagógica para o desenvolvimento da alfabetização, ajudando o docente a tornar sua aula mais leve e prazerosa. Os jogos trazem benefícios inquestionáveis para os estudantes, ajudando-os no seu desenvolvimento cognitivo e social, pois a escola está se transformando em um mundo de significados. Contudo, para que isso aconteça, o discente deve estar consciente, ativo, dinâmico, realizado e transformado, pois:

Não somos uma ilha, vivemos em sociedade, que exige interação, adivinhe? por meio da língua. Construímos nossa **identidade** por meio da língua. Exercemos a nossa **cidadania** por meio/com a língua. A língua faz parte de um conjunto de práticas sociais e culturais. (GORSKI, FREITAS; 2010).

O Contexto Do Desenvolvimento Da Leitura Em Uma Turma Do 5º Ano De Uma Escola Pública Do Município De Xique-Xique

A turma analisada foi a do 5º ano do Ensino Fundamental I – Ciclo II, formada por 26 alunos que possuíam idade já elevada, ou seja, com distorção idade-série: têm dois ou mais anos de atraso escolar. Esses discentes não tinham muito incentivo de seus pais, visto em época safra muitos desses alunos são retirados da escola para ajudar o pai na colheita em suas roças. Com isso, os estudantes acabavam reproduzindo o que aprendiam ou ouviam em seus lares: “Basta saber escrever o nome e já está bom”; “Não estudei isso tudo e olha o que tenho?”; “Com o trabalho na roça da para viver”, e assim por diante.



Na turma do 5.º ano, existiam 14 alunos não alfabéticos, pois alguns desses alunos se encontravam na fase silábico-alfabética, que se refere ao período que elas fazem a utilização de uma letra ou mais para representar uma sílaba, outra parte desses discentes estava na fase silábica com valor sonoro, pois o estudante escreve fazendo ligação entre o que se fala e o que se escreve, fazendo a relação entre letra e o valor sonoro convencional. Nessa turma também foi encontrado um aluno que ainda estava na fase silábica sem valor sonoro, em que ele utilizava a letra para representar o som da fala, mas sem correspondência com o valor sonoro convencional. (ABREU, 2000).

Essa constatação foi feita após aplicação do diagnóstico que é realizada no início do ano letivo nas escolas públicas de Xique-Xique. Ressalta-se que esse diagnóstico é aplicado na rede municipal de ensino, tendo o objetivo de detectar a evolução dos alunos na aquisição da leitura e em quais níveis eles se encontram, para que o docente possa elaborar estratégias que ajudem esses discentes a progredirem. Para isso, pensou-se na utilização de jogos como ferramenta de ludicidade no desenvolvimento da leitura. Porque a:

[...] distorção idade-série imobiliza milhões de meninas e meninos brasileiros, deixando-os atados ao ciclo do fracasso escolar. Esse fenômeno atinge, principalmente, quem vem das camadas mais vulneráveis da população e corre sério risco de exclusão, estando mais propenso a abandonar a escola para ingressar no mercado de trabalho de modo prematuro e precário, sem concluir os estudos. São crianças e adolescentes já privados de outros direitos constitucionais, que não têm assegurados os direitos de aprender e de se desenvolver na idade apropriada. (UNICEF, 2018, p.03).

Diante de tudo isso, percebe-se que cabe à comunidade escolar reverter esse quadro, porque os alunos em atraso estão mais vulneráveis a violação dos seus direitos. Garantir que cada estudante consiga evoluir em sua trajetória educacional é a função e obrigação de todos que estão direta ou indiretamente envolvidos na educação desses educandos. Nesse sentido, a docente buscou articular-se com a coordenação da escola, para oferecer os jogos como ferramenta de desenvolvimento da leitura dos alunos do 5.º ano que se encontravam não alfabéticos. (UNICEF, 2018).

