

DESENVOLVENDO APRENDIZAGEM: CRIANDO JOGOS PEDAGÓGICOS

Raiane Ferreira da Silva ¹
Priscila Alves Pereira ²

RESUMO

Este trabalho trata de um relato de experiência vivenciado no componente curricular Estágio e Pesquisa nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, no Curso de Pedagogia do Estado da Bahia/Departamento de Educação/Campus X (UNEB), tendo como objetivo desenvolver jogos pedagógicos para os Anos Iniciais e para a Educação de Jovens e Adultos (EJA). A experiência teve como carga horária de 180 horas, sendo 60 horas de aproveitamento com a carga horária do Programa de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), e 60 horas com a produção dos jogos. O jogo Bingo dos nomes foi produzido para a Educação de Jovens e Adultos, e tinha como objetivo aprender um conjunto de palavras que possam servir de informações para a escrita de outras palavras, compreender que as palavras são compostas de sílabas menores, as sílabas, e comparar às palavras quanto a semelhanças sonoras. O Bingo da Multiplicação foi desenvolvido para os Anos iniciais do Ensino Fundamental, teve como objetivos: exercitar a capacidade de associação e resolução de problemas e estimular a interação entre os alunos e a troca de conhecimentos. Os referenciais teórico-metodológicos utilizados foram: Freire (1921-1997), Ferreiro (2001), Soares (2003), Referencial Curricular da rede Municipal de Teixeira de Freitas (2023). A metodologia utilizada para a escrita deste trabalho foi o relato de experiência baseado em Mussi, Flores e Almeida (2021) foi desenvolvida a partir das seguintes fases: estudo no componente curricular, planejamento do jogo, preparação do material didático e socialização com os colegas da turma. Acredita-se que o desenvolvimento desses jogos em sala de aula pode contribuir com o desempenho dos estudantes nos seguintes aspectos: atenção e concentração, trabalho em equipe e socialização, desenvolvimento de linguagem, raciocínio lógico e pensamento crítico, motivação e engajamento, ou seja é uma grande ferramenta que estimula as habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Para uma estudante de pedagogia a criação de jogos desenvolve habilidades como: estratégias de mediação de ensino, criatividade e capacidade de avaliação, planejamento de atividades lúdicas e uma reflexão sobre a metodologia utilizada.

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos; EJA; Anos Iniciais; Bingo; Estágio.

INTRODUÇÃO

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia- Campus X – UNEB, raianedoia@gmail.com;

² Docente do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia- Campus X- UNEB, papereira@uneb.br.



