



**Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira  
Instituto de Humanidades  
Bacharelado em Humanidades**

**Kellyanny Christine Matos de Oliveira**

**DESENVOLVIMENTO DE TRILHA DE APRENDIZAGEM DE ESCRITA PARA  
CRIANÇAS DO INFANTIL IV E V A PARTIR DE JOGOS EDUCATIVOS**

**Redenção**

**Novembro / 2024**

**Kellyanny Christine Matos de Oliveira**

**DESENVOLVIMENTO DE TRILHA DE APRENDIZAGEM DE ESCRITA PARA  
CRIANÇAS DO INFANTIL IV E V A PARTIR DE JOGOS EDUCATIVOS**

Projeto de Pesquisa apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), como requisito parcial para obtenção da aprovação na disciplina.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Geórgia Maria Feitosa e Paiva

**Redenção**

**Novembro / 2024**

**Kellyanny Christine Matos de Oliveira**

**Desenvolvimento de trilha de aprendizagem de escrita para crianças do Infantil IV e V a partir de jogos educativos**

Projeto de Pesquisa apresentado à disciplina de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), como requisito parcial para obtenção da aprovação na disciplina.

Aprovado em: 26 / 11 / 2024.

**Banca Examinadora**

**Jeannie Fontes Teixeira**  
(SEDUC-CE)

---

**Francisca Flaviana de Oliveira**  
(especialização em Gestão e supervisão escolar)

---

**Geórgia Maria Feitosa e Paiva**  
(UNILAB)

## SUMÁRIO

<b>1.TEMA E DELIMITAÇÃO DO TEMA</b>	<b>07</b>
<b>2.OBJETIVOS</b>	<b>07</b>
<b>3.PROBLEMAS DE PESQUISA</b>	<b>08</b>
<b>4.JUSTIFICATIVA</b>	<b>09</b>
<b>5.FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA</b>	<b>12</b>
<b>6.METODOLOGIA</b>	<b>28</b>
<b>7.CRONOGRAMA</b>	<b>33</b>
<b>8.REFERÊNCIAS</b>	<b>36</b>

## DEDICATÓRIA

Venho por meio desta dedicatória, agradecer aos meus pais por sempre me motivar e mostrar afago nos meus momentos mais precisos, pois eles são minha base e me fazem acreditar e persistir nos meus sonhos todos os dias. Gostaria de me parabenizar também, pois fui resiliente e persistente nesse longo processo, mas feliz pelo que construí. Além disso, agradecer minha orientadora, a digníssima professora Geórgia Maria, que me auxiliou na condução da pesquisa. Muito obrigada!

## RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo geral as contribuições de jogos educativos para a aprendizagem da escrita por crianças do Infantil IV e V: aplicação de trilha de aprendizagem. Para isto, realizaremos uma revisão bibliográfica de trabalhos importantes na área, Soares (2004), Moreira e Rocha (2013), Moratori (2003), Tezani (2006), entre outros. Além da pesquisa bibliográfica, realizaremos uma investigação qualitativa, exploratória com uso de observação não participante e diário de campo em uma escola no município de Guaiúba, onde realizaremos uma intervenção em uma das turmas, incluindo uma trilha de aprendizagem, e verificaremos se o desempenho da aprendizagem de escrita pelos estudantes será similar ou não aos dos estudantes que não aprenderam com a trilha. Com isso, pretendemos acompanhar detalhadamente as potencialidades dos jogos educativos como instrumentos pedagógicos dentro das instituições. Esperamos que com esta pesquisa possamos contribuir para o desenvolvimento de ações metodológicas enfatizando a importância dos do papel dos jogos e dos docentes na mediação significativa entre as crianças e o objeto de ensino.

**Palavras-chaves:** Jogos educativos. Escrita. Trilha de aprendizagem.

## ABSTRACT

The present research aims to explore the contributions of educational games to the learning of writing by children in Preschool IV and V, focusing on the application of a learning pathway. To this end, we will conduct a literature review of significant works in the field, such as Soares (2004), Moreira and Rocha (2013), Moratori (2003), Tezani (2006), among others. In addition to the bibliographic research, we will carry out a qualitative, exploratory investigation using non-participant observation and a field diary at a school in the municipality of Guaiúba. We will implement an intervention in one of the classes, incorporating a learning pathway, and analyze whether the writing performance of the students will be similar to or different from that of students who did not use the pathway. Through this, we aim to closely observe the potential of educational games as pedagogical tools within educational institutions. We hope this research will contribute to the development of methodological actions, emphasizing the importance of games and the role of teachers in facilitating meaningful mediation between children and the subject matter.

**Keywords:** Educational games. Writing. Learning trail.

## **1. TEMA:**

Ensino de escrita por meio de jogos educacionais

### **1.1. DELIMITAÇÃO DO TEMA:**

Contribuições de jogos educativos para a aprendizagem da escrita por crianças do Infantil IV e V: aplicação de trilha de aprendizagem.

## **2. OBJETIVOS**

### **2.1. OBJETIVO GERAL**

Apontar as contribuições na aprendizagem da escrita para crianças do Infantil IV e V fornecidas por metodologias baseadas em jogos educativos em contraste com o uso da metodologia tradicional.

### **2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Descrever as bases da metodologia tradicional de ensino e a metodologia baseada em jogos para a educação infantil;
- Discutir sobre a importância dos jogos educacionais para o desenvolvimento das habilidades na aquisição da escrita;
- Identificar quais as dificuldades do público infantil em relação ao desenvolvimento da escrita;
- Conhecer as características dos jogos educativos que influenciam no auxílio da coordenação motora, consciência fonológica e visual das crianças;
- Apontar estratégias para a potencialização do uso de jogos educativos na aprendizagem da escrita por crianças

- Descrever como a participação do mediador e dos estudantes podem contribuir para a eficácia de jogos educativos direcionados às atividades de escrita;

### **3. PROBLEMAS**

#### **3.1. PROBLEMA GERAL:**

Contribuições de jogos educativos para a aprendizagem da escrita por crianças do Infantil IV e V: aplicação de trilha de aprendizagem.

#### **3.2. PROBLEMAS ESPECÍFICOS**

- Como os jogos educacionais podem contribuir para o desenvolvimento das habilidades na aquisição da escrita?
- Quais são as dificuldades do público infantil em relação ao desenvolvimento da escrita?
- De que forma as características dos jogos educativos influenciam no auxílio da coordenação motora das crianças?
- Até que ponto o uso inadequado dos jogos pedagógicos podem atrasar a aprendizagem das crianças?
- Como a participação do mediador e dos estudantes pode contribuir para a eficácia de jogos educativos direcionados às atividades de escrita?

#### 4. JUSTIFICATIVA

A presente pesquisa tem como objetivo comparar o desenvolvimento da aprendizagem da escrita para crianças do Infantil IV e V a partir da aplicação de uma metodologia baseada em jogos e da metodologia tradicional.

A elaboração do tema proposto foi uma escolha pensada a partir das minhas experiências atuando em sala de aula, trabalhei como: monitora escolar (2018), auxiliar de professores/as (2019 - 2020) e professora de reforço (2023 - 2024). Foi nesse recorte de tempo que pude experienciar os dilemas acerca da aquisição da escrita entre os alunos, percebendo que as estimulações adotadas pelos docentes durante as aulas eram condizentes apenas ao ensino escolar tradicional, ou seja, atividades lúdicas utilizando jogos educativos não eram utilizadas como método de aprendizagem pelos educadores.

Ao longo do processo da construção deste projeto de pesquisa, foi necessário revisar estudos que contribuem de forma reflexiva e ativa sobre as ramificações do processo de aprendizagem, são eles: (Brasil, 2018); (Chaer, 2011); (Corrêa, 2017); (Correia, 2009); (Revista Revolução, 2021); (Freitas, 2018); (Lara et al, 2023); Manzato, 2012); (Moratori, 2003); (Moreira, 2013); (Silva, 2024); (Soares, 2013); (Tezani, 2006).

