



EPEPE
V ENCONTRO DE PESQUISA
EDUCACIONAL
EM PERNAMBUCO

Educação e Desenvolvimento
na Perspectiva do Direito à Educação

Eixo temático: Educação de crianças de 0 a 6 anos

CRIANÇAS. BRINCAM, APRENDEM E COMPARTILHAM CONHECIMENTOS SOBRE A LÍNGUA MATERNA ATRAVÉS DE JOGOS.

BARZA, Valéria Suely Simões- UAG/UFRPE- UFPE/CEEL

Resumo

Os estudos de Ferreiro e Teberosky (1985) contribuíram para a compreensão de que crianças interagem com a língua materna e constroem conhecimentos sobre a mesma. A proposta é ampliar e sistematizar o contato delas com o mundo da escrita, já que estão imersas na sociedade interagindo com esse objeto dentro e fora da escola. Acredita-se que os jogos de análise fonológica levam as crianças a refletir sobre os segmentos sonoros e contribuem para o processo de alfabetização, informando que a palavra é constituída por uma sequência de sons. Analisamos o percurso de uma dupla de crianças no último ano da Educação Infantil com jogos de análise fonológica e, identificamos os conhecimentos partilhados e desenvolvidos na relação entre os participantes, registrando aqueles mobilizados na situação de jogo. As análises das vivências com os jogos considerou a situação de jogo como um verdadeiro espaço de criação da ZDP como propôs Vygotsky (1998) e que o professor, as outras crianças e os instrumentos didáticos utilizados na escola parecem relevantes para o desenvolvimento das habilidades envolvidas na aprendizagem da língua materna de forma lúdica e dinâmica.

Palavras- Chave: Língua materna, Educação Infantil, Jogos, Aprendizagem.

Introdução

Os estudos de Ferreiro e Teberosky (1985) contribuíram para a compreensão de que crianças, interagem com a língua, construindo conhecimentos sobre a língua materna, mesmo antes de entrarem na escola. Tal discussão torna-se importante, com a inserção das crianças de seis anos no ensino fundamental (Lei nº 11.114/2005 e Lei nº 11274/2006) e com a obrigatoriedade de matrícula das crianças de quatro e cinco anos para 2016 (Lei nº 12796/2013). Neste sentido, é necessário ampliar e sistematizar o contato das crianças com o mundo da escrita, já que elas estão imersas na sociedade e interagem constantemente com a leitura e a escrita dentro e fora da escola.

Ao mesmo tempo, o uso dos jogos no processo de alfabetização tem sido enfatizado por Freitas (2004) e Leal, Albuquerque & Leite (2005) e Brandão e Leal (2010) também recomendam o uso de jogos com as crianças desde a educação infantil. Contudo, não há indicações detalhadas na literatura, sobre os possíveis avanços que a criança, inserida numa situação de jogo, realiza em relação aos conhecimentos mobilizados pelos jogos com os quais interage. Os jogos que estimulam a análise fonológica das palavras, ou seja, que levam as crianças a refletir sobre seus segmentos sonoros, contribuem para o processo de alfabetização, já que informam que a palavra é constituída por uma sequência de sons.

Procuramos registrar e analisar o percurso de uma dupla de crianças no último ano da Educação Infantil, durante sessões com jogos de análise fonológica. Identificamos os conhecimentos partilhados e desenvolvidos na relação entre os participantes, registrando os conhecimentos mobilizados na situação de jogo, e as possíveis mudanças qualitativas observadas, no contexto da interação das crianças com os jogos, com seu parceiro de jogo e com o adulto presente na situação. .

A aprendizagem da escrita a partir da interação

Como já mencionamos, os estudos de Ferreiro e Teberosky (1985), divulgados no Brasil nos anos 80 foram fundamentais para o reconhecimento de que a tarefa de aprender a ler e escrever não se restringe a atividades de memorização sem sentido por parte da criança, mas requer da mesma um amplo processo de elaboração sobre a natureza e funcionamento da língua escrita. Diferentemente do adulto, a criança tem uma percepção distinta sobre a língua escrita, é comum não se levar em conta o trabalho de elaboração do aprendiz sobre a língua escrita e, conferir a esse esforço a mesma facilidade que, em geral, se atribui à aprendizagem da língua oral.

