

---

## **Jogos de aprendizagem com mídias sonoras: experiências e desafios na produção de jogos para educação infantil**

Fernanda Cristina Pereira<sup>1</sup>  
Jailton Bezerra Melo<sup>2</sup>  
Marcos Corrêa<sup>3</sup>  
Faculdade Campos Elíseos – FCE

### **RESUMO**

Este texto apresenta um jogo, “Circuito das vogais”, desenvolvido no contexto de um projeto interdisciplinar do curso de Pedagogia da Faculdade Campos Elíseos e que foi utilizado no processo de alfabetização e letramento de alunos do Fundamental 1. O texto realiza uma análise teórica dos jogos no processo de aprendizagem e apresenta o jogo “Circuito das vogais” como resultado tanto dos processos cognitivos realizados pelos alunos do curso de licenciatura em pedagogia e sua aplicação para educandos regularmente matriculados nas séries iniciais do ensino fundamental. Parte-se de uma análise teórica e conceitual para posteriormente refletir sobre esses conceitos no próprio jogo e seus resultados.

**PALAVRAS-CHAVE:** jogos; áudio; ludicidade; pedagogia; mídia sonora.

### **INTRODUÇÃO**

Com as mudanças ocorridas na sociedade através da tecnologia da informação e comunicação, a valorização do conhecimento tem sido exigida e cobrada dos sujeitos, para que possam acompanhar as inovações em sua formação. Devido a tais exigências, a educação, preocupando-se com a qualidade na formação integral do educando no curso de pedagogia, busca priorizar a reflexão do processo de ensino-aprendizagem que atenda às necessidades e realidades de seus sujeitos.

---

<sup>1</sup> Pedagoga. Mestre em Comunicação Audiovisual pela Universidade Anhembi Morumbi. Especialista em Gestão de Pessoas e Projetos Sociais pela UNIFEI. Especialista em Direção, Supervisão e Orientação Pedagógica. Docente da Faculdade Campos Elíseos – FCE e docente da Rede Municipal de São Paulo na Educação Infantil. Email: [f.cristina.pereira@gmail.com](mailto:f.cristina.pereira@gmail.com).

<sup>2</sup> Psicólogo. Mestre em Psicologia Clínica. Doutorando em Psicologia Escolar e do Desenvolvimento Humano. Docente do curso de Pedagogia da Faculdade Campos Elíseos – FCE. É membro participante do LEFE/IPUSP – Laboratório de Estudos em Fenomenologia Existencial e Prática em Psicologia. Email: [melo.jailtonb@gmail.com](mailto:melo.jailtonb@gmail.com).

<sup>3</sup> Radialista e Jornalista. Doutor em Comunicação pela Universidade Metodista de São Paulo, mestre em Múltiplos Meios pela Universidade Estadual de Campinas. Coordenador auxiliar e Professor do curso de Pedagogia da Faculdade Campos Elíseos – FCE. Membro dos grupos de pesquisa: MIRE – Mídia, Religião e Cultura (Intercom) e COMUNI – Núcleo de Estudos de Comunicação Comunitária e Local (Anhembi-Morumbi). Email: [correa.mrcs@gmail.com](mailto:correa.mrcs@gmail.com).

---

Este escrito parte da experiência em docência num curso de Licenciatura em Pedagogia, tendo como objetivo refletir a prática pedagógica a partir da construção e utilização de jogos e produtos sonoros como recurso lúdico no desenvolvimento de crianças em séries iniciais. Preocupados com o desenvolvimento educacional e a utilização em escala das mídias comunicacionais, percebemos que, comumente, crianças e adultos aprendem a partir de situações cotidianas (PALANGANA, 2015). Como forma de interação e comunicação nas relações humanas, escolhemos o recurso do jogo de aprendizagem e da linguagem sonora como recursos de importância na aquisição da linguagem falada, escrita e corporal. Parte-se, portanto, de dois pontos em comum: a percepção, conforme Kishimoto (2011), de que os jogos oferecem elementos de compreensão do cotidiano; e a percepção do áudio, ou da linguagem sonora, como um dos elementos estruturantes da relação do homem com o mundo, presente no cotidiano de educandos, mediando também o seu processo de aprendizagem.

Nesta direção, e em consonância com as diretrizes pedagógicas que orientam o projeto pedagógico disciplinar do curso de Pedagogia da faculdade na qual os autores estão vinculados, indaga-se como a pedagogia pode inovar na forma de construir o conhecimento ou na forma de pensar e agir com criatividade e inovação na sua prática cotidiana, fazendo a diferença em meio ao processo de ensino advindo de uma cientificidade que cobra rapidez, objetividade e centralidade de informações.

