

CONSTRUÇÃO DE JOGOS COM ÊNFASE NA ALFABETIZAÇÃO NO RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA

Júlia Rosa dos Santos ¹
Isabelle Diovana Vanacor de Frutos Ramirez ²
Ana Rita Martins da Silva Semper ³
Viviane Kanitz Gentil ⁴

RESUMO

Este relato descreve a experiência de residentes do Programa de Residência Pedagógica do Curso de Pedagogia da Urcamp acerca da confecção de jogos pedagógicos e produção de recursos lúdicos com ênfase na alfabetização. Assim, realizou-se a busca por dados que pudessem guiar o desenvolvimento da prática e esclarecer acerca da relevância do uso de jogos para fins educacionais, de forma atrelada a reflexões das residentes sobre a experiência. Foram selecionados dois jogos confeccionados pelas autoras, abordando sua descrição e características principais, a fim de descrever sua utilização. Reafirmou-se o papel da ludicidade na educação, bem como a contribuição do processo de criação de materiais para a formação acadêmica das autoras, em virtude da aprendizagem diante das reformulações que possibilitaram a adequação dos jogos. Por fim, foi ressaltada a necessidade de mais estudos sobre a temática e foram indicados planos futuros de novos relatos contendo resultados observados na aplicação dos jogos.

Palavras-chave: Construção, Jogos, Alfabetização, Ludicidade.

INTRODUÇÃO

O presente artigo aborda a pesquisa que baseou a confecção de materiais pedagógicos e o desenvolvimento de jogos criados por graduandas participantes do programa de Residência Pedagógica da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior⁵, cujo foco principal é proporcionar aos acadêmicos de pedagogia práticas pedagógicas de forma aperfeiçoada e enfatizando a formação continuada. De modo que, são priorizadas ações que contribuam para a alfabetização de alunos de forma lúdica e significativa.

Essas atividades foram realizadas de acordo com a necessidade de adequar materiais ao público de alunos do 3º e 4º Ano do Ensino Fundamental na Escola Estadual de Ensino

¹ Graduando do Curso de Pedagogia do Centro Universitário da Região da Campanha - URCAMP, julia.rosadossantos22@gmail.com;

² Graduando pelo Curso de Pedagogia do Centro Universitário da Região da Campanha - URCAMP, isabellevanacor086@gmail.com;

³ Graduando pelo Curso de Pedagogia do Centro Universitário da Região da Campanha - URCAMP, anasemperrita@gmail.com;

⁴ Professor orientador: Doutora pelo Curso de Pedagogia da Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul - PUCRS, vivianegentil@urcamp.edu.br;

⁵ CAPES - Instituição do Ministério da Educação do Brasil, responsável pela manutenção de bolsas para indivíduos inseridos em seus programas, de forma a fornecer auxílio.

Fundamental Félix Contreiras Rodrigues, em Bagé (RS). Os quais apresentavam em sua maioria defasagens em sua aprendizagem que interferiam na evolução para o nível de escrita considerado alfabético. As acadêmicas desenvolvedoras fazem parte do curso de graduação em Pedagogia, no Centro Universitário da Região da Campanha -URCAMP.

Tendo em vista as prioridades de abordagem mencionadas anteriormente, a confecção de jogos se mostrou necessária para atingir as dificuldades dos alunos de forma prazerosa e efetiva, o que só foi possível diante da busca de dados qualificados acerca da elaboração de material lúdico com ênfase na alfabetização e letramento. Portanto, buscou-se elucidar conceitos e estratégias adequadas para tal produção, além de relatar parte do processo de desenvolvimento das brincadeiras, visando reunir as dificuldades e reflexões proporcionadas.

Para complementar o conhecimento, é possível através dos jogos criar um caminho para que o educando trilhe a elaboração, a modificação e o enriquecimento pessoal do seu conhecimento. Por isso, coube as residentes criar condições adequadas aos alunos, promovendo o bem-estar, o desenvolvimento físico, emocional, intelectual, moral e social dos mesmos.