Sabemos que, inicialmente, a criança associa a notação da palavra com as características físicas do objeto que representa. Dessa forma, pensa que a palavra “boi” deve ter mais letras do que a palavra “formiga” ou estranha a escrita do nome “Ana”, com apenas três letras, sendo ela a maior da turma.

Assim, parece importante que a criança entre em contato com a língua escrita a fim de que possa compreender que o tamanho dos objetos não tem uma relação direta com a representação escrita da palavra. Faz-se necessário, então, um trabalho sistemático por parte do professor, com o intuito de unir conhecimento ao prazer de aprender, sendo o jogo uma excelente oportunidade nessa direção. É neste sentido que os jogos de análise fonológica desafiam essa hipótese inicial, já que focam a atenção das crianças sobre os sons das palavras,

contribuindo para que ela entenda que a palavra é uma sequência de sons, um conhecimento fundamental no processo de alfabetização.

A opção por analisar o percurso das crianças em dupla, durante as sessões de jogos, teve como finalidade ampliar a possibilidade de observação da interação entre elas durante as sessões de jogos (VYGOTSKY,1998). Preocupado em compreender a relação entre aprendizagem e desenvolvimento ele, aponta a importância de se compreender a relação entre desenvolvimento e aprendizagem, atribuindo a esses processos, uma dependência recíproca, complexa e dinâmica.

Com base nessa ideia, o autor propõe pelo menos dois níveis de desenvolvimento presentes nos indivíduos criando um conceito de excepcional relevância para a sua teoria, a Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP). É definida como a distância entre o nível de desenvolvimento real, determinado pela solução de problemas de forma autônoma, por parte do aprendiz, e o nível de desenvolvimento potencial, o equivalente à solução de problemas, sob a orientação de um adulto ou outro parceiro mais competente (VYGOTSKY,1988).

Ainda conforme a abordagem vigotskiana, o que o indivíduo pode fazer hoje com o auxílio do outro, poderá fazê-lo amanhã por si mesmo. Portanto, a aprendizagem a partir da ZDP constitui um processo que não é solitário, mas, sim, dinâmico e compartilhado, e que nos permite examinar não somente o desenvolvimento dos processos já completados, mas, também, aqueles que ainda não foram concluídos.

Os estudos de Davis e Espósito (1989), também ressaltaram que uma aprendizagem voltada para a dimensão interativa pode favorecer ao professor, meios de compreender melhor seu aluno, bem como contribuir para a sua aprendizagem. As autoras enfatizaram que a experiência de cooperação entre parceiros, seja criança-criança ou adulto-criança, favorece não apenas o conhecimento do outro (experiência humana, tendo a linguagem como mediadora), mas, também, a produção de conhecimentos com os outros.

A utilização de jogos de análise fonológica¹ com crianças pode funcionar como um dos espaços de criação de ZDP nas salas de aula, na medida em que proporcionam oportunidades de construção de conhecimentos, articulados com as interações, que permeiam o processo de internalização e de desenvolvimento. Em outras palavras, com a ajuda de outros jogadores ou do adulto mediador, espera-se que jogadores menos experientes possam, gradualmente, ir incorporando novas aprendizagens.

¹ Para maiores detalhes conferir o estudo de BEZERRA, V. S. S. B. Jogos de análise fonológica: alguns percursos na interação com duplas de crianças. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Pernambuco- UFPE, 2008.

Jogos Didáticos e Jogos de Análise Fonológica

Achamos importante situar algumas definições sobre *jogo*, *brinquedo* e *brincadeira* (KISHIMOTO, 1994). De acordo com a autora, a palavra “jogo” tem dado margem à interpretações distintas, indicando um brinquedo como, por exemplo, o jogo de xadrez, ou uma brincadeira, como o jogo de faz de conta, também chamado de jogo simbólico. Trata-se de uma palavra polissêmica, podendo ser entendida ainda como um tipo de esporte, ou mesmo como sinal de astúcia de um indivíduo. Nesse estudo a palavra “jogo” se refere às ações lúdicas que envolvem tanto os objetos quanto as regras estruturadas externamente, aos quais os participantes se submetem.

