



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA – UNEB

DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS – CAMPUS III

CURSO: LICENCIATURA EM PEDAGOGIA

EVELYN LETICIA DOMINGOS DA SILVA

LÍVIA BRITES DE OLIVEIRA

**ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE: As contribuições de jogos
contextualizados para a convivência com o Semiárido na aprendizagem de
crianças nos anos iniciais de escolarização**

JUAZEIRO, BA

2024

EVELYN LETICIA DOMINGOS DA SILVA

LÍVIA BRITES DE OLIVEIRA

ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE: As contribuições de jogos contextualizados para a convivência com o Semiárido na aprendizagem de crianças nos anos iniciais de escolarização

Trabalho de Conclusão de Curso, Memorial de Produto Pedagógico, apresentado à Universidade do Estado da Bahia – UNEB, Departamento de Ciências Humanas - Campus III, como pré-requisito básico para a conclusão do Curso de Pedagogia na disciplina TCCII, sob a orientação do(a) Prof.(a). Ms. Adeilda Ana da Silva Martins e do Coorientador Ms. Lindemberg Almeida

JUAZEIRO, BA

2024


EVELYN LETICIA DOMINGOS DA SILVA
LÍVIA BRITES DE OLIVEIRA

ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE: As contribuições de jogos contextualizados para a convivência com o Semiárido na aprendizagem de crianças nos anos iniciais de escolarização

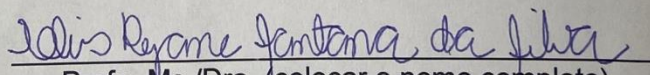
Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à Banca Examinadora do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade do Estado da Bahia - Campus III, para obtenção do grau de licenciado(a) em Pedagogia.

DATA DA APRESENTAÇÃO: 09/01/2025

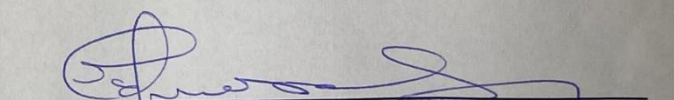
BANCA EXAMINADORA



Profa. Ms./Dra. (colocar o nome completo)
Orientador/a



Profa. Ms./Dra. (colocar o nome completo)
Instituição pertencente
Avaliador/a



Profa. Ms./Dra. (colocar o nome completo)
Instituição pertencente
Avaliador/a

AGRADECIMENTOS

Agradeço primeiramente a Deus, por ter me sustentado, me dado coragem, sabedoria, e por iluminar o meu caminho até aqui. Essa jornada foi longa, repleta de desafios e provações, mas também marcada por momentos lindos que me fizeram crescer e perseverar.

À minha mãe, Maria, meu maior exemplo de força e determinação, meu mais profundo agradecimento. Obrigada dona Má (como carinhosamente a chamo) por sonhar meus sonhos comigo, por nunca me deixar desistir dos meus objetivos e por ser meu porto seguro em todos os momentos.

Aos meus familiares, minha base inabalável, que sempre estiveram ao meu lado durante toda essa trajetória. Um agradecimento especial ao meu padrinho Jonathas Ranver, que foi o primeiro a me encorajar e me apoiar na inscrição para a universidade. À minha prima Victória Neves, por acreditar em mim e no meu potencial. À minha sobrinha Anna Cecília, minha luz e inspiração, razão pela qual nunca desisti, buscando sempre ser um bom exemplo para ela. E à minha irmã Tatiana, que é meu ponto de apoio incondicional em todas as situações.

Ao meu namorado Ítalo, companheiro de todas as horas, que viveu comigo os altos e baixos dessa experiência, mostrando que meu lugar é onde eu quiser estar. Obrigada por dividir essa etapa comigo, pelos conselhos e pelo suporte tecnológico essencial.

À minha amiga e parceira de projeto, Lívia Brites, que foi minha dupla incansável nesta caminhada. Ter você ao meu lado tornou essa jornada mais leve, especial e inesquecível. Obrigada por cada palavra de incentivo, por sua paciência, dedicação e pelo companheirismo que fizeram toda a diferença.

Aos meus professores da pré-escola até a Universidade, que me guiaram com dedicação e compromisso, moldando a profissional que sou hoje. Sou grata por cada dica, conselho e até pelos puxões de orelha que me fizeram acreditar no poder transformador da educação.

E, por fim, aos meus orientadores, que me conduziram com paciência, sabedoria e amor pelo que fazem. Vocês foram fundamentais para a realização deste trabalho e para a conclusão dessa etapa tão importante da minha vida. Minha gratidão será eterna.

Agradeço imensamente a todos que fizeram parte dessa conquista. Ela não é apenas minha, mas nossa!

Evelyn Leticia Domingos da Silva

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus pela sua graça divina que me acompanhou em cada passo desta jornada. Ele é a base de tudo o que sou e do que conquistei. Sua presença constante em minha vida tem sido uma fonte inesgotável de força, sabedoria e coragem, pela qual sou profundamente grata.

Aos meus pais, cujo amor, sacrifício e dedicação foram essenciais para minha formação. A confiança e o apoio incondicionais que me proporcionaram foram fundamentais para que eu chegasse até aqui. Sem vocês, nada disso teria sido possível.

Aos meus avós paternos, e maternos que, embora não estejam mais entre nós, continuam vivos em minha memória e coração. Sua sabedoria, generosidade e amor influenciaram diretamente minha vida e trajetória.

Ao meu padrinho e madrinhas, que sempre me acompanharam com carinho e amor, oferecendo apoio nos momentos decisivos. A confiança que depositaram em mim e seus exemplos de vida são fontes de inspiração.

À minha amiga Evelyn, parceira fiel nesta jornada de TCC. Juntas, compartilhamos desafios, superamos obstáculos e celebramos conquistas. Sua amizade e dedicação tornaram este processo mais leve e prazeroso. Sou profundamente grata pela parceria.

À minha orientadora e ao meu coorientador, cujas orientações precisas e enriquecedoras foram essenciais para a realização deste trabalho. Seus ensinamentos vão além do campo acadêmico e levo comigo cada lição aprendida.

Às minhas primeiras parceiras de trabalho, Juliana e Jaciara, com quem compartilhei valiosas experiências e aprendizados que enriqueceram minha vida profissional.

À minha família, pelo apoio incondicional e compreensão nos momentos de alegria e dificuldade. A cada um de vocês, meu muito obrigada.

Aos amigos que me acompanharam em todas as fases desta jornada, vocês foram uma fonte de motivação e alegria. Sou grata por cada palavra de encorajamento e momentos de risada que proporcionaram leveza aos dias difíceis.

Por fim, a todos que contribuíram para a realização deste trabalho e minha trajetória de vida, meu sincero agradecimento. Cada gesto de apoio e incentivo foi fundamental para que este TCC fosse concluído com sucesso.

Com carinho e respeito, muito obrigada.

Lívia Brites de Oliveira

RESUMO

Este memorial trata da escrita teórico-metodológica do trabalho de conclusão do curso de licenciatura em pedagogia pela Universidade do Estado da Bahia- Campus III. Em que descreve o produto pedagógico chamado Bingo FonoLúdico do Semiárido, um jogo que tem como objetivo discutir as contribuições acerca de jogos lúdicos e contextualizados para convivência com o Semiárido brasileiro, dentro do processo de alfabetização/letramento, a fim de ajudar no desenvolvimento da consciência fonológica dos alunos, este foi experienciado em uma escola pública no município de Juazeiro-BA. A pesquisa tem natureza qualitativa, com abordagem exploratória. O bingo foi aplicado em uma turma de 25 alunos do Ensino Fundamental I, além de uma entrevista realizada com a professora após a aplicação do jogo e rodas de conversas com os alunos. Através da análise desses dados, foi observada uma interação espontânea e significativa por parte da turma e da professora, que culminou em resultados positivos onde concluímos que os jogos lúdicos- contextualizados com a realidade das crianças, possuem um papel fundamental no processo de alfabetização/letramento, contribuindo veemente para uma educação mais inestimável e dinâmica, proporcionando assim um ensino de mais qualidade.

Palavras-chave – Alfabetização e letramento; Ludicidade; Jogo; Educação Contextualizada

ABSTRACT

This memorial addresses the theoretical and methodological writing of the final project for the licentiate degree in pedagogy at the State University of Bahia - Campus III. It describes the pedagogical product called Bingo FonoLúdico do Semiárido (Semi-Arid PhonoPlayful Bingo), a game designed to discuss the contributions of playful and contextualized games to living in the semi-arid region, within the literacy process, aiming to help develop students' phonological awareness. This game was implemented in a public school in the municipality of Juazeiro, Bahia. The research is qualitative in nature, with an exploratory approach. The bingo was applied to a class of 25 students in Elementary School I, alongside an interview conducted with the teacher after the game's application and discussion circles with the students. Through data analysis, spontaneous and significant interaction was observed from both the students and the teacher, resulting in positive outcomes. We concluded that playful and contextualized games, aligned with children's realities, play a fundamental role in the literacy process, contributing significantly to a more dynamic and invaluable education, thus providing higher-quality teaching.

Keywords – Literacy and literacy; Playfulness; Game; Contextualized Education

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	08
2. METODOLOGIA	10
2.1 DO CONCEITO À PRÁTICA	11
2.2 BINGO FONOLÓGICO: UM CAMINHO LÚDICO PARA A ALFABETIZAÇÃO CONTEXTUALIZADA	22
2.3 LETRAMENTO E CONTEXTO: O USO DO BINGO FONOLÓGICO NA EDUCAÇÃO.....	29
CONSIDERAÇÕES FINAIS	34
REFERÊNCIAS	36
APÊNDICE	38

INTRODUÇÃO

A alfabetização é um processo pelo qual todo e qualquer indivíduo precisa vivenciar durante a infância e, deve ser de forma contextualizada e lúdica para que seja um processo mais leve na aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), pelos aprendizes. Esse processo, é muito mais do que somente aprender a codificar e decodificar os sinais gráficos presentes em nossa língua, é uma das primeiras formas que a criança tem de começar a conhecer e interpretar o mundo no qual ela está inserida.

