

JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO: POSSIBILIDADES LÚDICAS E INVENTIVAS. PROBLEMATIZAÇÕES SOBRE OS CAMINHOS PERCORRIDOS

GAMES AND PLAY IN LITERACY: LUDIC AND INVENTIVE POSSIBILITIES.
QUESTIONING THE PATHS TRAVELED.

Larissa Gabriela Gomes Dias¹

Gislaine de Fátima Ferreira Leite²

Paulo Henrique Pinto Coelho Rodrigues Alves³

RESUMO: O presente artigo tem como objetivo relatar as experiências docentes adquiridas no âmbito do Programa Imersão Docente, vinculado ao Centro Pedagógico - CP/EBAP da Universidade Federal de Minas Gerais. Este programa, por meio de sua estrutura organizacional, possibilita a participação ativa de bolsistas, estudantes de graduação, no Grupo de Trabalho Diferenciado - GTD. O texto enfoca a trajetória formativa resultante da colaboração entre professores/as, orientadores/as do CP e seus/suas bolsistas, tendo como tema central o GTD intitulado "Jogos e brincadeiras na alfabetização". O projeto delineou a utilização de jogos como ferramenta pedagógica para estimular a identificação e manipulação de fonemas nas palavras, reforçando a consciência fonêmica das crianças. Ao buscar desenvolver o reconhecimento de letras, a correspondência fonema-grafema e a associação entre símbolos escritos e os sons que estes representam, o GTD promoveu também o trabalho colaborativo, favorecendo a interação e criando um ambiente de aprendizagem lúdico. Os jogos propostos foram elaborados de maneira a serem adaptáveis às necessidades individuais de cada criança, assim permitindo uma abordagem mais personalizada no processo de alfabetização. Este artigo, portanto, revisita essa trajetória formativa, destacando os caminhos metodológicos percorridos, as problemáticas enfrentadas e o processo de elaboração de recursos e práticas didáticas diferenciadas, que visam potencializar a formação de futuros/as educadores/as.

Palavras-chave: Formação Docente. Trajetória formativa. Alfabetização.

ABSTRACT: This article aims to report on the teaching experiences acquired within the scope of the Teacher Immersion Program, linked to the Pedagogical Center - CP/EBAP of the Federal University of Minas Gerais. This program, through its organizational structure, enables the active participation of scholarship holders, undergraduate students, in the Differentiated Work Group - GTD. The text focuses on the formative journey resulting from the collaboration between teachers, CP advisors and their scholarship holders, with the central theme of the GTD entitled "Games and play in literacy". The project outlined the use of games as a pedagogical tool to stimulate the identification and manipulation of phonemes in words, reinforcing children's phonemic awareness. By seeking to develop letter recognition, phoneme-grapheme correspondence, and the association between written symbols and the sounds they represent, the GTD also promoted collaborative work, fostering interaction and creating a playful learning environment. The proposed games were developed to be adaptable to the individual needs of each child, thus allowing a more personalized approach to the literacy process. This article, therefore, revisits this formative journey, highlighting the methodological paths taken, the challenges faced,

¹ Larissa Gabriela Gomes Dias, Graduanda em Pedagogia pela Universidade Federal de Minas Gerais, larissa.gabrielalgg@gmail.com

² Gislaine de Fátima Ferreira Leite, Doutorado em Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora, gislaineferreira.ufmg@gmail.com

³ Paulo Henrique Pinto Coelho Rodrigues Alves, Doutorado em Educação pela Universidade Federal de Minas Gerais, phpityufmg@gmail.com

and the process of developing differentiated resources and didactic practices, which aim to enhance the training of future educators.

Keywords: Teacher education. Formative journey. Literacy.