Desse modo, diante do movimento contemporâneo marcado pela facilidade e rápido pensamento, no qual a rigidez das estruturas sociais se “liquefazem” (BAUMAN, 2001), percebe-se que as novas tecnologias, especialmente se aplicadas à educação, muitas vezes são compreendidas como algo da ordem do efêmero, não tendo certa “clareza” quanto a seus objetivos. Encontramos também tal incerteza na fragilidade da construção do pensamento humano no mundo ocidental, tal qual o modo de fazer ciência que direciona práticas na educação, no qual os elementos de modernidade são vistos com relativa desconfiança.

Este apontamento é necessário pelo fato de o conhecimento nunca ter estado tão próximo e ter sido tão valorizado como no século XXI. A representação do visto, do sentido, do experimentado e do vivenciado é compreendido nesse contexto como uma forma de captar e relatar fenômenos por inteiro, sem perder o constructo do híbrido que se faz nos entremeios da relação professor-aluno. Então, a pedagogia não poderia estar

“longe” de diversos objetos tecnológicos constitutivos da modernidade, pois é com ela que os profissionais de educação precisam lidar cotidianamente.

Pensamos, assim, que a formação em Pedagogia deve se atentar para a qualificação da formação dos sujeitos para a utilização da ciência e da técnica nas experiências de ensino-aprendizagem. Desse modo, o uso das mídias, e em especial a sonora, deve ser entendido como um elemento para a construção do conhecimento no processo de desenvolvimento humano. É por esta direção que este escrito caminhará.

## **METODOLOGIA**

Trata-se de um trabalho de pesquisa bibliográfica que reúne achados da literatura educacional, da psicologia e de mídias sonoras e comunicacionais. O relato parte da experiência dos autores como professores do curso de Licenciatura em Pedagogia na orientação e confecção de jogos educativos com o uso de recursos sonoros.

O jogo foi orientado pela Metodologia Baseada em Projetos – PBL (Moran, 2018). A partir da problemática central (*Como as mídias digitais podem ser incorporadas a jogos de aprendizagem no processo de ensino em séries iniciais?*) buscou-se desenvolver um projeto que tivesse ligação com experiências práticas ou profissionais fora da sala de aula. Os discentes do quarto semestre curso de licenciatura em pedagogia foram estimulados a dimensionar em um único trabalho os conteúdos básicos de cada disciplina do semestre, tendo a obrigatoriedade de produzir um jogo com materiais recicláveis e tendo como um dos seus suportes a utilização de áudios previamente roteirizados, produzidos e gravados pelos próprios alunos<sup>4</sup>.

O projeto intitulado “Jogos no processo de ensino-aprendizagem” foi coordenado pelos professores Me. Jailton Melo e Ma. Fernanda Pereira. Contempla a produção de um jogo de aprendizagem, com utilização de áudio, integrando as disciplinas de Ludicidade na educação infantil; Alfabetização e letramento; Psicologia da aprendizagem; Tecnologia da informação; Linguística; Didática II. Os objetos de estudo e análise utilizados na produção dos jogos (conteúdo formal) foram orientados pela disciplina de

---

<sup>4</sup> O suporte para a gravação ficou a cargo da disciplina de Tecnologia da Informação, conduzida pelo professor Dr. Marcos Corrêa. As captações foram realizadas em estúdio improvisado na própria sala de aula, com equipamento semiprofissional. A edição dos áudios ficou sob responsabilidade do profissional Alan Gomes da Silva (registro 0044409S-SP), ex-aluno de publicidade e propaganda da Faculdade de Comunicação – FAPSP, e foi realizada com os aplicativos Adobe Audition e Sony Vegas.

---

Alfabetização e letramento e foram articulados pelos demais componentes curriculares do semestre letivo.

Como premissas teóricas, este texto articula uma discussão entre o conceito de jogos e aprendizagem humana (Piaget, 1978; Vygotsky, 1988, Kishimoto, 1998; Oliveira; Bossa, 2011; Palangana, 2015) e o conceito de narratividade (e sua perda) na modernidade (Benjamin, 2012).

## **O LÚDICO E A EXPERIÊNCIA HUMANA**

Jean Baudrillard (1991) frisa que as relações humanas estão sendo afetadas (ou se transformando) continuamente através do mundo virtual. Experimentamos a fragmentação do campo simbólico, este ficando em segundo plano. Vivenciamos a expansão do campo icônico, sendo este priorizado através dos meios de comunicação. Hoje, este último campo acaba explicando as coisas por meio das outras formas de linguagem, tais como a do rádio, cinema, fotografia, jogos e *games*, nos quais a presença do real e do virtual se manifestam a cada momento através dessas linguagens.