Dessa forma, foi desenvolvida uma reflexão acerca dos dados obtidos, com o intuito de obter um relato esclarecedor e objetivo acerca da prática realizada. De modo que a atividade se mostrou como uma forma de aflorar o processo criativo e fomentar a pesquisa acerca de alternativas para o levantamento de defasagens nos discentes, além da seleção de recursos adequados para o público e o foco referidos.

Portanto, constatou-se que a pesquisa bibliográfica e a produção dos jogos se mostrou essencial para o desenvolvimento da criatividade e evolução do embasamento empírico das residentes, além de promover o alinhamento entre a teoria estudada e a prática desempenhada. Assim, o seguinte relato enfatiza a busca pela reafirmação da importância da confecção de recursos didáticos produzidos conforme os objetivos educacionais.

METODOLOGIA

Diante do intuito de relatar a construção de material didático, o presente relato obteve foco na análise qualitativa de constatações e dados, visando elucidar futuras práticas relacionadas. Conforme descrito no fragmento abaixo de Martins (2004):

É preciso esclarecer, antes de mais nada, que as chamadas metodologias qualitativas privilegiam, de modo geral, a análise de microprocessos, através do estudo das ações sociais individuais e grupais. [...] a preocupação básica do cientista social é a estreita aproximação dos dados, de fazê-lo falar da

forma mais completa possível, abrindo-se à realidade social para melhor aprendê-la e compreendê-la. (MARTINS, 2004)

Assim, foi desempenhada uma observação acerca da experiência das residentes, autoras deste relato, trazendo constatações subjetivas associadas a referenciais teóricos, tendo como objetivo elucidar acerca das práticas desempenhadas no programa e ressaltar a necessidade de pesquisas que auxiliem no desenvolvimento de materiais pedagógicos assertivos. Para guiar o processo, foram realizados encontros online, através da plataforma digital Google Meet, e presenciais, nos quais as docentes preceptoras e a docente orientadora do projeto e da presente pesquisa forneceram subsídios que fomentaram o desenvolvimento da ação. Logo, para a execução de tais atividades foram utilizadas mídias digitais e materiais diversos, em destaque a plataforma Canva - ferramenta online de criação de design.

REFERENCIAL TEÓRICO

Conforme citado anteriormente, as áreas em que o programa de Residência Pedagógica possui foco são: alfabetização e ludicidade, por isso, foi buscado primordialmente compreender acerca destas. O termo alfabetizar foi descrito por Soares (2004) como uma prática de ensino que transcende a codificação de símbolos, pois para que a aprendizagem seja adequada é preciso entender a relevância da socialização e a conexão que existe entre esta e a aquisição do conhecimento. Dessa forma, surge a necessidade de abordar o letramento, que enfatiza os hábitos cotidianos permeados pelo uso da leitura e da escrita, o que revela a sua implicação social. Ambos os termos são relacionados, porém se diferem no sentido de que o primeiro se refere ao conhecimento em si, e o segundo envolve um conjunto de comportamentos proporcionados pela aprendizagem. Porém, faz-se indispensável compreender a relação recíproca que há entre os citados, conforme aborda o fragmento abaixo:

Por outro lado, também é necessário reconhecer que, embora distintos, alfabetização e letramento são interdependentes e indissociáveis: a alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas, ou seja, em um contexto de letramento e por meio de atividades de letramento[...]. (SOARES, 2004, p. 97)

Compreender o conceito de letramento se mostrou como uma estratégia para o entendimento do uso da ludicidade como ferramenta potencializadora. Tal fato ocorreu em virtude da definição da palavra como um ensino que implica na continuidade do ensino, o que

evidencia o papel de uma educação significativa e transformadora (KLEIMAN, 2007). A partir dessa visão, é imprescindível pensar em práticas pedagógicas como ações que vão além da aquisição de determinados conceitos, atingindo o desenvolvimento de habilidades essenciais para a vida social do sujeito.