Convém destacar que os jogos lúdicos na alfabetização, se apresentam como mais um dos mecanismos didático-pedagógicos nesse processo, pois é através da ludicidade, conforme apontam os autores por nós pesquisados nessa investigação Huizinga (2000); Kishimoto (1996); Luckesi (2016), entre outros, apontam que as crianças conseguem aprender e se desenvolver de forma mais prazerosa, tornando assim, o aprendizado mais eficaz e significativo no ambiente escolar e também fora dele.

O presente tema envolvendo jogos, ludicidade e educação contextualizada para a convivência com o Semiárido Brasileiro (SAB), surgiu para nós no semestre de 2023.2, a partir de um trabalho proposto na disciplina Ensino da Língua Portuguesa com a docente Adeilda Martins. Discussão essa necessária, pois através das experiências vivenciadas durante nossa trajetória pedagógica, como os estágios que se sucederam desde o 5º período do curso de pedagogia na universidade, e também através da nossa atuação diária enquanto docentes, em sala de aula de algumas escolas em Juazeiro-BA, sentimos a necessidade de aprofundar as discussões sobre o tema, atrelado a necessidade da utilização de jogos lúdicos no processo de alfabetização.

De acordo com os estudos realizados em 2023, juntamente com a experiência que tivemos em Estágio I e II, identificamos a falta de utilização de jogos lúdicos por parte dos professores no processo de alfabetização dos educandos, nas escolas de segmento do Ensino Fundamental I – Anos Iniciais, dos setores públicos e privados, nas quais estagiamos.

A necessidade acerca de se constituir a prática da alfabetização de forma lúdica, é um tema emergente e que merece total atenção para que tenhamos uma educação de qualidade, de modo que os alunos se sintam engajados e motivados para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais satisfatório e atraente. Sendo assim, acredita-se que através da ludicidade tudo isso se torna possível. A alfabetização e a ludicidade são discussões recorrentes, sendo abordadas por diversos teóricos como Magda Soares (2020), Kishimoto (1996), Huizinga (2000), Ferreiro e Teberosky (1999) os quais dão sustentação a essa discussão, dentre outros/as

autores/as, que apontam que o ensino tradicional em uma era tão tecnológica e avançada como a atual do século XXI, não surte tanto efeito e interesse por parte de crianças e adolescentes que estão em processo de alfabetização, não sendo tão eficaz em sua aprendizagem.

Com isso, afirmamos ser imprescindível que a sociedade esteja inserida nas discussões referentes ao tema, pois estamos falando do futuro das próximas gerações. Acreditamos portanto, nos jogos e em especial no proposto no trabalho em tela, podendo esse provocar possibilidades práticas e metodológicas que promova o processo de alfabetização de forma mais interativa, fazendo com que os alunos consigam passar pelo processo de ensino e aprendizagem de forma mais comunicativa e confiante, com a certeza de que o aprendizado será adquirido com êxito.

Nessa perspectiva, os objetivos posteriormente colocados nos desafiam a fazermos algumas perguntas: Por que o lúdico não é, ainda, considerado um processo pedagógico de alfabetização na realidade em todas as salas de aula? Como tornar a alfabetização mais prazerosa e significativa nas escolas? Por quais motivos se torna necessário a utilização de jogos e contextualizados nos ambientes escolares? E finalmente, como o jogo pode contribuir na alfabetização das crianças?

Dessa forma, o estudo tem como objetivo geral, discutir de forma prática e teórica a importância do jogo lúdico como mais uma ferramenta pedagógica na alfabetização/letramento de crianças. Quanto aos objetivos específicos evidenciamos os citados a seguir: Analisar o papel dos jogos no processo de alfabetização/letramento; demonstrar o uso de jogos no engajamento e autonomia das crianças no processo de alfabetização; apresentar um jogo contextualizado com a territorialidade em que a escola está inserida.

A partir das indagações suscitadas no parágrafo anterior, buscou-se nesta pesquisa refletir e discutir conceitos sobre Alfabetização e Letramento na perspectiva de Ferreiro e Teberosky (1999); Soares (2020); Ludicidade e jogos em Kishimoto (1996); Luckesi (2016); Jogo em Huizinga (2000) e, paralelo a essas discussões apresentamos a discussão em ascensão da Educação Contextualizada para Convivência com o Semiárido Brasileiro – ECSAB em Reis (2013); Martins (2004); Carvalho (2011), já que esta pesquisa tem como um dos objetivos apresentar um jogo lúdico que contemple o contexto em que a escola está inserida.

A metodologia utilizada nesse trabalho foi de caráter exploratório e descritivo, contando com entrevistas, rodas de conversas, entre outros outros processos metodológicos que discutiremos a seguir.

2. METODOLOGIA

De acordo com estudos realizados, compreendemos que nossa pesquisa possui a perspectiva de uma pesquisa exploratória, de caráter experimental e bibliográfico, caracterizando-se assim como uma pesquisa participativa e qualitativa. A criação de um produto pedagógico caracterizado por um jogo que ajuda a desenvolver a consciência fonológica dos alunos que estão em seu processo de alfabetização, por possuir uma interpretação subjetiva e se interessar em compreender os indivíduos e os fenômenos decorrentes das suas ações e dos seus contextos, essa pesquisa utiliza-se de instrumentos que a caracteriza como qualitativa, sendo eles pesquisas bibliográficas que discutem a temática proposta, entrevista com a professora da turma em que o jogo foi aplicado, roda de conversa com os alunos acerca do conhecimento por eles possuído sobre o contexto Semiárido Brasileiro (SAB), e a aplicação do jogo aqui referenciado, buscando assim contribuir para uma melhor compreensão do estudo realizado.

Para Lösch; Rambo; Ferreira (2023), a pesquisa qualitativa dentro do contexto da educação se conceitua como uma investigação que visa a compreensão de diferentes aspectos, podendo ser ele provenientes de sua cultura, do seu meio social e da sua esfera educacional, através do estudo de dados, como entrevistas, relatórios, rodas de conversa, entre outros. Tendo como objetivo principal alcançar uma detalhada compreensão acerca da temática abordada, sendo frequentemente empregada em pesquisas que possuem caráter exploratório, estudos de caso, pesquisa-ação e demais, que almejam ir muito além das perspectivas dos alunos e das práticas pedagógicas dos professores com relação aos processos educacionais.

Já Denzin e Lincoln (2006), afirmam que a pesquisa qualitativa possui uma abordagem mais interpretativa do local, o que especifica que os pesquisadores necessitam estudar os elementos que estão presentes em seus cenários naturais, buscando entender e englobar os acontecimentos de acordo com o significado que os sujeitos reconhecem e atribuem a eles.

Assim, podemos afirmar que os autores possuem diferentes vertentes de interpretações e conceitos que determinam o que é uma pesquisa qualitativa. É possível reiterar, que existem diversas atribuições para esse tipo de pesquisa, tornando-a uma questão polissêmica, por possuir diferentes definições e percepções.

Por outro lado, essa pesquisa se caracteriza exploratória por possuir, uma visão que buscou compreender o processo de alfabetização e os interesses dos indivíduos, facilitando a familiarização dos mesmos nesse assunto e também em conceitos marginalizados decorrentes do seu contexto e convívio, possuindo a aptidão de levantar hipóteses. Sendo realizada principalmente em projetos de pesquisa, possui a finalidade de intervir, atribuindo concepções e questões lúdicas dentro das salas de aula, enfatizando uma melhor aprendizagem de todos

que participarem de tal projeto, construindo um ensino de melhor qualidade, através do conhecimento explorado e obtido, diante das indagações propostas que são melhorar e atribuir um novo olhar ao processo de alfabetização e letramento.

Pois, Segundo Zikmund (2000, p. 89):

Os estudos exploratórios costumam ser úteis para diagnosticar situações, descobrir soluções alternativas ou descobrir novas ideias. Este trabalho é feito nos estágios iniciais de um processo de pesquisa mais amplo, visando esclarecer e definir a natureza de um problema e gerar mais informações que possam ser coletadas para a conclusão do estudo.

Diante da exposição de motivos apontados, nosso produto: Bingo Fonológico Contextualizado, evidencia a Convivência com o SAB. Pois, observamos em nossas experiências, que os jogos não eram utilizados dentro das salas de aula para potencializar e dar vivências significativas aos alunos com a sua realidade. Sendo assim, criamos o jogo Bingo FonoLúdico do Semiárido para tentar possibilitar uma experiência de forma lúdica e contemporânea. A pesquisa contou com a aplicação do jogo contextualizado, rodas de conversas com o professor(a) da turma e alunos, diálogos e o uso de abordagens interdisciplinares que assim compõem essa pesquisa de caráter exploratório.

Salientamos então, que a territorialidade se faz presente nas imagens do bingo, mais de forma material (animais, plantas, objetos, etc) do que empírica, pois levando em consideração que o jogo aqui citado, possui caráter fonológico, tornando assim necessário que todas as imagens relacionadas ao SAB tivessem rimas perfeitas nos sons finais, com as palavras que foram retiradas da letra da música Sobradinho de Sá e Guarabyra, utilizada para a construção do jogo. Com isso, todas as imagens foram pré-selecionadas a partir deste quesito, impossibilitando assim que trouxéssemos mais elementos empíricos presentes no Semiárido Brasileiro.

2.1 DO CONCEITO À PRÁTICA

O bingo FonoLúdico do Semiárido consiste em um jogo pedagógico, voltado para auxiliar os educandos em seus processos educacionais, sendo assim, uma valiosa possibilidade que auxilia na apropriação da leitura e da escrita, contribuindo com a alfabetização e o letramento dos aprendizes. Este produto pedagógico é um bingo fonológico voltado para a contextualização da convivência com o SAB, com o intuito de também ajudar esses alunos a perceberem e a reconhecerem o local no qual estão inseridos.

Vale destacar que, Huizinga (2000), em seu livro *Homo Ludens*, conceitua o jogo como uma base cultural que permite um desenvolvimento social, sendo uma atividade fundamental para o bom desempenho da formação e do desenvolvimento das culturas. O autor argumenta que o jogo atua não só nas atividades de lazer, em que estabelece regras em um determinado tempo e espaço, como também manifesta atribuições a cultura, a religião e a literatura.