Para Edgar Morin (2002), o conhecimento não pode ser fragmentado e nem perder sua essência, causando uma barbárie à condição humana, tornando-a voltada à esfera do bem individual. A possibilidade na quebra de paradigmas faz-se, segundo este autor, diante de uma educação interdisciplinar, sendo o papel da educação lidar com uma “educação formal” baseada no “currículo” e na “formação de indivíduos” como “um todo”, ou seja, via experiência. Assim, ao tentar pensar possíveis estratégias do cotidiano da pedagogia, como objetiva este trabalho, pensa-se a ludicidade como uma alternativa para articulação de uma educação que tenha a experiência vivida como objetivo. Do campo teórico para as práticas, os currículos escolares se estruturam tendo como eixo norteador a ludicidade enquanto estratégia de articulação dos diversos campos do saber e da experiência.

Essa articulação está presente nas próprias Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Infantil (DCNEIs), aprovadas pelo Conselho Nacional de Educação em 2009 (Parecer CNE/CEB nº 20/09 e Resolução CNE/CEB nº 05/09), que apontam os princípios que orientam o trabalho nas instituições de Educação Infantil: a) princípios éticos (valorização da autonomia, da responsabilidade, da solidariedade e do respeito ao bem comum, ao meio ambiente e às diferentes culturas, identidades e singularidades); b) princípios políticos (garantia dos direitos de cidadania, do exercício da criticidade e do

---

respeito à ordem democrática); e c) princípios estéticos (valorização da sensibilidade, da criatividade, da ludicidade e da diversidade de manifestações artísticas e culturais).

Neste sentido, percebe-se o jogo como uma das essências da ludicidade humana, enfatizando-o como facilitador no processo de ensino e aprendizagem. Para Pereira (2013), o homem é um ser lúdico por natureza, e isso não poderia se perder no campo da educação e nem nas mídias comunicacionais. Walter Benjamin (2012), já apontava isto nos primórdios, ao trazer a reflexão da contemporaneidade em meio à deflagração da experiência humana face ao pensamento tecnicista moderno. O filósofo apresenta dois principais aspectos ameaçados que o “homem” moderno enfrenta: a capacidade de *narrar* e o *jogar* como experiência humana.

Tomando a palavra como pressuposto da condição humana, Benjamin encara a narratividade como elemento central das contradições e paradoxos do homem e da cultura, especialmente a partir do momento histórico vivido e moderno. Para o autor, a perda da capacidade de narrar, de transmitir a experiência através da palavra, implica em um problema que deve ser enfrentado pelo homem face ao desenvolvimento científico e tecnológico que o desliga do que o autor considera como o elemento da condição humana.

Ao abordar a figura do “narrador” no escritor russo Nikolai Leskov, Benjamin discorre sobre a perda da capacidade de narrar promovida pela modernidade. Para o autor, o “narrador” não consegue mais ser eficaz na sua proposta de narrar; condição humana inalienável. A perda dessa capacidade narrativa traz como consequência a incapacidade do homem de se trocar experiências.

Assim, neste texto, parte-se da compreensão de que o ato de narrar é um elemento significativo como recurso capaz de ligar os mais diversos e complexos campos da cultura, ampliando a capacidade de observar e ser observado pelo mundo. E a escola, nesse processo, oferece um espaço no qual a problemática levantada por Benjamin pode ser equacionada, já que é socialmente entendida como ambiente no qual a arte de narrar (ou mesmo a simples utilização da voz e das melodias) pode ser levada como experiência enriquecedora do próprio ambiente escolar.

“Liquefeita” pela ação da modernidade (Bauman, 2001), a potencialidade narrativa humana, passou a ser encarada por educadores como um desafio a ser superado. Ourique (2009) entende que a comunicação baseada na oralidade passou a ser meramente virtual e os diálogos estão diminuindo continuamente. Para o autor,

---

Nas escolas de Educação Infantil e Anos Iniciais se pode esta arte de narrar, dando lugar privilegiado à aquisição do alfabeto e trabalhos mimeografados, nos quais o ato da oralidade entre as próprias crianças é pouco visto nessas instituições. (OURIQUE, 2009, p. 10)

Para o autor, o problema de não se privilegiar a capacidade narrativa do ser humano como elemento central das relações sociais faz com que a educação contribua para a “construção de um sujeito carente de experiência, visto que não se expõe” (OURIQUE, 2009, p. 10). Desse modo, neste texto, compreende-se o ato de narrar (contar histórias, musicalizar conteúdos informativos, utilizar dos recursos da voz humana) como elemento capaz de ligar os diversos campos da cultura, ampliando a capacidade de observar o mundo e de nos recontar nele através de experiências narrativas. Assim, reinterpretando sua própria história, o narrador dá sentido a ela, exercitando uma capacidade pouco comum no presente.