Utilizar o lúdico como auxílio didático se torna frequente na prática de docentes que podem compreender o papel do brincar na aprendizagem, sendo esse a base para o desenvolvimento infantil e para a obtenção de habilidades que precedem a alfabetização. Além disso, as brincadeiras no contexto educacional permitem que o docente se conecte com o educando, pois o ambiente dinâmico proporciona diversas trocas entre ambos. Entretanto, ainda há certa desvalorização da prática no ensino formal, pois alguns responsáveis se mostram resistentes e a veem como sem propósito. O que reafirma a necessidade de esclarecer o potencial da ludicidade na educação, de forma que é função dos docentes demonstrar o potencial através dos resultados de sua prática. (MODESTO; RUBIO, 2014)

É importante destacar que para que a atividade seja considerada lúdica, não há uma determinação acerca do formato adequado, pois isto implica em uma vivência experimentada e não em uma técnica padronizada. Essas ações devem ser guiadas pela imaginação, partindo de um objetivo educacional abordado de forma flexível e colaborativa (CARDOSO *et al*, 2005). Ao desenvolver uma prática nesse formato, portanto, deve-se optar por um posicionamento que permita que o aluno se sinta livre para explorar o proposto, sem se prender a expectativas rígidas de desempenho e metodologia. Há, segundo Cardoso *et al* (2005), um compromisso afetivo quando se decide utilizar a ludicidade, diante da necessidade de ir além de um ensino tradicional.

Deste modo, utilizando diferentes recursos é possível estimular a imaginação e os sentidos da criança, partindo do uso de objetos que possam ser explorados e reinventados. Uma forma de abordar essa estratégia ocorre através do uso de jogos, concebido por múltiplas culturas como meio de internalizar conceitos, tais como regras de conduta, que são abordados de forma a mesclar a existência de normas com a reinvenção criativa dessas. Conforme os autores abaixo definem o conceito:

O termo jogo compreende uma atividade de ordem física ou mental, que mobiliza ações motrizes, pensamentos e sentimentos, no alcance de um objetivo, com regras previamente determinadas, e pode servir como um passatempo, uma atividade de lazer, ter finalidade pedagógica ou ser uma atividade profissional. (GRASSI, 2008 *apud* MODESTO; RUBIO, 2014)

Abordar a ludicidade através dessa estratégia se mostra como adequado em virtude do papel do jogo no desenvolvimento infantil, pois sua aplicação possui diferentes significados conforme o crescimento do sujeito. Na terceira infância, que pode ser considerada aquela que ocorre na faixa etária entre os 6 aos 12 anos, na qual o público do presente estudo se apresenta, os jogos transmitem condutas sociais a serem assimiladas e reproduzidas. (PIAGET, 1998 *apud* CARDOSO et al, 2005)

Mas, além de conhecer os benefícios de tal estratégia, é preciso entender que nem sempre os materiais comerciais disponíveis irão satisfazer os objetivos buscados. Logo, faz-se relevante optar pelo desenvolvimento de um recurso próprio, construído com base nas características culturais e etárias do público alvo e com direcionamento para determinada problemática ou tópico de aprendizagem.

O campo de estudos dos jogos cooperativos, associados à educação, nos apresenta possibilidade prática de utilizarmos uma linguagem clara ao jovem, o jogo, para nos envolvermos em ações que possibilitem (re)significar as relações educativas, utilizando esta ferramenta para motivar o uso e a aprendizagem de habilidades e competências [...]. (ANTUNES *et al*, 2018)

Assim, para compreender acerca da criação de jogos, Schell (2011, *apud* ANTUNES *et al*, 2018) aborda o conceito de *Game Design* utilizado no universo dos videogames, que serve para guiar o processo criativo que há por trás do desenvolvimento. Deste modo, é preciso estar esclarecido quanto às pretensões que motivaram a formação de um material novo, além de estabelecer um foco, o que se deseja transmitir através dele e que recursos serão necessários para que a ideia seja realizada. Portanto, para Antunes *et al* (2018) o processo de elaboração exige que o desenvolvedor do jogo busque uma forma de transmitir sua mensagem para o indivíduo que o jogará.