Ainda na tentativa de explicar o “jogo como recurso didático”, Borba (2006, p.43) pressupõe a mobilização de conhecimentos específicos sob o direcionamento de um adulto, não proporcionando às crianças, “a experiência da brincadeira como cultura”. Assim, os jogos de análise fonológica, aqui apresentados, podem ser classificados como jogos didáticos, já que mobilizam certos conhecimentos, buscando, ao mesmo tempo, utilizar a ludicidade na aprendizagem. Estes são jogos didáticos que levam a criança a pensar sobre sílabas, rimas, fonemas, ou seja, sobre segmentos sonoros que estão no interior das palavras. Ou seja, tais jogos mobilizam a consciência fonológica (CF) que é apenas uma das habilidades metalinguísticas. Tais jogos buscam, portanto, levar a criança a pensar sobre um desses princípios: no nosso sistema de escrita, os sinais gráficos (letras) têm relação com a pauta sonora e não com os significados ou propriedades físicas dos objetos.

As relações entre a consciência fonológica e alfabetização

Morais (2006) aponta que a CF envolve um conjunto de habilidades que se desenvolvem em tempos e níveis de complexidade diferentes. Ele acredita que umas habilidades estão mais ligadas à aprendizagem inicial do sistema alfabético, outras só se desenvolvem após o domínio do mesmo e, algumas não se apresentam um nível consciente, mesmo para os sujeitos já alfabetizados.

Essa “constelação de habilidades” engloba desde a percepção de unidades fonológicas mais globais (como a sílaba, por exemplo), até a consciência dos segmentos fonêmicos (menores que a sílaba) (CARDOSO-MARTINS, 1995). No que diz respeito a relação entre a CF e o processo de aquisição da leitura e escrita estudos como o de MORAIS (2004), tendem a reconhecer uma influência recíproca entre a CF e a alfabetização. Assume-se, portanto, uma

perspectiva interativa entre esses dois pólos, compreendendo-se que tanto a CF auxilia o processo de apropriação do SEA, como o próprio contato com a escrita contribuiria para o desenvolvimento de níveis de CF mais complexos, especialmente, os relativos à análise fonêmica.

Metodologia e análise dos resultados

Como já foi dito, a pesquisa buscou analisar o percurso de uma dupla de crianças em situações de jogos de análise fonológica. A dupla era formada por duas crianças, Rayane e Lucas, com os mesmos níveis de conhecimentos sobre a escrita, o nível pré-silábico. Ambas frequentavam a última etapa da educação infantil, numa escola pública, em Recife.

As crianças foram observadas em três momentos distintos com os mesmos jogos, e as mudanças manifestadas na interação em cada jogo e com o seu parceiro. Para tanto, utilizamos os recursos da videografia, (Meira 1994), bem como a análise microgenética, proposta por Vygotsky (1998), como referencial, o que possibilitou ao pesquisador um exame detalhado das situações interativas entre os sujeitos, permitindo um relato minucioso dos acontecimentos, focalizando o processo cognitivo em formação.

As sessões de jogos foram organizadas em três blocos com um intervalo de uma semana entre esses blocos. Em cada bloco a dupla jogava quatro jogos diferentes, sendo dois jogos por sessão. Cada sessão durou em média 25 minutos, totalizando em torno de 2 horas e meia de videogravação.

Os quatro jogos de análise fonológica mobilizaram diferentes níveis de habilidade fonológica. O primeiro, jogo - 1 Batalha de palavras. O jogo 2 e o jogo 3, o Bingo de sons iniciais e o Bingo de rimas funcionando como um jogo de Bingo tradicional. O jogo 4, Construindo a torre é composto por 30 “cartas-pergunta” que exploram a identificação de fonemas iniciais. As habilidades mobilizadas em cada jogo proposto, pode ser visualizada no quadro abaixo:

Quadro 1- Os jogos de Análise Fonológica

Jogo1- BATALHA DE PALAVRAS	É composto por quarenta cartões de cartolina, com figuras correspondentes a palavras de uma, duas, três e quatro sílabas e mobiliza as habilidades metafonológicas de segmentação e contagem das sílabas, bem como de comparação do tamanho das palavras.
JOGO 2- BINGO DE SONS INICIAIS	É composto por dez cartelas, com seis figuras de objetos em cada cartela e um saquinho contendo cartões com palavras escritas, cujas sílabas iniciais são correspondentes às primeiras sílabas das palavras das figuras apresentadas nas cartelas. As habilidades metafonológicas mobilizadas pelo jogo são: reconhecimento da sílaba inicial de palavras e identificação e comparação de palavras com a mesma sílaba. O jogo funciona semelhante ao jogo original de bingo.
JOGO 3- BINGO DE RIMAS	É semelhante ao Jogo 2 , tanto em relação ao material, quanto ao procedimento. As figuras das cartelas e os cartões com as palavras escritas no saquinho combinam em relação aos segmentos sonoros finais. As habilidades metafonológicas mobilizadas pelo jogo são: identificação e comparação de palavras que rimam, terminam com o mesmo som final.
JOGO 4- CONSTRUINDO A TORRE	Este jogo é composto por 30 “cartas-pergunta” e tijolinhos de madeira nas cores azul e vermelha, para construção da “Torre”. Em cada carta era apresentada uma pergunta seguida de quatro figuras. Por exemplo: Quais das figuras abaixo têm os nomes que começam com o mesmo sonzinho? (Figuras: Tomada – Macaco - Tigre – Casa). A habilidade metafonológica mobilizada neste jogo é a identificação de palavras com o mesmo fonema inicial.

As sessões de jogos ocorreram numa sala da escola das crianças, no horário normal de aula, no início do ano letivo. A pesquisadora não jogou com as crianças, nem jogou por elas, porém, esteve presente, na situação, refletindo sobre as jogadas, convidando um jogador a auxiliar o outro e intervindo, sempre que julgou necessário.

As crianças foram avaliadas, individualmente, no início e no final das sessões com os jogos, quanto aos seus conhecimentos fonológicos e de escrita através de um ditado mudo escrevendo uma lista de nomes de animais ao lado de suas respectivas figuras. Vejamos os desempenhos das crianças no exame inicial e final no quadro a seguir:

Quadro 2- Níveis de escrita e Avaliação de habilidades fonológicas Exame inicial e final.

Crianças	Nível de escrita		Ativ 1		Ativ 2		Ativ 3		Ativ 4		Ativ 5		Ativ 6		Total de acertos	
	EI	EF	EI	EF	EI	EF	EI	EF	EI	EF	EI	EF	EI	EF	EI	EF
Rayane	PRE - SIL	SQL	5	6	5	6	5	6	1	6	0	5	0	4	16	33
Lucas	PRÉ -SIL	S- ALF AB	5	6	6	5	5	6	1	4	0	6	0	1	17	28

Os níveis conceituais de escrita apresentados pelas crianças foram avaliados com base nos níveis propostos por Ferreiro e Teberosky (1985). As crianças também foram avaliadas quanto às habilidades fonológicas mobilizadas nos jogos utilizados no estudo. As seis atividades utilizadas na avaliação dos níveis de CF foram idênticas às propostas na pesquisa de Leite (2006). São elas: 1- Segmentação oral de palavras; 2- segmentação e contagem das sílabas das palavras; 3 - comparação do tamanho de palavras; 4- identificação de palavras com a mesma sílaba inicial; 5- identificação de palavras que rimam; 6- identificação de palavras com o mesmo fonema inicial. Cada uma das seis atividades tinha seis itens para serem respondidos oralmente pelas crianças.

Buscamos identificar os tipos de erro encontrados durante as sessões de jogos e, a partir deles, observar as interações entre as crianças, bem como as intervenções da pesquisadora. O erro aqui é considerado como uma forma de expressão da compreensão do

sujeito em um determinado ponto de seu desenvolvimento (PIAGET, 1993). Compreende-se que ele pode, de fato, revelar muito sobre as formas de compreensão da criança, funcionando como um elemento fundamental para melhor orientar a atuação do professor.