Através dos estudos bibliográficos foi possível compartilhar de estudos que foram essenciais no desenvolvimento da minha pesquisa, como a pesquisa desenvolvida por Moratori (2003) que reflete em seus estudos sobre as diversidades dos jogos, pontuando as diferenças entre o modelo comercial e o educativo, Ademais, o/a pesquisador(a) deve explicar sobre a importância do professor na mediação desse processo de aprendizagem. Outrossim, Tezani (2006) retrata os desenvolvimentos neurológicos e físicos a partir do uso de brincadeiras, além disso, destaca o quanto esses instrumentos trazem autoconfiança e ligações afetivas entre as crianças.

Nesse sentido, ao considerar os estudos mencionados surgiu a necessidade de desenvolver uma pesquisa que possa contribuir para o desenvolvimento educativo das crianças, especialmente no que se refere à aprendizagem da escrita. Em virtude deste projeto, pode-se demonstrar as viabilidades significativas que os jogos educativos podem proporcionar dentro dos espaços escolares, inclusive possibilitando alternativas além do modelo tradicional de ensino. Neste projeto, pretendemos mostrar possibilidades de aprendizagem através de brincadeiras com os alunos, criando um espaço interativo que estimule os discentes a desenvolver suas habilidades de escrita, contribuindo não somente para a educação, mas também para a autoconfiança de cada indivíduo.

Partindo dessa reflexão, percebemos uma lacuna de práticas de ensino de utilização de jogos educativos nesses espaços, sendo eles formas que podem facilitar o desenvolvimento de habilidades dos alunos durante o processo de aprendizagem. Nesse sentido, destaca-se que as estimulações motoras desenvolvidas durante as brincadeiras é um processo fundamental para a aprendizagem cognitiva, visto que é nessas dinâmicas que ocorre a interação entre o indivíduo e o objeto de ensino, assim, promovendo o prazer em aprender.

Para melhorar a adesão das metodologias pedagógicas que envolvem jogos dentro dos espaços escolares, no intuito de propor mecanismos dinâmicos que estimulem a aprendizagem da escrita entre as crianças do infantil IV e V, foram abordadas algumas temáticas importantíssimas durante a construção do projeto, categorizadas nos seguintes pontos: Aprendizagem de escrita na escola: desafios e perspectivas; Jogos educativos como ferramentas educacionais.

Para a realização da pesquisa, será necessária a realização de uma metodologia exploratória e comparativa, com um estudo experimental, com o qual faremos uso das técnicas diário de campo, observação não participante, e questionário semi-aberto. É partindo dessas ações metodológicas, sendo elas aplicadas na instituição Espaço Estimular e Aprender

(EEA), que serão analisadas através do método comparativo a inserção de uma trilha de jogos em uma turma como instrumento de aprendizagem de escrita e outra usará apenas o método tradicional.

Creemos que esta pesquisa irá contribuir de forma relevante para Educação brasileira, permitindo-nos refletir sobre as potencialidades que os jogos educativos podem promover dentro das instituições ao criarem espaços interativos que elevam a confiança e o interesse em aprender dos alunos. A adesão de um ambiente lúdico torna-se mais atrativo e acolhedor, aproximando as crianças aos seus objetivos, tornando-as mais autoconfiantes e instigadas a ultrapassar seus objetivos de forma eficiente.

## **5. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA**

Nesta seção, discutiremos sobre a aprendizagem de escrita na escola, os desafios e perspectivas, especificando a importância dos jogos educativos como ferramentas educacionais.

### **5.1. Aprendizagem de escrita na escola: desafios e perspectivas**

A educação brasileira, como conhecemos hoje, tem sua formação histórica em meados do século XX, após a Proclamação da República. Notou-se, diante das organizações estatais, uma busca incessável pelo aprimoramento da qualificação educacional e trabalhistas para o avanço do processo de industrialização no país (Moreira; Rocha, 2013, p.28). Assim, os aprimoramentos das práticas metodológicas que amparassem os alunos no processo da alfabetização eram concentradas em um ensino unidirecional, sendo suas estruturas pedagógicas de aprendizados calcadas na prática da leitura sistêmica das cartilhas silábicas e no conhecimento alfabético sem nenhuma ou pouca contextualização.

Esse processo tradicional nacionalista é baseado na homogeneidade didática que marcou as instituições no ensino direto sem quaisquer questionamento dinâmico, sistematizado no estudo gráfico e sonoro (grafemas e fonemas) das letras, implementados como metodologia singular marcante na preparação desses alunos frente ao processo de alfabetização das crianças nas escolas.

Diante disso, o andamento dessa organização sistemática clássica, apresentou um desordenamento perante os discente em suas atividades sociais e trabalhistas, na qual se constatou que apenas decodificar as letras e ler não era o suficiente, sendo necessária, acima disso, uma autonomia do indivíduo na ligação interpretativa dos eixos sociais, trabalhistas e educacionais em que estiverem inseridos. Para isso, nomeou-se como “semianalfabetos” aqueles que não dominariam essa habilidade, ou seja, aqueles que obtinham um déficit

neurológico da consciência fonológica e grafêmica, sofriam uma ausência amparadora na relação da leitura/escrita em suas compreensões de mundo, assim como mostram Moreira e Rocha (2013):

Em 1946, o Brasil foi marcado por um período relevante na busca da erradicação do analfabetismo. A UNESCO, no plano internacional, tornou pública a sua luta contra o analfabetismo auxiliando os países subdesenvolvidos a reverter esse quadro (p.29).

A problematização sobre a realidade do analfabetismo foi se construindo até que, em 1986, constata-se evidências dos primeiros indícios para amparar as reformulações no processo do ensino brasileiro, que se destacaram na obra de “No mundo da escrita: uma perspectiva psicolinguística”, de Mary Kato (Soares, 2013, pág. 31). Esse tradicionalismo metodológico ganharia mais uma aquisição complementar, obtendo como perspectiva educativa dois pólos: alfabetização e letramento.

Observa-se então, que além do convencional alfabetizar, agora também está associado nessa estimulação o letramento dessas crianças, que partiria, segundo Soares (2013), do “desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento”. É a partir dessas segmentações que visam uma potencialidade cognitiva do próprio alunos mediante as suas formulações cerebrais acerca das linguagens sociais. Esses processos educacionais são indissociáveis, pois um depende do outro para a eficácia do aprendizado dos discentes, para isso Soares afirma sobre essa correlação dizendo:

A alfabetização – a aquisição do sistema convencional de escrita, o aprender a ler como decodificação e escrever como codificação – precedendo o letramento– o desenvolvimento de habilidades textuais de leitura e de escrita, o convívio com tipos e gêneros variados de textos e de portadores de textos, a compreensão das funções da escrita (2004, p. 15).

As representatividades ideológicas e pedagógicas agora estariam se interligando em um novo ciclo educativo, entendendo que são polos que não se convergem, mas se associam entre si, se tornando agora inseparáveis (SOARES, 2004). São necessárias as aplicações convencionais no ler e escrever seguindo o padrão, mas elas não são o suficiente para que

ocorra uma imersão entre a criança e o aprendizado, sendo importante que ela desenvolva competência significativa no hábito de questionar, compreender e trazer críticas relacionadas a partir de sua construção interpretativa na inserção em contextos acadêmicos, culturais, identitários e humano (Moreira; Rocha, p. 32).

O convencionalismo educacional evidencia uma forma segregacionista, em razão do aluno não estabelecer uma relação crítica sobre o que ele aprende, ocorrendo um distanciamento entre o indivíduo e o objetivo pedagógico, havendo uma barreira ideológica impermeável de uma não participação entre o corpo e a prática. Dialogando a partir dessa teoria de Moreira e Rocha (2004), é frisada a coexistência de uma prática que diferentemente do tradicionalismo, esse antagonismo seria utilizado agora como estratégia de ensino, buscando uma aproximação dos mesmos em uma construção significativa que entrelaça o sujeito ao campo de estudo.