Diante do exposto, evidenciou-se o papel da elaboração de jogos com ênfase na alfabetização para suprir o objetivo de fornecer uma educação significativa e concretizar a aprendizagem. Reitera-se que a escolha dessa ferramenta se deu devido ao seu potencial de articulação de conteúdos de forma prazerosa e mobilizadora, pois se torna mais clara a utilização do ensino em atividades cotidianas. (VIEIRA; OLIVEIRA, 2010)

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Durante a coleta de dados relativos à pesquisa, percebeu-se certa dificuldade de encontrar materiais voltados para a temática referida, pois havia diversos achados acerca da importância dos jogos para a alfabetização, mas poucos direcionados para a confecção destes. O que foi citado por Antunes *et al* (2018):

Todavia, o que percebemos através de nossas pesquisas é que nos falta um marco metodológico que possa valorizar a experiência da produção de jogos e as metodologias utilizadas durante o processo criativo [...]. (ANTUNES *et al*, 2018)

Assim, foram desenvolvidos quatro jogos com a colaboração de demais residentes do programa e de preceptoras e supervisora responsáveis. Conforme abordado anteriormente, o material confeccionado objetivou o avanço dos níveis de alfabetização. Assim, o público alvo de ambos os recursos eram crianças, estudantes no ciclo de alfabetização.

Dos jogos produzidos, foram selecionados dois para basear o presente relato, os intitulados de: “Completando Letras e Palavras” e “Brincando com Letras e Sílabas no Pote”. Tais produções foram realizadas a partir de referências acessadas durante estudos da graduação e com base em inspirações de jogos encontrados, sendo alguns dos citados contendo modificações simples, porém a confecção manual foi realizada pelas residentes.

O primeiro jogo citado, “Completando Letras e Palavras” (FIGURA 1), teve como objetivo estimular o aprendizado das letras e o entendimento de que as mesmas formam as palavras, completando palavras e reconhecendo as letras faltantes. O material foi idealizado com inspiração no jogo “Um só Som” divulgado na rede social Instagram da conta Idea Jogos (2020), sendo dividido em duas partes, sendo elas: “Qual a letra?” e “Complete a palavra”. Em ambos os níveis são apresentadas as mesmas nove palavras, sendo estas: sapo, rato, gato, pato, pipa, bola, bota, mola e bolo, visando a familiarização com as letras presentes. Para o primeiro nível, são apresentadas as palavras contendo letras faltantes, ao lado da palavra e da figura que a representa foram colocadas três opções que possam preencher o espaço, de forma que a criança escolha qual é a letra correta da palavra. Nesse nível, são apresentados três tipos de cards, cada uma colocando a letra em seu lugar correspondente.

FIGURA 1- FOTOGRAFIA DO JOGO COMPLETANDO LETRAS E PALAVRAS



FONTE: De autoria própria.

Já na segunda etapa do jogo “Completando Letras e Palavras”, são apresentadas as palavras contendo duas letras faltantes, a primeira e a última. Essa etapa deve ocorrer depois do outro nível, para que os alunos estejam familiarizados com as palavras. Com o auxílio de uma caneta, o aluno deve preencher o espaço e apagar se necessário. A etapa “DESAFIO!” ocorre em ambos os níveis, a cada dois cartões concluídos, em que o aluno sorteia um cartão que apresenta um desafio a ser cumprido. Os desafios presentes são divididos em cartões de aprendizagem e cartões livres, os primeiros possuem sugestões como: “Tente escrever seu nome” e os demais contém ideias como: “Tente imitar seu animal favorito”. O tempo previsto para a atividade é 15 minutos, o que pode variar conforme a necessidade da criança.

Para a confecção do material foram utilizados: 20 cartões plastificados, 10 para cada nível, sendo um de capa e 9 de palavras, 8 cartões de DESAFIO!, 2 cartões em branco para os DESAFIOS!, Caneta para o jogo Complete a Palavra, Botões para o nível “Qual a letra?”, Caixa para os cartões e Estrelas em EVA como brinde de participação.