Pois, ainda segundo (Huizinga, 2000, p. 36):

A cultura surge sob a forma de jogo, sendo que a tendência lúdica do homem está na base de muitas realizações na esfera da Filosofia, da Ciência, da Arte, especialmente da música e da poesia. Para eles, além dos jogos que são normalmente incorporados à cultura de um povo, a própria cultura se forma e se desenvolve impulsionada pelo espírito lúdico.

Assim, compreende-se que o jogo faz parte da cultura da humanidade desde as mais antigas civilizações, e que se perpetua até os dias atuais, sendo ele um dos pilares para a construção dessa cultura, atrelado a necessidade do espírito lúdico que acaba por estimular o homem em suas ações.

Partindo da historicidade do jogo, é importante salientar como Philippe Ariès (1981) traz a origem dos jogos, o autor, destaca que os jogos não possuíam uma distinção de faixa etária, ou seja, adultos e crianças participavam das mesmas práticas. Tudo isso foi modificado, somente no século XVIII, quando a infância passa a ser vista, e os jogos começam a ter o princípio de ser um entretenimento específico para as crianças, surgem assim os jogos infantis.

Ainda na perspectiva de Philippe Ariès (1981), pode-se observar a inserção destes jogos na esfera educacional, onde lhes eram atribuídas à condição de não somente proporcionar o entretenimento, mas também para auxiliar no ensino e no desenvolvimento de habilidades físicas e de valores. Reiterando, que isso, só acontecia com os príncipes e participantes da nobreza, pois naquela época, já existia desigualdade social e as pessoas pertencentes às classes mais pobres não tinham tanto acesso aos jogos e brinquedos.

À vista disso, é notório que a muitos séculos os jogos possuem uma relação conjunta com o processo educacional, a fim de contribuir e transformar a realidade, proporcionando assim, uma sociedade com maior discernimento para estimular o senso crítico, a socialização e a tomada de decisões.

Trazendo para o campo pedagógico, podemos ver que, o jogo tem uma enorme capacidade de influência, acarretando pontos positivos, como estimular o trabalho em equipe, tornar a aprendizagem mais prazerosa, desenvolver novas habilidades, entre outros. Essas

influências, contribuem para um bom crescimento e funcionamento dos quesitos educacionais e sociais, atribuídos às necessidades presenciadas dentro das salas de aula.

Os jogos são primordiais para a contribuição do desenvolvimento da consciência fonológica. A partir de jogos, brincadeiras, músicas, poemas e rimas, os sujeitos envolvidos no processo da alfabetização aprendem a identificar e manipular sons de palavras de um jeito mais natural e divertido. Esse feito não só ajuda na alfabetização, como também torna o processo de aprendizado mais envolvente e eficaz.

Ao falarmos sobre jogos, é imprescindível que também se leve em consideração a presença da ludicidade atrelada ao jogo. Na esfera pedagógica, essa junção proporciona aprendizagens específicas que contemplam a diversão e o conhecimento de forma mais prazerosa, a fim de ajudar as crianças dentro dos seus processos de desenvolvimento.

Desta forma, é perceptível a importância que essa relação apresenta nos processos educativos, e nas metodologias utilizadas para tal feito, como é o caso do Bingo Fonológico do Semiárido, demonstrando que a ludicidade deve estar presente de maneira assídua no cotidiano dos alunos, com a finalidade de proporcionar uma melhor aprendizagem, comprometida, em que as crianças sejam permitidas a explorar, construir e experimentar conhecimentos de forma mais expressiva.

Luckesi (2016, P. 3) conceitua ludicidade como:

Ludicidade, a meu ver, é um fenômeno interno do sujeito, que possui manifestações no exterior. Assim, ludicidade foi e está sendo entendida por mim a partir do lugar interno do sujeito.

Segundo Kishimoto (1996), a ludicidade abarca inúmeras percepções sociais e humanas, podendo ser observadas dentro do cotidiano infantil, em que a brincadeira se transforma em uma estratégia de comunicação, estimulando tanto a criatividade como a imaginação. Dessa forma, a criança consegue desenvolver de uma maneira melhor os aspectos cognitivos e sócio emocionais. No âmbito pedagógico, a ludicidade oferece às crianças a oportunidade de mergulhar tanto na fantasia, quanto na realidade, possibilitando o seu autoconhecimento e a compreensão dos outros.

O aspecto lúdico vai além do resultado da atividade, está presente na própria ação. Essa característica lúdica contribui para um desenvolvimento integral e uma percepção mais realista do mundo e de si próprio. Desta forma, é essencial que a ludicidade esteja presente em todo o ambiente educacional, trazendo relevância para todas as crianças presentes, especialmente para aquelas que estão em processo de alfabetização. Acreditamos que essa contribuição interativa

e contextualizada, de maneira espontânea, favorece a capacidade dos alunos de construírem sua alfabetização de forma mais agradável e lúdica.

A alfabetização é um dos momentos mais importantes de uma criança na sua vida escolar, pois é a partir dela, que a mesma iniciará as tarefas cotidianas da escola, como decifrar e interpretar textos, dentre outros elementos. Podendo ser entendida como um processo educacional pelo qual toda criança, vinculada a escolas, seja da rede pública ou privada, passa à chegar a marca dos seis anos. Esse processo, é caracterizado como o momento em que as crianças aprendem os fonemas (sons das letras) e grafemas (a escrita das letras), de modo a decodificar a junção dos grafemas e assim produzir os fonemas.

O jogo FonoLúdico do Semiárido busca exatamente proporcionar aos sujeitos que estão envolvidos nesse processo, vivenciar essa fase tão importante e significativa de modo mais prazeroso e envolvente, fazendo com que esses alunos consigam aprender o nosso código escrito sem tantas dificuldades. Por possuir figuras em suas cartelas, em que cada figura possui a separação silábica e a escrita conjunta de seu nome, esse jogo tem caráter alfabetizador, pois o mesmo estará mostrando como o uso da língua escrita pode estar envolvida em seu determinado contexto, nesse caso, o SAB.

Soares (2020), conceitua a alfabetização como o momento de aprendizagem, em que toda e qualquer criança desenvolve a habilidade de uso do código escrito, englobando de certa forma, uma mecânica de aquisição, tanto na leitura, quanto na escrita, compreendendo assim os processos que envolvem a linguagem.

Soares (2020, p.21) define alfabetização como:

Processo de apropriação da “tecnologia da escrita”, isto é, do conjunto de técnicas-procedimentos, habilidades necessárias para a prática da leitura e da escrita: domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas.

Assim, é relevante que haja uma discussão em como a apropriação da língua escrita pode ser influenciada pelo enredo cultural e social ao qual aquela determinada criança participa. Em algumas regiões, como é o caso do SAB, o uso da escrita ao englobar as referências locais, não só enriquece o aprendizado, mas também o torna mais significativo, deixando assim o aluno mais próximo da sua realidade. Acreditamos então, que a "tecnologia da escrita", cria não só uma sistematização de regras, mas também, um recurso que ajuda as crianças a terem acesso ao conhecimento, a valorizarem o seu ambiente e a terem uma nova nova visão do mundo.

Já o letramento, é um processo diferente da alfabetização, mas que está atrelado à mesma e consiste em estimular as crianças a elevarem os seus conhecimentos, utilizando-os de acordo com a capacidade de uso da escrita. As crianças podem adquirir o letramento tanto

através da alfabetização, bem como através das vivências sociais, favorecendo suas demandas e necessidades cotidianas. O letramento por sua vez estabelece e reforça os conhecimentos essenciais que estimulam uma experiência significativa, idealizando uma interpretação relevante para todas as vivências sociais.

Ainda em Soares (2020, p. 21) conceitua letramento como:

Capacidades de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita, o que implica habilidades várias, tais como: capacidade de ler ou escrever para atingir diferentes objetivos – para informar ou informa-se, para interagir com outros, para imergir no imaginário, no estético, para ampliar conhecimentos, para seduzir ou induzir, para divertir-se, para orientar-se, para dar apoio à memória etc.

A autora afirma que a alfabetização e o letramento possuem uma relação conjunta com a ludicidade, em que um complementa o outro, de forma a instigar a percepção da criança sobre seu mundo e valorizar seus conhecimentos prévios. Com isso, o processo de alfabetização, torna-se menos complexo e mais atrativo e motivador, ajudando a criança a ter suas próprias experiências de vida e a conhecer o seu entorno, de modo mais criativo, criando um novo cenário para o mesmo, a partir das suas experimentações.

Ao falarmos de alfabetização e letramento, é necessário que se aborde a consciência fonológica, sendo ela, um dos aspectos mais importantes no processo de desenvolvimento da alfabetização. É através dela, que o aprendiz tomará consciência de como se formam as palavras e suas determinadas pronúncias. Assim, podemos compreender que proporcionar aos alunos um jogo que envolva consciência fonológica contribui, excepcionalmente, para o processo de alfabetização.

Segundo Morais (2019), a consciência fonológica está entre as diversas dimensões metalinguísticas, oferecendo um papel fundamental para que uma criança se alfabetize. Para ele, a consciência fonológica é a competência de pensar sobre as partes sonoras das palavras que aprendemos e pronunciamos. Logo, é de grande relevância que a consciência fonológica deva ser inserida nas práticas pedagógicas diárias, seja ela em atividades, dinâmicas, jogos, músicas ou outros gêneros, pois a mesma, é um processo que permite um conhecimento abrangente e essencial, fazendo parte da fase inicial da alfabetização. Nesta fase, são distribuídas todas as práticas necessárias para que a criança conclua essa fase, obtendo bastante êxito. Fase essa denominada por Ferreiro e Teberosky (1999) de a Psicogênese da Língua Escrita.

Em nosso jogo, prezamos por instigar os alunos a observar as imagens em sua cartela do jogo Bingo FonoLúdico do Semiárido, reproduzam seus nomes e escutem seus sons. Assim,

as mesmas estarão tomando consciência sobre a forma como se falam as determinadas figuras, sobre o contexto no qual elas se referem e assim conseqüentemente conseguirão compreender de forma simultânea os fonemas ali envolvidos.