Este trabalho apresenta o relato e análise de uma experiência vivenciada durante o componente Estágio e Pesquisa nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, cumprido como uma exigência do Projeto Pedagógico do Curso (PPC) de Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia (UNEB) - Campus X, durante o semestre 2024.2, de agosto a dezembro de 2024. Em virtude da participação da graduanda no subprojeto “Práticas...” vinculado ao Programa Institucional de (PIBID), foi solicitado o aproveitamento da carga horária de atuação no projeto no componente acima mencionado, conforme os artigos 33º a 36º da Resolução nº 2.016/2019 da UNEB. Ao receber o deferimento do pedido, coube a graduanda produzir dois jogos didáticos para auxiliar o trabalho pedagógico desenvolvido em turmas da Educação de Jovens e Adultos que serão apresentados a seguir. A pedagogia como ciência desempenha um papel fundamental na compreensão e no aperfeiçoamento dos processos educativos. Ela investiga, de forma sistemática e crítica, como ocorre o ensino e a aprendizagem, buscando fundamentos teóricos, métodos e práticas que contribuam para uma formação humana integral. Ao tratar a educação como objeto de estudo, a pedagogia permite analisar os contextos históricos, sociais e culturais que influenciam o ato de educar, oferecendo subsídios para que o professor atue com consciência, intencionalidade e compromisso ético. Ferreira (2015, pp. 431-451) enfatiza que a Pedagogia se constitui ao longo da história como ciência da e para a prática educativa, fazendo relação com a função da docência, a qual seria ensinar algo a alguém, pois o pedagogo onde quer que atue deve ser auxiliado por três funções: a intencionalidade, que é o objetivo que se espera com aquela atividade; a práxis que faz relação com a teoria e prática que não podem ser separadas; e o trabalho coletivo, que deve ser um trabalho com e entre todos os sujeitos. O estágio não é apenas uma atividade prática, mas sim, uma atividade também teórica, entendida como transformação da realidade. A pesquisa no estágio é uma possibilidade de formação do estagiário como professor-pesquisador, pois permite que ele adentre em um campo de pesquisa e conheça a teia de relações que se estabelece em seu interior. Ao vivenciar essa experiência, além de se atentar aos aspectos didático-pedagógicos da docência, o estagiário tem a oportunidade de analisar outros fatores relativos à educação, como a influência das políticas públicas e sua interferência no processo de ensino aprendizagem, por exemplo. Neste trabalho, nossa análise estará fundamentada em três categorias identificadas durante a experiência docente no desenvolvimento do subprojeto do PIBID, a saber: jogos, alfabetização de jovens e adultos e processo de ensino-aprendizagem. No livro Educação de Corpo Inteiro de João Batista Freire (1989), a concepção de jogos é tratada como um elemento essencial no desenvolvimento humano, com uma abordagem que vai além da mera diversão. Os jogos são considerados como instrumentos pedagógicos poderosos, capazes de promover aprendizado e integração entre diferentes dimensões do ser humano, como a física, emocional, cognitiva e social. Eles não se limitam a ser apenas atividades recreativas, mas sim práticas que, ao serem incorporadas ao processo educativo, como uma estratégia, contribuem para a construção de saberes, habilidades e competências, estimulando a cooperação, a criatividade e o pensamento crítico. João Batista Freire aborda a concepção de jogos de maneira ampla, destacando sua importância no desenvolvimento humano e na educação física. Ao explorar os jogos sob essa perspectiva, Freire oferece uma visão holística, em que o corpo, a mente e o contexto social se entrelaçam, promovendo o desenvolvimento integral do ser humano. Em colaboração a esse pensamento, Vygotsky (1989) defende que as brincadeiras são uma atividade essencial no desenvolvimento infantil, permitindo