Quanto ao jogo “Brincando com Letras e Sílabas no Pote” (FIGURA 2) houve o intuito de abordar a ortografia, de forma a ampliar o vocabulário e buscar a grafia correta de palavras, produzido com inspiração encontrada no Blog Infantil Portal Crescer (2019). Tal recurso pode ser utilizado de três formas distintas, sendo elas O Jogo das Letras, O Jogo das Sílabas e O Jogo de Formar Palavras.

FIGURA 2- FOTOGRAFIA DO JOGO BRINCANDO COM LETRAS E SÍLABAS NO POTE



FONTE: De autoria própria.

Em ambos os formatos, são disponibilizadas cartelas com figuras que devem ser identificadas, sendo que no modelo com letras deve ser solicitado que o jogador selecione a letra inicial das figuras. No Jogo das Sílabas, as figuras foram dispostas acima de segmentos silábicos incompletos, com os quais a criança deve buscar a sílaba faltante. E, por fim, na etapa de Formar Palavras além da cartela com figuras o aluno recebe outra cartela com quadrados em branco, sendo solicitado que a criança fale o nome da figura, familiarizando-se assim com a quantidade de sílabas que compõem a palavra, e é pedido para que ela forme a palavra correta da figura com as sílabas soltas.

O tempo de jogo das etapas é distinto, variando de 15 minutos na primeira a 30 minutos nas demais, o que também varia conforme a necessidade da criança. Para a produção do jogo citado foram utilizados materiais como: tampinhas de caixa de leite, alfabeto colado nas tampinhas, cartelas com imagens impressas em uma folha, fita durex, um pote decorado para armazenar as cartelas e as tampinhas.

Conforme observado na condução desse relato, através desse tipo de experiência proporcionada aos alunos, pode-se adquirir sentido ao conhecimento transmitido aos educandos. O que confere expectativas a quem confecciona tais materiais e estimula essa prática. Em consonância com o que aborda Antunes *et al* (2018):

Essa metodologia educativa possibilita uma ação educativa horizontal, podendo-se transcender questões como a motivação para se aprender um conteúdo, aplicabilidade e a influência de uma “disciplina” [...] Na prática, inter-relacionam-se os temas, conhecimentos, habilidades e processos com as características de interesse dos participantes, apresentada na proposta do jogo. (ANTUNES *et al*, 2018)

Percebeu-se que há certa facilidade em buscar por referências online de materiais como os selecionados, a dificuldade se encontra em adequar as ideias ao público, pois isso demanda que se conheça a fundo sobre as defasagens dos alunos e suas preferências, para que o jogo

seja interessante e assertivo. Portanto, antes de partir para a produção, é preciso observar o grupo a que se pretende atingir, constatando quais questões devem ser relevantes para as etapas do *Game Design*.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Através da pesquisa e produção de jogos, tornou-se perceptível que os diferentes recursos lúdicos podem ter funções relevantes, mas é preciso que haja sentido no que é proposto. É possível que materiais comerciais não sejam adequados para o que se busca, pois pode não haver uma forma de os adequar ao público alvo com o qual se trabalha. Todavia, a utilização de jogos se mostrou pertinente, pois reinventa o modo tradicional de ensinar, o que reafirma a importância de produzir conteúdos adequados.

Deve-se buscar primordialmente entender o que se pretende e quais as possíveis formas de abordar a problemática, além de compreender sobre os benefícios da utilização do lúdico na rotina escolar. Cada uma das residentes tinha idealizações distintas para a produção dos recursos, e, por isso, houve a necessidade de alinhar o conhecimento através da pesquisa citada. Assim, buscou-se aprender também através da confecção, pois o programa de Residência Pedagógica permite que seus residentes testem sua aprendizagem de forma ativa.