INTRODUÇÃO

O Centro Pedagógico é uma instituição de ensino ligada à Escola de Educação Básica e Profissional da Universidade Federal de Minas Gerais (EBAP/UFMG), que desempenha um papel múltiplo no cenário educacional. Sua principal atribuição reside na oferta do Ensino Fundamental em regime de tempo integral, abrangendo do 1º ao 9º ano e atendendo a um contingente de 450 estudantes, além de prover Educação de Jovens e Adultos (EJA) para aproximadamente 100 alunos/as durante o período noturno, demonstrando um compromisso com a inclusão e a democratização do acesso à educação. Adicionalmente, a instituição expande sua atuação através da oferta de cursos de especialização, estabelecendo parcerias estratégicas com o poder público municipal e estadual de Minas Gerais, bem como com outros membros da comunidade externa, consolidando sua vocação em colaborar ativamente com a formação docente, inclusive no âmbito da pós-graduação.

Seu corpo docente, composto por 66 professores/as efetivos, está organizado em nove núcleos de ensino especializados, a saber: Arte, Educação Especial e Inclusiva, Educação Física, Geografia, História, Letras, Língua Estrangeira, Matemática e o Núcleo Básico, este último constituído por professores/as pedagogos/as dedicados à alfabetização e ao letramento das crianças nas séries iniciais do Ensino Fundamental, evidenciando uma estrutura curricular abrangente e um foco na excelência pedagógica.

O Centro Pedagógico da Universidade Federal de Minas Gerais (CP/UFMG) desempenha um papel crucial na formação de professores/as, implementando uma vasta gama de projetos de formação inicial e continuada. Semestralmente, a instituição recebe estudantes de graduação provenientes de distintos cursos de licenciatura da UFMG e de outras instituições de ensino superior em Belo Horizonte. Adicionalmente aos estágios supervisionados, os/as licenciandos/as têm a oportunidade de participar como bolsistas em projetos de pesquisa e/ou extensão, assim como atuar como monitores/as em iniciativas de formação inicial e continuada. Nesse amplo leque de possibilidades formativas, sobressai-se o Programa Imersão Docente (PID), que, através de edital, oferece vagas para estudantes a partir do segundo período de diversos cursos da UFMG, com prioridade para licenciaturas, Pedagogia, Terapia Ocupacional, Psicologia e Musicoterapia, para atuarem como monitores/as de turma.

O programa propicia a imersão nas rotinas de uma escola de Ensino Fundamental de tempo integral, permitindo aos/às bolsistas a interação com alunos/as, professores/as e demais profissionais no contexto de ensino e aprendizagem. O/a monitor/a do PID acompanha os/as estudantes de forma contínua, auxiliando os/as professores/as durante as aulas e sendo responsável pelas atividades de vida diária (AVD) da turma, como horários de lanche, almoço, fruta e recreios, além de propor novas estratégias de ensino e participar de projetos coletivos do ciclo. Através da vivência da rotina escolar, os/as

bolsistas estabelecem contato com diferentes profissionais, diversas metodologias de ensino e experimentam variadas formas de interação no ambiente escolar.

O currículo praticado no Centro Pedagógico estrutura-se em dois eixos complementares: um componente comum, abrangendo disciplinas que representam as diversas áreas do conhecimento, e um componente diversificado, materializado através da disciplina denominada ‘Grupo de Trabalho Diferenciado’ (GTD). Esta última oferece aos/às estudantes oportunidades ímpares para a exploração da pesquisa, fomentando a integração de múltiplos campos do saber e viabilizando a concepção e execução de projetos de natureza interdisciplinar. De maneira particularmente relevante, os/as monitores/as participantes do Programa Imersão Docente - PID encontram no GTD um espaço privilegiado para o desenvolvimento de habilidades pedagógicas, ao assumirem a responsabilidade pela organização e condução de um GTD, sempre sob a supervisão atenta e experiente de um/a docente do Centro Pedagógico. Essa experiência tem demonstrado ser altamente significativa, na medida em que os/as graduandos/as envolvidos/as no projeto participam ativamente de todas as etapas, desde o planejamento inicial até a avaliação final dos resultados. Os planos de aula elaborados e os projetos de trabalho desenvolvidos pelos/as monitores/as, em colaboração com seus/suas orientadores/as, propiciam uma profunda reflexão sobre os processos de ensino e aprendizagem, configurando-se como uma valiosa oportunidade de formação docente em um contexto prático e dinâmico.