Destacando que não é só saber ler ou não, é buscar através de alfabetizar e letrar um impulsionamento perante a motivação do aluno em fazer suas leitura e problematizar, interpretar quais os meios simbólicos que se destacaram, compreendendo e procurando planejamentos para solucionar suas pretensões, assim, as autoras Moreira e Rocha argumentam acerca dessa importância:

Trabalhar a alfabetização na perspectiva do letramento implica substituir as práticas engessadas das cartilhas e dos livros didáticos por situações reais de uso dos diferentes gêneros e tipos textuais que circulam no cotidiano. Realizar esse trabalho é permitir a mudança de práticas tradicionais por práticas que façam sentido para o aluno, concedendo-lhe direito de usufruir da escrita como bem cultural, tornando o sujeito mais participativo, crítico e consciente, capaz de exercer plenamente a sua cidadania. (2013, p.37).

O campo educacional é um meio de construções de conhecimento podendo usufruir de diversas linguagens corporativas, seja ela interativista, socioemocional, interdisciplinar e científica. É por essas categorias que emergem dentro desses espaços na elaboração de conhecimento uma utilização desses fatores como práticas interacionista que motivem os alunos a interagir e aprender (Moreira; Rocha, 2013).

É essencial que haja uma conectividade do formalismo educacional nas estruturas curriculares enquanto prática sistemática padronizada nas escolas do funcionamento da Língua Portuguesa e suas classificações: fonológica, morfológica e sintaxe. Juntamente a essa base, contempla também uma educação informal, na qual está vinculada justamente no aprendizado das letras em outras potencialidades educativas, com elaborações de habilidades externas ao currículo escolar de práticas lúdicas em suas atividades, emergindo com suas realidades para ocorrer uma identificação e motivação com o objeto pedagógico. Nesse aparato de identificação entre os sujeitos e o conhecimento, Moreira e Rocha (2013) apontam que:

Alfabetizar na perspectiva do letramento é propiciar a aquisição da base alfabética por meio da multiplicidade de gêneros discursivos, para que as crianças entrem em contato com diferentes usos sociais língua ao mesmo tempo que se alfabetizam, levando-as a perceber porquê e para que se usa a escrita (P. 37).

A inserção de múltiplas metodologias cabe a despertar dentro dos currículos escolares práticas não convencionais de ensino das letras, buscando a partir do diálogo entre alfabetizar letrando métodos facilitadores na imersão dessas crianças no entendimento estrutural da grafia. Nesse sentido, busca-se a inserção desses elementos dinâmicos nos espaços educacionais, como os jogos sendo agentes estimulantes no processo alfabetizatório, permitindo um vínculo promissório na produção de conhecimento das letras, realocando instrumentos convencionais, em exemplo, cartilhas silábicas e livros didáticos para a junção dos mesmos no compartilhamento de novas recriações.

Além disso, para a construção de uma alfabetização satisfatória é necessário entender que a atuação dos/as docentes dentro desses espaços educacionais são fundamentais nessa jornada, entendendo que eles irão mediar essa correlação entre o aluno e o objetivo principal. Por isso, é de extrema importância compreender que a aplicação desses jogos não poderá ser usada sem uma estratégia pedagógica. É necessário que os professores escolham antecipadamente qual será o objetivo a ser trabalhado dentro das salas de aula, consistindo em

atribuir por meio das dinâmicas o fortalecimento dos marcadores educativos no processo de alfabetização, seja a estimulação da coordenação motora, consciência fonológica ou gráfica.

Assim, a partir do objetivo principal o mediador irá aplicar esses jogos para a formação e contemplação de seus objetivos. No entanto, historicamente a utilização dessas técnicas dentro das instituições foram se consolidando como atividades de “passatempo”, pois as produções mercadológicas convergiram estes elementos como produto apenas de comercialização, baseado nisso Moratori aponta que “Os jogos em uso hoje em dia seguem o modelo comercial, pois são focados para o mercado e não estruturados pedagogicamente” (2003, p.02). Nota-se que a relação entre instrumento e estratégia pedagógica devem ser fundamentadas e problematizadas pelos docentes para ir na contrariedade das massas comerciais, instigando os discentes à estimulação crítica, raciocínio lógico e formulações estratégicas para transgredir o campo do conhecimento cognitivo. Os jogos também podem propiciar uma imersão que a educação formal não contempla, visto que o conhecimento é engessado e sem o objetivo de reflexão, por isso pretende-se trazer nesse aprofundamento pedagógico chamado por Tezani (2006) de “espontaneidade”, trazendo em suas falas afirmações de que:

surge o aluno ativo e participativo em um ambiente total, e aparecem o apoio e a confiança que lhes permite desenvolver qualquer habilidade necessária para a comunicação dentro do jogo. Assim, os jogos proporcionam à criança adquirir o domínio da comunicação com os outros (p.2).

A mediação entre as diversas linguagens, e tendo como foco a pesquisa dos jogos educativos na educação infantil, contempla a formação educacional no processo do conhecimento das letras entre as crianças dos anos iniciais IV e V. Redirecionando a logística padronizada e relacionando ações formais e informais como estratégias educativas dentro dos espaços escolares, inferindo que a correlação entre essas formações são fatores com grandes potencialidades na submersão neurológica no aprendizado dos alunos frente ao processo de aquisição das letras.

## **5.2. Jogos educativos como ferramentas educacionais**

O campo educacional é notadamente marcado por um compilado de exigências nas averiguações dos índices de conhecimento dos alunos do infantil IV e V no conhecimento das letras, visto que esse público é preparado posteriormente ao processo de alfabetização.

Por essa ótica, é posto pelas organizações federativas do Brasil nomeadas como Ministério da Educação (MEC), que tem como objetivo alinhar um conjunto de práticas metodológicas e regulatórias de conteúdos que serão executados dentro das salas de aula, elaborando através dessa perspectiva um Plano Político Pedagógico ( PPP ) para pensar a partir dessas atividades a promoção de uma regulamentação eficaz de abordagens sociais e epistemológicas orientadas para a estimulação no desenvolvimento dessas crianças. Além disso, tem-se também a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) que juntamente com os demais órgãos propõem as competências, planos curriculares e a divisão da faixa etária para suas práticas no objetivo de aprendizagem.

Considerando a temática supracitada, o currículo da educação infantil é voltado para a imersão do indivíduo na prática pedagógica diante dessas políticas, entendendo que o planejamento dessas diretrizes têm como princípio a qualificação do ensino educativo, partindo da equidade curricular na sociedade em sua totalidade, ademais, traçado pela BNCC uma normatização do ensino escolar exercendo os seguintes parâmetros: conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (Brasil, 2017, p. 23). Para além disso, entende-se que a dinamicidade dentro das instituições nas programações dos conteúdos devem seguir essas formulações, buscando unir esses elementos como fatores primordiais a serem exercidos nas atividades escolares, pensando no desenvolvimento cognitivo dessas crianças.

Esse processo da estimulação das habilidades do indivíduo e o objeto de ensino não é algo rápido, requer tempo e instigação do docentes com os alunos. Baseado nessa percepção, percebe-se que nas estruturas políticas pedagógicas governamentais requer para além de uma

educação convencional, mas a correlação de uma aprendizagem sociointeracionista que busca implementar uma educação voltada nas interculturalidades do meio a qual esta criança está inserida.

Destacando que o aprendizado das letras dentro das salas de aulas pode ser semeado por brincadeiras, jogos e momentos lúdicos que levem a uma exploração do aluno ao conteúdo, sendo principal método de conhecimento, relacionando as normatizações estatais com as práticas de um alfabetização inovadora, para além de convenções educativas retrógradas e engessadas. Para essa relação, o teórico Moratori (2003) infere que:

o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração (p.05).

Deste modo, defendemos a importância de atividades lúdicas nas escolas, buscando através de jogos momentos prazerosos ativando assim a curiosidade dessas crianças na compreensão das letras. E além disso, enfatizar que os jogos possam ser elaborados pelos próprios alunos para que eles relacionem os elementos com suas realidades, partindo da sua criatividade dentro e fora das instituições.