Para que o processo de alfabetização aconteça de forma concreta e significativa, é necessário que haja uma contextualização do lugar ao qual os indivíduos estão inseridos. Quando falamos em contextualização, estamos nos referindo a todos os aspectos, sejam eles sociais, culturais, ambientais, políticos, econômicos, entre outros de determinado território. Pois, as crianças precisam se sentir representadas e incluídas nas práticas educativas, sendo esse, um ponto importante no processo de alfabetização.

Ao figuras do jogo, são voltadas para o contexto do SAB, sendo elas de animais, plantas, objetos e construções, que ressaltam a cultura sertaneja e seus modos de sobrevivência, este jogo, propõe ressaltar como a Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido deve ser evidenciada dentro dos contextos educacionais que pertencem a este território.

De acordo com Reis e Carvalho (2013, p.1):

A Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido Brasileiro (ECCSAB) é uma proposta mobilizada e articulada como política pública de educação para as escolas do Semiárido brasileiro pela Rede de Educação do Semiárido Brasileiro (RESAB)... enquanto novas formas de pensar e agir sobre o contexto escolar e sua teia de relações comunitárias, regionais e territoriais nas quais os atores e sujeitos sociais estão territorializados.

Essa perspectiva, não só aborda, como vai além do currículo tradicional. Ela se adapta ao contexto dos sujeitos inseridos no SAB, em que promove uma conexão entre os conhecimentos escolares e aqueles vivenciados no cotidiano, exibindo assim as particularidades dessa região, que muita das vezes é estereotipada, impulsionando novas formas de pensar e agir, ampliando as relações e fornecendo uma educação dialógica entre o local e seus habitantes.

A educação contextualizada para a convivência com o Semiárido - ECSAB, é uma proposta educativa que permite aos sujeitos residentes deste Território, conhecer, conviver e desenvolver práticas que contribuam para crescimento a partir da territorialidade, proporcionando um novo olhar para as potencialidades do Semiárido Brasileiro e uma nova produção de vida. Unindo assim os saberes escolares junto aos saberes tradicionais, permitindo e provocando novas mudanças significativas para o cotidiano das pessoas.

Os princípios apresentados pela ECSAB, são de fundamental importância na elaboração de um melhor desenvolvimento sustentável e ambiental para a convivência com o SAB. A educação contextualizada conta com o ensino que foge dos padrões tradicionais, operando como um dispositivo pedagógico multidimensional, beneficiando toda a comunidade

envolvida, através das experiências e percepções do alunato sobre a realidade de vida dos sujeitos. A proposta visa evidenciar a realidade local no cotidiano escolar atrelada às práticas educativas que ocorrem dentro e fora do ambiente educacional.

Sendo assim, a contextualização é um fator importantíssimo para que os sujeitos possam se sentir pertencentes, fornecendo conhecimentos relevantes com aspectos demonstrados e vivenciados por todo o contexto do Semiárido Brasileiro permeando o chão da escola. Pois como afirma Martins (2006, p. 1) “a educação não pode se dar ao luxo de negar o chão que pisa”.

Assim, compreende-se que contextualizar o SAB, lugar em que neste caso, os alunos do experimento residem e estão inseridos dentro do processo de alfabetização, é o melhor meio para que esse processo possa ser considerado completo e transformador. Com isso, o sentimento de pertencimento, será estabelecido a partir do momento em que começam a vivenciar de forma lúdica e contextualizada os aspectos sociais, culturais, ambientais e políticos no cotidiano escolar, tanto em base teórica, quanto prática, possibilitando reflexões sobre a convivência com o Semiárido Brasileiro.

Para compreender a evolução teórica e as principais contribuições acerca da temática da pesquisa em questão, salientamos que não foi localizado nenhum estudo com o nosso tema na íntegra. Nesse sentido, afinamos o processo de busca da seguinte forma: Alfabetização e Letramento, Jogo e Ludicidade, Consciência Fonológica, Jogo e Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido. Como se pode verificar nos quadros do Estado da Arte a seguir. Fizemos uma detalhada pesquisa no site da CAPES no período entre 2020 a 2024, a fim de, analisar as literaturas existentes sobre os temas acima, tentando assim estabelecer uma fundamentação teórico-científica e metodológica na pesquisa em questão.

No quadro de número 1, trata-se de alfabetização e letramento, localizamos 3 estudos cujos resumos visam apresentar resultados de pesquisas realizadas em grupo, dialogando com ideias, conceitos e concepções de Magda Soares que também são abordadas em nossos estudos.

**QUADRO 01- ESTADO DA ARTE DA PESQUISA
ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

AUTOR(ES)	TÍTULO	ANO	RESUMO
Jucileide Moraes, Obdália Silva e Sidmar Oliveira.	Alfabetização e letramentos na perspectiva de Magda Soares.	2023	Tem como objetivo, apresentar resultados de pesquisas realizadas no âmbito do grupo GEPLET, em diálogo com as ideias, conceitos e concepções de Magda Soares, sobre alfabetização e letramento no contexto da formação docente e das práticas pedagógicas.
Marta Mendes, Cristiano Siqueira e Laura de Oliveira.	Alfabetização e letramento: uma prática para além dos muros da escola.	2023	Trata-se de uma pesquisa qualitativa analítica, que objetiva levar os leitores a refletirem sobre o tema que aborda a importância da alfabetização e letramento como aliados na prática de ensino.
Lais Marchesoni e Elsa Shimazakis.	Alfabetização e Letramento: explorando conceitos	2021	A obra possui a perspectiva de ser bibliográfica, abordando a alfabetização e o letramento a partir dos pressupostos da Psicologia Histórico-Cultural.

Fonte: BRITES, Livia e DOMINGOS, Evelyn; 2024

No entanto, as obras citadas no quadro 1 do estado da arte são predominantemente voltadas para a formação docente e práticas pedagógicas.

Quanto à investigação seguinte, de 2023, discute a pesquisa qualitativa analítica, cujo objetivo é levar os leitores a refletirem sobre a alfabetização e o letramento como algo aliado ao ensino. Já o último estudo visa explorar os conceitos da alfabetização e do letramento, através de uma abordagem bibliográfica, com o olhar da perspectiva histórico-cultural. Como se pode perceber, a alfabetização e o letramento aparecem fortemente nas pesquisas, mas possui um olhar que difere um pouco do nosso.

QUADRO 02- ESTADO DA ARTE DA PESQUISA JOGOS E CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA

AUTOR(ES)	TÍTULO	ANO	RESUMO
Clarice Lehen e Gabriela Freitas.	Para além da consciência fonológica: oralidade e o ensino da língua escrita nos anos iniciais do EF.	2022	Aborda como tratar da consciência fonológica em sala de aula, de forma integrada aos demais níveis de linguagem e aprendizagem, para se chegar a efetiva apropriação do sistema de escrita e de compreensão leitora nos anos iniciais do Ensino Fundamental.
Monique Bandeira e Otilia Dantas.	O uso de jogos didáticos em situações de aprendizagem: análise fonológica com estudantes do terceiro ano do ensino fundamental	2021	Trata-se de uma pesquisa qualitativa, que utilizou jogos didáticos para avaliar os níveis e habilidades de consciência fonológica de quatro estudantes do Terceiro ano do Ensino Fundamental- Anos Iniciais em uma escola pública que fica localizada no Distrito Federal.
Daniela Ramos e Luciana Prado.	Os Jogos Digitais para o Desenvolvimento da Consciência Fonológica na Alfabetização: uma revisão sistemática de literatura	2020	O artigo é uma pesquisa de cunho informativa, que buscou mapear artigos que discutem sobre jogos digitais e a consciência fonológica na alfabetização, contando com uma abrangente revisão sistemática e de literatura.
Daniela Ramos e Luciana Prado.	O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização: intervenções no contexto escolar.	2020	É uma pesquisa quase-experimental, com abordagem qualitativa e quantitativa, onde seu objetivo é de avaliar as contribuições do uso de jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica junto a crianças com dificuldades no processo de alfabetização na escola.

Fonte: BRITES, Livia e DOMINGOS, Evelyn; 2024

Já a primeira obra do quadro 2, aborda como o processo da consciência fonológica se constitui juntamente com a alfabetização, se mostrando não somente como uma maneira mecânica de aprender, mas sim como utilizar esse mecanismo linguístico de ensino dentro das salas de aula, para que desta maneira os educandos possam se apropriar do sistema de escrita alfabética e de compreensão leitora. Essa concepção trazida pela obra, se parece muito com a visão que estamos propondo em nosso jogo, pois acreditamos que a consciência fonológica é um importante recurso que contribui generosamente com o processo de alfabetização.

A obra de 2021 é uma pesquisa qualitativa, que fez o uso de jogos didáticos para avaliar os níveis e as habilidades de consciência fonológica de 4 alunos do terceiro ano do ensino fundamental I de uma escola pública. Concluindo assim, nesta pesquisa, que a consciência fonológica possui uma gigantesca importância na função metalinguística. Fazendo correspondência com a nossa pesquisa, observamos que as autoras da obra, também utilizaram teóricos como Moraes e Soares, que discutem a fundo todo esse processo para a aquisição e compreensão do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) juntamente com a consciência fonológica.

Na terceira pesquisa, que trata de uma revisão sistemática de literatura, houve a

esquemática de alguns artigos que mostram como os jogos digitais podem contribuir para o desenvolvimento da consciência fonológica dentro da alfabetização. Nessa obra, o resultado mostrou que é evidente que os jogos digitais contribuem com a alfabetização, sobretudo, quando faz-se a utilização de jogos que remetem ao método fônico, proporcionando assim, intencionalmente, a obtenção da consciência fonológica. Essa obra nos ajuda a evidenciar, como a discussão entre a contribuição de jogos que desenvolvem a consciência fonológica juntamente a alfabetização é necessária.

O último estudo é uma pesquisa quase-experimental, que avaliou, como o uso de jogos digitais que possuem enfoque na consciência fonológica, podem ajudar crianças com dificuldades referentes ao processo de alfabetização dentro da escola. A pesquisa contou com 14 crianças estudantes do 3º e 4º ano do Ensino Fundamental I, de duas escolas distintas. As informações coletadas, apontaram que o uso de jogos digitais podem oferecer uma vasta e significativa experiência para a alfabetização de alunos dentro da esfera escolar.