Assim, o estudo em tela tem como objetivo explorar e aprofundar a compreensão do papel dos jogos e brincadeiras na alfabetização a partir das experiências de bolsistas do Programa Imersão Docente (PID) da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), desenvolvidas no Centro Pedagógico (CP/EBAP). O programa em questão apresenta-se como uma iniciativa formativa robusta, visando o desenvolvimento inicial de futuros/as docentes. Ao oferecer aos/às estudantes de graduação a oportunidade de experienciar e implementar práticas pedagógicas inovadoras em diversos contextos e níveis de ensino, o programa promove uma imersão no campo educacional. Ademais, a interação com a rotina diária de crianças em um Colégio de Aplicação de tempo integral, pautado por uma perspectiva de educação integral, e a colaboração com docentes e outros/as profissionais da área, enriquecem a experiência dos/as bolsistas, proporcionando-lhes uma compreensão abrangente e multifacetada da profissão docente.

O Programa Imersão Docente fomenta a integração ativa de discentes bolsistas nos Grupos de Trabalho Diferenciado (GTD), os quais representam a parcela diversificada do currículo. Estes GTDs são concebidos mediante a colaboração entre orientadores/as e bolsistas, abordando temáticas contemporâneas e de notável relevância para o aprendizado dos/as alunos/as do Centro Pedagógico. Nesse contexto, foi idealizado o GTD intitulado "Jogos e Brincadeiras na Alfabetização", cujo objetivo primordial residiu em estimular a consciência fonêmica infantil, proporcionando a manipulação e a identificação dos fonemas constituintes das palavras, bem como o desenvolvimento do reconhecimento das letras e suas respectivas correspondências fonema-grafema.

A alfabetização, enquanto portal de acesso ao universo da leitura e da escrita, representa um marco indelével no percurso formativo infantil. Nesse sentido, a investigação e implementação de metodologias inovadoras revestem-se de importância

capital, visando a criação de um ambiente de aprendizado lúdico, aprazível e profundamente significativo, que fomente a construção do conhecimento de forma proativa e participativa por parte das crianças. A elaboração de jogos e atividades lúdicas, passíveis de adaptação às particularidades e ritmos de cada aluno/a, demonstra um compromisso com a individualização do processo educativo, permitindo uma abordagem pedagógica atenta às necessidades específicas de cada indivíduo.

A temática do GTD teve sua origem em uma proposta apresentada por uma estudante da Faculdade de Educação (FAE/UFMG) que, ao vivenciar uma disciplina de “Laboratório de Alfabetização e Letramento”, estabeleceu um diálogo entre a teoria e a prática com base nas produções do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), que produz jogos como recursos didáticos devido ao seu potencial significativo na aprendizagem da língua, pela dimensão lúdica e também pela capacidade de promover o desenvolvimento cognitivo. A conexão com o CEEL na disciplina optativa foi fundamental para desenvolver novas ideias ao longo do GTD.

O ENCONTRO COM AS CRIANÇAS E O PLANEJAMENTO DO GTD

O início do ano letivo de 2024 trouxe um grupo vibrante de crianças para o 1º ano do Centro Pedagógico, prometendo um ano cheio de descobertas e novos aprendizados. Com suas bagagens repletas de experiências da Educação Infantil, a turma se mostrou diversificada e cheia de energia, despertando na bolsista um interesse em explorar o potencial dos jogos e brincadeiras como um auxílio na alfabetização das crianças. A passagem das crianças no mundo da educação infantil onde se tem momentos mais lúdicos e diversificados mostra o quanto o ensino fundamental também precisa continuar explorando mais momentos como esses na sala de aula, para que o processo de aprendizagem seja mais leve, divertido e prazeroso. As brincadeiras e os jogos são verdadeiras riquezas pedagógicas para contribuir com a aprendizagem da criança, já que garantem resultados eficazes na educação (Silva e Santos, 2017, p.8), e por isso é fundamental que os/as docentes do ensino básico valorizem e incorporem esses elementos em suas práticas pedagógicas, para a transformação de um espaço mais dinâmico e estimulante. Neste contexto, o/a docente assume um papel crucial como mediador/a da aprendizagem, adaptando e selecionando os jogos e brincadeiras às necessidades das crianças e da turma.