Como o ato de brincar gera uma conexão entre o aluno e o aprendizado, é importante também mencionar os benefícios que essas interações podem contribuir não somente para os discentes, mas até para os próprios professores. A potência que esses jogos podem colaborar como: criatividade, instigação, interações, afetividade, desafios e a estimulação cognitiva são fatores que enriquecem-os cognitivamente (Brasil, 2017, p. 23).

As crianças serão vistas como indivíduos aptos de potencialidades, trabalhando neles a sua autonomia para a devolutiva de respostas a estímulos, sejam eles sensoriais, visuais ou a grafia das letras. Por isso o papel fundamental dos professores, como mediadores desses conhecimentos, sendo eles de extrema importância para auxiliar nos jogos, aguçando a sua perceptividade para cada individualidade dos alunos nas resoluções desenvolvidas. Os

docentes com esse olhar sensível, acolhedor e próximo das realidades das crianças estará ajudando eles a se desenvolver nas suas dificuldades individuais.

Nota-se então que os jogos são elementos potencializadores na construção de uma educação não convencional, que auxiliam na aquisição da escrita. Para isso, Corrêa (2017) a partir de seus estudos sobre as teorias de aprendizagem do filósofo Vigotski, refletiu sobre algumas teorias acerca dos processos psíquicos e físicos das crianças diante do desenvolvimento de suas aprendizagens mediante a utilização de jogos, destaca-se neste projeto duas abordagens classificadas como: zona de desenvolvimento proximal (ZDP) e aprendizagem sociocultural.

Identificando que ZDP é identificada pelo autor como a correlação do indivíduo com o meio social, entendendo que essa relação está calcada na compactuação de uma influência crítica desenvolvida entre o mediador com o aprendiz, em exemplo na instigação dos alunos durante as atividades desenvolvidas tornando-os sujeitos hábitos de uma autossuficiência em suas avaliações. Outrossim, o aquisitivo intitulado de sociocultural, que prescinde o enquadramento social e cultural das realidades estudantis nas práticas das atividades e jogos escolares, para que eles possam relacionar o objeto de estudo dentro e fora das instituições (Corrêa, 2017).

Usando essas mostras teóricas, mencionaremos a partir dessas leituras jogos que promovam habilidades facilitadoras no desenvolvimento da escrita, compreendendo a importância da alfabetização letrando a partir desse pesquisador mencionado. Pontuando os mecanismos psíquicos e físicos dos alunos que serão desenvolvidos e estimulados através dos jogos.

Serão evidenciadas elaborações didáticas que trabalham seguindo as normatizações governamentais de brincar e aprender conforme as metas constitucionais avaliativas, juntamente com os estudos de Vygotsky que regulamenta essa adesão na apropriação das

letras por meio de aprendizagem dinâmica das crianças. E trabalhando a educação formal e informal dentro da escola, pode-se assim buscar uma aproximação e compreensão dos estudante para com o conteúdo das letras, buscando utilizar cartilhas, amostras de letras, jogos colaborativos e brincadeiras que saem de uma zona uma zona formalística estruturada. Mas ponderando entre diversão, criticidade, afetividade e instigação nessa colaboração.

Os jogos são os principais promotores no desenvolvimento da escrita correta, auxiliando na coordenação motora grossa e fina, consciência fonológica e gráfica, orientação espacial e promoção sócio emocional. As brincadeiras terão foco nessas estimulações prévias que será a partir dessas atividades que os alunos potencializaram as suas funções ortográficas de forma eficiente.

O aprendizado da escrita na educação infantil IV e V tem a presença de estratégias neste trabalho, o ensino de métodos educacionais na utilização de equipamento, como jogos que possam estimular dentro dos espaços escolares a consciência psíquica, corporal e sensorial dessas crianças para o conhecimento gráfico das letras. A partir disso, é necessário um recorte das teorias das autoras Moreira e Rocha (2013), sobre as perspectivas atribuídas ao processo da aquisição da escrita relacionadas em uma associação de múltiplas linguagens metodológicas, citando:

Incluir em seu ambiente práticas autênticas de uso dos diversos tipos de material escrito presentes na sociedade, na tentativa de assim contribuir para a formação de aprendizes capazes de ler e escrever com mais autonomia, competência e criticidade (p. 33).

Atribui-se então o uso de múltiplos instrumentos pedagógicos para um aprendizado eficiente. Assim, as autoras mencionam a utilização de materiais didáticos diferentes dentro dos espaços escolares, para a aderência satisfatória diante do processo da escrita, complementando a unidade formal da escrita sistêmica (grafemas e consciência fonológica) e as variações informais que exploram a utilização de contextos sociais como forma de

aproximação entre o educando e a composição gráfica, trazendo neste projeto um mecanismo de ensino a partir dos jogos educativos.

Pensando nessas variações pedagógicas mencionadas, pontua-se que historicamente é notório que ocorre um desenvolvimento de estímulos afetivos repassado pelas brincadeiras, sendo elas os principais destaques na aproximação das crianças diante da criação de laços afetivos. Tezani (2006), evidencia os benefícios dos jogos no auxílio da aprendizagem, relatando que “Um trabalho com jogos está-se não apenas desenvolvendo os aspectos cognitivos das crianças, mas também enfatizando os aspectos afetivos que são resgatados durante um momento lúdico, jogos e brincadeiras” (2006, p.11). Baseado nessa concepção, os jogos podem propiciar momentos de afetividades e interações entre os alunos, tornando-se momentos prazerosos e inesquecíveis. O uso dessas linguagens como forma complementar e significativa de aprender a escrever, é de extrema importância nesse processo, em razão da escrita ser uma ferramenta de interação social, possibilitando o abstrato se tornar concreto.

Nesse sentido, jogar e educar são referências dissociáveis de “passatempo”, o intuito é justamente, através das regras e estratégia de desenvolver o pensamento crítico, trazer aos discentes uma categorização não convencional das práticas escolares, buscando enfatizar que as brincadeiras são também uma forma da aprimoração da consciência cognitiva na compreensão da escrita, trazendo assim para dentro das instituições bases metodológicas no ensino das letras para as crianças, permitindo essas interações entre os alunos e os jogos (Tezani, 2006, p.01).

Refletindo nessa perspectiva, cria-se uma tríade entre escrita, jogos educativos e metodologias. Mas para isso é necessário pensar, será que todos os jogos são educativos e possibilitam o aprendizado significativo?

Baseando-se nos estudos de Moratori (2003, p.09) é postulado justamente as principais divergências entre os jogos de “entretenimento” e o “educativo”, descrevendo as potencialidade e os déficits das brincadeiras, por ele afirma que:

O jogo ganha um espaço como ferramenta ideal de aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno. O jogo ajuda-o a construir suas novas descobertas, desenvolve e enriquece sua personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem (p.2).

Enfatiza-se os recortes mercadológicos industriais brasileiros acerca dos jogos, compreendendo que durante anos foram sendo construídos e utilizados como produtos industrializados sintéticos sem a necessidade de estratégia pedagógica convincente pelos docentes, apenas como entretenimento. Seguindo essa lógica, o autor Moratori (2003, p. 02) afirma que “os jogos em uso hoje em dia seguem o modelo comercial, pois são focados para o mercado e não estruturados pedagogicamente”. Divergindo desse cenário, é indispensável que os professores reflitam que tipos de jogos serão transmitidos para os alunos para que eles desenvolvam de forma eficaz a aprendizagem mediante a utilização desses instrumentos que podem promover habilidades potencializadoras na sua formação.

Em paralelo a citação anterior, serão evidenciados avanços sobre a seriedade mercadológica e pedagógica das instituições de ensino perante as práticas educativas escolares com o auxílio dos jogos na realização das atividades, entendendo que esses meios possibilitam além de uma diversão mais também aquisições psíquicas e corporais que sobressai do ensino técnico, afirmando que:

É possível dizer que os desenvolvedores dos jogos sérios para a educação, estão mais preocupados em adotar uma teoria de aprendizagem para o desenvolvimento e aplicação de jogos, diferentemente de alguns anos atrás, conforme a pesquisa realizada por Ribeiro et al. (2015), que apenas 40,74% adotaram alguma teoria de aprendizagem, entre elas, teorias de Piaget e Vygotsky ( Lara et al, 2023, p. 215).

