

JOGO DE TABULEIRO: CONTRIBUIÇÕES NA LEITURA DE ALUNOS DO ENSINO FUNDAMENTAL

BOARD GAME: CONTRIBUTIONS IN READING OF STUDENTS FROM ELEMENTARY SCHOOL



Vol. 12 Número 25 Jul./Dez. 2017

Ahead of Print

Talita Silva Perussi Bertão¹

Lidia Maria Marson Postalli²

RESUMO: A presente pesquisa teve como objetivo investigar se o ensino de relações entre palavra ditada e palavra impressa por meio de um jogo de tabuleiro facilitaria a leitura das mesmas palavras retiradas de um contexto de história para crianças com idade entre 7 e 12 anos, matriculadas no Ensino Fundamental. As sessões de ensino foram conduzidas, em equipe, utilizando o jogo de tabuleiro, intercaladas com as sessões individualizadas de avaliação de leitura das 18 palavras ensinadas (seis para cada história/jogo). Para avaliar a leitura, foi empregado um delineamento de linha de base múltipla entre conjunto de palavras de cada livro/jogo. Os resultados mostraram que os seis participantes que, antes do ensino, leram corretamente nenhuma ou poucas palavras a serem ensinadas, aumentaram o número de acertos ao longo do procedimento de ensino. Foram conduzidas duas ou três sessões de ensino utilizando o jogo de tabuleiro. De modo geral, os participantes apresentaram maiores porcentagens de acertos nas tentativas em que o colega respondia primeiro ao invés daquelas em que era o participante-alvo. As avaliações sucessivas de leitura realizadas demonstraram que os participantes leram corretamente palavras ensinadas e mantiveram o desempenho. Os resultados sugerem que o procedimento pode ser útil para favorecer a leitura de alunos que apresentavam comportamento textual incipiente. Estudos futuros devem garantir maior controle de variáveis para aumentar a eficácia do uso do jogo de tabuleiro.

PALAVRAS-CHAVE: Leitura, Jogo de Tabuleiro, Ensino Fundamental.

ABSTRACT: The present research aimed to investigate whether the teaching of relations between spoken word and printed word through a board game would facilitate the reading

¹Graduada em licenciatura em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos (2011), Psicóloga pela Universidade Federal de São Carlos (2004), Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos.

²Doutora e Mestre em Educação Especial pela Universidade Federal de São Carlos (2011), Psicóloga pela Universidade Federal de São Carlos (2004), Docente do Programa de Pós-Graduação em Educação Especial da Universidade Federal de São Carlos.

of the same words taken from a context of history for children with age between seven and ten years old, enrolled in elementary school. Teaching sessions (relationship between spoken and written words) were conducted as a team using the board game and interspersed with the individualized reading assessments sessions of the 18 words taught (six for each story/game). To evaluate the reading, a multiple baseline design was employed between the set of words from each book/game. The results showed that the six participants who, before teaching, read correctly a word or a few words to be taught increased the number of correct answers during the teaching procedure. Two or three teaching sessions were conducted using the board game. In general, the participants presented higher percentages of successes in the attempts the colleague responded first instead of those in which he was the target participant. Successive reading assessments performed demonstrated that the participants learned to read correctly taught words and maintained the performance. The results suggest that the procedure can be useful to favor the reading of students who presented incipient textual behavior. Future studies should ensure greater control of variables to increase the effectiveness of board game use.

KEYWORDS: Reading, Board Game, Elementary School.

As dificuldades de aprendizagem de leitura e de escrita apresentadas por alunos no início do Ensino Fundamental tem aumentado o número de estudos que investigam procedimentos e/ou recursos de ensino que possibilitem a aprendizagem dessas habilidades pelos alunos. Os recursos como jogos educativos tem sido utilizado como uma ferramenta para ensinar conteúdos específicos, podendo potencializar a aprendizagem acadêmica (HAYDU, 2014; PANOSSO; SOUZA; HAYDU, 2015).

Conforme destacado por de Rose (2005) “a leitura e a escrita são consideradas como tipos específicos de comportamento verbal, que mantêm relações características com o ambiente” (p. 30). Dentre os operantes verbais definidos por Skinner (1957); de Souza ; de Rose (2006) mencionam: 1) o comportamento textual que pode ser definido como respostas verbais (vocal, gestual) sob o controle de estímulos textuais (estímulos visuais) e mantido por um reforçador generalizado; 2) a escrita que requer a ordenação de letras em sequência e pode ocorrer sob controle de diferentes estímulos e mantidos por reforço generalizado: no caso da cópia, o estímulo antecedente é um estímulo textual (visual) (por exemplo, palavra impressa) e, no caso do ditado, o estímulo antecedente é um estímulo auditivo (por exemplo, palavra falada). Os autores ainda destacam que tanto o comportamento textual, quanto a escrita baseiam-se em relações de controle exigindo correspondência ponto a ponto entre o estímulo antecedente e a resposta.

Considerando ambientes educacionais, as escolas são contextos importantes para aprendizagem do indivíduo, visto que podem propiciar um ambiente favorável para o desenvolvimento e aquisição da linguagem. Além disso, o ambiente escolar é o principal responsável pelo contato do indivíduo com a linguagem escrita. Ressalta-se que a importância da leitura tem sido, cada vez mais, reconhecida pelos teóricos da educação, preocupados com as mudanças ocorridas no processo produtivo e na sociedade como um todo, visto que as transformações atuais dos espaços sociais, provocadas pela velocidade da informação e da comunicação, exigem do indivíduo determinadas habilidades para participar efetivamente desse novo mundo (SANTOS; DE ROSE, 1999).