a internalização de regras, a prática de habilidades sociais, o aprimoramento de funções cognitivas, além de estimular a internalização de conceitos espaciais e autocontrole. O livro *Educação como Prática da Liberdade* de Paulo Freire (1967) apresenta uma reflexão profunda sobre a educação, especialmente voltada para o contexto de jovens e adultos em processos de alfabetização. Esse trabalho é considerado um marco na pedagogia crítica e tem como foco a ‘libertação’ do educando a partir de uma educação que não se limita a simples transmissão de conteúdos, mas que propõe a conscientização crítica e a transformação social, visando formar cidadãos críticos e autônomos, capazes de refletir sobre sua realidade e de transformá-la. A educação, portanto, não deve ser entendida como um processo passivo, mas uma prática ativa e participativa. Freire também critica o modelo tradicional de ensino, no qual o educador é visto como detentor único do conhecimento e os educandos como seres passivos. Ele propõe uma educação dialógica, baseada no diálogo entre educador e educando. Essa relação de troca e de aprendizado mútuo visa superar as desigualdades e permitir que os educandos se tornem sujeitos ativos de seu próprio aprendizado. No contexto de jovens e adultos, a educação deve promover a conscientização dos educandos, ajudando-os a entender a sua realidade social, econômica e política. A ideia de conscientização de Freire é central em sua pedagogia, pois implica que os alunos se tornem críticos da sua realidade, agentes de sua transformação. Freire também detalha o tipo de alfabetização que ele desenvolveu, voltado para a educação de adultos. A didática utilizada parte da realidade do educando, utilizando palavras e situações do cotidiano para promover a reflexão e o aprendizado. Freire (1967) rejeita o ensino mecânico da leitura e escrita e propõe uma abordagem mais significativa, onde a palavra é usada como meio para a compreensão crítica do mundo. Para Freire, a palavra é um instrumento de libertação. Ao aprender a ler e a escrever, o educando não apenas adquire habilidades técnicas, mas também desenvolve uma nova forma de se relacionar com o mundo, tomando consciência de sua capacidade de transformação. Magda Soares (2003) reflete sobre os conceitos e as práticas pedagógicas relacionadas ao processo de ensino e aprendizagem da leitura e escrita, destacando as distinções entre alfabetização e letramento. A autora aborda essas temáticas a partir de uma perspectiva crítica e reflexiva, propondo uma educação mais integrada ao contexto social e cultural dos alunos. De acordo com a sua perspectiva, alfabetização refere-se ao processo em que a criança aprende o sistema de escrita alfabética, ou seja, é o processo de aprender a ler e escrever, compreendendo a correspondência entre os sons e as letras. Letramento, por outro lado, é entendido como a prática social da leitura e da escrita. Letramento implica que o sujeito consiga utilizar a leitura e a escrita de maneira significativa no contexto social em que vive, ou seja, envolve as práticas de uso da leitura e da escrita em situações reais do cotidiano. Portanto, o letramento vai além da técnica de decodificação de palavras. Ele envolve a capacidade de compreender e interpretar textos em diversas situações da vida cotidiana, assim como a habilidade de produzir textos de forma que faça sentido na sociedade. Soares (2003) destaca que a alfabetização não pode ser vista de forma isolada, apenas como um conjunto de habilidades técnicas. Ela é, na verdade, uma prática social, que ocorre dentro de um determinado contexto sociocultural. Ou seja, o processo de alfabetização deve ser considerado levando em conta a realidade e as necessidades dos educandos. Ela enfatiza que a aprendizagem da leitura e da escrita deve ser contextualizada. Isso implica que os alunos precisam se sentir motivados a perceber que o que estão aprendendo tem aplicabilidade real em seu cotidiano. A leitura e a escrita não são apenas habilidades a serem dominadas, mas



também são ferramentas de participação e de inclusão social. A autora argumenta que a escola tem um papel fundamental no desenvolvimento do letramento dos alunos, oferecendo oportunidades para que eles se apropriem da linguagem escrita e a utilizem de maneira crítica e eficaz. Para isso, o ensino deve ser planejado de forma a envolver os alunos em práticas de leitura e escrita que sejam significativas e diversificadas, estimulando a interação com diferentes tipos de textos e gêneros textuais. Não basta ensinar as crianças a ler ou a escrever de forma isolada. É preciso que haja uma interação constante entre leitura e escrita, pois isso vai contribuir para que o aluno desenvolva uma compreensão crítica do texto. A autora defende que a escola deve promover práticas em que as crianças possam, por exemplo, ler e produzir textos que dialoguem entre si, desenvolvendo habilidades tanto de compreensão quanto de expressão escrita. Ela destaca ainda, que a alfabetização e o letramento devem considerar a diversidade linguística dos alunos, especialmente no Brasil, onde existem múltiplas variedades de língua falada. A educação deve ser sensível a essas diferenças e não impor um modelo único de linguagem. O respeito à diversidade deve ser um princípio para uma educação mais inclusiva e equitativa. Por esses motivos, compreendemos que o processo de ensino-aprendizagem desenvolvido na EJA especialmente nos processos de alfabetização e letramento, pois tornam a aprendizagem mais dinâmica, participativa e significativa. Ao utilizar jogos, o educador cria situações que estimulam o raciocínio, a socialização e a construção do conhecimento de forma lúdica, respeitando o ritmo e as experiências de vida dos alunos. Essa abordagem favorece a leitura e a escrita de maneira contextualizada, despertando o interesse e a autoconfiança dos educandos, que passam a enxergar o aprendizado como algo prazeroso e possível. Assim, o jogo se torna um recurso pedagógico poderoso para promover a inclusão e o desenvolvimento das competências linguísticas e cognitivas na EJA.