Reafirmando que a partir desse progresso é perceptível que a consciência social sobre os jogos foram se reformulando, compreendendo esse mecanismo como construtor educativo no ensino das letras. Pontuando que a relação desses meios contribuem eficientemente

dependendo das metodologias aplicadas, mas que é a partir da autoconscientização dos docentes, sendo ela o principal fator para que a partir disso as estratégias sejam aplicadas, assim, Lara reafirma dizendo:

No ano de 2019 concentra o maior número de trabalhos que desenvolveram jogos sérios para a educação, 5 trabalhos dos 12 encontrados neste ano foram publicados na revista RENOTE. Pode-se perceber que os pesquisadores estão mais empenhados a desenvolver jogos sérios com o intuito de ajudar no processo ensino-aprendizagem (Lara et al, 2023, p. 212).

Busca-se através dessas bases teóricas, a prática de elementos críticos no ato do brincar, ou seja, cabe aos docentes preparar seus alunos para decifrar e responder os comandos que serão estimulados, para que eles busquem projeções estratégias para responder a esses estímulos no desenvolvimento do seu raciocínio lógico (Moratori, 2003). É necessário enfatizar que os jogos são inúmeros, por isso é importante nivelar análises comparativas que orientem os métodos instrutivos pedagógicos nas atividades feitas em sala de aula.

Portanto, a partir das bases teóricas mencionadas ao longo dessa pesquisa com fontes reflexivas e marcadores das potencialidades do ensino infantil na aquisição da escrita, emerge uma sequência de jogos e sínteses que sugerem estimulações psíquicas e físicas das crianças a partir de instrumentos pedagógicos para o ensino-aprendizagem, seguindo abaixo destaca-se:

FIGURA 1 - ZIG ZAG COM BOLA.



FONTE: [Indoor Gross Motor Activities For Preschoolers - Little Bins for Little Hands](#)

A imagem 1 apresenta um exercício para ser trabalhado no espaço escolar, a coordenação motora grossa, sendo ela uma etapa importantíssima no aprendizado da escrita. Para isso, é preciso que os docentes elaborem circuitos de movimentos físicos que possibilitam o corpo a traçar sentidos, podendo usar bolas, fitas ou massa de modelar que ajudem os alunos a experienciar esses movimentos. Além disso, a relevância do contato com o solo, quadra ou grama para que eles se sintam livres sem uma pressão lógica sobre seus corpos e mentes, para que eles contemplem a dinamicidade da atividade. Logo, pode-se observar outro jogo:

FIGURA 2 - LETRAS NA CAIXA DE AREIA



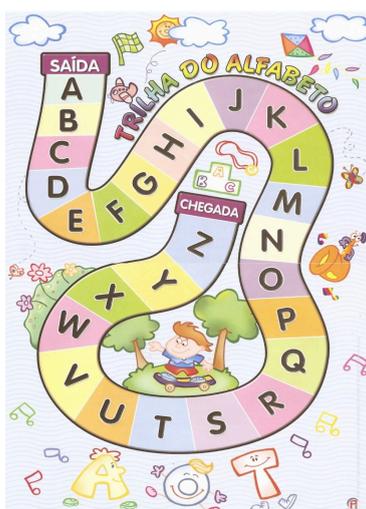
FONTE: <https://i.ytimg.com/vi/TnPwYUwYsmc/hqdefault.jpg>

A influência dessa técnica dentro das instituições são formas facilitadoras de uma grandiosa imersão dos discentes nas elaborações das escrituras, trabalhando a coordenação motora fina. Nesta atividade, o docente precisará conduzir criteriosamente na condução dos jogos, sendo ele o principal guia nesse processo de aprendizagem, para formar além de um traçado, mas agora o movimento que forma as letras. Em vista disso, pode-se observar a seguir sobre as práticas docentes diante dos jogos pedagógicos:

Outra característica importante do docente que trabalha com jogos pedagógicos é a capacidade de criar desafios e situações que estimulem o pensamento crítico e a resolução de problemas. Ele deve ser capaz de criar atividades que envolvam os alunos e os desafiem a desenvolver habilidades e competências relevantes para o mundo contemporâneo (Silva et al. 2024, p.49).

Partindo dessa base teórica, é preciso criar problematizações acerca dos desafios da escrita, criando propostas para que eles possam solucionar. Assim, o professor pode usar a caixa de areia como mostra na imagem 2 ou uma lousa imaginária, em exemplo, o professor forma uma letra no ar com os dedos, e a partir da visualização dos alunos nesse sentido eles refaçam esse mesmo movimento resultando em um símbolo. Permitindo o uso da imaginação e da imitação como desafios a serem ultrapassados. Ademais, observa-se a seguir:

FIGURA 3 - TABULEIRO DO ALFABETO



FONTE: [Jogo Trilha Do Alfabeto - EDUCA \(b2m.cz\)](http://Jogo%20Trilha%20Do%20Alfabeto%20-%20EDUCA%20(b2m.cz))

Esse jogo tem como objetivo o exercício sonoro, permitindo aos alunos a fluência da consciência fonológica. Sendo através do sons que a criança poderá reconhecer as letras que estarão sendo apresentadas. A lógica é lançar dados e ao número que cair pular casas até chegar na letra indicada. após isso, é preciso que o aluno decodifique a letra posicionada e reflita sobre três elementos que começa com essa letra. Exemplo: posicionou-se na letra “S” - (sapo/suco/sono). É necessário trabalhar com a exemplificação de mais de uma palavra que

tenha o mesmo som e também baseadas em suas realidades, em razão de que sejam reconhecidas pelos alunos, no intuito de entender que a letra “S” pode estar presente em variadas colocações. Outra amostra apresentada nesta pesquisa é:

FIGURA 4 - LOUSA MÁGICA DAS LETRAS



FONTE: [Lousa mágica magnética kit de desenho magforma board letras - Lousa Mágica - Magazine Luiza](#)

Nesta atividade o principal elemento trabalhado é a conscientização gráfica do formato das letras e sua sequência. Nesta lousa mágica, tem-se a numeração indicativa para a realização dos movimentos. Ao seguir a sequência na ordem apontada, a criança formará de forma eficiente o formato da letra. Esse processo permitirá a autonomia dos alunos no processo da escrita, mas também a internalização psíquica em aprender a lógica dos movimentos. Outro recurso como modalidade de ensino é:

FIGURA 5 - TWISTER DO ALFABETO



FONTE: [Vetores de Twister Jogo Alfabeto Com Atividade Educacional De Campo E Círculo e mais imagens de Amostra de Cor - iStock](#)

O objetivo do jogo é proporcionar equilíbrio corporal e direcionamento espacial. O corpo em sua totalidade será instrumento prático significativo, uma vez que cada criança ao participar fará a roleta girar, após o movimento do instrumento ele/ela indicará em que posição os pés e as mãos irão ficar no tapete principal com a exposição do alfabeto em ordem aleatória, assim, os alunos após visualizarem as letras expostas ele pressionará sobre o chão seus membros na posição das letras apontadas. Essa sequência permitirá a relação do indivíduo com o espaço, exemplificando a localização de direcionamentos como: direita, esquerda, frente, atrás, em cima ou em baixo. Essa estimulação resultará além do conhecimento das letras, mas estratégias críticas feitas pelos jogadores para não caírem no chão, pois a lógica é se equilibrar independente da posição.

Contudo, torna-se evidente diante deste estudo, a precisão nas correlações entre as fundamentações teóricas mencionadas juntamente com as sequências didáticas que foram postuladas, sendo indubitavelmente perceptível a partir das reflexões que um bom desenvolvimento neurológico e físico das crianças perante as práticas educativas, são proveitosos quando ocorre estimulações que corroboram sentimentos de prazer ao realizar as atividades, e diante desta trilha de aprendizado elaborada neste projeto pode-se constatar modos eficazes na construção do aprendizado da escrita nas crianças.