De modo geral, a dupla demonstrou uma timidez inicial na primeira sessão. Porém, nas sessões seguintes, as crianças se mostraram mais soltas e bastante entusiasmadas, quando na segunda sessão, vibram ao perceber o jogo 1, no fragmento abaixo:

P - A gente vai jogar aquele joguinho ó...De Batalha! (Mostrando o jogo)

R - Ah, eu sei qual é!

L - Ah, esse é bom!

No **jogo 1, Batalha de palavras**, foi observado que as crianças não apresentaram qualquer dificuldade em relação à compreensão das regras, demonstrando autonomia e propriedade ao segmentar, contar e comparar os nomes das figuras que apareciam nas cartelas. Porém, alguns erros de segmentação incorreta das palavras monossílabas, acrescentando uma sílaba ao fazer a segmentação oral das palavras. Por exemplo, a palavra FLOR, a criança diz: *Flor- ô, dois!* (Levantando dois dedinhos). Neste caso, a pesquisadora parava a jogada, repetindo a palavra e informando que “só tinha um pedacinho”.

É interessante notar que, o fato de Lucas, na 2ª sessão, passar a adotar uma postura semelhante à intervenção do adulto, ao comparar os pares de palavras do jogo, sempre mostrava nos dedos a quantidade de sílabas de cada palavra. Vejamos:

O par de palavras a ser comparado era: FORMIGA/ ESCADA

L- For-mi-ga! Mostrando três dedos.

R - Esca-da (Segmenta a palavra mostrando apenas dois dedos).

P - É assim que separa? Que conta os pedacinhos de escada? (Pergunta dirigida a Lucas)

R - Es-ca-da! (Mostrando três dedos)

L - Empatou! (Diz concluído)

R - Ah é... Empatou. (Pouco satisfeita)

L - For-mi-ga... Es-ca-da (mostrando três dedos numa mão e três dedos na outra).

Esse comportamento de Lucas parece ilustrar a importância do papel do adulto na interação adulto-criança, proposto por Vygotsky (1998). Quando afirma que a criança aprende, por meio da imitação de um comportamento do adulto.

Também observamos algumas tentativas de levar vantagem no jogo com certa frequência, tendo sempre Rayane como protagonista. Vejamos:

O par de palavras a ser comparado é: FACA/ CARRO

R- Fa-ca! (Mostrando dois dedos) Fa-cão! (Rindo).

L - Car-ro! (Mostrando dois dedos)

R e L - Empatou!

Percebemos a nítida tentativa de Rayane em querer levar vantagem, ao tentar diminuir a quantidade de sílabas da palavra colocada pelo parceiro quando nomeia a figura de “**facão**” e não de “**faca**”, parecendo indicar um desejo de aumentar o tamanho da palavra. Tais episódios favoreceram momentos de descontração entre os envolvidos na situação, suscitando risos e comentários divertidos.

No **Bingo de sons iniciais** a expectativa era de que a dupla encontrasse dificuldades durante esse jogo, tendo em vista o exame inicial de habilidades fonológicas. Deste modo, isto realmente ocorreu. Apesar das dificuldades apontadas acima, Rayane e Lucas tendem a responder e acertar mais na identificação de palavras com a mesma sílaba inicial a partir da 2ª sessão.

Presenciamos ainda no Jogo 2 o erro de supervalorizar o som da vogal dentro da sílaba inicial, ou seja, como as crianças pareciam não identificar a sílaba inicial de modo completo, se concentravam apenas no som da vogal. Vejamos:

A pesquisadora retira do saquinho e lê a palavra: MADEIRA (existe a figura de um Macaco)

R - Ma! (Isolando e identificando a sílaba inicial)

R - Lápis com Pé... Lápis com Macaco! (Formando pares com figuras da cartela).

P - Lápis começa igual à Madeira, Lucas?

R - Madeira... Ma e Lá, combina!! (Rayane isola as duas sílabas das palavras, provavelmente, valorizando a vogal comum nas duas palavras)

P - Combina não!

P - E você? Você acha que está igual Madeira e Lápis? (Se dirige a Lucas)

L - Madeira com Lápis! (Repete os pares)

P - Lápis... Madeira. Começam iguais?