Considerando que ler e escrever são comportamentos aprendidos, destaca-se a importância de tornar o processo de ensino de leitura estimulante à medida que ele ofereça oportunidades de exercícios reais de busca de conhecimento. Assim, para despertar o interesse do aluno para aprendizagem torna-se necessário utilizar uma linguagem atraente, aproximando-a ao máximo da realidade do aprendiz (BRASIL, 2007).

Nesse contexto, os jogos podem ser importantes para a promoção de mediação e

aprendizagem, não só introduzindo atividades lúdicas e prazerosas, como também estimulando a concentração (FIALHO, 2012) e, principalmente, se constituírem de uma proposta pedagógica (BRASIL, 2007). Entende-se que o uso de jogos pode aumentar o envolvimento dos alunos com as tarefas escolares e, se planejado, para esse objetivo, ensinar leitura, escrita e tantas outras habilidades e competências necessárias para o sucesso escolar e a formação para uma vida produtiva nas sociedades modernas (HAYDU, 2014).

Em um estudo de revisão da bibliografia relativo a pesquisas empíricas que empregaram jogos educativos para a coleta de dados, Panosso et al (2015) tiveram como objetivo identificar argumentos em que os autores especificam as características dos jogos e interpretá-las com base nos princípios da Análise do Comportamento. A pesquisa foi conduzida nas bases de dados Scielo e Pepsic e os descritores utilizados foram jogos educativos; jogos *and* educação; jogos *and* saúde, na Base Scielo e jogos; jogo; jogos *and* brinquedos na Pepsic. Foram selecionados sete artigos. Na análise dos artigos, foram identificados argumentos que permitiram destacar as seguintes características dos jogos: operações estabelecedoras, instrucionais e de controle de estímulos (discriminação e generalização). Os argumentos apresentados nos estudos analisados indicaram que os jogos educativos apresentaram características de estratégias de ensino e motivadoras, o que pode contribuir para a programação de contingências de ensino mais eficazes e eficientes. As autoras destacaram que a identificação e a descrição das características dos jogos educativos feita pelos autores dos artigos sugerem que os jogos não são apenas utilizados como um instrumento que proporciona a diversão, mas também como uma tecnologia capaz de facilitar e acelerar a aprendizagem. A análise também permitiu indicar que pesquisas com jogos educativos têm sido realizadas por profissionais das áreas de Humanas, da Saúde e da Biologia e com aprendizes em qualquer faixa etária.

Considerando a importância do uso de jogos como recurso para o ensino, Sudo, Soares, Souza e Haydu (2008) realizaram um estudo com o objetivo de investigar se crianças que apresentaram erros de escrita de dissílabos simples aprenderiam a escrever corretamente por meio de jogos, que ensinassem relações entre palavra impressa e resposta de construção de palavras (CRMTS); entre palavra impressa e figura; figura e resposta de construção de palavras (CRMTS); entre palavra impressa e escrita manuscrita; entre palavra falada e figura; e entre palavra impressa e palavra falada. Três crianças com idade entre seis e oito anos participaram do estudo. A intervenção contou com três jogos: tabuleiro, memória e cópia no quadro de giz. Os resultados mostraram que os três participantes apresentaram aumento no número de palavras e sílabas de treino escritas corretamente. Os autores sugerem que o jogo e a interação entre um número pequeno de participantes e os pesquisadores podem ter contribuído para a melhora no desempenho, destacando que as interações individualizadas podem ter facilitado o aprendizado por observação e o reforço imediato das respostas pelos pesquisadores.

Dando continuidade a investigação do efeito dos jogos na aquisição de leitura e escrita, Souza e Hübner (2010) investigaram se o uso de um jogo de tabuleiro possibilitaria o ensino das relações entre palavra impressa, conjunto de sílabas, figura, escrita manuscrita e palavra falada e, se a partir do ensino, ocorreria a leitura e a escrita das palavras ensinadas (palavras de ensino) e de novas palavras formadas a partir da recombinação das sílabas dessas palavras (palavras de generalização). Participaram nove crianças com idade entre cinco e seis anos. Foram conduzidas cinco etapas: pré-teste, intervenção, sonda, pós-teste e *follow-up*. No pré-teste, foram testadas as relações entre sílaba falada e conjunto de sílabas, entre figura e palavra impressa, entre palavra impressa e palavra falada pela criança (leitura) e entre palavra falada e escrita manuscrita (ditado). Em seguida, foram realizadas 15 sessões com o jogo de tabuleiro (intervenção). As tarefas empregadas nas sessões de ensino foram: ler sílabas, ler palavras, soletrar a palavra impressa; escrever a palavra apresentada (cópia) ou

ditada (ditado), selecionar a figura correspondente à palavra ensinada. A tarefa a ser realizada era definida a depender da casa do tabuleiro que a criança caísse ao jogar o dado e andar com o peão. Após o ensino, foram avaliadas as mesmas relações iniciais (sonda e pós-teste). Os resultados mostraram que houve aumento no número de palavras e de sílabas das palavras lidas corretamente. Também se verificou aumento no número de acertos na tarefa de emparelhamento entre palavras e figuras, e de sílabas corretamente escritas em relação a palavra ditada. Em relação às palavras de generalização, observou-se um aumento no número de sílabas corretamente selecionadas, após o ditado nas sessões de ensino.

Souza e Hübner (2010) destacaram que o jogo permitiu trabalhar com relações envolvidas no comportamento de ler e escrever, o que pode ter favorecido o repertório dos participantes. Também ressaltaram o caráter motivacional dos jogos. Uma informação relevante relatada pelas autoras indica que na pesquisa não houve desistência por parte das crianças ou recusa em participar das sessões. Por fim, as autoras sugerem a necessidade de novas investigações, especialmente as que investiguem novas tecnologias para o ensino de relações envolvidas em leitura e escrita.