O primeiro passo foi conversar com os alunos e mostrar a eles a importância da leitura em suas vidas, criando neles um pouco de interesse de aprender e compreender a construção das palavras através dos jogos que foram levados para a sala de aula. Os jogos levados para a sala já existam e foram utilizados por muitos alunos no cotidiano escolar, mas foram adaptados, pois, se percebeu que eles tinham esses têm um interesse maior quando os jogos são construídos por eles. A partir disso, inferiu-se que os jogos seriam os elementos que os ajudariam no desenvolvimento da leitura:

[...] por se apoiarem no concreto e no lúdico podem ser uma ferramenta para a criança e para o adulto, que lhes possibilita explorar conhecimentos, ousarem e criarem suas próprias estratégias de aprendizagem. Além disso, por contemplarem a ludicidade, contribuírem para o aprender brincando e estimularem o imaginário são mediadores entre a realidade e o conhecimento, por isso provocadores de novas aprendizagens. (SILVEIRA; SANTOS, 2019, p.3620/3621).



Partindo desse pressuposto, os jogos como dados, dominó, argola, trilha e bingo foram os que possibilitaram o desenvolver da leitura dos alunos do 5.º ano, fazendo com que os mesmos não tivessem medo de errar, pois para eles aquele momento era apenas uma brincadeira. Para o docente, no entanto, era o momento de aprendizagem, mas de maneira prazerosa, sem cobrança de quem acertou ou errou.

O jogo com os dados foi construído substituindo os números dos dados por letras, sílabas e palavras. Esses foram utilizados de forma gradativa partindo das letras até chegar às palavras, para depois iniciar a construção de pequenas frases e textos. O trabalho foi iniciado com os dados das letras e a cada vitória alcançada, passava-se para os dados subsequentes, sílabas e palavras. A alegria foi imensa ao ver que a cada dia eles se interessavam mais em jogar, pois estavam compreendendo agora que os jogos estavam ajudando-os no desenvolvimento da leitura.

Outro jogo utilizado foi o dominó com palavras e imagens. Nesse jogo, os alunos relacionavam a palavra correspondente à imagem. Já o dominó de sílabas fez com que o aluno lesse pequenas palavras para poder formá-las e continuar jogando, pois, coube-lhes formar as palavras a partir da sílaba que já se encontrava posta na mesa. O jogo da trilha do conhecimento foi outra atividade realizada em sala de aula com o intuito de desenvolver a leitura do educando, pois nesse momento, o aluno jogava o dado e o número que saía, ele andava as casas das trilhas e respondia o que lhe era perguntado, tudo voltado para a leitura.

Além dos jogos já citados, utilizou-se um o bingo iniciando com palavras, depois com sílabas simples e, em seguida, era acrescentado sílabas mais complexas. Quebra-cabeça com palavras; quebra-cabeça com imagens e palavras e jogo da memória também foram utilizados para se trabalhar o desenvolvimento da leitura desses alunos. Foi construído também o jogo da argola, tabuleiro feito de papelão, retalho, tampa de refrigerante e argola, no qual cada tabuleiro representa uma sílaba. Então, foram construídos quatro desses, mas começou-se a se trabalhar com dois, que significavam duas sílabas e gradativamente foi-se aumentando. Nas tampas foram colocadas sílabas e eles deveriam jogar a argola e as sílabas que eles acertassem, deveriam construir as palavras e repeti-las em voz alta, ao escrever no quadro.

O desafio maior era atender eles com qualidade e eficiência, pois para o docente e para a escola, assegurar a efetiva inclusão de crianças e adolescentes é de suma importância para a comunidade escolar, bem como para o município de Xique-Xique. Só assim conseguiriam alcançar o objetivo desejado, que é a evolução desses estudantes para dar continuidade a seus estudos no ano seguinte.

A superação do fracasso, da distorção idade-série e a conseqüente promoção de trajetórias de sucesso escolar dependem do esforço coletivo e criativo de cada sujeito, em cada território. Só o engajamento de todos pode garantir que cada criança e cada adolescente permaneça na escola e tenha respeitado o direito de aprender e de se desenvolver ao longo de sua trajetória, sem interrupções. (UNICEF, 2018, p.14).



Portanto, para constatar a evolução ou não dos alunos com distorção idade-série na turma do 5º ano, foi realizado no final do ano letivo de 2019 o último diagnóstico, quando se constatou que dos 14 alunos que se encontravam não alfabetizados no início do ano letivo, 12 avançaram, não registrando nenhuma necessidade de atividade de recuperação. Demonstrando assim, a importância e eficácia dos jogos como ferramentas facilitadoras para o desenvolvimento da leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em linhas gerais, este trabalho focou-se em leituras de artigos, assim como nas atividades práticas desenvolvidas na turma do 5º ano A, matutino de uma escola pública municipal de ensino básico do município de Xique-Xique. Esta metodologia se mostrou essencial para atingir os objetivos propostos na turma e para esse artigo. Os resultados alcançados através de diagnósticos realizados ao longo do ano letivo de 2019 comprovaram a eficácia dos jogos, pois estimularam crianças e adolescentes no desenvolvimento da leitura.