Refletindo sobre esses conceitos e baseado numa pedagogia que busca inovar e retomar a experiência humana cotidiana, tendo como necessidade primordial colocar o sujeito em contato com a teoria e prática pedagógica, surgiu a necessidade de construir um projeto interdisciplinar para o curso de Pedagogia que visa a construção de estratégias, políticas e compartilhamento de uma *educação em ação*, pensando em dialogar e transitar o *jogo* e mídias sonoras na construção de narrativas e trajetórias no processo de ensino-aprendizagem. Assim, a inserção do jogo e de mídias sonoras na educação parece direcionar possibilidades de diferentes narrativas, tendo-as como instrumento de construção de pensamento e aplicabilidade no desenvolvimento da aprendizagem. Desse modo, o projeto em questão partiu da necessidade de construir jogos de aprendizagem que visassem a possibilidade de articular as teorias pedagógicas com o ensino. A proposta foi instigar a produção e o uso do jogo no curso de graduação em Licenciatura em Pedagogia, no qual os alunos puderam atuar como profissionais na educação em escolas de educação infantil aplicando os jogos desenvolvidos em sala de aula.

Pensando no jogo enquanto um instrumento para além de capacitação profissional, o projeto interdisciplinar, por meio dos jogos lúdicos, pretendeu se adequar à expectativa de formação profissional de discentes de um curso de Pedagogia, buscando formar professores que compreendam os processos cognitivos de construção da aprendizagem, e revisando/revedo habilidades para o planejamento e funcionamento da área de educação. Conforme alguns autores (KISHIMOTO, 1998; OLIVEIRA; BOSSA, 2011;

PALANGANA, 2015) os jogos lúdicos facilitam a aprendizagem, desenvolvendo a criatividade dos educandos de maneira interdisciplinar e interativa, ampliando o conhecimento social e cultural. Para além de questões que priorizam o campo do desenvolvimento na educação, os jogos também contribuem no processo de aquisição das diversas linguagens por meio da ludicidade.

Interdisciplinar por natureza, a produção e utilização de jogos, conforme Ivani Fazenda (1979), fomenta a capacidade de diálogo com diversas ciências, compreendendo o conhecimento e o desenvolvimento humano de maneira integradora, visando a formação do indivíduo como um todo e não por partes. A união de disciplinas como ludicidade na educação infantil, psicologia da aprendizagem, tecnologia da comunicação e alfabetização e letramento, nos cursos de pedagogia, por exemplo, podem integrar e facilitar a compreensão de diversos conteúdos, unindo o ensino, pesquisa e extensão. Deste modo, ao enfatizar a ludicidade no processo constitutivo dos sujeitos de maneira interdisciplinar, buscamos com o projeto em questão construir estratégias conjuntas para a aquisição de uma possível prática pedagógica lúdica, criativa, inovadora e interventiva. Nesta direção, o trabalho com jogos pode indicar a inovação em projetos que contribuam do fazer-saber, garantindo uma maior aproximação entre educando e educador, mediante experiências e intervindo em espaços e mecanismos (a narratividade humana, conforme Benjamin, 2012) que sustentem o processo de ensino-aprendizagem.

Para Tizuko Kishimoto (1998) o jogo é uma das atividades que os humanos possuem de mais relevância no que tange ao desenvolvimento. Desde a infância, o modo como os indivíduos têm de aproximarem-se do mundo e dos outros se dá a partir do ato de jogar e das brincadeiras. Através do jogo, várias nuances do aspecto humano são ativadas (cognição, memória, percepção, inteligência, raciocínio lógico, mobilidade, psicomotricidade, criatividade, plasticidade, invenção, paciência, respeito) e conduzidas em prol da elementar ação da humanidade: a comunicação.

## **BREVE HISTÓRICO DOS JOGOS**

Os jogos sempre apresentaram relevância na vida cotidiana dos indivíduos. Seja na busca como entretenimento, atividade física, esportes, brincadeiras e *status* devido alguns jogos serem restritos somente a nobreza. Para Kishimoto (1998) os jogos têm suas origens em tempos remotos e faz parte da história de todas as culturas e civilizações antigas. Há inúmeros registros de encontros coletivos para o desenvolvimento de



atividades que proporcionam prazer, interação e conhecimento a todos os membros do grupo. Os Jogos Olímpicos Gregos buscavam o desenvolvimento de atividades que proporcionassem aos jovens o divertimento e a conquista, tornando-os bem relacionados social e politicamente, preparados para guerra (KISHIMOTO, 1998).