Figura 1. Crianças da turma brincando em sua primeira semana de adaptação.

Fonte: Larissa Dias, 2024.

Após a fase inicial de adaptação e o estabelecimento das enturmações, teve início a implementação do Grupo de Trabalho Diferenciado - GTD, cuidadosamente planejado para atender às exigências acadêmicas específicas do corpo discente. Essa abordagem estratégica facilitou a criação de sessões pedagógicas personalizadas, consideradas ideais para o estágio de desenvolvimento das crianças aprendizes. Ao longo do semestre inaugural, foram realizadas um total de dez sessões, incorporando oito jogos distintos e atividades lúdicas especialmente desenvolvidas para a faixa etária das vinte e duas crianças. A avaliação diagnóstica, realizada pela docente de língua portuguesa nos primeiros dias de aula, foi fundamental para determinar os níveis de conhecimento pré-existentes dos/as alunos/as, possibilitando, assim, a estruturação subsequente das aulas e a adaptação dos jogos pedagógicos.

Diante de uma turma heterogênea e comprovadamente enérgica, as aulas foram consistentemente marcadas por um elevado grau de interação e entusiasmo evidente. Cada atividade lúdica foi elaborada para fomentar tanto o engajamento recreativo quanto experiências de aprendizado significativas. A diversidade de recursos instrucionais utilizados, que vão desde jogos de tabuleiro tradicionais e jogos de cartas até materiais rudimentares como bambolês e balões, contribuiu de forma significativa para a dinâmica e o engajamento contínuo das crianças. O processo abrangente de planejamento das aulas foi realizado de maneira minuciosa, com foco em acomodar os interesses individuais e as necessidades específicas de cada participante.

A MOTIVAÇÃO PARA A UTILIZAÇÃO DOS JOGOS

A seleção de jogos implementada nas sessões do GTD "Jogos e Brincadeiras na Alfabetização" fundamentou-se nos materiais pedagógicos desenvolvidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), instituição reconhecida pela produção de recursos didáticos destinados a aprimorar a prática docente e facilitar o processo de

aquisição de conhecimento por parte dos/as alunos/as. Visando transformar a alfabetização em uma experiência motivadora, as aulas do Grupo de Trabalho Diferenciado - GTD foram concebidas para oferecer atividades lúdicas e interativas, nas quais os jogos se constituíram em um instrumento primordial para promover o envolvimento dos/as discentes.

Esse engajamento, por sua vez, fomentou a construção de um ambiente colaborativo, essencial para o desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas. Embora se tenha observado que, ocasionalmente, algumas crianças manifestavam um entusiasmo atenuado em relação às atividades propostas, o espírito de equipe prevaleceu, impulsionando o incentivo mútuo e a participação coletiva. Essa colaboração demonstrou ser um fator crítico para a manutenção do envolvimento geral durante as aulas, sublinhando a relevância das relações interpessoais no contexto da aprendizagem.



Figura 2. Estudantes no Grupo de Trabalho Diferenciado - GTD.

Fonte: Larissa Dias, 2024.

Brandão e colaboradores (2009) elucidam que o processo de desenvolvimento de jogos infantis transcende a mera recreação, constituindo-se em um contexto privilegiado onde as crianças ativamente se mobilizam e aplicam seus conhecimentos sobre o intrincado sistema da escrita. Entretanto, é crucial reconhecer que a espontaneidade lúdica, por si só, não garante a internalização e consolidação integral desses saberes. Nesse sentido, a figura do/a mediador/a, seja ele/a um/a educador/a, um familiar ou outro agente de influência, assume uma relevância fundamental. Sua atuação consciente e direcionada possibilita a identificação de lacunas no aprendizado, o fornecimento de suporte individualizado para a resolução de dificuldades específicas e, por conseguinte, a promoção de uma compreensão mais profunda e abrangente das complexidades inerentes ao domínio da linguagem escrita. A mediação eficaz, portanto, transforma a brincadeira em um potente instrumento pedagógico, capaz de potencializar o desenvolvimento cognitivo e linguístico das crianças.