L - Não!

R - Combina!

P - Não, não combina. Tem que ser o pedacinho todo.

Observamos avanços, especialmente, na 3ª sessão, quando Rayane preenche realmente toda a cartela, de modo adequado, e Lucas fica faltando apenas uma figura para completar a sua. Assim, parece inegável que o jogo 2 ofereceu às crianças uma excelente oportunidade de refletir sobre os conceitos de, sílaba e sua posição na palavra, além de “quebrar”o clima de competitividade entre os parceiros, quando os comportamentos de auxílio entre os parceiros se mostram presentes.

Enfatizamos que apesar do jogo ter sido difícil para as crianças pré-silábicas, elas não desistem de jogar e mesmo na 1ª sessão já revelam algum avanço na compreensão do jogo, quando a pesquisadora retira a palavra VAGALUME do saco e Rayane combina Vassoura e Escova (identificando as duas sílabas VA) e, em seguida diz: Vassoura tá igual a Vagalume!

No **Bingo de rimas**, tal como ocorreu no Jogo 2, as duas crianças demonstraram muitas dificuldade, de modo semelhante a atividade inicial de avaliação das habilidades fonológicas. Contudo, há momentos em que as crianças identificam pares de palavras rimadas de modo correto, como mostra o exemplo abaixo:

A pesquisadora retira do saco e lê a palavra: CAMINHÃO (na cartela a figura correspondente era Pião)

P - Caminhão rima com que aí?

R - Com Palhaço ou com Pião?

L - É não...

P - Caminhão! (Repetindo)

L - Começa com Pião (vibrando porque identificou a rima)

P - Caminhão termina igual a Pião! (Confirmando a resposta)

L - Eu acertei!!! (Vibra)

Observa-se que Lucas identifica corretamente a palavra na cartela indicando que ele conseguiu isolar e comparar os sons finais das palavras, ainda que afirme que caminhão “começa” com pião, revelando uma dificuldade que apareceu com frequência em expressar adequadamente o que é “começo” e “fim” das palavras. O que reforça a ideia de Morais (2006) sobre a atividade complexa que é a aprendizagem das propriedades do sistema de escrita.

É interessante notar que, a partir da 2ª sessão com o jogo 3, as crianças mostram algum interesse para conferir as palavras chamadas com as marcadas nas suas cartelas. Elas chegam a identificar alguns pares de palavras rimadas, P - Dente combina com quê? (Retomando algumas palavras lidas) L - Corrente! (Revisa a palavra marcada corretamente na cartela).

Baseando-se no resultado da atividade 6 do exame inicial seria esperado que a dupla tivesse muita dificuldade com o **jogo 4 (Construindo a torre)**, na identificação de fonemas iniciais. Porém, como veremos, durante o jogo, em alguns momentos, eles identificam corretamente os pares de palavras, ainda que não fique claro até que ponto isso represente uma reflexão consciente. Vejamos um exemplo:

Diante da carta-pergunta: Quais das figuras abaixo têm os nomes que começam com o mesmo sonzinho? (Figuras: Sofá - Pipa-Sapo - Maçã)

R - Eu já sei... Mas não vou dizer!

L - É... Sofá e Sapo! (A pesquisadora confirma que a resposta é correta, Lucas dança na cadeira, vibrando) (Risos).

P - Como foi que tu descobristes? (Risos)

L - Descobrimo!

P - Como?

L - Porque Sofá era igual a Sapo!

Durante as situações de jogos, as crianças trazem conhecimentos sobre nome das letras, sons de sílabas ou sons das vogais. Para Rayane, o pedido de pensar no “sonzinho bem

pequeno” no início das palavras significa pensar no nome das letras, marcando no dedinho a sequência do alfabeto: *a,b,c,d,e, f...*o que confirma os estudos como os de Leite (2006) e Morais (2006), que têm apontado a dificuldade dos sujeitos em isolar os fonemas iniciais das palavras.