Diante do exposto, o investimento no estudo de estratégias que utilizem os jogos como ferramenta para o ensino, com crianças que apresentam dificuldades de aprendizagem, pode contribuir para o desenvolvimento de condições de ensino que facilitem e favoreçam o processo de ensino e aprendizagem. A presente pesquisa tem como objetivo investigar se o ensino de relações entre palavra ditada e palavra impressa por meio de um jogo de tabuleiro facilitaria a leitura das mesmas palavras retiradas de um contexto de história.

MÉTODO

Participantes

Participaram seis crianças de 7 e 9 anos de idade que frequentavam os três primeiros anos do Ensino Fundamental. Essas crianças foram recrutadas em uma sociedade beneficente, sem fins lucrativos de uma cidade do interior de São Paulo que atendia crianças expostas a fatores de risco. Doze crianças realizaram o procedimento de ensino, elas foram distribuídas em quatro equipes. Na avaliação inicial, seis participantes não leram as palavras a serem ensinadas no procedimento de ensino e foram considerados participantes-alvo da presente pesquisa e seis participantes leram corretamente a maioria das palavras a serem ensinadas e participaram das equipes atendendo aos princípios éticos da pesquisa com seres humanos e também a demanda da instituição.

A participação das crianças foi autorizada pelos responsáveis. O projeto foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos (CAAE 44202415.8.0000.5504).

Formação das equipes

As três primeiras equipes foram formadas por participantes que voluntariamente no início da pesquisa se dispuseram a participar das atividades. A quarta equipe foi composta após algumas semanas do início das atividades na instituição. Foram necessárias estratégias para garantir o interesse e atenção das crianças em participar das sessões de ensino, por exemplo, utilizou-se recursos motivacionais como girar a cadeira que havia na sala, alterar a entonação da voz. As Equipes 1 e 4 tiveram duas participantes-alvo e uma participante com domínio das palavras ensinadas e as Equipe 2 e 3 foram compostas por um participante-alvo e dois participantes que leram a maioria das palavras ensinadas na avaliação inicial.

Local

A pesquisa foi desenvolvida em uma sala disponibilizada pela sociedade beneficente frequentada pelas crianças.

Materiais e equipamentos

Para sessões de avaliação foi utilizado um fichário estilizado e individual. Durante a fase de ensino, foram utilizados filmadora, um tripé, os livros e os tabuleiros. Os livros de histórias e tabuleiros temáticos com personagens infantis foram elaborados pela pesquisadora. Os livros eram ilustrados e apresentavam uma sentença por página. As sentenças empregavam as palavras que foram ensinadas por meio do jogo de tabuleiro. Foram elaboradas três histórias empregando os personagens: Peppa, Frozen e Ben 10, considerado de interesse para crianças na faixa etária participantes da pesquisa. A Tabela 1 apresenta as histórias utilizadas nas sessões de ensino e elaboradas pela pesquisadora. As palavras em negrito foram ensinadas e avaliadas em cada uma das histórias/jogos. As palavras são compostas por sílabas simples (consoante-vogal) e estão relacionadas aos personagens e contexto da história.

Tabela 1: Histórias utilizadas nas sessões de ensino e elaboradas pela pesquisadora. As palavras em negrito foram ensinadas e avaliadas em cada uma das histórias/jogos.

PEPPA	Peppa é uma porquinha que ama se vestir de fada , seu irmão adora tatu e ama brincar de copa do mundo com a bola colorida. Toda família de peppa ama brincar na lama e george ama pegar o sapo da lama , peppa fica muito suja depois que brinca.
FROZEN	Ana e elza são irmãs e amigas, elza com sua capa consegue ir para os lugares mais distantes, ela fez um lindo boneco para ana, ele é todo de neve e chama olaf. No aniversário de ana olaf comeu todo o bolo de ana e levou uma bronca de elza, olaf com seu jeito especial de ser, fez um amigo rena .
BEN 10	Ben 10 é um menino inteligente que mora em uma casa muito grande, ele não é um menino normal, quando coloca seu sapato e usa seu relógio ele vira um herói, o poder do seu relógio faz que ele se transformar em alienígenas poderosos, cada um com uma boca diferente e poderosa. Virando um alienígena poderoso ele luta , com vários vilões poderosos que querem destruir o mundo, muitas vezes ben 10 durante a luta acaba derrubando o muro de sua casa, mas ele sempre consegue consertar as coisas. Ben 10 é muito poderoso e forte, mas no fundo o que ele gosta mesmo é de um cafuné no cabelo .

Como consequência da participação, foram utilizados adesivos com tema dos jogos contigente ao engajamento da criança na atividade e que eram colados em um álbum personalizado e individualizado.

Delineamento experimental

Foi empregado um delineamento de linha de base múltipla (GAST, 2010) entre os conjuntos de palavras ensinadas (livro/história). Para cada avaliação, foram utilizadas as 18 palavras ensinadas (seis para cada história/jogo) com o objetivo de verificar os efeitos do

ensino das palavras de cada jogo sobre o repertório de leitura do aprendiz.

Procedimento

O procedimento foi conduzido, com as 12 crianças distribuídas por conveniência em quatro equipes com três crianças cada. Cada sessão (com cada equipe) teve duração de, aproximadamente, 40 minutos e era conduzida duas vezes por semana. No início de todas as sessões, as crianças sentavam em círculo para apresentação das atividades. Para as crianças da quarta equipe, a pesquisadora brincava com as participantes (brincadeira de estátua; siga ao mestre, mímica, dentre outras) com o objetivo de instruir a que atividade as crianças deveriam atentar.