A ADAPTAÇÃO DOS JOGOS

Durante o primeiro semestre de 2024, as crianças foram expostas a um conjunto de oito jogos educativos, criteriosamente selecionados e adaptados em função do nível de desenvolvimento cognitivo diagnosticado durante o período inicial de adaptação. Essa metodologia pedagógica visou a promoção de um aprendizado lúdico e, por conseguinte, mais efetivo, contemplando as particularidades e necessidades individuais de cada estudante.

A título de ilustração, o "Bingo do Alfabeto" proporcionou uma introdução natural ao universo das letras e seus respectivos fonemas, demonstrando-se um recurso eficaz na familiarização dos/as alunos/as com o sistema alfabético, sem gerar frustrações ou dificuldades relevantes, o que permitiu aos/às educadores/as a observação do desenvolvimento do grupo para as aulas seguintes. Em contraste, o jogo "Dado Sonoro", implementado subsequentemente com o objetivo de aprimorar a consciência fonológica, facilitando a compreensão da estrutura sonora das palavras e a identificação das sílabas como unidades componentes, apresentou desafios inesperados. Apesar da relevância do material didático, que consistia em um tabuleiro ilustrado, um dado de seis faces e um conjunto de cartas com imagens e palavras relacionadas às sílabas iniciais das imagens do tabuleiro, observou-se uma considerável dispersão entre os/as alunos/as, impactando negativamente o aproveitamento da atividade. Em resposta a essa experiência, o jogo "Balão Silábico" foi reformulado com o intuito de estimular uma maior liberdade de movimento e interação colaborativa entre as crianças.

Organizados em duas equipes distintas, os/as estudantes foram incumbidos/as de estourar balões contendo sílabas e, subsequentemente, registrar por meio de desenhos representações visuais de elementos cujos nomes se iniciassem com as sílabas sorteadas, buscando assim otimizar o engajamento e a fixação do conteúdo.



Figura 3. Crianças brincando com os balões durante a atividade do jogo Balão Silábico.

Fonte: Larissa Dias, 2024.

As atividades do Grupo de Trabalho Diferenciado - GTD foram iniciadas com celeridade, porém, a conjuntura excepcional da defesa da educação pública, gratuita, inclusiva, laica e socialmente referenciada exigiu uma interrupção temporária de seus trabalhos, em prol da priorização das ações de resistência nesse momento crítico. Em abril de 2024, foi deflagrada uma greve geral tanto dos/as docentes como também dos técnicos administrativos da ampla maioria das universidades e institutos federais do Brasil. A adesão de grande parte do corpo docente do Centro Pedagógico ao movimento grevista, deliberado pela assembleia local e alinhado com as reivindicações em âmbito nacional e no seio da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), sinalizava um momento crucial na defesa intransigente da educação pública. Este engajamento deriva de um conjunto de preocupações prementes que transcendem a mera questão salarial e de reestruturação das carreiras públicas, abrangendo também a deterioração das condições de trabalho, a desvalorização e a falta de respeito para com os/as docentes e servidores, a precarização do tempo dedicado ao estudo, a escassez de recursos orçamentários destinados à educação e o progressivo desmantelamento dos serviços públicos essenciais, como educação, saúde, previdência e segurança pública.

A corrosão inflacionária dos salários, em particular, emerge como um fator de descontentamento generalizado, agravado pelo contexto nacional de estrangulamento financeiro que afeta o setor educacional. Acrescenta-se a este panorama a inclusão, na pauta nacional, de demandas específicas concernentes ao cenário da Educação Básica, as quais iluminam a situação de vulnerabilidade enfrentada pelos/as docentes do Centro Pedagógico e de outros Colégios de Aplicação do país, conferindo à greve um caráter de urgência e relevância inquestionáveis.