A realização da pesquisa aplicada, como metodologia de trabalho no que se refere à análise e observação dos dados obtidos em sala de aula através da aplicação dos diagnósticos ao longo do ano de 2019 na escola, configurou-se eficaz. Isto porque possibilitou a quebra do cotidiano escolar e do padrão pedagógico que já era utilizado em sala, na disciplina de Língua Portuguesa, partindo do pressuposto de que os alunos são diferentes. Dessa forma, percebe-se que estratégias diversificadas devem ser utilizadas de acordo com cada grupo novo de estudantes que chega à unidade escolar.

Ressalta-se que os jogos não são suficientes para ocorrer o desenvolvimento da leitura dos alunos, pois com o jogo devem existir a motivação e a estimulação do docente e de toda a comunidade escolar. Além disso, esses jogos devem ser utilizados sempre sob orientação dos professores, para que o aluno não interprete que ali ele está apenas brincando. Contudo, observou-se que a construção e a utilização de jogos na sala de aula, foi um recurso facilitador e essencial para a turma avançar.

As pesquisas bibliográficas e a busca por informações respaldaram esse artigo no que tange a compreensão sobre os jogos como ferramenta facilitadora para o desenvolvimento da leitura nos alunos do ciclo II, do ensino fundamental I, no que se refere à valorização do aluno em sala de aula. O uso dessa ferramenta de ludicidade no desenvolvimento da leitura foi importante para os discentes, pois fez com que eles se expandissem e ousassem, mesmo cometendo erros, sem receio dos demais colegas, demonstrando, assim, que os jogos são recursos facilitadores desse processo de ensino-aprendizagem e uma estratégia viável e de fácil acesso a todos.

Conclui-se que o jogo pode ser trabalhado mais no ambiente escolar, não apenas na Creche e Ciclo I do Ensino Fundamental I, mas também em diferentes níveis educacionais, pois se constatou que o jogo como ferramenta facilitadora do desenvolvimento da leitura realmente ajuda muito o educando, deixando-o à vontade, permitindo que esqueça seus medos e frustrações. Isso vem mostrar que o lúdico vai além do brincar por brincar, pois o jogo utilizado de forma lúdica é uma ferramenta importante em sala de aula, que se bem aplicada e orientada, proporcionará muitos progressos nos



alunos que permanecem com distorção idade-série.

Deve-se ressaltar que o objetivo desse trabalho com jogos foi o de ajudar os estudantes do 5.º ano no desenvolvimento de sua leitura e não apenas de alfabetizá-los. Visto que esses alunos se encontravam na fase silábico-alfabética e fase silábica com valor sonoro, demonstrando, assim, que já possuíam conhecimento sobre as letras e sons. Poucos foram os estudantes que ainda utilizavam a letra para representar o som.

Esse artigo foi de grande importância para o crescimento profissional da pesquisadora, como educadora da rede pública municipal de ensino, pois lhe proporcionou um olhar mais atento para o aluno e não apenas aos conteúdos que devem ser ministrados em sala de aula baseado em um livro didático que não contempla a comunidade pesquisada. Após essa vivência de leituras e reflexões, a pesquisadora passou a questionar mais o que fazer para ajudar os alunos quando chegam ao 5.º ano sem saber ler totalmente.

REFERÊNCIAS

ABREU, Ana Rosa et al. **Alfabetização: livro do professor**. Brasília: FUNDESCOLA/SEF-MEC, 2000.

ALFERES, Marcia Aparecida; MAINARDES, Jefferson. O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa em ação: revisão de literatura. **Ensaio: aval. pol. públ. Educ.**, Rio de Janeiro, v. 27, n.102, p. 47-68, jan./mar. 2019. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-40362018002601262>>. Acesso em: 28 jun. 2021.