QUADRO 03- ESTADO DA ARTE DA PESQUISA JOGOS E LUDICIDADE

AUTOR(ES)	TÍTULO	ANO	RESUMO
Arthur Silva, Diana Rodrigues e Geová Guimarães.	Jogos e ludicidade no ensino de Português: uma análise da experiência do Pibid- Letras	2024	O presente trabalho, detalha a experiência de bolsistas do Pibid do curso de Letras com relação aos jogos e a ludicidade dentro do ensino de Português, contando com análises teóricas e de dados.
Tânia Cruz e Vera Santana.	Percepções Sobre a Ludicidade: jogos e brincadeiras	2021	A obra em questão foi desenvolvida a partir de pesquisas bibliográficas e observações, com o intuito de mostrar a importância da brincadeira, os tipos de jogos e como a brincadeira é um dos fatores primordiais para a ludicidade.
Evaney Souza e Rodrigo Ferrete.	O jogo imagem e interação na sala de aula: uma perspectiva histórico-cultural.	2020	Discute a importância do jogo como prática educativa, tendo seu desenvolvimento baseado na teoria histórico-cultural de Vygotsky e tem como objetivo principal promover, de forma interativa e cooperativa a construção de discurso intertextual a partir de cartas imagéticas.

Fonte: BRITES, Livia e DOMINGOS, Evelyn; 2024

O primeiro estudo, investigou o uso de jogos juntamente com a ludicidade dentro do ensino de português, através de experiências de bolsistas do programa Pibid do curso de Letras. Neste artigo, foram- se utilizados diferentes jogos, com diferentes regras que culminaram em um resultado positivo, onde se foi notado que os jogos criam um ambiente mais harmônico, que

propicia às crianças um momento de espontaneidade atrelado a uma educação melhor e de mais qualidade. Observamos que a obra em questão também utilizou o teórico Huizinga para fundamentar a questão do jogo.

A obra de 2021 discute algumas percepções acerca da ludicidade, mostrando como os jogos e as brincadeiras são fatores importantíssimos que compõem a mesma, demonstrando como esses instrumentos estão presentes na vida e nas expressões de todos, independentemente de cultura, classe social ou qualquer outro aspecto. Para fomentar esta pesquisa foram utilizados os teóricos Huizinga e Kishimoto que também estão presentes em nosso trabalho, onde discutem a relação entre jogo e ludicidade.

O último estudo discute como o jogo pode ser uma prática educativa importante dentro do ensino médio integrado. O jogo descrito nesta pesquisa foi desenvolvido a partir da teoria histórico-cultural de Vygotsky, onde o pesquisador buscou promover uma interação entre textos e imagens, através das cartas imagéticas. Mesmo se tratando de um segmento diferente do tratado em nosso memorial, é importante ressaltar como em divergentes segmentos o jogo pode ser utilizado como uma ferramenta que proporciona uma interação melhor entre estudantes e o ensino escolar.

QUADRO 04- ESTADO DA ARTE DA PESQUISA EDUCAÇÃO CONTEXTUALIZADA PARA A CONVIVÊNCIA COM O SEMIÁRIDO

AUTOR(ES)	TÍTULO	ANO	RESUMO
Raylane Souza, Bárbara Cavalcanti e Edmerson Reis.	Entre nós e linhas: tecituras curriculares sob uma abordagem contextualizada e decolonial.	2022	Procura contribuir com o debate acerca do processo de construção do currículo, suas narrativas e as representações que ele carrega, apresentando as possibilidades de repensá-lo na busca de ações pedagógicas que incluam os sujeitos.
Ebbe Lima, Patrícia Barbosa e Geam Gomes.	Imaginário Social e Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido Brasileiro (ECSAB): mapeamento e reflexão em torno de uma confluência teórica.	2021	Apresenta o imaginário social como princípio gerador para discussões em torno da ECSAB, adotando a questão problema, “como os estudos sobre o imaginário social, podem contribuir para o pensamento em torno de uma Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido Brasileiro?”
Mariana Bezerra, Glaucia Nascimento, Nélia Silva, Regina Lima e Elaine Ribeiro.	Jogo de Tabuleiro Flora da Caatinga: conhecer para conservar	2020	A presente obra, trata-se de um jogo de tabuleiro, que conta com uma abordagem contextualizada sobre as plantas da Caatinga, com o intuito de promover reflexões e conhecimentos sobre esse bioma.

Fonte: BRITES, Livia e DOMINGOS, Evelyn; 2024

A primeira obra é um trabalho que consiste em auxiliar as discussões da construção do currículo, levando em consideração as suas narrativas e representações, mostrando como

repensar o mesmo, através de ações pedagógicas que englobam os sujeitos baseados sempre na contextualização. Este artigo, se aproxima muito de nosso jogo, pois ao definirmos o que iríamos abordar, pensamos principalmente em contextualizar o local ao qual os alunos vivem, neste caso, o Semiárido Brasileiro. E em nossas pesquisas, notamos que existem pouquíssimos materiais/jogos que ilustram o lugar desses sujeitos. Mostrando assim, que é de fato necessário repensarmos as práticas pedagógicas curriculares que envolvem o SAB.

O segundo estudo, explora o conceito de imaginário social, como tema gerador para uma série de debates entre a relação da Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido (ECSAB). Conforme o nome já diz, estabelece uma conexão entre Educação e Contexto, a fim de conferir significados aos conhecimentos que são postergados na escola. Os resultados mostram que toda essa discussão, reflete intrinsecamente de maneira assídua na formação docente, e também como uma categoria a ser intervenida e repensada dentro da esfera pedagógica.

Trazendo para a nossa pesquisa, é inegável como o jogo pode auxiliar os educadores(as) do SAB em suas práticas pedagógicas no que se refere a tornar a educação de seus alunos mais contextualizada, pois nosso jogo possui figuras relacionadas a fauna e a flora, objetos, construções e ações do Semiárido Brasileiro que estão presentes no dia a dia desses sujeitos e que devem ser ressaltadas dentro do ambiente escolar.

Já o terceiro estudo, trata-se de um jogo didático contextualizado para a convivência com o SAB, que busca ampliar o conhecimento dos alunos acerca da flora da caatinga e promover reflexões acerca desse bioma e de sua conservação. Mesmo sendo um jogo de tabuleiro, tem uma abordagem muito parecida com a nossa, pois busca de certa forma contextualizar e dar ênfase no Semiárido Brasileiro, que infelizmente ainda é um lugar muito estereotipado e marginalizado pelas elites.

2.2 BINGO FONOLÓGICO: UM CAMINHO LÚDICO PARA A ALFABETIZAÇÃO CONTEXTUALIZADA

O jogo foi elaborado a partir dos aspectos por nós observados, sendo eles a escassez da utilização de jogos nas classes de alfabetização e a metodologia tradicional de alguns professores, causando uma tardia aprendizagem dos alunos. Toda essa problemática foi observada durante nossas vivências pessoais, universitárias e pedagógicas dentro do contexto educacional. Por se tratar de uma pesquisa qualitativa, foi de suma importância compreender as relações sociais, culturais, econômicas e políticas que envolvem essa temática, destacando

assim, falta de formação adequada por parte dos professores e da gestão, situação periférica, marginalização dos alunos e abordagem não contextualizada do lugar onde vivem, o Semiárido.

O jogo construído, buscou contextualizar a natureza presente no Semiárido Brasileiro, com o intuito principal de ressignificar a visão estereotipada que muitos alunos e professores possuem desse Território. Por ser o lugar em que os mesmos residem, foi muito importante fazer uma análise detalhada, a partir de estudos, leituras e discussões perpassando por esse cenário que carrega importantes fatos históricos, ambientais e culturais, evidenciando assim, a riqueza ambiental presente no Semiárido. Muitas vezes, essas relações sociais, são motivos de preconceito, pela forma como os seus habitantes viviam e vivem atualmente, e as suas manifestações culturais como crenças, valores, comportamento e seus produtos artísticos que definem esse povo guerreiro e resiliente.

O Bingo FonoLúdico do Semiárido foi pensado, a partir, da música “Sobradinho”, de Sá e Guarabyra, que contextualiza um pouco sobre a barragem construída em Sobradinho, cidade que faz parte do Território Semiárido Brasileiro - SAB. A história da construção e seus desdobramentos fazem parte da territorialidade do Sertão do São Francisco em que a cidade de Juazeiro/BA e faz parte da memória, um marco presente na vida das pessoas desse território, conforme destaca a letra da música a seguir:

LETRA DA MÚSICA:

SOBRADINHO (SÁ & GUARABYRA)

O homem chega e já desfaz a natureza

Tira gente, põe represa, diz que tudo vai mudar

O São Francisco, lá pra cima da Bahia

Diz que dia, menos dia, vai subir bem devagar

E passo a passo vai cumprindo a profecia

Do beato que dizia que o sertão ia alagar

O sertão vai virar mar, dá no coração

O medo que algum dia o mar também vire sertão

Vai virar mar, dá no coração

O medo que algum dia o mar também vire sertão

Adeus, Remanso, Casa Nova, Sento-Sé
Adeus, Pilão Arcado, vem o rio te engolir
Debaixo d'água, lá se vai a vida inteira
Por cima da cachoeira, o gaiola vai subir
Vai ter barragem no salto do Sobradinho
E o povo vai-se embora com medo de se afogar

O sertão vai virar mar, dá no coração
O medo que algum dia o mar também vire sertão
Vai virar mar, dá no coração
O medo que algum dia o mar também vire sertão

Adeus, Remanso, Casa Nova, Sento-Sé
Adeus, Pilão Arcado, vem o rio te engolir
Debaixo d'água, lá se vai a vida inteira
Por cima da cachoeira, o gaiola vai subir
Vai ter barragem no salto do Sobradinho
E o povo vai-se embora com medo de se afogar

O sertão vai virar mar, dá no coração
O medo que algum dia o mar também vire sertão
Vai virar mar, dá no coração
O medo que algum dia o mar também vire sertão

Remanso, Casa Nova, Sento-Sé
Pilão Arcado, Sobradinho

Adeus, adeus

Remanso, Casa Nova, Sento-Sé

Pilão Arcado

Adeus, adeus

Remanso, Casa Nova, Sento-Sé

Pilão Arcado

Adeus, adeus

Remanso, Casa Nova, Sento-Sé

Pilão Arcado

Adeus (adeus), adeus

Remanso, Casa Nova, Sento-Sé

Pilão Arcado

Adeus, adeus

Além da contextualização, o jogo foi pensado, também, em desenvolver a consciência fonológica dos alunos, como citado anteriormente no corpo do trabalho, esta, é uma das competências básicas proposta pela Base Nacional Comum Curricular - BNCC e um dos pontos cruciais para a alfabetização, incluindo neste caso, a contextualização da historicidade através do jogo (Brasil, 2024).