METODOLOGIA

Nesta seção, será descrito a experiência vivenciada durante a produção do trabalho referente ao aproveitamento da carga horária do componente de estágio. Para isso, foram consideradas quatro etapas: releitura e análise dos textos das disciplinas EJA, Processo de Alfabetização e Letramento e Alfabetização e Linguagens, planejamento dos jogos. O trabalho foi iniciado com a releitura e análise de textos utilizados na disciplina de Educação de Jovens e Adultos (EJA) que se baseou no livro “Orientações Didáticas: Alfabetização e Letramento da EJA” e “MOVA” de 2007, criado por professores da Rede Municipal do Estado de São Paulo, um caderno de orientações que buscou ser um instrumento que contribuísse para a prática pedagógica na EJA. Foi elaborado a partir de orientações que auxiliassem o trabalho com alunos da EJA que estavam com dificuldades no sistema de escrita, e a prática de leitura. No presente material estão conceitos, ideias, entendimentos e propostas de vários pesquisadores e professores que auxiliam e atuam na EJA. O caderno está dividido em quatro partes, tendo a primeira como uma visão de como esses estudantes veem a sala de aula, na segunda parte é realizada a discussão com os teóricos e princípios que norteiam o trabalho que é realizado por esses profissionais,



a terceira parte a reflexão e as possibilidades que a EJA oferece e, por último, são sugestões de atividades que podem ser como norteadoras na prática de uma educação para jovens e adultos. Em continuidade, foram retomados os materiais de estudo das disciplinas de Processo de Alfabetização e Letramento e Alfabetização e Linguagens, baseadas em Magda Soares, que reflete sobre os processos que envolvem a aprendizagem da leitura e da escrita, propondo uma visão de alfabetização como um processo técnico e de letramento como uma prática social. Ela enfatiza que o ensino de leitura e escrita deve ser contextualizado, crítico e deve levar em consideração o contexto cultural e social dos alunos. A autora defende uma educação que possa promover a autonomia e a participação social por meio do domínio da linguagem escrita, considerando a diversidade linguística e cultural dos alunos. No segundo momento foi realizado o planejamento dos jogos, onde íamos as aulas para que as professoras do Estágio pudessem ter uma devolutiva da produção, que contou primeiro com os estudos sobre os tipos de jogos, de acordo com orientações passadas e um roteiro de produção, criação e confecção do material que será utilizado nos jogos. Após a criação dos jogos, foi pensado em qual a melhor forma de ser adaptado, qual público indicado, e as orientações ao professor. No terceiro momento foi realizado a confecção do material do jogo, que foi pensado em materiais que o professor poderia adaptar de acordo com sua realidade, e de acordo com sua sala de aula.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O jogo “Bingo dos Nomes dos alunos” foi criado para jovens e adultos que já dominam o uso da leitura e da escrita com autonomia. O jogo tem como objetivos: identificar um conjunto de palavras que possam servir de fontes de informações para a escrita de outras palavras, compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores, as sílabas, compreender que as sílabas são formadas por unidades menores, as letras, comparar palavras quanto às semelhanças sonoras, segmentar palavras em sílabas e identificar o fonema inicial das palavras. Ao iniciar o jogo, o(a) professor (a), deverá realizar a leitura das regras em voz alta, discutindo com os alunos sobre como o jogo funcionará. Durante o jogo, caso existam dúvidas quanto as regras, o professor (a) poderá fazer a leitura novamente, para que elas sejam compreendidas. É importante que o professor (a) mostre todas as fichas (com os nomes dos alunos) aos alunos, e os materiais que serão utilizados durante o jogo. O professor (a) explicará que cada aluno receberá uma ficha com 6 nomes em cada, 6 tampas de garrafas para marcar os nomes e uma folha para escreverem segundo as orientações da docente. A quantidade de jogadores deverá ser dividida pelo professor (a), pois em uma sala com grande quantidade de alunos, o jogo pode ser realizado em duplas, mas se a turma for pequena, poderá ser realizada individualmente. A dica para o professor (a) é que ao finalizar o jogo, o professor (a) terá um repertório de atividades que podem ser desenvolvidas a partir do bingo com os nomes, como exemplo um bingo com nomes de animais a partir das letras iniciais de cada aluno ou uma lista de compras com a letra ou sílaba inicial de cada aluno. A meta do jogo é que o aluno que preencher a ficha primeiro ganha o jogo. O aluno também deve responder rapidamente as intervenções do professor. O segundo