## 6. METODOLOGIA

### a) Tipo de método

Conforme as discussões trazidas neste projeto, a elaboração de jogos de trilhas para a aprendizagem de escrita de letras entre crianças do infantil IV e V consistem na possibilidades de práticas pedagógicas eficientes dentro de sala de aula, uma vez que os docentes devem promover uma ligação afetiva e entusiástica utilizando jogos educativos para uma maior relação significativa entre os alunos e o objeto de estudo.

Partindo desse princípio, a pesquisa terá uma análise comparativa entre turmas que usam o modelo tradicional de ensino e turmas que usam jogos educativos para fortalecer a aprendizagem. Deste modo, partiremos de uma pesquisa de modalidade mista, em razão de:

Os métodos qualitativos e quantitativos podem ser combinados, apresentando complementações valiosas e requeridas para a riqueza de detalhes de uma pesquisa e, também, destacando divergências naturais. (Lins et al, 2021, p. 23)

Assim, para compreender o universo da sala de aula da educação infantil, usaremos técnicas como o diário de campo e a observação não participante. Também contaremos com um estudo experimental, pelo qual, proporemos aos professores de uma das turmas uma trilha de aprendizagem de letras e, observaremos se, ao longo do semestre, os estudantes conseguiram sucesso parecido ou diferente daqueles que se submeteram à aprendizagem mais tradicional.

Para apurar sobre o sucesso dos estudantes, no início e ao final do semestre, após a intervenção com uma das turmas, aplicaremos dois questionários, no primeiro sondaremos junto aos docentes das duas turmas o nível de letramento dos estudantes, no segundo realizaremos uma segunda sondagem, desta vez, os professores avaliarão os progressos alcançados pela turma no final do semestre.

### b) Procedimentos de pesquisa: definição do *corpus*

A aplicação da pesquisa se constituirá em colaboração com o Espaço Estimular e Aprender (EEA), um ambiente localizado na cidade de Guaiúba-Ce, mais especificamente na rua José Lopes da Costa. Essa instituição é inovadora na cidade e tem 3 anos que foi fundada pela proprietária Nataly Martins, que é neuropsicopedagoga e empresária responsável pelo local. O estabelecimento conta com os seguinte funcionários(as): pedagogas, zeladores, porteiro, neuropsicopedagoga e psicomotricista, além disso, os departamentos do setor administrativo e jurídico. Eles são os responsáveis por levar uma educação diferenciada e aclamada pelo público local pelos bons resultados avaliativos dos alunos.

Essa instituição é categorizada por oficinas educativas, sendo elas: reforço escolar, alfabetização, matemática, TEA alfa, brincando e aprendendo, estimulação cognitiva e terapia psicomotora. Nesta pesquisa iremos destacar a oficina “brincando e aprendendo”, sendo ela priorizada apenas para as crianças do ensino infantil, tendo como principal objetivo a utilização de jogos e brincadeiras que estimulam o aprendizado das crianças.

As responsáveis por ministrar essa oficina serão a psicomotricista Thayana Martins e a Neuropsicopedagoga Nataly Martins, que elaboram as atividades e os jogos que irão utilizar durante a semana. Os atendimentos acontecerão durante os 5 dias da semana (segunda a sexta), no período da tarde, sendo reservado 1 hora para cada turma, e em cada espaço ficam apenas de 4 a 5 alunos para que se consiga de fato uma melhor qualidade de ensino para essas crianças.

Os discentes que fazem parte deste estabelecimento são residentes da própria cidade e de localidades próximas. O público atendido é de crianças do infantil 3 ao 9ª ano do ensino fundamental. Tem-se no espaço uma sala reservada apenas para esses atendimentos, ademais é notório o nível de satisfação dos pais ou responsáveis com o bom desempenho dos profissionais nas práticas educativas com os alunos. Contudo, a aplicação da pesquisa na oficina “brincando e aprendendo” será significativa para a aplicação deste projeto, visto que

ela compartilha também de metodologias interacionistas que promovem o ensino-aprendizagem através de jogos.

### **A coleta de dados**

Sendo essa pesquisa disposta a construir dados satisfatórios, ela estará classificada em três categorias, são elas: questionário semi-aberto, diário de campo, observação não participante para a realização do estudo experimental. A seguir faremos a definição de cada metodologia e seus respectivos acolhimentos.

**Observação não participante:** Essa técnica será crucial para a memorização das atividades e a imersão do pesquisador diante das vivências com os alunos. Sendo a observação não participante satisfatória na coleta de dados, visto que:

É realizada em contacto directo, frequente e prolongado do investigador, com os actores sociais, nos seus contextos culturais, sendo o próprio investigador instrumento de pesquisa. Requer a necessidade de eliminar deformações subjetivas para que possa haver a compreensão de factos e de interacções entre sujeitos em observação, no seu contexto (Correia, 2009, P. 31).

O encontro será a cada 15 dias, mas especificamente nas sextas-feiras, quando irei na instituição observar as práticas das atividades em sala de aula. Ficarei em lugares mais discretos, não tão evidentes para que as crianças não se sintam envergonhadas ou indispostas com uma presença externa. Assim, durante as atividades observarei a aplicação dos jogos e o envolvimento das crianças com a brincadeira aplicada. Acompanharei quaisquer eventos que ocorrerão durante a ação pedagógica, desde a manipulação do jogo até a inserção dos alunos com as atividades. Sendo analisado todos os sentimentos demonstrados pelos discentes, seja insegurança, felicidade, medo ou incerteza, em razão, de refletir nessa imersão sobre as potencialidades dos jogos nas vivências das crianças.

**Questionário:** os docentes deverão responder a cada semestre uma sequência de 14 perguntas em um questionário feito na modalidade virtual, as quais serão classificadas em três abordagens, são elas: Dados pessoais dos docentes e discentes, nível de conhecimento das letras e avaliação dos jogos. Esse questionário semi-aberto é estruturado para que os professores respondam em particular, visto sua proximidade com os discentes da instituição de ensino, permitindo uma análise da conduta dos alunos em sala de aula na aplicação dos jogos educativos. Essa técnica é importante, visto que segundo Gill ela consiste em:

O questionário, pode ser definido como a técnica de investigação composta por um número mais ou menos elevado de questões apresentadas por escrito às pessoas, tendo por objetivo o conhecimento de opiniões, crenças, sentimentos, interesses, expectativas, situações vivenciadas etc. (Gill ; 1999, citado por Chaer et al ; 2011, p. 260)

Os professores devem relacionar as atividades curriculares com brincadeiras, para que se tenha uma intervenção da aprendizagem a partir desses materiais. Partindo disso, esse formulário será individual para cada professor, em razão de abranger uma proximidade sobre as particularidades de cada criança durante a ação pedagógica.

O presente questionário será aplicado a cada semestre, sendo o pesquisador o principal agente para levar antecipadamente os termos de responsabilização e ciências dos professores, da instituição e também dos alunos. A pesquisa será de múltipla escolha, e em alguns itens terá a modalidade de autoexplicação do docente, no sentido de compreender o motivo por ele escolher aquela alternativa. Assim, a plataforma será apresentada em três blocos de perguntas que contribuirão para esse processamento dos dados.

O primeiro bloco será apresentado as informações pessoais, sendo contemplado as idades das crianças, a série que estudam e qual o período de tempo que estão nessa instituição. O segundo será abordado os conhecimentos prévios das crianças, se elas já estudaram as letras em algum período, quais as maiores dificuldades com a escrita e o nível de conhecimento da consciência gráfica e sonora. E o último tópico será responsável por fazer o nivelamento das potencialidades dos jogos, sendo aqui nesta temática a averiguação do nível de satisfação da trilha do conhecimento das letras, quais nuances apresentadas e que observações podem ser apresentadas pelos docentes.