O jogo FonoLúdico do Semiárido trata-se de um bingo contextualizado. Nele estão presentes cerca de doze palavras que foram retiradas da letra da música, e através delas, realizamos algumas pesquisas em busca de figuras contendo objetos, animais, plantas e outras figuras do contexto do Semiárido Brasileiro, bem como do cotidiano das crianças. As figuras escolhidas para compor o bingo, foram estrategicamente selecionadas para rimar com as palavras escolhidas da letra da música, com isso, o jogo assume o caráter de ser um bingo fonológico, com imagens e palavras que estimulam e ajudam no processo de alfabetização.

Vale ressaltar que, este produto pedagógico é indicado para crianças de 6 a 8 anos ou que ainda estejam no processo de alfabetização, pois seu intuito maior é contribuir para o aprendizado de crianças que estejam nessa fase, de forma lúdica e diversificada, auxiliando no aprimoramento da consciência fonológica, que é uma das ferramentas importantes dentro da alfabetização.

Para dar início ao jogo, é necessário que os alunos escutem e cantem a música “Sobradinho” de Sá e Guarabyra, também entregar aos alunos uma cópia impressa da letra da música. Para dar um maior engajamento a aplicação do jogo, o professor ou aplicador pode contextualizar a música com o local em que ambos residem.

Logo após, o educador (a) deverá auxiliar os alunos a formarem duplas, em que se coloque um aluno mais à frente do conhecimento junto a um que ainda possua mais dificuldade, pois, de acordo com Vygotsky (1984) e sua teoria do desenvolvimento, existem três zonas que contemplam o desenvolvimento. A primeira é a zona real, que se configura naquelas tarefas em que a criança já consegue realizar sozinha. Já a segunda, denominada como zona potencial, é quando o indivíduo pode realizar algo com o auxílio de outra pessoa que possui mais experiência. E por último, a zona proximal que é aquilo que ainda está em amadurecimento interno da criança.

Partindo desse princípio, o bingo faz a utilização da zona potencial, pois foi elaborado estrategicamente para que as crianças se ajudem entre si em busca da efetivação da temática. Ajudando assim na compreensão e no amadurecimento daquele determinado assunto, que neste caso, é a alfabetização. Contudo, nosso jogo pretende propiciar a esses alunos, novas experiências conjuntas, que ajude a criar e fortalecer um elo importante entre eles, sendo favorável para sua convivência e o seu aprendizado.

Após formarem as duplas, é aconselhável que o educador(a) deixe os alunos à vontade para que os mesmos escolham sua cartela, tendo como intenção principal, proporcionar um momento de decisão, em que, em consenso seja primordial no que se diz respeito a escolha da cartela. Para assim, os alunos desenvolverem a sua autonomia, adjunto as decisões em grupo.

Em sua mesa, o educador terá 12 fichas embaralhadas com as palavras retiradas da música. Para tornar o bingo mais dinâmico, ele pode pedir para que algum aluno (a) pegue uma palavra por vez, modificando os alunos a cada rodada. Ao aluno pegar a ficha, deve entregar ao professor (a) e o mesmo (a) irá fazer a leitura da palavra, nesse momento, os alunos devem estar com a escuta atenta para ouvir a palavra lida e procurar em sua cartela, se há alguma figura, cujo nome rima com a palavra dita pelo educador (a), caso possua, o aluno deve marcar a figura.

Importante também ressaltar que as cartelas (parte integrante do produto pedagógico) possuem figuras distintas, relacionadas ao contexto do SAB. Em uma mesma cartela pode haver duas ou até mais figuras que rimam com uma única palavra dita pelo professor/aplicador, por fim, ganha o bingo quem terminar de marcar todas as figuras primeiro.

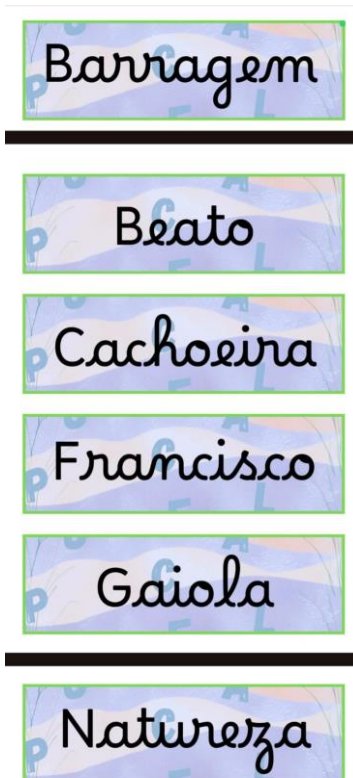
O bingo possui quinze cartelas, com nove figuras cada, que foram baseadas na fauna, flora e em objetos, construções e ações que estão presentes no SAB. Para a construção do produto, foi necessário a contratação de um designer gráfico para desenvolver as figuras ilustrativas, que tiveram como inspiração algumas imagens coletadas e pesquisadas por nós na internet. Para a elaboração do produto final, incluindo seu manual e as cartelas, utilizamos o aplicativo Canva, onde desenvolvemos todos os materiais que compõem o jogo.

Nas cartelas, as figuras encontradas são: represa, angico, cutia, cacto, artesanato, feijão, cacimbão, azulão, corrução, algodão, navegar, louva-a-deus, macaxeira, palma-forrageira, caranguejeira, quixabeira, faveleira, catingueira, aroeira, tatu-bola, estiagem, ninho e bacia. As palavras que serão utilizadas pelo professor ou pelo aplicador do jogo, foram retiradas da música que constam nas páginas 24-26, exatamente com o intuito de rimar com as figuras contidas nas cartelas. Sendo as palavras: natureza, Francisco, Bahia, beato, sertão, afogar, adeus, cachoeira, gaiola, barragem, Sobradinho e profecia. Como mostram algumas cartelas e fichas abaixo:





Fonte: Domingos e Brites (2024)



Fonte: Domingos e Brites (2024)

As cartelas do bingo juntamente com as palavras da música que compõem o Jogo Bingo Fonolúdico do Semiárido, estão disponíveis em um link/QR CODE no apêndice desse trabalho, para que assim os educadores, pais ou qualquer pessoa interessada no jogo, possa baixar o material de apoio, imprimir e conseguir usufruir com mais facilidade deste produto pedagógico.

2.3 LETRAMENTO E CONTEXTO: O USO DO BINGO FONOLÓGICO NA EDUCAÇÃO

O protótipo do jogo Bingo FonoLúdico do Semiárido, foi aprofundado no projeto do Núcleo de Aprofundamento em Ed. Infantil¹ em 2023 que é uma disciplina obrigatória do curso de pedagogia, em que os alunos deste curso, tenham experiências extensionistas a cada período de sua formação. Para isso, foi pensado ações e propostas que visassem auxiliar os alunos que estavam em fase de alfabetização com práticas lúdicas, contextualizadas e divertidas para se aprender os fonemas e grafemas, tendo como objetivo principal contribuir com o processo de alfabetização desses alunos.

Acreditamos que somente criar o jogo, sem ter uma experimentação real dele em sala de aula, não seria um bom caminho a ser seguido. Por isso, optamos por aplicar o jogo em uma escola do setor público, conhecida como Escola Municipal Professora Maria Franca Pires, situada na R. Alan Carino, 176-224 - João XXIII, Juazeiro - BA, 48900-310. O jogo foi aplicado em uma sala de 1º ano do Ensino Fundamental - Anos Iniciais, que está no processo de alfabetização. Escolhemos esta escola para ser o lócus de nossa pesquisa, pois já tínhamos tido outras experiências na mesma, e acreditamos que poderíamos contribuir de forma considerável, para um melhor desenvolvimento dos alunos.

Dividimos a aplicação do jogo em dois dias. O primeiro dia foi um momento para conhecermos os alunos e a professora, e também para averiguarmos os conhecimentos prévios que os alunos possuíam acerca do SAB, que é o lugar ao qual eles estão inseridos. Previamente, fomos muito bem recebidas por todos, que nos trataram com muito carinho e dedicação.

Neste primeiro dia, começamos inicialmente nos apresentando para todos. Depois, fizemos uma roda de conversa no chão com os alunos, e iniciamos a roda, com a leitura do livro “Tatu-Balão” da autora Sônia Barros, que conta a história de um tatu-bola, animal que pertence a fauna do Semiárido Brasileiro e que está muito presente no bioma Caatinga. Na história, o tatu-bola não queria mais deslizar pelo chão, e sim queria ser um balão para voar livremente.

¹O Núcleo de Aprofundamento em Ed. Infantil é uma disciplina extracurricular obrigatória, que agrega diferentes experiências pedagógicas aos discentes de pedagogia, onde são desenvolvidos projetos de extensão voltados para as demandas em espaços escolares ou não escolares para esse determinado público.

O mais interessante é que toda a história é contada em forma de poema, onde em todas as estrofes existem rimas com os sons finais das palavras, com isso, obtivemos ainda mais um auxílio, para reforçar com os alunos a questão da consciência fonológica, que a princípio os mesmos já tinham uma pequena noção do que era. Exatamente por isso, escolhemos esse livro, pois ele ajuda a frisar ainda mais, a ideia principal do nosso jogo, que é contribuir com a alfabetização utilizando a consciência fonológica, mas também promovendo uma atividade ligada a Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido.