Após as atividades de ensino, a pesquisadora brincava de dança das cadeiras para consequenciar a participação nas atividades de ensino. Durante o procedimento de ensino, em momentos de desatenção dos participantes nas atividades, a pesquisadora utilizava sua voz com entonações variadas (fina, grossa, alta, baixa, lenta e rápida) e também atividades de relaxamento (pedindo para as crianças inspirarem e expirarem, levantarem partes do corpo no tempo da respiração, etc.) com o objetivo de retornar a atenção das crianças às tarefas.

Sondas sucessivas de leitura dos conjuntos de palavras – Delineamento de linha de base múltipla entre conjuntos de palavras

Antes do início do ensino do primeiro jogo e ao final do ensino de cada jogo, foi conduzida a avaliação de leitura das 18 palavras de ensino. A pesquisadora apresentava uma tentativa para cada uma das palavras (apresentadas em um retângulo de papel no tamanho 5 cm e 2,5 cm) e a criança deveria ler a palavra. A avaliação era conduzida individualmente. Não havia consequência programada.

Desempenhos nas relações entre palavras impressas e figuras e cópia manuscrita

A avaliação foi composta por tarefas de emparelhamento entre figura e figura; entre palavra impressa e figura; figura e palavra impressa; e de cópia da palavra para cada jogo/história. Foram empregadas duas tentativas para cada palavra em cada um dos tipos de relações avaliadas. Essas atividades foram apresentadas nos fichários dos participantes que eram entregues pela pesquisadora para cada criança. Os participantes responderam individualmente (porém com aplicação coletiva) antes do início da primeira parte do jogo e após o ensino da segunda parte do jogo. Não havia consequência programada.

Sessões de ensino

Para o ensino de cada um dos três conjuntos de palavras, na primeira sessão conduzida com as quatro equipes, foi realizada a contação de história, de maneira lúdica (com utilização de tons e volumes diferenciados de voz para a interpretação de diferentes personagens e posicionamento do corpo oscilando com o ritmo e volume da voz) do livro elaborado pela pesquisadora. Cada uma das partes do jogo de tabuleiro foi planejada para ocorrer em dias diferentes. Foi previsto a realização de, pelo menos, uma sessão para cada parte do jogo de tabuleiro com cada equipe.

Nas sessões dos jogos, as crianças trabalhavam em equipe, andando nas casas com peões representados por personagens do jogo. Para poder movimentar nas casas do jogo, as crianças sorteavam fichas com números de casas que deveriam movimentar. O jogo iniciava com um dos participantes e seguia em sentido horário.

Como consequência para cada acerto foi entregue um adesivo com temática do jogo. A criança recebia o adesivo e colava em um tabuleiro individual e personalizado. Em caso de erro, a pesquisadora repetia a palavra e mostrava a palavra correspondente, a criança tinha uma nova chance para responder. Após a apresentação da resposta pela criança, a pesquisadora também entregava o adesivo temático.

Primeira parte do jogo

Na primeira parte do jogo, foram utilizadas 12 casas. Em uma sessão, eram apresentadas as seis palavras de ensino. A Figura 1 apresenta os tabuleiros elaborados e utilizados na intervenção. As caselas com os asteriscos indicam cada uma das seis tentativas. Nas primeiras jogadas, as crianças foram instruídas pela pesquisadora: “Vamos abrir e ver a palavra escrita. Eu vou dizer o nome da palavra e você deverá repetir”. A tarefa da criança era abrir a aba; em seguida, a pesquisadora lia a palavra impressa indicando com o dedo as sílabas componentes e a criança deveria repetir o nome diante da palavra. Caso a criança não executasse a tarefa (repetisse a palavra), a pesquisadora repetia a instrução completa. Caso a criança não repetisse a palavra, a pesquisadora apresentava uma instrução curta “Repita” seguida da palavra correspondente. A cada execução da tarefa a criança recebia um adesivo para colar no tabuleiro personalizado.

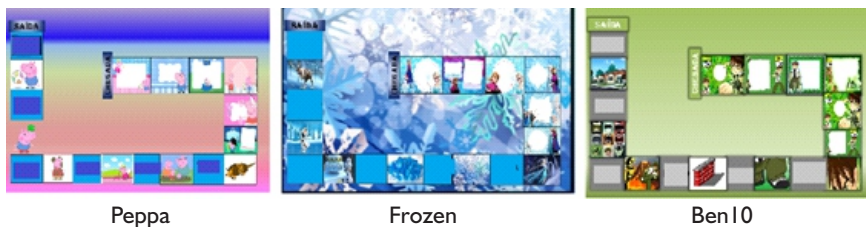


Figura 1: Tabuleiros elaborados e utilizados na intervenção. Os tabuleiros foram impressos em tecido na metragem de 70 x 100 cm

Segunda parte do jogo

Na segunda parte do jogo, a pesquisadora entregava para cada criança as seis palavras impressas em retângulos de papel no tamanho 5 cm e 2,5 cm para serem utilizadas na sua vez de responder e as seis palavras impressas em retângulos de papel no tamanho 8 cm x 3 cm para serem utilizadas para o responder na vez do colega. As tentativas foram representadas na últimas seis caselas (uma para cada palavra) (ver Figura 1).