O Centro Pedagógico, escola de Ensino Fundamental da Universidade Federal de Minas Gerais, operando atualmente em regime de Tempo Integral, foi idealizado para proporcionar uma oferta abrangente de atividades curriculares, englobando tanto o currículo comum quanto a parte diversificada, com o objetivo primordial de promover a formação humana integral de crianças e adolescentes. Essa formação integral abarca, de maneira crucial, a busca pela excelência acadêmica dos/as estudantes do ensino fundamental e, simultaneamente, a capacitação dos/as graduandos/as, especialmente aqueles/as vinculados/as às licenciaturas, que participam ativamente dos programas de formação docente promovidos pela instituição. Nesse contexto, torna-se imperativo enfatizar que o CP, enquanto unidade orgânica da UFMG, tem como missão institucional oferecer uma educação de alta qualidade, alicerçada sobre os quatro pilares basilares do ensino superior: ensino, pesquisa, extensão e administração.

Conseqüentemente, o corpo docente do Colégio de Aplicação, em consonância com os/as demais docentes da Universidade, necessita de condições de trabalho adequadas que possibilitem a sua atuação efetiva nessas quatro áreas, reconhecendo que a excelência no ensino, na extensão e na gestão depende fundamentalmente do desenvolvimento da pesquisa científica. Entretanto, nos últimos anos, a instituição tem enfrentado um processo de precarização da oferta desta proposta educativa institucional, impulsionado por um orçamento que se mostra crescentemente insuficiente para cobrir as despesas inerentes ao funcionamento e à adequação do espaço físico às exigências do

Tempo Integral. Essa carência financeira se manifesta em diversas áreas, desde a manutenção básica da infraestrutura até a construção de espaços físicos essenciais para assegurar as condições mínimas de conforto e segurança tanto para os/as estudantes quanto para os/as profissionais que atuam no Colégio de Aplicação.

A paralisação das atividades docentes, resultante do movimento grevista, ocasionou a interrupção integral das funções inerentes ao corpo docente nas suas quatro esferas de atuação, estendendo-se por um período contínuo de trinta e seis dias, abrangendo os meses de abril, maio e junho do corrente ano. No transcorrer deste intervalo temporal, foram estabelecidas diversas iniciativas de comunicação e interlocução com as famílias dos/as discentes, a sociedade civil em geral, e, em particular, com os/as estudantes de graduação, consolidando-se, por conseguinte, um ambiente caracterizado pela reivindicação, oposição e a busca ativa por soluções negociadas, delineando um espaço de luta e resistência em prol das demandas apresentadas pela categoria.

No retorno do período de suspensão das atividades letivas, e visando facilitar a reintegração dos/as discentes ao ambiente de aprendizagem, implementou-se o jogo "Liga das Sílabas Iniciais" como um instrumento pedagógico de caráter lúdico, concebido para estimular a conexão entre sílabas e representações imagéticas. Após a divisão da turma em duas equipes distintas, procedeu-se à fixação, no quadro, de três imagens e das correspondentes sílabas iniciais de cada uma, dispostas de forma aleatória. Cada aluno/a, em sua vez, munido/a de um marcador, estabelecia a ligação entre a imagem e a respectiva sílaba inicial, retornando em seguida para passar o marcador ao próximo membro da equipe, em um ciclo contínuo até a conclusão da tarefa. A cada rodada, operava-se a substituição das imagens e das sílabas, dinamizando a atividade. Apesar do hiato nas aulas, as crianças demonstraram elevado entusiasmo e notória facilidade na participação nos jogos, evidenciando a eficácia da metodologia. A experiência adquirida serviu como alicerce para o desenvolvimento de novas iniciativas lúdico-educativas, com foco na sistematização das sílabas, visando a um aprendizado mais consistente e aprofundado.



Figura 4. Crianças participando do Jogo da Memória Silábica.

Fonte: Larissa Dias, 2024.