**Diário de Campo:** essa técnica será usada para anotar quaisquer eventos que ocorrerão durante a ação pedagógica, desde a manipulação do jogo até as expressões dos alunos com as atividades. O diário de campo contribuirá significamente por propor os seguintes aspectos:

Apesar de ser um documento científico permite um distanciamento da experiência registrada e avaliação do que houve em contraponto com hipóteses e propósitos. O diário de campo possibilita a documentação dos fatos vivenciados na prática, o que é um dos alicerces da constituição da identidade profissional ( Freitas ; Pereira, 2018, P. 236).

Este diário possibilitará as descrições das escrevivências dentro dos espaços escolares, permitindo ao pesquisador relacionar as realidades vividas juntamente com suas proposições de hipóteses, além disso, refletir sobre as disparidades entre suas anotações no diário e as

amostras dos dados do questionário. Possibilitando a compreensão entre a prática e a teoria usadas em sala e suas divergências.

## **Participantes**

Participarão da pesquisa, dois docentes contratados ou efetivos do IV ano da educação infantil e do V ano da educação infantil e os discentes da escola X. Os professores de outras séries, equipes pedagógicas estarão excluídos da pesquisa. Também estarão excluídos os professores substitutos.

### **c) Procedimentos de análise**

Os procedimentos de análise serão baseados nas coletas de dados quantitativos e qualitativos da pesquisa, e terão como foco a comparação entre os níveis de sucesso como as notas e participações de aprendizagem das letras pelas crianças do IV e V ano da educação infantil. Partindo dos questionários, e da própria BNCC definiremos o que se espera de aprendizagem deste assunto ao final de cada ciclo e, partindo deste conhecimento, elaboraremos categorias de análise, buscando evidenciar se os jogos promovem o desenvolvimento desses conhecimentos de forma igual ou diferente de turmas que não usaram este recurso.

### **d) Questões éticas**

Considerando as técnicas que serão utilizadas, este projeto passará por apreciação do comitê de ética, e em todo o desenvolvimento da pesquisa, buscaremos manter a confidencialidade dos dados, dos informantes, preservando os direitos dos participantes.

## 7. CRONOGRAMA

2025												
ATIVIDADES	JAN	FEV	MAR	ABR	MAI	JUN	JUL	AGO	SET	OUT	NOV	DEZ
PESQUISA BIBLIOGRÁFICA	X	X	X	X	X							
APLICAÇÃO DO PRIMEIRO QUESTIONÁRIO		X										
APLICAÇÃO DAS TRILHAS JUNTO ÀS TURMAS		X	X	X	X			X	X	X	X	
APLICAÇÃO DO SEGUNDO QUESTIONÁRIO											X	
ANÁLISE COMPARATIVA											X	X
REDAÇÃO FINAL												X

## 7. ORÇAMENTO

ITENS	VALOR UNITÁRIO	TOTAL
DOCUMENTAÇÕES OFICIAIS: TERMOS DE CIÊNCIA, IMAGEM, CONTRATOS E QUESTIONÁRIOS.	R\$ 34,00 (2 SALAS = 2X)	R\$ 64,00
JOGO EDUCATIVOS	FITA: R\$ 8,88 BOLA: 15,00 TABULEIRO: R\$ 35,00 BANDEJAS: R\$ 20,00 AREIA COLORIDA: R\$ 10,00 LOUSA MÁGICA: R\$ 40,00 TWISTER: R\$ 100,00	R\$ 228,00
MATERIAIS DIDÁTICOS	FOLHAS A4: R\$ 30,00 KIT DE COLA: R\$ 47,00 KIT DE LÁPIS: R\$ 24,00 GIZ DE CERA: R\$ 6,00 KIT DE BORRACHA: R\$ 38,00 MASSA DE MODELAR: R\$ 11,90	R\$ 199,90

	KIT DE TESOURAS: R\$ 31,00 KIT DE PINCEIS: 12,00	
TOTAL		R\$ 492,80

## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. **A Educação Infantil na Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2018. Disponível em: [Base Nacional Comum Curricular - Educação é a Base](#). Acesso em: 29 de outubro de 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Secretaria de Educação Básica**. Brasília, DF: Ministério da Educação, 2023. Disponível em: [Ministério da Educação](#). Acesso em: 29 de outubro de 2024.
- CHAER, Galdino; DINIZ, Rafael Rosa Pereira; RIBEIRO, Elisa Antônia. **A técnica do questionário na pesquisa educacional**. *Evidência*, Araxá, v. 7, n. 7, p. 251-266, 2011.
- CORREIA, Crístia Rosineiri Gonçalves Lopes. **A relação entre desenvolvimento humano e aprendizagem: perspectivas teóricas**. Minas Gerais, Universidade Federal de Juiz de Fora, 2017.
- CORREIA, Maria da Conceição Batista. **A observação participante enquanto técnica de investigação**. *Pensar Enfermagem*, Vol. 13, 2009.
- FREITAS, Mateus; PEREIRA, Eliane Regina. **O diário de campo e suas possibilidades**. *Quaderns de Psicologia*, Barcelona, v. 20, n. 3, p. 235-244, 2018.
- LARA, Daiany Francisca et al. **A Produção acadêmica sobre o uso de Jogos Sérios na Educação: avanços Alcançados**. NAMID/UFPB, 2023.
- MANZATO, Antonio José, SANTOS, Adriana Barbosa. **A elaboração de questionários na pesquisa quantitativa**. Departamento de Ciência de Computação e Estatística, 2012.
- Método qualitativo na pesquisa acadêmica. **Revista Primeira Evolução**, São Paulo, N. 14, mar. 2021. Edições Livro Alternativo, 2021.
- MORATORI, Patrick Barbosa. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino-aprendizagem?**. Artigo, Rio de Janeiro, UFRJ, 2003.
- MOREIRA, Maria Elisa Rodrigues; ROCHA, Elaine Andreia Gonçalves Moreira. **Alfabetizar letrando: novos desafios no ensino da língua escrita**. Belo Horizonte: Prefeitura Municipal de Belo Horizonte, 2013.
- SILVA, Jordana Romero et al. **Jogos pedagógicos em educação: O uso de jogos pedagógicos e aprendizagem mais significativa**. *Revista Ilustração*, 2024.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 3. ed. São Paulo: Editora Contexto, 2013.
- TEZANI, Thaís Cristina Rodrigues. **O jogo e os processos de aprendizagem e desenvolvimento: aspectos cognitivos e afetivos**. UFSCar, Educação em Revista, 2006.

## ANEXOS

### ANEXO 1: Questionário avaliativo semi-aberto

#### Questionário Avaliativo 2025.1

Prezado professor(a),  
Sou acadêmica em pedagogia e estou pesquisando na área de educação, em contribuição com a universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira para a conclusão do meu TCC (Trabalho de Conclusão do Curso), desenvolvi esse questionário como uma das etapas para a verificação do andamento da pesquisa em relação ao uso dos jogos nas atividades escolares.

OBS: O presente questionário será mantido em anonimato dos seus respectivos respondentes, sem evidenciar quaisquer informações ou especulações acerca das informações preenchidas.

Desde já, fico agraciada por sua valiosa colaboração, Obrigada!

#### Questionário

- O questionário a ser respondido pelo/a professor(a) da turma, irá avaliar a condução dos jogos em sala de aula como instrumento de ensino para as crianças, então a partir de suas análises o/a docente deverá adiante enumerar em uma escala de 1 à 5, sendo 1 péssimo e 5 excelente. Algumas questões ficaram subjetivas para o mesmo descrever os motivos que levou a tal pontuação.

#### • Dados Pessoais do docente

1. Sexo: (     ) masculino (     ) feminino (     ) outro

2. Idade:

3. Escolaridade:

4. A quanto tempo trabalha nesta instituição: (     ) 1 ano (     ) 2 anos (     ) 3 anos ou +

#### • Nível de conhecimento da turma

5. Qual o nível de conhecimento da turma em relação ao alfabeto? Se sua resposta for entre

1 a 3, apresente as letras que eles/elas têm mais dificuldade.

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5

OBS:

---

6. Indique o nível de consciência visual da turma perante as letras do alfabeto? Se sua resposta for entre 1 a 3, identifique abaixo as dificuldades.