A tarefa era de emparelhamento entre a palavra ditada (ditada pela pesquisadora) e palavra impressa (entregue para criança). A pesquisadora apresentava a instrução “Agora todos vocês devem fechar os olhos. (Nome da primeira criança) “abra os olhos e pega a palavra (indica a palavra) na fichinha pequena, esconde a palavra e fecha os olhos”. (Nome da segunda criança) “abre os olhos, pega a palavra (indica a palavra) na ficha grande, esconde a palavra e fecha os olhos”. (Nome da terceira criança) “abra os olhos, pega a palavra (indica a palavra) na ficha grande, esconde a palavra e fecha os olhos”. Agora todos podem abrir os olhos! E mostrem as palavras”. As crianças deveriam executar as etapas descritas na instrução. A pesquisadora solicitava que as crianças fechassem os olhos para que não olhassem a escolha do colega e também para criar uma condição motivacional no jogo. Após os três participantes realizarem a escolha, o participante-alvo deveria apresentar a resposta

(palavra impressa tamanho 5 cm e 2,5 cm) e, em seguida, os demais participantes também deveriam apresentar a palavra selecionada. Posteriormente a apresentação das três crianças, a pesquisadora apresentava a palavra correta e as crianças deveriam conferir. Para a conferência da resposta, a pesquisadora apresentava a seguinte instrução: “Olhem e vejam se está igual.” Caso a criança tivesse realizado a escolha incorreta, ela tinha a oportunidade de trocar pela palavra correta. A participante-alvo deveria colocar a palavra correspondente (5 cm e 2,5 cm) com fita adesiva no tabuleiro. Os avanços do participante em cada sessão eram marcados no tabuleiro com cores específicas para cada criança.

Ao término do ensino, a criança ganhava o álbum personalizado com os personagens do respectivo jogo. A cada oportunidade de resposta, a criança recebia um adesivo para colar em seu álbum personalizado e individualizado. Em cada sessão, a criança tinha a oportunidade de responder três vezes para cada palavra. Uma oportunidade era como participante-alvo e as duas demais no responder dos colegas. Das 18 oportunidades de responder, seis foram referentes as oportunidades de resposta da própria criança. Doze respostas foram realizadas na vez do colega. Nessas oportunidades, a criança realizada a escolha da palavra impressa entre as seis palavras disponíveis.

Nas oportunidades da participante-alvo, a cada oportunidade a criança tinha uma palavra a menos para escolher. Na primeira oportunidade, a criança escolhia a palavra impressa correspondente à palavra ditada entre as seis palavras disponíveis; na segunda oportunidade, ela escolhia a palavra impressa correspondente à palavra ditada entre cinco palavras disponíveis e assim sucessivamente. O critério para iniciar o próximo jogo era de 67% de acertos (quatro acertos em seis tentativas).

RESULTADOS

A seguir serão descritos os resultados referentes aos desempenhos dos seis participantes-alvo que apresentaram dificuldades, na avaliação inicial, na leitura das palavras a serem ensinadas. Serão apresentados os desempenhos nas sondas sucessivas de leitura das palavras (delineamento de linha de base múltipla). Posteriormente, serão apresentados os dados referentes aos desempenhos entre figura-figura; entre palavra impressa e figura; figura e palavra impressa; e cópia manuscrita. Por fim, serão apresentados os desempenhos durante a etapa de ensino.

A Figura 2 apresenta as porcentagens de acertos de leitura de palavras a serem ensinadas nas quatro sondas sucessivas. Cada teste avaliava as 18 palavras, mas a análise de dados foi feita separadamente para cada subconjunto de seis palavras. A linha tracejada vertical representa o início do ensino das palavras do livro.

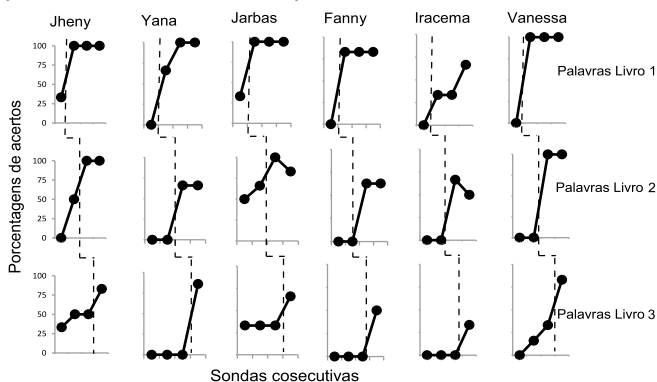


Figura 2: Porcentagens de acertos na leitura das palavras a serem ensinadas nas quatro sondas sucessivas. A linha tracejada vertical representa o ensino das palavras do livro (medidas à esquerda da linha indicam antes do ensino e as medidas à direita da linha após o ensino das palavras). Os círculos representam a porcentagem de acertos de leitura das seis palavras de cada livro história.

Pode ser observado na Figura 2 que, de modo geral, os participantes apresentaram porcentagens baixas de acertos na leitura de palavras antes do ensino (desempenhos apresentados do lado esquerdo da linha tracejada). Após o ensino, a maioria dos participantes demonstrou aumento no desempenho de leitura das palavras, atingindo porcentagens acima de 70% de acertos. As participantes Fanny e Iracema mantiveram o desempenho entre 40 e 60% de acertos, ou seja, leram entre duas ou três palavras das seis ensinadas em cada livro/jogo.

A Figura 3 apresenta os desempenhos nas relações entre figura e figura; entre palavras impressas e figuras e vice-versa e cópia manuscrita para cada participante. Antes do início do ensino (barras cinzas claro) das palavras de cada livro/jogo foi realizada avaliação inicial das palavras do respectivo livro/jogo e a avaliação final (barras cinzas escuro) foi realizada após a finalização da fase de ensino do respectivo livro/jogo.