Durante a Idade Média, o jogo foi considerado “não sério”, associado normalmente a jogos de azar e bruxarias. Já durante o século XVI, a Companhia de Jesus, através do militar Inácio de Loyola, divulgou a importância da prática de jogos e a difusão do conceito de jogos educativos, acreditando que o exercício deste recurso seria capaz de melhorar a formação do ser humano, ao criar a ideia da utilização dos jogos como recurso fundamental ao processo de aprendizagem dos escolares (KISHIMOTO, 1998).

Com o renascimento, o jogo passou a ocupar um lugar importante na vida das pessoas, como conduta livre que favorece o desenvolvimento da inteligência e facilitar o estudo. É a partir deste período, cujas ideias humanistas marcaram profundas modificações na forma de se entender o ser humano, que os jogos assumiram uma posição de destaque e um caráter educativo, passando a ter ampla divulgação e prática entre os escolares (ARIÈS, 1981).

No século XVIII, defendeu-se a especificidade infantil, ou seja, a criança como portadora de uma natureza própria que deve ser desenvolvida por meio dos jogos como procedimentos educativos específicos para esse período da vida. Também nesta época, o grande desenvolvimento científico transmitiu à educação e aos jogos a preocupação com a formação do espírito científico e investigador do ser humano (ARIÈS, 1981; KISHIMOTO, 1998).

Chegando ao século XIX destacam-se as ideias dos pensadores como Pestalozzi e Froebel, que dedicaram seus trabalhos aos jardins-de-infância. Froebel tornou-se o precursor na Educação Infantil, valorizando os jogos e a sua importância para a aquisição de conhecimentos básicos e noções de Matemática e Física.

No século XX, com o ressurgimento das pesquisas psicológicas sobre o jogo infantil, houve um estímulo dessa ciência especialmente a partir do trabalho do psicólogo Jean Piaget em sua obra *A formação do símbolo na criança* (1978). Seguindo uma orientação cognitiva, o autor analisa o jogo relacionado à vida mental, caracterizado por uma particular orientação do comportamento que denomina assimilação. O psicólogo observou ao longo do período infantil três sucessivos sistemas de jogo: de exercício, simbólico e de regras (PIAGET, 1978).



---

Perseguindo o tempo, no século XXI, os jogos tomam dimensões educacionais extensivas, sendo valorizado desde a Educação Infantil. Os jogos tradicionais, em que a criança necessitava somente de seu próprio corpo para interagir, foram marginalizados em função da urbanização e da industrialização modernas (KISHIMOTO, 1998). Em contrapartida tivemos um avanço dos jogos virtuais devido à alta tecnologia digital e comunicacional como o aumento dos jogos nas telas de *smartphones* e *tablets* como uma forma de entretenimento e interação.

Desse modo, coincidente com sua utilização histórica, utilizamos o termo *jogo* como algo que traz indispensável importância no processo de manifestação cultural na sociedade. O jogo serve como um mediador no desenvolvimento cognitivo, emocional, social dos indivíduos, como uma atividade voluntária que ocorre em determinado limite de tempo e espaço, acompanhado de sentimentos de tensão, alegria e prazer (PIAGET, 1978).

### **APRENDIZAGEM COM O JOGO: A PROPOSIÇÃO DOS JOGOS EDUCATIVOS NO CURSO DE PEDAGOGIA DA FCE**

Baseado numa proposta construtivista, utilizamos o jogo no âmbito educacional como uma ferramenta metodológica de trabalho capaz de ampliar as possibilidades de desenvolvimento dos sujeitos. Compreende-se que seu uso se dá no campo de ação e também porque atua justamente na estimulação da aprendizagem para aquilo que o educando vivencia. Seja a criança ou o adulto, ao deparar-se com situações cotidianas de desafio, o jogador passa primeiro pelo processo de assimilação da situação, que será o seu primeiro contato “inteligente” frente a um problema, para qual deverá apresentar alguma solução (PIAGET, 1978).

Segundo Piaget (1978) a criança constrói o conhecimento mediante a situações desafiadoras que provocam equilíbrio e desequilíbrio. Para o autor, a mediação do professor é considerada como indispensável, na medida em que deve ter um papel ativo no processo de aquisição de conhecimento dos educandos/, ajudando-os a construir e organizar suas ideias.