jogo referente a área de matemática foi criado a partir da releitura do Referencial Curricular do Município de Teixeira de Freitas tendo em vista a habilidade EF02MA07: Resolver e elaborar problemas de multiplicação (por 2, 3, 4 e 5) com a ideia de adição de parcelas iguais por meio de estratégias e formas de registro pessoais, utilizando ou não suporte de imagens e/ou material manipulável. É indicado para alunos dos anos iniciais do ensino fundamental (2º e 3º anos) que estão em processo de aprendizado da multiplicação. Os objetivos do Bingo da Multiplicação é de exercitar a sua capacidade de associação e resolução de problemas, desenvolvendo a compreensão dos conceitos básicos da multiplicação e fortalecendo o raciocínio lógico e matemático. Essas tabuadas iniciais ajudam o aluno a reconhecer padrões numéricos, facilitar cálculos mentais e resolver situações do cotidiano que envolvem agrupamentos e repetições, como dividir objetos igualmente ou calcular quantidades. Além disso, dominar essas multiplicações prepara o aluno para compreender operações mais complexas, como divisão, frações e problemas matemáticos mais elaborados, tornando o aprendizado progressivo e significativo. Para esse jogo, foram descritas as seguintes orientações ao professor: primeiro o professor deverá fazer a leitura das regras em voz alta, discutindo com os alunos sobre como o jogo funcionará. Durante o jogo, caso existam dúvidas, a professor (a) poderá fazer a leitura novamente, para que seja compreendido pelos alunos. É importante que a docente mostre todas as fichas aos alunos e os materiais que serão utilizados durante o jogo. O professor explicará que cada aluno receberá uma ficha com 6 cálculos e multiplicação em cada, 6 tampas de garrafas para marcar as contas e uma folha para escreverem segundo as orientações do professor. A quantidade de jogares deverá ser dividida pelo docente, pois a sala com grande quantidade de alunos o jogo pode ser realizado em duplas, mas se a turma for pequena, poderá ser realizada individualmente. A dica para o professor é que no final do jogo, terá um repertório de atividades que podem ser exploradas a partir desse bingo, como exemplo um bingo com outras multiplicações. A meta do Bingo é que o aluno que preencher a ficha e gritar “Bingo” primeiro ganha o jogo. Os jogadores podem se reunir em dupla, ou individualmente, pois toda a sala deve participar. O material do jogo são as fichas com as multiplicações, um envelope com o resultado das multiplicações, tampas de garrafas para que os alunos façam a marcação dos nomes, uma folha em branco e um lápis para que os alunos possam realizar as multiplicações. As regras para o professor é primeiro mostrar aos alunos as fichas e os materiais que serão utilizados durante o bingo. Depois ela fará a leitura com as regras do jogo, então é feita a distribuição das fichas com os nomes, das tampas de garrafas, e das folhas em branco. O professor então sorteia o primeiro resultado, o aluno então terá que realizar a multiplicação para marcar a conta em sua ficha. O professor sorteia outro número, fazendo intervenções sempre que necessário para auxiliar os alunos. Ganha o aluno que conseguir preencher sua ficha primeiro, a folha com as multiplicações feita pelos alunos deverá ser entregue ao professor para que seja feita a socialização com a turma.