Cabe ressaltar que os materiais produzidos serão submetidos a testes de consistência com o que se propõe abordar, tendo em vista a necessidade de averiguar as possíveis implicações e dificuldades durante o uso dos recursos. Portanto, esse relato teve o intuito de descrever a elaboração de tais jogos, de forma a evidenciar a necessidade de divulgar experiências vivenciadas pelas residentes no processo de construção de sua identidade profissional e introdução a docência.

Diante do mencionado, surge a necessidade de que sejam realizados relatos e pesquisas que envolvam a produção de jogos com foco na alfabetização lúdica, pois os citados são importantes para que se possa concretizar a aprendizagem dessa etapa crucial da educação básica. Bem como, mostra-se como objeto de estudos futuros a análise da jogabilidade dos recursos, abordando a avaliação das residentes e percepções trazidas pelos jogadores.

AGRADECIMENTOS

Tornou-se indispensável demonstrar gratidão à coordenadora do programa de Residência Pedagógica Viviane Gentil pelo apoio e condução das práticas realizadas. Bem

como agradecer à CAPES (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) pelo auxílio oferecido aos participantes de seus projetos que permite a manutenção de ações como a exposta pelo presente relato.

REFERÊNCIAS

ALFABETO COM TAMPINHAS DE LEITE. Portal Crescer - Blog Infantil, 2019. Disponível em: <<http://portalcrescer.blogspot.com/2019/04/alfabeto-com-tampinhas-de-leite.html>>. Acesso em: 24 mar. 2023.

ANTUNES, Jeferson *et al.* Ciclo criativo de jogos colaborativos: um método para criação de jogos educativos. **Holos**, V. 2, P. 424-437, 2018. Disponível em: <<https://www2.ifrn.edu.br/ojs/index.php/HOLOS/article/view/3298>>. Acesso em: 26 jul. 2023.

CARDOSO, Antônia Celia *et al.* **O lúdico na alfabetização**. 2005. Disponível em: <<https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/6618/1/40261496.pdf>>. Acesso em: 26 jul. 2023.

IDEA JOGOS. **UM SÓ SOM**. Paraná, 7 nov. 2020. Instagram: @ideajogos. Disponível em: <<https://www.instagram.com/reel/CkrJNJUJWiT/?igshid=YmMyMTA2M2Y%3D>>. Acesso em: 24 mar. 2023.

KLEIMAN, Angela. Alfabetização e Letramento: Implicações para o Ensino. **Entreideias: Educação, Cultura E Sociedade**, V. 7, N. 6, P. 99-112, 2007. Disponível em: <<https://periodicos.ufba.br/index.php/entreideias/article/view/2778>>. Acesso em: 25 jul. 2023.

MARTINS, Heloisa Helena. Metodologia qualitativa de pesquisa. **Educação e pesquisa**, V. 30, N. 2, P. 289-300, 2004. Disponível em: <<http://educa.fcc.org.br/pdf/ep/v30n02/v30n02a07.pdf>>. Acesso em: 26 jul. 2023.

MODESTO, Monica Cristina; RUBIO, Juliana de Alcântara Silveira. A Importância da Ludicidade na Construção do Conhecimento. **Saberes da Educação**, V. 5, N. 1, P. 1-16, 2014. Disponível em:

<http://docs.uninove.br/arte/fac/publicacoes_pdf/educacao/v5_n1_2014/monica.pdf>. Acesso em: 25 jul. 2023.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos. **Pátio - Revista Pedagógica**, V. 1, N. 20, P. 96-100, 2004. Disponível em: <<https://acervodigital.unesp.br/bitstream/123456789/40142/1/01d16t07.pdf>>. Acesso em: 25 jul. 2023.

VIEIRA, Larissa; OLIVEIRA, Valdiléia. A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento. **Encontro de Produção Científica e Tecnológica–EPTC**, V. 5, P. 1-11, 2010. Disponível em: <http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/ciencias_humanas/21_VIEIRA_OLIVEIRA.pdf>. Acesso em: 26 jul. 2023.