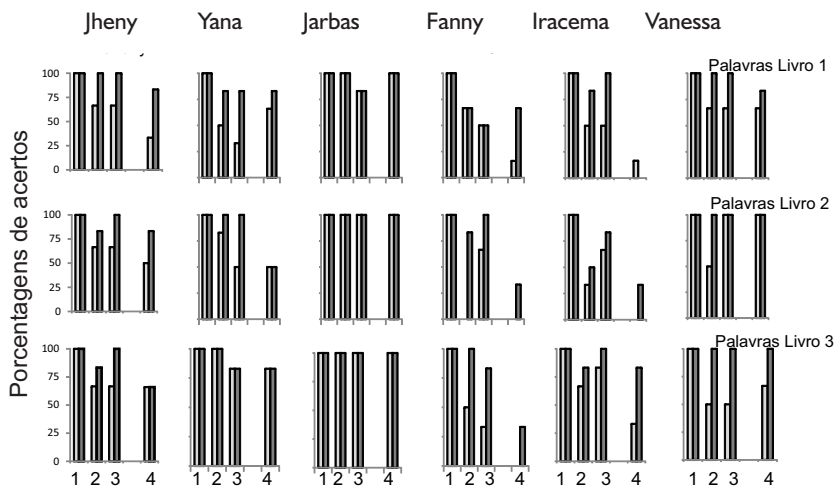


Figura 3: Porcentagens de acertos nas relações testadas antes (barras cinzas-claras) e depois (barras cinzas-escuras) do ensino das palavras de cada livro/jogo. As relações avaliadas foram: (1) figura-figura; (2) figura-palavra impressa; (3) palavra impressa-figura; e (4) cópia manuscrita.

Verifica-se na Figura 3 que os seis participantes apresentaram 100% de acertos na tarefa de seleção entre figuras e desempenho igual ou superior a 50% de acertos nas relações entre figura e palavra impressa e entre palavra impressa e figura no pré-teste. Em relação à tarefa de cópia manuscrita, no pré-teste, dois participantes (Jarbas e Vanessa) apresentaram porcentagens de acertos acima de 75% de acertos; os quatro demais participantes apresentaram porcentagens inferiores a 75% de acertos em um ou mais livros/jogos. No pós-teste, os seis participantes apresentaram um aumento na porcentagem

de acertos em todas as relações avaliadas, atingindo 100% de acertos na maioria das relações avaliadas para os três livros/jogos.

Em relação às sessões de ensino, o número de sessões realizadas com a primeira e segunda parte do jogo variou para as quatro equipes. A primeira parte de cada um dos três jogos foi realizada em uma sessão com cada uma das equipes. A segunda parte (ensino das relações entre palavras ditadas e palavras impressas) do primeiro jogo foi realizada duas vezes com as duas primeiras equipes e uma vez com a terceira e quarta equipe. Em relação ao segundo jogo (Frozen), a segunda parte foi realizada duas vezes com a primeira equipe e apenas em uma sessão com as três demais equipes. A segunda parte do terceiro jogo foi conduzida apenas em uma sessão de ensino com as quatro equipes.

A Tabela 2 apresenta os desempenhos nas tarefas de ensino da relação entre palavra ditada e palavra impressa na realização do jogo de tabuleiro. Cada participante tinha a oportunidade de responder três vezes cada uma das seis palavras apresentadas como modelo: uma tentativa em que era o participante-alvo (as porcentagens de acertos nas seis oportunidades são apresentadas na parte superior da tabela) e duas oportunidades com cada palavra quando não era o participante-alvo: a primeira coluna de dados de cada participante, na parte inferior da tabela, apresenta a porcentagem de acertos na primeira oportunidade, ou seja, refere-se às respostas emitidas com cada uma das seis palavras quando era outro participante e a segunda coluna de dados apresenta a porcentagem de acertos na segunda oportunidade, ou seja, refere-se às respostas emitidas com cada uma das seis palavras quando um terceiro participante.

Tabela 2: Porcentagens de acertos na tarefa de ensino da relação entre palavra falada e palavra impressa na realização do jogo de tabuleiro.

	Jheny	Yana	Fanny	Jarbas	Iracema	Vanessa
Tentativa em que o participante era alvo						
Peppa	50	33	50	33	50	83
Frozen	83	33	50	33	50	67
Ben 10	100	67	67	67	83	100
Tentativa em que o colega respondia primeiro						
Peppa	100 100	67 83	67 100	50 100	50 100	100 100
Frozen	100 100	67 100	83 100	83 100	67 100	67 100
Ben 10	100 100	83 100	83 100	83 100	100 100	100 100

Observa-se na parte superior da Tabela 2 que, de modo geral, os participantes apresentaram aumento nas porcentagens de acertos nas tentativas de ensino em que era o participante alvo ao longo dos jogos. As participantes Vanessa e Jheny apresentaram melhor desempenho, atingindo 100% de acertos nas relações entre palavra ditada e palavra impressa ensinadas no terceiro jogo; uma participante (Iracema) acertou 83% das relações ensinadas; e três participantes (Fanny, Jarbas e Yana) apresentaram 67% de acertos nas discriminações condicionais ensinadas. A maioria dos participantes não atingiu o critério de aprendizagem nos dois primeiros jogos.

Observa-se na parte inferior da Tabela 2 que nas duas oportunidades em que a criança não era alvo, a participante Jheny acertou as seis oportunidades (uma com cada palavra) nos três jogos. Verifica-se um aumento nas porcentagens de acertos na segunda oportunidade quando era o colega que respondia primeiro; cinco dos seis participantes apresentaram 100% de acertos nos três jogos.

DISCUSSÃO

Considerando o jogo como um recurso para ensino, a presente pesquisa investigou se o ensino de relações entre palavra ditada e palavra impressa por meio de um jogo de tabuleiro favoreceria a leitura de palavras retiradas de um contexto de história para crianças com idade entre 7 e 10 anos. Os resultados mostraram que os seis participantes apresentaram aumento no número de acertos de palavras lidas corretamente ao longo do procedimento de ensino.