A implementação de atividades lúdicas, como o Jogo da Memória Silábica, o Bamboê Silábico, a Sílabas Faltantes e o Caça Sílabas, revelou-se uma estratégia pedagógica profícua para o desenvolvimento da consciência fonológica em crianças. Através do engajamento ativo nessas atividades, fomentadas em um ambiente colaborativo, as crianças demonstraram progressos significativos na identificação, manipulação e combinação de sílabas. A avaliação contínua do desempenho individual, baseada na observação do envolvimento, na análise das respostas e na interação com os pares, permitiu aferir o alcance dos objetivos propostos. Ao término do Grupo de Trabalho Diferenciado (GTD), constatou-se um notável domínio das crianças sobre o universo silábico, evidenciado pela sua capacidade de aplicar o conhecimento adquirido em diferentes contextos, bem como o aprimoramento de habilidades cognitivas essenciais, tais como a concentração, a memória e a colaboração em equipe, elementos cruciais para o sucesso no processo de alfabetização e para o desenvolvimento integral do indivíduo.

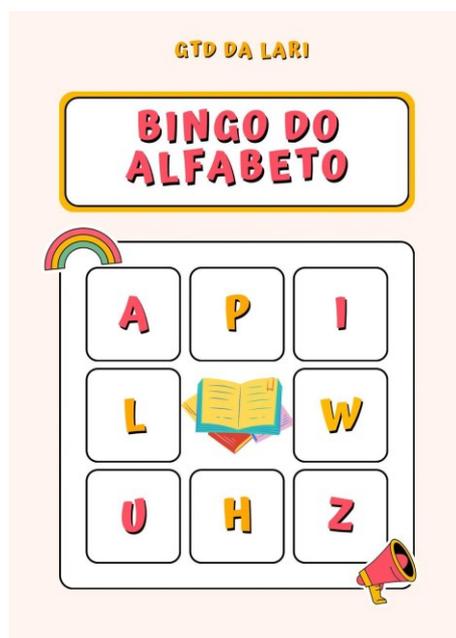


Figura 5. Atividade Bingo do Alfabeto

Fonte: Larissa Dias, 2024.

IMPACTO NA FORMAÇÃO DOCENTE

A excelência na formação docente emerge como um pilar indispensável para a elevação da qualidade educacional e a capacitação de professores/as aptos a implementar abordagens pedagógicas inovadoras, fomentando o engajamento discente e otimizando o processo de aprendizado. Projetos como o Programa Imersão Docente, em conjunto com a proposta diversificada do Grupo de Trabalho Diferenciado, representam oportunidades singulares de vivenciar o cotidiano da sala de aula, permitindo a aplicação prática do

conhecimento teórico e o desenvolvimento de habilidades cruciais para o exercício da docência. A colaboração sinérgica entre os/as bolsistas e seus/suas respectivos/as orientadores/as promove um intercâmbio enriquecedor de experiências e um aprendizado mútuo, solidificando um ambiente de aprendizagem eficaz e dinâmico. Nesse contexto, a elaboração de planejamentos de aula e de materiais didáticos por parte dos/as futuros/as docentes configura-se como um recurso valioso, impulsionando a reflexão crítica sobre as próprias práticas e fomentando a criação de novas estratégias de ensino, contribuindo, assim, para a personalização do aprendizado e o fortalecimento da autonomia profissional do/a docente.

A alfabetização, enquanto processo multifacetado, demanda do/a educador/a um discernimento apurado e uma sensibilidade aguçada para as nuances individuais que caracterizam cada discente. A imersão no ambiente da sala de aula, propiciada pela experiência prática, expõe o/a futuro/a professor/a a uma gama de desafios concretos e imprevistos que permeiam o cotidiano escolar, fomentando o desenvolvimento de competências essenciais para a sua atuação profissional. A observação atenta, a análise perspicaz e a interpretação criteriosa das dificuldades inerentes ao processo de aprendizagem de cada aluno/a, somadas à capacidade de discernir as necessidades específicas que emergem no contexto da sala de aula, capacitam o/a futuro/a docente a adaptar as estratégias pedagógicas de forma a otimizar o processo de alfabetização, promovendo um aprendizado significativo e inclusivo para todos/as os/as estudantes.