ALMEIDA, Anne. **Ludicidade como instrumento pedagógico**. Cooperativa do Fitness - Todos os direitos reservados - BH - MG - Na internet desde 05/12/1999. Disponível em: <<http://www.cdof.com.br/recrea22.html>>. Acesso em: 20 maio, 2021.

AMARAL, Marlon Corrêa. **Alfabetização e letramento: conceitos e suas relações**. VI JORNADA DE PÓS-GRADUAÇÃO. Dados Internacionais de Catalogação - na - publicação (CIP). Biblioteca da Faculdade Integrada Brasil Amazônia- FIBRA. p. 113, Belém, 2013. Disponível em:< <https://fibrapara.edu.br/docs/54-anais-6.pdf#page=115>>. Acesso em: 30 maio, 2021

BARBOSA, Márcia Silvana Silveira. **O papel da escola: obstáculos e desafios para uma educação transformadora**. 2004. 234 p. Dissertação apresentada ao Programa de Pós-graduação em Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Núcleo de Estudos e Pesquisas em trabalho, Movimentos Sociais e Educação – TRAMSE. Porto Alegre, 2004. Disponível em: < <https://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/6668/000488093.pdf?sequence=1&isAllowed=y>>. Acesso em: 30 julho, 2021.

BENTO, Joaquim R. O processo da leitura. **Millenium**, p. 171-178, 1996. Disponível em: <<https://repositorio.ipv.pt/bitstream/10400.19/672/1/O%20PROCESSO%20DA%20LEITURA.pdf>>. Acesso



em: 22 julho 2021.

CAFIERO, Delaine. **Leitura como Processo: caderno do formador**. (Coleção Alfabetização e Letramento). Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. Disponível em: < <http://t.ceale.fae.ufmg.br/app/webroot/files/uploads/PNAIC%202017%202018/LEITURA-PROCESSO-form.pdf>> Acesso em: 28 julho, 2021.

GIANGIACOMO, Micheli Cristina Paludeto Belaz; NAVAS, Ana Luiza Gomes Pinto. A influência da memória operacional nas habilidades de compreensão de leitura em escolares de 4ª série. **Revista da Sociedade Brasileira de Fonoaudiologia**, v. 13, n. 1, p. 69-74, 2008. Disponível em: < <https://www.scielo.br/j/rsbf/a/Kpgv65NHc69CXDPJhwdQpXP/?lang=pt&format=pdf>> . Acesso em: 25 julho 2021.

GORSKI, Edair; FREITAG, Raquel Meister Ko. **Ensino da Língua Materna**. Universidade Federal de Santa Catarina. Licenciatura em Letras-Libras na Modalidade a Distância. Florianópolis, 2010. Disponível em: < https://www.libras.ufsc.br/colecaoLetrasLibras/eixoFormacaoEspecific/ensinoDePrimeiraLingua/assets/249/TEXT0-BASE_ELM_2010.pdf> . Acesso em: 25 maio 2021.

KOPROSKI, Aline. **O lúdico e a aquisição da leitura e da escrita na alfabetização: resgate das cantigas de roda**. Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões – Erechim Departamento de Linguística, Letras e Artes Curso de Letras. Erechim/RS 2012. Disponível em: < https://www.uricer.edu.br/cursos/arq_trabalhos_usuario/2352.pdf> . Acesso em: 01 agosto 2021.

LOPES, Rita de Cássia Soares. **A relação professor aluno e o processo ensino aprendizagem**. Dia a dia e educação, v. 9, p. 1534-8, 2017. Disponível em: < <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/1534-8.pdf>> . Acesso em: 05 agosto 2021.

DE MORAIS, Joralice Cristina Virgínio; DE OLIVEIRA, Meyre Ester Barbosa. Sentidos Sobre Formação Docente E Currículo No Âmbito Do Pacto Nacional Pela Alfabetização Na Idade Certa (PNAIC). Linguagens, Educação e Sociedade, Teresina, Ano 24, n. 43, p. 106-126, set./dez. 2019. Disponível em: < <https://revistas.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/9713>> . Acesso em: 08 agosto 2021.

OLIVEIRA, Ricardo Stochi de. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Londrina: Editora e Distribuidora Educacional S.A, 2017. 144 p.