De acordo com Lev Vygotsky (1988), os jogos são de extrema importância no desenvolvimento do sujeito, pois a interação com eles possibilita a aprendizagem de regras por meio do lúdico, que são impulsionadas pelo prazer. Os jogos educativos oferecem desse modo possibilidades e de aprendizagem que são atraentes (principalmente

---

quando há recursos que atuam diretamente nos sentidos da criança, tal como os recursos sonoros, e proporcionam situações de desafios, utilizando vários mecanismos e recursos que procuram cumprir objetivos de ensino.

Em Pierre Lévy (1993) encontramos que os jogos são elementos que modificam a cognição dos indivíduos promovendo ativar a memória, atenção, criatividade e imaginação, reorganizando as funções cognitivas do intelecto do sujeito com o objeto. Esta linguagem exige o respeito às regras de construção, que nada tem a ver com a ordem do mundo (que tem por objetivo tentar compreender a realidade), mas por um desejo de manipulá-la simbolicamente pelos desejos da vida cotidiana (PEREIRA, 2011).

A partir dessas discussões, instigamos os alunos do curso de licenciatura em pedagogia a proporem a produção e utilização um jogo como elemento mediador do processo de aprendizagem, em especial na educação infantil. A nossa experiência parte da necessidade de construir um sentido das teorias de aprendizagem para a prática pedagógica, que reconhece elementos lúdicos como estratégias de ensino e de endereçamento de práticas.

Neste sentido, na tentativa de construir um espaço para acolher estas e outras demandas do campo da educação, atendendo-se à interdisciplinaridade, buscamos, por meio do projeto interdisciplinar “Jogos no processo de ensino-aprendizagem”, formar grupos de alunos e alunas para discutir o tema e a pergunta que orienta esta unidade disciplinar: *como as mídias digitais podem ser incorporadas a jogos de aprendizagem no processo de ensino em séries iniciais?*. A proposta tinha alguns objetivos: 1) a construção e utilização de jogos de aprendizagem; 2) ter como componente temas orientados pela disciplina de Alfabetização e Letramento; 3) utilizar materiais recicláveis (ação consciente de uma prática pedagógica que se atenta para uma atitude social e ecológica, mas que também busca trabalhar a criatividade, a imaginação e a sensibilidade para o trabalho em grupo); 4) utilizar recursos sonoros como ferramenta estruturante do jogo (uma vez que se compreende o som como um dos elementos estruturantes da relação do homem com o mundo). Assim, além do material físico (tabuleiros ou telas), os alunos também propõem roteiros e gravam áudios para serem utilizados antes (tutorial) e durante a aplicação dos jogos (elemento componente).

Foram produzidos, desde o início da propositura do projeto interdisciplinar (primeiro semestre de 2018), 30 jogos. Os recursos sonoros ficam disponíveis no canal da Faculdade Campos Elíseos no Soundcloud (<https://soundcloud.com/pedagogia->

[faculdade-campos-eliseos](#)) e os jogos são utilizados como recurso didático e de pesquisa na Brinquedoteca do curso.

Neste texto, destacamos o jogo “O circuito das vogais”, desenvolvido pelos alunos Barbara Sanches Sevilla Machado, Ewerton Sena Silva de Carvalho, Jeniffer Miriam Roberta Santos de Moraes e Samara Kellen dos Santos Gomes, do quarto semestre do curso de pedagogia. Foram produzidos dois áudios: um com o “tutorial” destinado aos professores das escolas nas quais os alunos do curso deveriam aplicar o jogo (<https://soundcloud.com/pedagogia-faculdade-campos-eliseos/tutorial-jogo-o-circuito-da-vogais-grupo-malevola>); e outro com o jogo em si, conduzido pelo recurso sonoro, e que nomeamos como “elemento componente” (<https://soundcloud.com/pedagogia-faculdade-campos-eliseos/elemento-componente-do-jogo-o-circuito-da-vogais-grupo-malevola>).