Após a leitura, fizemos algumas indagações sobre o livro e sobre o seu personagem principal, como: Vocês já viram esse animal? Vocês conhecem? Quem conhece, onde viu ele? As respostas foram muito satisfatórias. Pois, a maioria já possuía um conhecimento prévio do animal em questão, e sempre falavam que tinham o avistado “no sertão”, o sertão para eles, seria a região que se predomina a fauna da Caatinga, que faz parte do nosso território, o SAB.

Em seguida, mostramos outras imagens que fazem parte do nosso território, como a imagem do carcará, da barragem, do umbu, do vaqueiro, entre outras. Sempre que mostrávamos uma imagem, alguns já sabiam nos dizer o que era, outros falavam que já tinham visto, porém não sabiam o nome. Com isso, nós explicávamos um pouco mais sobre a determinada imagem e depois passávamos a imagem de mão em mão, até que todos pudessem visualizar melhor, para assim podermos passar para a seguinte. Foi um momento enriquecedor e muito gostoso, de ouvir os alunos. Levamos em torno de uma hora e meia para realizar todo esse processo, que acreditamos ser de suma importância para uma melhor efetivação do nosso jogo.

No segundo dia, iniciamos fazendo uma breve entrevista de cunho estruturada com a professora da turma, relacionadas a utilização dos jogos contextualizados dentro da sua sala de aula e nas suas atividades curriculares. Os alunos estavam tendo aula de Robótica, por isso, achamos melhor, fazer a entrevista antes com a professora, porém deixamos a última para ser feita após a aplicação do jogo.

Nesta entrevista, primeiro perguntamos à professora se na opinião dela, os jogos educativos ajudam na motivação e desempenho dos alunos e se ela poderia fazer um comentário a esse respeito. Ela nos relatou que é muito importante a utilização de jogos educativos, pois dessa maneira os alunos possuem um maior interesse nas aulas.

Depois, perguntamos se ela fazia o uso desses tipos de jogos ou de estratégias lúdicas que promovessem a interação entre os alunos e que contemplasse a alfabetização e o letramento? Caso a resposta fosse afirmativa, se ela poderia nos dizer um pouco mais sobre isso. A professora nos relatou que utiliza sim de diversas ferramentas com a finalidade da alfabetização

e do letramento, mas que também as usa com todas as outras áreas do conhecimento, como é o caso da máquina da soma, que a mesma realiza com os alunos nas aulas de matemática.

A terceira pergunta, era se ela conseguia perceber alguma mudança no comportamento e no aprendizado dos alunos, quando ela realizava alguma atividade lúdica e sim, quais seriam elas. Ela nos respondeu que sim, que evidentemente os alunos ficavam mais alegres, mais dispostos e que se mostravam mais atentos a realizar as atividades por ela proposta.

A quarta pergunta foi mais relacionada a experiência que a mesma tinha em sala de aula. Perguntamos se ela acreditava que os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades importantes para os alunos que estão no processo de alfabetização, como por exemplo, a consciência fonológica? E se sim, como? A docente afirmou que considera de extrema importância trabalhar o conceito de consciência fonológica, como por exemplo, utilizando caixas com imagens, para que as crianças possam observar a imagem e ouvir a sua fonética, inclusive ela nos parabenizou por termos feito isso no primeiro dia, com as imagens relacionadas ao Semiárido Brasileiro.

Depois a perguntamos como ela percebia a importância de contextualizar os jogos e atividades lúdicas com a realidade das crianças do SAB e pedimos para que a mesma falasse um pouco mais sobre isso. Para ela, existe uma grande necessidade de se contextualizar os jogos, não somente com o Semiárido Brasileiro, mas também com toda a realidade social e cultural vivenciada pelos alunos, e pelos professores, para que haja uma maior e melhor compreensão do lugar em que eles se encontram.

Assim que terminamos a entrevista, agradecemos a professora pela disponibilidade e atenção em responder às nossas perguntas e logo em seguida a aula de Robótica também acabou e nos deslocamos para a sala de aula, para enfim aplicarmos de fato o Bingo FonoLúdico do Semiárido.

Começamos a aplicação retornando a estrofe inicial do livro lido no dia anterior, com a intenção de lembrar aos alunos o que são as rimas. Observamos que a maioria recordava-se ainda sobre a composição das rimas nos sons finais das palavras.

Tivemos um pouco de dificuldade, no que se refere às letras que compõem as cartelas, pois as mesmas são em formato cursivo, e os alunos ainda estão no processo de transição da letra bastão, para a letra cursiva. Alguns já sabiam reconhecer as letras e por isso a professora da turma nos auxiliou na formação das duplas, sempre colocando um aluno que se encontra em um nível mais avançado, com outro que ainda está se apropriando do sistema de escrita.

Entregamos a letra da música impressa, para cada dupla e colocamos também para que os alunos pudessem ouvir e ter a percepção das rimas que compõe a mesma, e inclusive um dos alunos, que é autista nos pediu para que repetíssemos a música, pois havia gostado muito.

Após os alunos escutarem a música, explicamos todas as regras que constam acima, na descrição do produto, e entregamos as cartelas para que cada dupla pudesse escolher a sua. Os alunos optaram por marcar o bingo com caneta hidrocor, alguns não possuíam, e foi necessário o compartilhamento do material.

Começamos o jogo, pedindo para que um aluno por vez, viesse pegar a ficha da palavra que estava sob a mesa e sempre exibíamos a ficha para a turma, a fim de que eles lessem a palavra. Assim que a palavra era lida, escrevíamos no quadro a sílaba final em letra cursiva para que eles pudessem identificar na cartela, pois como já dito anteriormente, eles ainda não dominam totalmente a escrita cursiva. Alguns, só de olhar as imagens, já sabiam do que se tratava e faziam a associação do som final da imagem com a palavra dita por nós.

Deste modo, observamos que os alunos possuíam um sentimento de pertencimento com as imagens do bingo, pois sempre tinha um ou outro que falava, que o item de determinada figura, já tinha sido vista em roças e sítios de familiares, como por exemplo a do cacimbão, que é um tipo muito comum de armazenamento de água aqui do Semiárido Brasileiro, ou a do cacto, que eles acabaram por descobrir que existem vários tipos de diferentes formas e tamanhos.

Acerca da criação do sentimento de pertencimento, Carvalho (2011, p.) diz que:

A Educação Contextualizada abre percursos para a necessária valorização da identidade territorial sertaneja e contribui para a elaboração de outra/nova percepção e relação com o Semiárido, aprendendo-o como um território simbólico-cultural, complexo e multidimensional.

O sentimento de pertencimento é potencializado através da inserção da ECSAB na escola, por meio dela, os sujeitos reconhecem sua territorialidade e estabelece um sentimento de pertencimento e de identidade entre os sertanejos. Assim ocorre o redescobrimento da territorialidade por meio das ações cotidianas e dos saberes locais e tradicionais que esse povo carrega. Com isso, buscamos em nosso jogo, despertar exatamente esse sentimento de pertencimento nos alunos, o que de fato ocorreu.

Ao terminarmos a aplicação do jogo, tivemos um bate-papo com as crianças, para sabermos o que elas acharam do nosso jogo e obtivemos um feedback muito positivo, pois segundo eles, foi uma das melhores aulas que eles tiveram e pediram inclusive que voltássemos lá novamente para eles jogarem de novo.

Por fim, fizemos a leitura da última pergunta do questionário para a professora que era “Em sua opinião, como você caracterizaria o nosso jogo? Acredita que tenha algo que possa ser melhorado dentro dele? Se sim, o que seria?”. Ao nos responder, a mesma também esbanjou do mesmo sentimento dos alunos e nos parabenizou pelo trabalho por nós desenvolvido, falando que foi de extrema importância essa aplicação para a sua turma, que gostou da nossa didática e que ao seu ver, o jogo estava muito bem feito e que não mudaria nada, o deixaria exatamente como está.

Diante o exposto, concluímos que esta experiência foi de fato muito proveitosa e gratificante. Saber que, um produto criado por nós estudantes de pedagogia, contribuiu direto ou indiretamente para o aprendizado individual e coletivo dos alunos é uma grande conquista no nosso âmbito profissional e pessoal, que levaremos conosco por toda a nossa caminhada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em nossas pesquisas para a construção deste produto pedagógico, analisamos teóricos importantíssimos que discutem os temas abordados neste memorial, e indo um pouco mais a fundo observamos que mesmo se tratando de temáticas tão abrangentes, nos últimos tempos foram realizadas poucos estudos que discutam a conexão intrínseca entre os temas que foram aqui propostos. Em nossa formação, fomentamos que discutir essas temáticas no campo acadêmico é de suma importância para que possamos proporcionar uma educação mais equitativa e contextualizada.

Acreditamos que esse produto pedagógico, irá nos auxiliar não só na construção de ações pedagógicas que enfatizem e priorizem a utilização de jogos lúdicos nas dinâmicas e também nas atividades atribuídas em sala aula, que serão por nós ministradas em um futuro próximo, mas também, em um melhor desempenho e índice de qualidade de ensino dos nossos alunos.

De acordo com nossa pesquisa, acreditamos que a utilização de jogos contextualizados no processo de alfabetização torna a aprendizagem dos sujeitos muito mais divertida, atraente e faz com que os alunos tenham um melhor desempenho não só nas propostas educacionais mas em todas as outras esferas que compõem as suas vivências.

Pensando nisso, é necessário que ferramentas como os jogos estejam presentes no cotidiano escolar e na aprendizagem das crianças, fazendo com que as mesmas tenham mais prazer e independência ao realizar as suas atividades, para tornar assim o ensino mais atrativo, e para que não só os alunos, como também os professores, possam perceber que a aprendizagem através de propostas lúdicas, que é o caso dos jogos, tornam-se muito mais eficazes e benéficas, pois propiciam a todos um ambiente mais prazeroso e reflexivo.

Criamos este produto com a intenção de conscientizar e auxiliar outros pedagogos, para que assim realizem e insiram a ludicidade juntamente com os jogos nas suas práticas de ensino no cotidiano e em todos os ambientes educativos aos quais os mesmos estão inseridos. Contribuindo assim, para que a sociedade tenha uma melhora na educação, que promova o desenvolvimento integral das crianças e que incentive a inovação pedagógica.