PRADOS, Rosália Maria Netto. **O que é leitura?** Educação, Gestão e Sociedade: revista da Faculdade Eça de Queirós, n. 16, Novembro de 2014. Disponível em: < www.faceq.edu.br/regs> . Acesso em: 11 fev., 2020.

SANTOS, Jossiane Soares. **O lúdico na educação infantil**. IV FIPED – Fórum Internacional de Pedagógica. Parnaíba-PI/Brasil. Campina Grande, Realize Editora, 2012

SILVEIRA, Nádia; SANTOS, Jana. Jogos e dinâmicas para estimulação da inteligência linguística no ensino de língua portuguesa. SIMELP- **Simpósio Mundial de Estudos de Língua Portuguesa**.



SIMPÓSIO AT089. Porto de Galinhas – Pernambuco, Brasil. 20 a 24 de agosto de 2019. Disponível em: < <http://sites-mitte.com.br/anais/simelp/resumos/PDF-trab-0134-1.pdf>> . Acesso em: 03 agosto 2021.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caderno do professor** / Magda Becker Soares; Antônio Augusto Gomes Batista. (Coleção Alfabetização e Letramento). Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005.

UNICEF - Fundo das Nações Unidas para a Infância. **Panorama da distorção idade-série no Brasil**. UNICEF, 2018. Disponível em: <[https://www.unicef.org/brazil/media/461/file/Panorama da distorcao idade-serie no Brasil.pdf](https://www.unicef.org/brazil/media/461/file/Panorama_da_distorcao_idade-serie_no_Brasil.pdf)> . Acesso em: 28 jun. 2021.

Recebido em: 30/08/2023

Aprovado em: 20/09/2023

Publicado em: 19/12/2023



ANEXOS

AVALIAÇÃO DIAGNÓSTICA DE LEITURA FLUIDA

ESCOLA: _____
DIRETOR(A): _____
COORDENADOR(A) PEDAGÓGICO(A): _____
PROFESSOR(A): _____
SÉRIE: _____

Questão	Habilidade / Descrição	Nome dos Alunos / Desempenho																				
1.	A LEITURA EM VOZ ALTA REVELA QUE: (nível de leitura)	Legenda: Marcar com um X o tipo de leitura que o aluno apresenta.																				
	não quis ler																					
	não conseguiu ler																					
	realiza uma Pseudoleitura:																					
	Realiza uma leitura soletrada;																					
	Realiza uma leitura silábica;																					
	Lê com alguma fluência																					
Lê com fluência																						

LEITURA EM VOZ ALTA: <small>Legenda: Marcar com um X as dificuldades que o aluno apresenta durante a leitura.</small>																						
2.	Apresenta automatismo na identificação de palavras																					
	Não hesita ao ler as palavras																					
	Não troca palavras																					
	Realiza autocorreção																					
	Entonação adequada																					
	Apresenta ritmo																					
	Lê com expressão apropriada																					
	Lê palavras acentuadas																					
	Lê palavras com RR																					
	Lê palavras com R no final																					
	Lê palavras com S no final																					
	Lê palavras com L no final																					
	Lê palavras moadas com o H																					
	Diferença E de E																					
	Diferença O de U																					
	Diferença as letras B e D																					

Diferença as letras P, s e Q																						
Pronuncia palavras com G																						
Lê palavras com a formação das sílabas simples																						
Lê palavras com a formação das sílabas complexas																						
Lê palavras com sílabas nasais																						
Lê realizando a pontuação																						

OBS: Se o estudante apresentar outro tipo de dificuldade no item 2, anotar abaixo

Orientações gerais: _____ Orientações ao professor aplicador: _____

SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO E CULTURA
Av. Antônio Carlos Magalhães S/N - CEP 47.400-000 - Xique-Xique, BA
FONE/ FAX: (74) 3661-1491
Email: secretariaeducacao.xiquexique@gmail.com



III DIAGNÓSTICO DE BASE ALFABÉTICA/SET

ESCOLA: _____
DIREÇÃO: _____
COORDENAÇÃO: _____

SÉRIE/ANO	DIAG		P. IND		P. DIF		S. S. V.		S. C. V.		SALF		ALF	
	QT	(%)	QT	(%)	QT	(%)	QT	(%)	QT	(%)	QT	(%)	QT	(%)
1º ANO														
2º ANO														
3º ANO														
4º ANO														
5º ANO														
TOTAL														