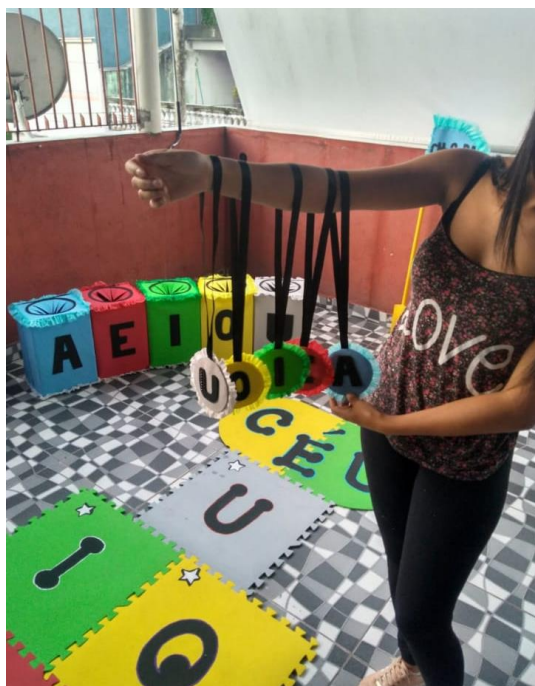


Fig. 01 – Os alunos mostrando os elementos do jogo “Circuito das Vogais”



Fig. 02 – Os elementos que compõem o jogo “Circuito das Vogais”

O texto final do projeto interdisciplinar (reflexivo sobre a atividade desenvolvida pelos discentes) também foi disponibilizado no blog do curso de Pedagogia através do link: (<https://pedagogiafaculdadecamposeliseos.wordpress.com/2018/11/05/pi-do-4o-semester-2018-2-jogos-de-aprendizagem/>).

O jogo foi definido como tendo o objetivo de introduzir no aprendizado da criança as cinco vogais (A, E, I, O e U), num contexto de assimilação com palavras do universo infantil do educando de uma forma lúdica e divertida. Toda estrutura do jogo foi montada em forma de circuito, no qual estavam dispostos um tabuleiro de amarelinha, um local de partida com uma bandeira de largada e as medalhas. Há também, como recurso, uma caixa com objetos sensoriais (algodão, espuma, isopor, óculos e um ursinho de pelúcia; todos correspondentes às vogais utilizadas no jogo), cinco caixas com as iniciais das vogais, um local de chegada, ou término e um sino.

Além do conteúdo de vogais, definido como elemento central a ser trabalhado pelo jogo, objetivou-se também desenvolver a coordenação motora, a concentração, os sentidos sensoriais e estimular a curiosidade. Portanto, no processo de sua construção, os alunos buscaram também desenvolver tópicos como a consciência corporal e a capacidade de se equilibrar (definido através de exercícios como saltar com um pé só).

O jogo “Circuito das vogais” começa com o elemento componente (áudio), trazendo uma pequena música para introduzir a história de Bia, personagem fictícia, que trará enigmas com as vogais para sua irmã Júlia desvendar. Serão esses enigmas que os alunos deverão descobrir para completar o circuito. O jogo pode ser aplicado individualmente ou em equipes. Uma das suas possibilidades é dividir a sala em equipes, potencializando os métodos utilizados pelo professor, o que traz a possibilidade de compartilhar ideias com os alunos e a união do grupo.

Aplicado em um sábado (20/10/2018), no período da tarde, o jogo teve a participação de cinco crianças, entre sete e oito anos, regularmente matriculadas ao ensino fundamental. O jogo foi aplicado no Bairro de Sapopemba, periferia de São Paulo, em um espaço cedido por uma das integrantes do grupo, e foi executado pelos alunos do curso de pedagogia, por dois professores das crianças e com acompanhamento dos pais. O circuito foi montado antes para que facilitasse sua aplicabilidade e percepção de sua execução. O nome das crianças não será citado neste texto por preservação de suas identidades e em respeito ao que preconiza a defesa dos interesses da criança presente no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA).

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Percebemos que a construção dos jogos de aprendizagem no curso de Pedagogia possibilitou que os alunos redimensionassem os sentidos construídos em seu processo de

---

formação. Ao mesmo tempo, sua produção ele possibilitou esclarecer demandas que até então não se revelavam com as teorias.

As observações dos alunos no processo de produção dos jogos possibilitaram também perceber que mesmo que as disciplinas do semestre letivo tratem de objetivos divergentes, a aplicação da atividade em forma de um projeto integrador convergiu no que diz respeito à amplitude da construção do conhecimento. Um exemplo pode ser a disfunção observada, durante a aplicação do jogo, na associação do objeto sensorial “isopor” devido a semelhança do som na pronúncia das palavras referentes a vogal correspondente “I”; a criança confundiu a palavra “espuma” com “ispuma” e associou ao Isopor.<sup>5</sup> Podemos afirmar então que o diálogo construído entre professores e alunos refletiu numa prática consciente, interdisciplinar, criativa, apontando para uma aprendizagem qualitativa e significativa.