Finalizando

Observa-se que o jogo possibilitou o crescimento das crianças, que se mostraram com mais habilidade do que seria esperado, em função do que havia sido demonstrado por elas numa atividade individual. Destaca-se o importante papel para o desenvolvimento das crianças, assumido pelo adulto, ou mesmo o auxílio entre os parceiros, promovendo acertos das crianças durante as sessões com os jogos. A partir de um erro, seguido de uma intervenção foi possível notar que as crianças faziam jogadas subsequentes de modo diferente. Tais comportamentos contribuíram para gerar um clima de construção de conhecimento tornando a situação de jogo um verdadeiro espaço de criação da Zona de Desenvolvimento Proximal, como propõe Vygotsky (1998).

O estudo mostrou que a mesma criança acerta e erra as jogadas sucessivamente, numa mesma sessão com um mesmo jogo. Além disso, foi evidenciado que mesmo nos jogos que exigem habilidades fonológicas ainda muito complexas para elas, como o jogo 4 por exemplo, as jogadas corretas também aparecem. Portanto, em se tratando de jogo não se pode falar em termos de “tudo ou nada”. A conquista de cada habilidade parece caminhar de modo lento, com jogadas “de sucesso” e com aparentes retrocessos, mas o prazer em refletir e compartilhar conhecimentos se faz presente em todas as situações

É possível afirmar que a pesquisa contribuiu para ampliar o nosso conhecimento acerca dos diferentes modos revelados pelas crianças de refletir sobre as unidades das palavras, tais como sílabas, fonemas e letras num contexto lúdico e interativo, distante da proposta de um “treinamento em CF”. Em síntese, o estudo reforça que a aquisição da língua escrita não se constitui em uma atividade solitária. Assim, o professor, as outras crianças e os instrumentos didáticos utilizados na escola parecem serem relevantes para o desenvolvimento das várias habilidades envolvidas nesta conquista, promovendo aprendizagem de forma lúdica, prazerosa e dinâmica.

Bibliografia

- BEZERRA, V. S. S. B. Jogos de análise fonológica: alguns percursos na interação com duplas de crianças. Dissertação (Mestrado em Educação). Universidade Federal de Pernambuco-UFPE, 2008
- BORBA, Ângela. M. O brincar como um modo de ser estar no mundo. In: BRASIL. Ministério da Educação. *Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade*. Brasília: FNDE, Estação Gráfica, 2006.
- BRANDÃO, A.C.P; LEAL, T. F. Alfabetizar e letrar na Educação Infantil: o que significa? In: BRANDÃO, A.C. P.; ROSA, E. C. S.(Orgs). *Ler e escrever na Educação Infantil: discutindo práticas pedagógicas*. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2010.
- CARDOSO-MARTINS, Cláudia. *Consciência Fonológica e Alfabetização*. Petrópolis, RJ: Vozes, 1995.
- DAVIS, C. S, M & ESPÓSITO, Y. Papel e valor das interações sociais na sala de aula. *Cadernos de Pesquisa - Fundação Carlos Chagas*. 71, 49-54, 1989.
- FERREIRO, Emília. & TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artes Médicas, 1985.
- FREITAS, Gabriela. Sobre a Consciência Fonológica, In: LAMPRECHT, Regina. *Aquisição Fonológica do Português: Perfil de desenvolvimento e subsídios para terapia*. Porto Alegre: Artmed, 2004.
- LEAL, Telma. F, ALBUQUERQUE, Eliana. B; LEITE, Tania. R. Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?). In: MORAIS, Artur, Albuquerque, Eliana; LEAL, Telma. F. *Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005. P.11-132
- LEITE, Tania M B. R. *Alfabetização: Consciência Fonológica, Psicogênese da Escrita e conhecimento do nome das letras: um ponto de interseção*. Dissertação (Mestrado em Educação) UFPE, 2006.
- PIAGET, Jean. *Psicologia e epistemologia: por uma teoria do conhecimento*. Rio de Janeiro: Forense, 1973.
- MORAIS, Artur G. A Apropriação do sistema de notação alfabética e o desenvolvimento de habilidades de reflexão fonológica. *Letras de Hoje*. Porto Alegre, 2004. p.35-48..
- VYGOTSKY, Lev. S. *A formação Social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1998.