Os resultados do delineamento de linha de base múltiplas entre conjuntos de palavras permitiu avaliar os efeitos do procedimento de ensino ao longo de sua aplicação (ver Figura 2). Os participantes apresentaram porcentagem baixa de acertos na leitura de palavras antes do ensino. Após o ensino das palavras, quatro dos seis participantes demonstraram aumento no desempenho de leitura das palavras, atingindo porcentagens acima de 70% de acertos. Dois participantes (Fanny e Iracema) mantiveram o desempenho entre 40 e 60% de acertos, ou seja, leram entre duas ou três palavras das seis ensinadas em cada livro/jogo. Os dados sugerem que o procedimento de ensino pode favorecer a aprendizagem e manutenção da leitura de palavras.

Sudo et al (2008) empregaram o procedimento de ensino envolvendo jogo de tabuleiro, jogo de memória e quadro de giz; os resultados mostraram que os três participantes apresentaram aumento na porcentagem de acertos na leitura e escrita de palavras após a intervenção. Souza e Hubner (2010) utilizaram apenas o jogo de tabuleiro para o ensino das relações entre palavra falada, figura, palavra impressa e escrita manuscrita. Os resultados mostraram que crianças da educação infantil puderam se beneficiar do uso do jogo de tabuleiro para o ensino de relações de leitura e escrita. O presente estudo apresentou resultados que demonstram aumento no número de palavras lidas corretamente pelos seis participantes nas avaliações sucessivas ao longo do procedimento de ensino, sugerindo que as estratégias de ensino empregadas possibilitaram a leitura de palavras por alunos dos primeiros anos do ensino fundamental. Pesquisas futuras devem avaliar de forma sistemática as condições de ensino empregadas, havendo um maior controle experimental, garantindo o controle de variáveis intervenientes.

Na presente pesquisa foi realizado um número reduzido de sessões de ensino utilizando os jogos de tabuleiro (ver Tabela 2). A segunda parte do jogo composta pelo ensino das relações entre palavras ditadas e palavras impressas foi conduzida apenas uma vez com a maioria das equipes e para maioria dos jogos. A primeira equipe realizou a segunda etapa do jogo em duas sessões e as equipes seguintes em apenas uma sessão por motivo de tempo para encerramento das atividades na instituição.

Durante a realização da pesquisa, foram levantados alguns fatores relacionados à dificuldade em conduzir um número maior de sessões de ensino: 1) o número de sessões de avaliações conduzidas com delineamento de linha de base múltipla; 2) o critério de aprendizagem atingido por todos os participantes da equipe; e 3) o tempo disponibilizado para realização da pesquisa e as demais atividades ocorridas na instituição. Estudos futuros devem garantir que todos os participantes da equipe alcancem o critério de aprendizagem para avançar nas etapas do procedimento. Além disso, garantir condições para condução da pesquisa em tempo adequado e de acordo com os critérios planejados.

Outro aspecto relacionado ao arranjo experimental refere-se ao número de palavras de escolha em cada tentativa de ensino entre palavra ditada e palavra impressa. Em cada sessão, a criança tinha a oportunidade de responder três vezes para cada palavra. Uma oportunidade era como participante-alvo e as duas demais no responder dos colegas. Nas oportunidades de participante-alvo, a cada oportunidade a criança tinha uma palavra a menos para escolher. Nas oportunidades em que o colega respondia, o participante

permanecia com as seis palavras para escolha. Estudos futuros devem avaliar os efeitos da permanência das palavras com os participantes para que eles possam ter o mesmo número de alternativas de escolha.

Apesar de não terem sido garantidas medidas motivacionais, observações assistemáticas da pesquisadora demonstraram que os participantes estavam motivados em participar das atividades, por exemplo, os participantes “disputavam” para realizar as atividades primeiro, contavam para outros funcionários da instituição sobre as palavras ensinadas, comentavam que deixaram de faltar na instituição, pois iriam participar das atividades, traziam para a pesquisadora desenhos feitos em casa das atividades propostas. Com isso, sugere-se que as estratégias utilizadas tiveram efeito na participação dos participantes, garantindo engajamento durante o decorrer dos três jogos. Souza e Hübner (2010) mencionaram que um aspecto relacionado ao caráter motivacional dos jogos refere-se a não desistência ou recusa por parte das crianças em participar das sessões.

Um outro fator que pode ter favorecido o engajamento dos participantes nas atividades propostas na pesquisa foi o emprego de palavras contextualizadas, nesse caso, a utilização de palavras de histórias elaboradas pela pesquisadora. O uso de palavras inseridas em contexto pode contribuir na leitura com compreensão. Os estudos de Postalli et al (2008) e Felipe et al (2011) tiveram como objetivo avaliar se o ensino de palavras retiradas de histórias infantis, por meio de procedimentos de ensino informatizados, favorecia aquisição e a manutenção de leitura. Os resultados demonstraram que os participantes foram capazes de aprender a ler as palavras isoladas apresentadas na tela do computador e também apresentaram altas porcentagens de acertos na leitura dos livros de histórias que continham as palavras. Postalli et al (2008, p. 48) destacaram que o ensino de palavras contextualizadas “pode ser útil em uma etapa inicial de ensino de leitura, principalmente, no desenvolvimento do “gosto” ou “interesse” pela leitura”. Felipe et al (2011) sugerem que o conhecimento prévio das palavras e a familiarização com seu significado podem facilitar a aprendizagem da leitura das palavras.

Na presente pesquisa, foram empregadas nas sessões de ensino palavras apresentadas previamente em contexto de história e também foram avaliadas as relações entre figura e palavra impressa e vice-versa (ver Figura 3). Conforme indicado, esses fatores são relevantes para a ocorrência de leitura com compreensão. Os resultados obtidos na avaliação das relações entre palavra impressa e figura e figura e palavra impressa a partir do ensino da relação entre palavra ditada e palavra impressa e do reconhecimento das figuras, sugerem que os estímulos pertenciam a uma mesma classe de estímulos (SIDMAN, 1994). Pesquisas futuras devem aprimorar os testes conduzidos na presente pesquisa no que se refere à estrutura da avaliação, número de tentativas com cada estímulo e relações avaliadas. As poucas tentativas podem ter sido respondidas sob controle restrito da composição das palavras; por exclusão entre as tentativas entre outros fatores.