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5

OBS:

---

7. Qual o nível da consciência fonológica da turma em relação às letras do alfabeto? Se sua resposta for entre 1 a 3, identifique abaixo as dificuldades.

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5

OBS:

---

• **Jogos educativos como estratégia de ensino**

8. Professor(a), o que você acha sobre a utilização dos jogos educativos como estratégia de ensino?

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5

9. Docente, você já trabalhou usando jogos em sala de aula? Se sim, indique.

---

10. Você acha possível ter um bom aproveitamento do conteúdo e uma boa participação dos alunos com essa metodologia? Por quê?

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5

OBS:

---

---

11. Professor, é considerável que os jogos podem trazer uma maior imersão dos alunos com as letras?

( ) 1 ( ) 2 ( ) 3 ( ) 4 ( ) 5

12. Você já planejou em fazer uma trilha de aprendizado das letras somente com jogos educativos? Acha isso interessante?

---

13. Professor, quais os desafios e os pontos positivos que você considera na utilização dos jogos em sala de aula?

OBS:

---

---

14. Em relação ao estudo da pesquisa e ao questionário respondido, você teria alguma reclamação, sugestão, apontamento ou considerações que queira mencionar?

---

---

Grata por sua valiosa colaboração, Obrigada!

## ANEXO 2: Questionário a ser aplicado ao final do semestre

### Questionário Avaliativo 2025.2

Prezado professor(a),  
Sou acadêmica em pedagogia e estou pesquisando na área de educação, em contribuição com a universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira para a conclusão do meu TCC (Trabalho de Conclusão do Curso), desenvolvi esse questionário como uma das etapas para a verificação do andamento da pesquisa em relação ao uso dos jogos nas atividades escolares.

OBS: O presente questionário será mantido em anonimato dos seus respectivos respondentes, sem evidenciar quaisquer informações ou especulações acerca das informações preenchidas.

Desde já, fico agraciada por sua valiosa colaboração, Obrigada!

### Questionário

- O questionário a ser respondido pelo/a professor(a) da turma, irá avaliar a condução dos jogos em sala de aula como instrumento de ensino para as crianças, então a partir de suas análises o/a docente deverá adiante enumerar em uma escala de 1 à 5, sendo 1 péssimo e 5 excelente. Algumas questões ficaram subjetivas para o mesmo descrever os motivos que levou a tal pontuação.

#### • Dados Pessoais do docente

1. Sexo: (    ) masculino (    ) feminino (    ) outro

2. Idade:

3. Escolaridade:

4. A quanto tempo trabalha nesta instituição: (    ) 1 ano (    ) 2 anos (    ) 3 anos ou +

#### • Nível de conhecimento da turma

5. Qual o nível de conhecimento da turma em relação ao alfabeto? Se sua resposta for entre 1 a 3, apresente as letras que eles/elas têm mais dificuldade.

(    ) 1 (    ) 2 (    ) 3 (    ) 4 (    ) 5

OBS:

---

6. Indique o nível de consciência visual da turma perante as letras do alfabeto? Se sua resposta for entre 1 a 3, identifique abaixo as dificuldades.

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

OBS:

---

7. Qual o nível da consciência fonológica da turma em relação às letras do alfabeto? Se sua resposta for entre 1 a 3, identifique abaixo as dificuldades.

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

OBS:

---

• **Jogos educativos como estratégia de ensino**

8. Professor(a), o que você achou sobre a utilização dos jogos educativos como estratégia de ensino?

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

9. Docente, indique o nível de sua experiência com a utilização dos jogos em sala de aula?

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

10. Com base nessas experiências, qual o nível de aproveitamento e participação dos alunos?

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

11. Professor, é considerável que os jogos trouxeram uma maior imersão dos alunos com as letras?

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

12. Em relação a trilha de aprendizado das letras, ela foi considerável nesse processo de aprendizado?

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

13. Ao comparar as turmas e suas metodologias, sendo uma utilizando jogos educativos e a

outra com o método tradicional, ambas obtiveram o mesmo nível de aprendizado?  
Identifique o método e o porquê.

(    ) 1    (    ) 2    (    ) 3    (    ) 4    (    ) 5

OBS:

---

14. Em relação ao estudo da pesquisa e ao questionário respondido, você teria alguma reclamação, sugestão, apontamento ou considerações que queira mencionar?

---

---

Grata por sua valiosa colaboração, Obrigada!

## ANEXO 3: PROPOSTA DE INTERVENÇÃO

### Proposta de intervenção experimental

Para melhor compreensão, será compartilhado uma proposta de aula experimental a partir das diretrizes da BNCC (Base Nacional Comum Curricular) com a utilização do jogo “caixa de areia” supracitado nesta pesquisa. Segue a proposta:

Proposta de Intervenção
<b>Disciplina:</b> Língua Portuguesa
<b>Faixa etária:</b> Infantil IV ou V
<b>Turno:</b> Manhã

**Objeto do conhecimento:** Alfabeto

---

**Campos de experiência:**

- Escuta, fala, pensamento e imaginação
- Traços, sons, cores e formas
- Corpo, gestos e movimento

---

**Competência da BNCC:** conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se.

---

**Objetivos de aprendizagem da BNCC:**

(EI03EF01) Expressar ideias, desejos e sentimentos sobre suas vivências, por meio da linguagem oral e escrita (escrita espontânea), de fotos, desenhos e outras formas de expressão;

(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música;

(EI02EF09) Manusear diferentes instrumentos e suportes de escrita para desenhar, traçar letras e outros sinais gráficos;

---

**Metodologia/situações didáticas:**

1- Introdução/acolhida: 15 minutos
------------------------------------

- |   |
|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• 1º ATIVIDADE: Mundo da Imaginação.</li><li>- O professor deverá colocar pedaços de TNT ao chão em formato de um círculo, cada aluno sentará em seu respectivo pano;</li><li>- Após se acomodarem, será iniciado uma dança chamada “O pano encantado”, que trabalhará performances de imaginações pelas crianças;</li><li>- Após a dança, fazer perguntas e comentários.</li><li>- Quais as imaginações que o pano formou? E que outras utilidades poderíamos dar ao pano?</li></ul> |
|---|

- Em seguida, recolher os materiais e senta-se em suas carteiras.	
<b>2- Desenvolvimento: 35 min</b>	
<p>• 2º ATIVIDADE: Letras em caixa de areia.</p> <p>- A professora fará a exposição por meio de um “alfabeto móvel” as letras;</p> <p>- Em seguida, a/o docente sorteará uma das letras do alfabeto e falará em voz alta seu nome, cada aluno ao ouvir falará um nome que tenha essa letra. Ex: Vogal “A” (abacaxi, avião, árvore).</p> <p>- Na sequência, o/a professor(a) trará a caixa de areia para as carteira de todos alunos, o/a mesmo(a) irá dizer uma palavra e os discentes agora iriam escrever na caixa de areia a primeira letra dessa palavra;</p> <p>- Posteriormente, o docente mostrará as letras do alfabeto no quadro e indicará uma letra por vez, agora as crianças irão formar as letras de duas formas, primeiramente fazendo na caixa de areia e em depois imaginará em sua frente uma lousa imaginária e desenhará do mesmo modo a letra na lousa fictícia.</p>	
<b>3- Conclusão: 10 min</b>	
<p>- Logo após, o/a professor(a) perguntará o que eles acharam da utilização da caixa de areia e da lousa imaginária. Foi divertido? conseguiram fazer as letras na lousa imaginária? qual parte mais tiveram dificuldade?;</p> <p>- Em seguida a professora explicará a atividade domiciliar;</p> <p>- Ao final, será solicitado o fechamento dos materiais didáticos para a finalização da aula.</p>	
<b>4- Orientação de Estudo domiciliar</b> Desenhar em uma folha A4 um momento importante que aprendeu na aula.	<b>5- Avaliação:</b> A avaliação ocorrerá na observação da participação e no envolvimento das crianças nas atividades propostas.
<b>7- Recursos:</b> caixa de som, TNT, caixa de areia, alfabeto móvel, pincel de quadro, folha A4.	