CONSIDERAÇÕES FINAIS



Durante o estágio, tive a oportunidade de viver uma experiência rica e desafiadora que contribuiu significativamente para minha formação como pedagoga e para minha visão sobre a prática pedagógica, especialmente no contexto dos anos iniciais do Ensino Fundamental, o que possibilitou um aprendizado prático e reflexivo essencial para minha formação como profissional da educação. Uma das maiores contribuições da experiência de estágio foi o desenvolvimento de uma visão mais clara sobre a complexidade do trabalho pedagógico. Embora já tivesse adquirido teorias sobre ensino, aprendizagem e a importância de práticas diversificadas, o estágio me permitiu perceber como essas teorias se aplicam no cotidiano da sala de aula. A interação direta com os alunos, as dificuldades que surgiram no processo de ensino e as estratégias (sempre com um plano B) para lidar com essas questões. O estágio também me ensinou a ser mais flexível e criativo, adaptando metodologias às necessidades e realidades dos estudantes, sempre buscando um ambiente de aprendizado com um significado. Pensar à docência nos anos iniciais do Ensino Fundamental, especialmente com o uso de jogos didático-pedagógicos, trouxe desafios interessantes. Muitos jogos, por serem de natureza lúdica, podem ser vistos apenas como uma forma de entretenimento, o que pode desviar o foco da aprendizagem. Outro desafio foi a diversidade de ritmos e estilos de aprendizagem dos alunos. Nem todos os estudantes compreenderam da mesma forma, o que exigiu adaptações constantes. Também, a necessidade de planejar e organizar atividades que fossem ao mesmo tempo educativas e atrativas, e que contribuíssem para o desenvolvimento cognitivo.

Os conhecimentos adquiridos durante o curso foram fundamentais para a elaboração dos jogos pedagógicos. As disciplinas de Processo de Alfabetização e Letramento e Alfabetização e Linguagens, da Educação de Jovens e Adultos (EJA), e Educação Inclusiva foram importantes, pois proporcionaram uma base sólida para entender como os alunos aprendem e como diferentes tipos de atividades podem facilitar esse processo. Além disso, as abordagens sobre inclusão e a experiência adquirida com o PIBID, me ajudaram a desenvolver os jogos. As potencialidades dos jogos na construção do conhecimento são imensas. Os jogos criam um ambiente de aprendizagem ativo e envolvente, o que favorece o desenvolvimento de habilidades cognitivas, como raciocínio lógico, resolução de problemas e memorização. Além disso, eles podem ser uma excelente ferramenta para promover a socialização e o trabalho em grupo, habilidades essenciais nos anos iniciais. Os jogos favorecem a aprendizagem significativa, pois tornam o processo de aprendizagem mais prazeroso e conectado com as experiências cotidianas dos alunos. Essa experiência de estágio, com a utilização de jogos didático-



pedagógicos, me proporcionou um grande aprendizado sobre a importância de contextualizar o conteúdo de forma lúdica, a necessidade de um planejamento que contemple as diversas características dos alunos e, sobretudo, a certeza de que a docência nos anos iniciais é um processo repleto de desafios, mas também de muitas possibilidades.

REFERÊNCIAS

SOARES, Magda. Alfabetização e Letramento. 12. ed. São Paulo: Cortez, 2003.

FERREIRO, Emília. Alfabetização em Processo. São Paulo: Cortez, 1996.

FREIRE, Paulo. EDUCAÇÃO como prática da LIBERDADE. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1967.

Orientações Didáticas: Alfabetização e Letramento da EJA e MOVA de 2007.

LIMA, Maria Socorro L.; PIMENTA, Selma Garrido. Estágio e Docência. São Paulo, Cortez, 2004.

FREIRE, João Batista. Educação de corpo inteiro: teoria e prática da educação física. São Paulo: Scipione, 1989.

FERREIRA, M.J.L. Educação Memória Formações: Necessidades e Desafios no Desenvolvimento Profissional Docente: O Lugar da Pedagogia e do Pedagogo na Educação.

1ª edição. São Paulo: EDICON, 2015.