Registros de observações assistemáticas da pesquisadora mostraram o relato frequente, nas avaliações iniciais, das crianças dizendo que não sabiam responder o solicitado na tarefa, principalmente, na leitura. A pesquisadora incentivava as crianças a realizarem a atividade, as consequências eram apresentadas pelo engajamento da criança na tarefa e não por desempenho. Conforme destacado por de Rose e Gil (2003, p.375): “o brincar (...) fornece oportunidades para modelar, diferenciar e refinar habilidades, maximizando reforçadores positivos e minimizando consequências aversivas”. O arranjo das contingências, empregando o jogo como ferramenta, pode auxiliar no ensino de respostas corretas com alta probabilidade de serem reforçadas, e reduzindo ao mínimo a ocorrência de erros (PANOSSO et al, 2015).

Outro aspecto importante do uso do jogo na presente pesquisa refere-se à interação entre um número pequeno de participantes e a participação de crianças com

repertório de leitura. A interação entre um número pequeno de participantes pode contribuir para a melhora no desempenho, uma vez que os participantes podem trocar informações e servirem como modelo para o aprendizado por observação (SUDO et al, 2008; SOUZA; HUBNER, 2010).

Dada a importância no investimento de estudos de estratégias que utilizem os jogos como ferramenta para o ensino, os resultados do presente trabalho sugerem que as situações de aprendizagem arranjadas pelo jogo podem estabelecer relações entre eventos, auxiliando o jogador a emitir respostas apropriadas ao conteúdo planejado. As consequências empregadas, adesivo em álbuns personalizados e principalmente a atenção dada pela pesquisadora, podem ser considerados como potenciais reforçadores para manter as crianças a participarem do jogo. A função motivacional e o desenvolvimento desses repertórios comportamentais são importantes para a Educação e o desenvolvimento da criança (PANOSSO et al, 2015). Estudos futuros devem garantir maior controle das variáveis para avaliar a eficácia do uso do jogo de tabuleiro no ensino.

REFERÊNCIAS

BRASIL. **Programa de apoio a leitura e escrita**. Ministério da Educação, 2007.

DE ROSE, J. C. C. Análise do Comportamento da aprendizagem de leitura e escrita. **Revista Brasileira de Análise do Comportamento**, v. 1, n. 1, 2005, p. 29-50.

DE ROSE, J. C. C.; GIL, M. S. C. A. Regras e contingências sociais na brincadeira de crianças. In: BRANDÃO, M. Z. S. et al, **Sobre comportamento e cognição: A história e os avanços, a seleção por consequência em ação**. Santo André: ESETEC Editores Associados, v. 11, 2003.

DE SOUZA, D. G.; DE ROSE, J. C. Desenvolvendo programas individualizados para o ensino de leitura. **Acta Comportamental**, v. 14, n. 1, 2006, p. 77-85.

FELLIPE, L.; ROCCA, J. Z.; POSTALLI, L. M. M.; DOMENICONI, C. Ensino de palavras retiradas de livros de histórias infantis por meio do procedimento de exclusão. **Temas em Psicologia**, v. 19, n. 2, 2011, p. 563-578.

FIALHO, N. **Os Jogos Pedagógicos como Ferramentas de Ensino**. Curitiba: IBPEX, 2012.

GAST, D. L. **Single subject research methodology in behavioral sciences**. New York, NY: Routledge, 2010.

HAYDU, V. O modelo da equivalência de estímulos na forma de jogos educativos para o ensino de leitura e escrita em contexto coletivo. In V. B. Haydu, S. A. Fornazari, C. R. Estanislau (Orgs.) **Psicologia e Análise do Comportamento: Conceituações e Aplicações à Educação, Organização, Saúde e Clínica**, 2014, 1. Ed., v. 1, Londrina: UEL.

HÜBNER, M. M. C. Controle de estímulos e relações de equivalência. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, v. 8, n. 1, 2006, p. 95-102.

PANOSSO, M. G.; SOUZA, S. R.; HAYDU, V. B. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, v. 19, n. 2, 2015, p. 233-241.

POSTALLI, L. M. M.; ALMEIDA, D. M. B.; CANOVAS, D. S.; DE SOUZA, D. G. Ensino de reconhecimento de palavras no contexto da leitura de histórias infantis. **Revista Brasileira de Análise do Comportamento**, v. 4, n. 1, 2008, p. 27-51.

SANTOS, J. A.; DE ROSE, J. C. C. A importância do reforço natural na formação do hábito de leitura. **Revista Olhar**, ano 1, nº 2, 1999.

SIDMAN, M. **Equivalence relations: A research story**. Boston: Authors Cooperative. 1994.

SKINNER, B. F. **Comportamento Verbal** (tradução de Maria da Penha Villalobos). São Paulo: Editora Cultrix. 1957/1978.

SOUZA, S. R.; HÜBNER, M. Efeitos de um jogo de tabuleiro educativo na aquisição de leitura e escrita. **Acta Comportamental**, v. 18, n. 2, 2010, p. 215-242.

SUDO, C. H.; SOARES, P. G.; SOUZA, S. R.; HAYDU, V. B. Equivalência de estímulos e uso de jogos para ensinar leitura e escrita. **Revista Brasileira de Terapia Comportamental e Cognitiva**, v. X, n. 2, 2008, p. 223-238.

Recebido em: 13/03/2017
Aprovado em: 01/06/2017