Tais apontamentos seguem a perspectiva de uma educação social e construtivista (PIAGET, 1971; VYGOTSKY, 1988), reverberações de uma análise compreensiva para fenômenos do desenvolvimento humano, tal como aponta também para uma pedagogia autônoma, libertadora e afetiva, pois ao mesmo tempo em que o jogo é pensado como estratégia de aprendizagem para crianças, é também experienciado como forma de articulação entre teoria e prática para o próprio grupo. Nesta direção, observamos que a ludicidade apareceu como um fator contribuinte e facilitador na aprendizagem também dos alunos do curso de licenciatura em Pedagogia, mediante os conteúdos básicos apresentados, bem como na construção de elementos que articulam com o próprio fazer. Percebemos durante os encontros em sala, que o conhecimento dos alunos abrangia dimensões lúdicas e criativas, identificando a relação grupal como importante fator de troca de conhecimento e experiências vividas.

Portanto, consideramos que a estratégia de ensino utilizando recursos lúdicos e de mídias digitais repercutiu como possibilidade integradora que implica numa transformação da sala de aula como espaço de experiências, quebrando com paradigmas trazidos de modelos tradicionais de “fazer” ciência. Esta ação possibilitou a reflexão da utilização dos espaços como categorias perceptivas de aprendizagem, percebendo que materiais qualquer, ou até mesmo a sala de aula e espaços externos, podem se transformar em recursos criativos que transitam pela experiência tempo-espacial. Analisamos, assim,

---

<sup>5</sup> Ver texto final do trabalho disponibilizado neste texto.



que a experiência com os jogos permitiu desenvolver diversas estratégias no campo social, cognitivo, cultural, afetivo, emocional, psicológico e comunicacional e tecnológico.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICA

- ARIÈS, Philip. **História social da criança e da família**. LTC: Rio de Janeiro, 1981.
- BAUDRILLARD, Jean. “A precessão dos simulacros”. In: **Simulacros e simulação**. Lisboa: Relógio D’Água, 1991.
- BAUMAN, Zygmunt. **Modernidade Líquida**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 2001.
- BENJAMIN, Walter. **Magia e técnica, arte e política: ensaios sobre literatura e história da cultura**. 8. ed. São Paulo: Brasiliense, 2012.
- BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e Educação**. Porto Alegre: Artmed, 1998.
- CAMPANER. **Desenvolvimento e aprendizagem em Piaget e Vygotsky: a relevância social**. 6. ed. São Paulo: Summus, 2015.
- DUARTE, Fernanda Pereira. **O Simulacro dos games como fonte de interatividade e conectividade e conectividade**. Dissertação (Mestrado em Comunicação), Universidade Anhembi-Morumbi, Programa de pós-graduação em Comunicação. São Paulo, 2013
- FAZENDA, Ivani C. **Integração e interdisciplinaridade no ensino brasileiro: efetividade ou ideologia**. São Paulo: Loyola, 1979.
- GREENFIELD, Patrícia Marks. **O desenvolvimento do raciocínio na era eletrônica: os efeitos da TV, computadores e vídeo games**. São Paulo: Summus, 1988.
- HUIZINGA, J. **Homo Ludens**, Lisboa: Edições 70. 2003.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011.
- LÉVY, Pierre. **As tecnologias da inteligência: o futuro do pensamento na era da informática**. Rio de Janeiro: Ed. 34, 1993.
- MORAN, José & BACICH, Lilian (Orgs.). **Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática**. Porto Alegre: Penso, 2018, e-PUB.
- MORIN, Edgar. **Os sete saberes necessários à educação do futuro**. 6. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- OLIVEIRA, Vera Barros; BOSSA, Nádia A. (Orgs.). **Avaliação psicopedagógica da criança de zero a seis anos**. 19. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

---

OURIQUE, João Luis Pereira. “O "contar histórias" da formação: o narrador na perspectiva de Walter Benjamin”. In.: **Cadernos Benjaminianos**. Revista eletrônica, n.º 01, 2009, p. 111-122. ISSN: 2179-8478. Disponível em: <http://www.periodicos.letras.ufmg.br/index.php/cadernosbenjaminianos/issue/view/306>. Acessado em 10 de maio de 2019.

PEREIRA, Fernanda Cristina. “Os Jogos Infantis na Construção da Aprendizagem” (Monografia: 2009). In: PIMENTA, Carlos A. Máximo. **Meados da gestão pública**. UNIFEI, 2011.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**. Coleção Plural, n° 10, 1978.

\_\_\_\_\_. **Seis estudos de psicologia**. São Paulo: Forense, 2014.

VYGOTSKY, Lev. **Pensamento e linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 1988.

\_\_\_\_\_. **Linguagem desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo. Ícone/Edusp, 1988.