A partir da aplicação do jogo Bingo FonoLúdico do Semiárido no *locus* de nossa pesquisa, foi possível perceber que os jogos contextualizados podem beneficiar e contribuir com o ambiente de ensino. Observamos que os alunos demonstraram uma grande euforia ao vivenciarem a experiência do bingo e que a todo momento a imaginação, o diálogo e a participação deles estavam aparentes, enfatizando assim como os jogos contribuem para que as crianças transformem o meio ao qual estão inseridas, não só reconhecendo a realidade, mas

também indo muito além disso em busca de criar os seus próprios conhecimentos e entender o mundo.

Assim, concluímos que fazer o uso de jogos dentro dos ambientes educacionais pode ser uma das melhores estratégias para transformar o ensino tradicional e monótono em diferente e mais atrativo, possibilitando que as crianças aprendam e se divirtam ao mesmo tempo, elevando os seus níveis não só de conhecimento mas também de percepção dos aspectos ao redor de si e do mundo. Essa é a abordagem que buscamos realizar ao propor a construção do nosso produto pedagógico.

Em suma, este projeto de TCC visou oferecer a oportunidade de um melhor aperfeiçoamento de práticas de ensino para os sujeitos que estão inseridos nos ambientes acadêmicos e escolares e é uma iniciativa que busca uma melhor qualidade de educação, favorecendo de certo modo todos os agentes que estão envolvidos na sociedade, cooperando assim para um futuro mais auspicioso.

REFERÊNCIAS

- ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2ª ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.
- BARROS, Sônia. **Tatu-Balão**. São Paulo: Paulinas, 2012.
- BANDEIRA, M. V. A. ; DANTAS, O. M. A. N. O uso de jogos didáticos em situações de aprendizagem: análise fonológica com estudantes do terceiro ano do ensino fundamental. **Linguagens, Educação e Sociedade**, [S. l.], n. 47, p. 130–156, 2021. DOI: 10.26694/les.v0i47.11726. Disponível em: <https://periodicos.ufpi.br/index.php/lingedusoc/article/view/1030>. Acesso em: 05 dez. 2024.
- BEZERRA, M. N; NASCIMENTO, G. S. G do; SILVA, N. R da; LIMA, R. L. F. de A; RIBEIRO, E. M dos S. Jogo de tabuleiro Flora da Caatinga: conhecer para conservar. **Revista Brasileira de Educação Ambiental**, São Paulo, v. 15, n. 6, p. 52-78, 2020. Disponível em: <<https://doi.org/10.34024/revbea.2020.v15.11454>>. Acesso em: 08 dez. 2024.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017. Disponível em: <<http://basenacionalcomum.mec.gov.br>>. Acesso em: 10 set. 2024.
- CARVALHO, Luzineide Dourado. **Um sentido de pertencimento ao território semiárido brasileiro: a ressignificação da territorialidade sertaneja pela convivência**. **Revista de Geografia (UFPE)**, Recife, v. 28, n. 2, p.72-74, 2011.
- CRUZ, T. R.O. ; SANTANA, V. A. S. Percepções sobre a Ludicidade: Jogos e Brincadeiras. **Revista Minerva**, v. 9, n. 1, p. 101-120, 2021. Disponível em: <<https://revistaminerva.pt/category/edicoes/>>. Acesso em: 5 dez. 2024.
- DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. **O Planejamento da Pesquisa Qualitativa: Teorias e Abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.
- DO PRADO, L. A. R. ; RAMOS, D.K. O uso de jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica no processo de alfabetização: intervenções no contexto escolar. **Revista Educação e Linguagens**, v. 15, n. 2, p. 45-60, 2020. Disponível em: <<https://periodicos.unespar.edu.br/revistaeducclings/article/download/6589/4610/18397>>. Acesso em: 5 dez. 2024.
- FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.
- FERNANDES L.E. H; DA. S. B.P; KARLO-GOMES, G. Imaginário social e Educação Contextualizada para a Convivência com o Semiárido Brasileiro (ECSAB) : mapeamento e reflexão em torno de uma confluência teórica. **Revista Pedagógica**, [S. l.], v. 23, p. 1–22, 2021. DOI: 10.22196/rp.v22i0.6421. Disponível em: <http://pegasus.unochapeco.edu.br/revistas/index.php/pedagogica/article/view/6421>. Acesso em: 8 dez. 2024.
- HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 4. ed. São Paulo: Perspectiva, 2000.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, p.32, 1996.
- LEHNEN, C. S. .; DE FREITAS, G. C. M. . Para além da consciência fonológica: oralidade e o ensino da língua escrita nos anos iniciais do EF. **Língu@ Nostr@**, [S. l.], p. 63 - 75, 2022. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/lnostr/article/view/13068>. Acesso em: 05 dez. 2024.

LÖSCH, S.; RAMBO, C. A.; FERREIRA, J. de L. A pesquisa exploratória na abordagem qualitativa em educação. **Revista Ibero Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 18, n. 00, e023141, 2023. e-ISSN: <https://doi.org/10.21723/riaee.v18i00.17958>

LUCKESI, Cipriano Carlos. Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 97, n. 246, p. 227-242, 2016.

MARCHESONI, L. B.; SHIMAZAKI, E. M. Alfabetização e letramento: explorando conceitos. **Educação: Teoria e Prática**/ Rio Claro, SP/ v. 31, n.64.2021

MARTINS, Josemar da Silva. Anotações em torno do conceito de Educação para a Convivência com o Semi-Árido. In: Educação para a Convivência com o Semi-Árido Árido: Reflexões Teórico-Práticas. Juazeiro/BA. **RESAB**, 2006. Disponível em:

http://plataforma.redesan.ufrgs.br/biblioteca/mostrar_bib.php?COD_ARQUIVO=11317

MENDES, Marta; SIQUEIRA, Cristiano; OLIVEIRA, Laura. Alfabetização e letramento: uma prática para além dos muros da escola. **Revista Científica Educ@ção Início**, v. 8, n. 13, 2023. Disponível em: <<https://doi.org/10.46616/rce.v8i13.104>>. Acesso em: 02 dez. 2024.

MORAES, Jucileide Santos de Jesus; SILVA, Obdália Santana Ferraz; OLIVEIRA, Sidmar da Silva. Alfabetização e Letramentos na Perspectiva de Magda Soares: Diálogos em Movimentos. **Revista Brasileira de Alfabetização**, v. 9, n. 2, p. 101-120, 2023. Disponível em: <<https://revistaabalf.com.br/index.html/index.php/rabalf/article/view/766>>. Acesso em: 12 de nov. 2024.

MORAIS, Artur Gomes de. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019.

ARIÈS, Philippe. **História Social da Criança e da Família**. 2 ed. Rio de Janeiro: LTC, 1981.

REIS, Edmerson; CARVALHO, Luzineide. Educação Contextualizada para a convivência com o semiárido brasileiro: fundamentos e práticas. 1. ed. Salvador: **Caderni Multidisciplinar Educação e Contexto do Semiárido Brasileiro**. Juazeiro.. BA.. Selo editorial RESAB, 2013.

RAMOS, D. K. ; DO PRADO L. A. R. Os jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica na alfabetização: uma revisão sistemática de literatura. **Revista Educação e Linguagens**. Campo Mourão, v. 9, n. 17. P. 433-452, jul./dez. 2020. Disponível em: <https://doi.org/10.33871/22386084.2020.9.17.433-452>. Acesso em: 05 dez. 2024

SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e escrever**. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2020.

SOUZA, E. DOS S.; FERRETE, R. B. O jogo Imagem e Interação na Sala de Aula: uma perspectiva Histórico-Cultural. **Braz. J. of Develop.**, Curitiba, v. 6, n. 2, p.5536-5558, fev. 2020. Disponível em: <https://ojs.brazilianjournals.com.br/ojs/index.php/BRJD/article/view/6618/5833>. Acesso em: 08 dez. 2024.

SOUZA, R. N. B; CAVALCANTI, B. E. S. R; REIS, E. S. Entre nós e linhas: tecituras curriculares sob uma abordagem contextualizada e decolonial. **Revista Interritórios**, v. 8, n. 17, p. 101-120, 2022. Disponível em: <<https://periodicos.ufpe.br/revistas/interritorios/article/view/254789>>. Acesso em: 08 dez. 2024.

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

ZIKMUND, William G. **Business Research Methods**. 6. ed. Fort Worth: The Dryden Press, p.89, 2000.

APÊNDICE

APÊNCIDE 1: Questionário da entrevista com a professora

1-Em sua opinião, os jogos educativos ajudam na motivação e desempenho dos alunos?

Poderia fazer um comentário a esse respeito?

2-Em sua sala de aula, você utiliza algum tipo de jogo ou estratégia lúdica que promova a interação entre os alunos e que contemple a alfabetização e o letramento? Se sim, poderia nos dizer um pouco mais sobre elas?

3-Caso você utilize a ludicidade em sala, consegue perceber alguma mudança no comportamento e no aprendizado dos alunos quando eles realizam alguma atividade lúdica? Quais?

4-De acordo com sua experiência, você acredita que os jogos podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades importantes para os alunos que estão no processo de alfabetização, como por exemplo, a consciência fonológica? Como?

5- Como você percebe a importância de contextualizar os jogos e atividades lúdicas com a realidade das crianças do Semiárido Brasileiro? Fale um pouco sobre isso:

6- Em sua opinião, como você caracterizaria o nosso jogo? Acredita que tenha algo que possa ser melhorado dentro dele? Se sim, o que seria?

APÊNDICE 2: Exemplos das Cartelas

1º Protótipo do jogo



2º Reformulação



3º E última reformulação



APÊNDICEE 3: Card para divulgação do jogo nas redes sociais

Ei, você, professor(a)! 

Quer alfabetizar a sua turma, tornando o aprendizado dos seus alunos mais lúdico, divertido e contextualizado? Se a sua resposta for sim, então temos uma ótima notícia para te dar. Agora com o jogo Bingo FonoLúdico do Semiárido, que foi desenvolvido especialmente para crianças, combinando elementos da consciência fonológica com a riqueza cultural do Semiárido brasileiro, você e os seus alunos podem ter uma nova e diferente experiência. 

Baixe gratuitamente o jogo Bingo FonoLúdico do Semiárido!