Figura 6. Desenvolvimento das atividades propostas pelo GTD "Jogos e Brincadeiras na Alfabetização"

Fonte: Larissa Dias, 2024.

CONCLUSÃO

O desenvolvimento e a participação no Grupo de Trabalho Diferenciado (GTD)

"Jogos e Brincadeiras na Alfabetização," inserido no contexto do Programa Imersão Docente, evidenciou de maneira inequívoca o potencial inerente à ludicidade como um instrumento pedagógico de alta eficácia no processo de ensino e aprendizagem. A implementação estratégica de jogos pedagógicos, selecionados e adaptados para as necessidades específicas dos/as estudantes, não se limitou a impulsionar o desenvolvimento da consciência fonêmica nas crianças, elemento fundamental para o sucesso na alfabetização, mas também promoveu a criação de um ambiente de aprendizado intrinsecamente dinâmico e colaborativo, no qual o conhecimento adquirido se revelou profundamente significativo para os/as discentes. Adicionalmente ao impacto direto e mensurável na proficiência em leitura e escrita, a vivência no GTD proporcionou uma oportunidade para o aprimoramento profissional da bolsista envolvida, ao fomentar um espaço propício à reflexão crítica e construtiva sobre as práticas pedagógicas adotadas, incentivando a análise aprofundada das estratégias de ensino e a busca por abordagens inovadoras. A articulação entre a teoria e a prática observada na elaboração e execução das atividades, o planejamento detalhado das aulas e a flexibilidade demonstrada na adaptação dos jogos às particularidades de cada aluno/a reiteram, com força, a imprescindibilidade de uma abordagem personalizada e atenta às individualidades no cenário educacional contemporâneo.

A implementação do Grupo de Trabalho Didático (GTD) revelou-se complexa, com desafios inerentes à precisão na adequação dos materiais didáticos e na calibração de estratégias capazes de sustentar o engajamento discente ao longo do processo. A superação destes obstáculos sublinhou a importância vital da prática reflexiva como elemento formativo no desenvolvimento profissional de futuros/as educadores/as.

O GTD, portanto, transcendeu a mera promoção da aprendizagem nos/as alunos/as, expandindo significativamente o repertório metodológico dos/as participantes, que se viram confrontados/as com a necessidade de adaptar e inovar suas abordagens pedagógicas. Em virtude disso, a experiência ressalta a urgência de iniciativas formativas que promovam a imersão dos/as licenciandos/as no contexto escolar desde os primeiros anos da graduação, fomentando a construção de práticas pedagógicas inovadoras e contextualizadas. Nesse cenário, a utilização de jogos como ferramenta de alfabetização emergiu como uma alternativa particularmente enriquecedora, realçando, concomitantemente, o papel indispensável do/a docente como mediador/a do conhecimento, apto a guiar os/as alunos/as na apropriação dos conteúdos de forma lúdica e significativa.

REFERÊNCIAS

CENTRO PEDAGÓGICO. **Colégio de aplicação.** Disponível em: <https://www.cp.ufmg.br/institucional/colegio-de-aplicacao/>. Acesso em: 4 set. 2024.

MONTUANI, D. F. B. O Laboratório de Alfabetização e Letramento (LAL/CEALE/UFMG) como estratégia para formação inicial de professores. In: Liane Araújo; Patrícia Camini; Gabriela Nogueira; Silvana Maria Zasso. (Org.). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos.** 1ed. Curitiba: CRV,

2022, v. 1, p. 143-168.

BRANDÃO, A. C. P.; FERREIRA, A. T. B; ALBUQUERQUE, E.B.C; LEAL, T.F.
Jogos de Alfabetização. MEC e UFPE/CEEL, 2009.

SILVA, J. A.; SANTOS, T. M. R. Os Brincades e a Sua Importância na Educação Infantil:
Vivências na Prática do Estágio com as Crianças. **Trabalho de Conclusão de Curso
(Licenciatura em Pedagogia)** — Universidade Federal da Fronteira Sul, Chapecó, 2017.