



UFAM

ORIENTADOR

Prof.^a. Dr.^a. Sheila Cordeiro
Mota

PRODUTO EDUCACIONAL – DESIGN E ROTEIRO PEDAGÓGICO: UMA APRENDIZAGEM SENSORIO- COGNITIVO E ALFABETIZATÓRIA PARA AS SÉRIES INICIAIS

Marta da Silva Enes

DISSERTAÇÃO
MESTRADO PROFISSIONAL
EM DESIGN
2026

Marta da Silva Enes

**PRODUTO EDUCACIONAL – DESIGN E ROTEIRO
PEDAGÓGICO: UMA APRENDIZAGEM SENSORIO-
COGNITIVA E ALFABETIZATÓRIA PARA AS SÉRIES
INICIAIS.**

Dissertação submetida ao Programa de Pós-Graduação em Design
da Universidade Federal do Amazonas como requisito para a
obtenção do Grau de Mestre em Design.

Orientador (a): Prof. ^a Sheila Cordeiro Mota. Dr.

Manaus
2026

Ficha Catalográfica

Elaborada automaticamente de acordo com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

E56p Enes, Marta da Silva
 Produto educacional – Design e roteiro pedagógico: Uma aprendizagem
 sensório-cognitivo e alfabetizatória para as series iniciais. / Marta da Silva
 Enes. - 2026.
 141 f. : il., color. ; 31 cm.

 Orientador(a): Sheila Cordeiro Mota.
 Dissertação (mestrado) - Universidade Federal do Amazonas, Programa
 de Pós-Graduação em Design, Universidade Federal do Amazonas, 2026.

 1. Produto Educacional. 2. Método Montessori. 3. Guia alfabetizatório. 4.
 Design educacional. I. Mota, Sheila Cordeiro. II. Universidade Federal do
 Amazonas. Programa de Pós-Graduação em Design. III. Título



Ministério da Educação
Universidade Federal do Amazonas
Coordenação do Programa de Pós-Graduação em Design

FOLHA DE APROVAÇÃO

MARTA DA SILVA ENES

PRODUTO EDUCACIONAL – DESIGN E ROTEIRO PEDAGÓGICO: UMA APRENDIZAGEM SENSORIOCOGNITIVO E ALFABETIZATÓRIA PARA AS SERIES INICIAIS

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Design da Universidade Federal do Amazonas, como parte do requisito para a obtenção do título de Mestre em Design, área de concentração Design, Inovação e Desenvolvimento Tecnológico.

Aprovada em: Manaus, 17 de abril de 2026

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Sheila Cordeiro Mota
Presidente da Banca / Orientador

Profa. Dra. Greice Rejane Moraes Vaz
Membro Interno PPGD

Profa. Dra. Iraci Carvalho Uchôa
Membro Externo



Documento assinado eletronicamente por **Sheila Cordeiro Mota, Professor do Magistério Superior**, em 18/06/2026, às 13:11, conforme horário oficial de Manaus, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Greice Rejane Moraes Vaz, Programador Visual**, em 22/06/2026, às 14:16, conforme horário oficial de Manaus, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



Documento assinado eletronicamente por **Iraci Carvalho Uchôa, Professor do Magistério Superior**, em 25/06/2026, às 10:35, conforme horário oficial de Manaus, com fundamento no art. 6º, § 1º, do [Decreto nº 8.539, de 8 de outubro de 2015](#).



A autenticidade deste documento pode ser conferida no site https://sei.ufam.edu.br/sei/controlador_externo.php?acao=documento_conferir&id_orgao_acesso_externo=0, informando o código verificador **3218821** e o código CRC **6C423F88**.

Av. Octávio Hamilton Botelho Mourão - Bairro Coroado 1 Campus Universitário Senador
Arthur Virgílio Filho, Setor Norte - Telefone: (92) (92) 3305-1181 / Ramal 2600
CEP 69080-900 Manaus/AM - ppgd@ufam.edu.br

Referência: Processo nº 23105.013718/2026-31

SEI nº 3218821

https://sei.ufam.edu.br/sei/controlador.php?acao=documento_imprimir_web&acao_origem=arvore_visualizar&id_documento=3568930&infra_sist...

2/2

“O meu profundo desejo e a minha esperança é de nunca falhar no meu dever, para que, sempre e agora ainda mais, eu tenha muita coragem. E assim, em tudo o que eu disser e fizer, tanto na vida como na morte, eu poderei levar outros a reconhecerem a grandeza de Cristo.”

Filipenses 1:20

Agradecimentos

A **Deus**, que é autor e consumidor de todas as coisa, que me oportunizou momentos agradáveis e mesmo com dificuldades no percurso, me fez chegar ao meu objetivo, com sua justiça, amor e verdade.

A meus pais **Ester Tiburcio** e **Minervaldo Barbosa**, que direta e indiretamente me incentivaram desde tenra infância conceitos de valores e de educação, me encorajando a continuar. A meus irmãos **Micael Enes** e **Misael Enes**, e meus queridos sobrinhos, **Jhonathan** e **Jhordan**, que tiveram parte importante nessa pesquisa, e aos meus outros irmãos **Micaias** e **Davi**. A **Cleverson** meu namorado, que também fez parte desse momento de conquista.

A minha querida orientadora **Sheila C. Mota**, que com paciência e dedicação nos acompanhamentos acadêmicos e em suas orientações, motivando a seguir e buscando sempre o melhor de mim na pesquisa. A meus queridos colegas de curso, bem como aos professores, que nesse período me trouxeram grandes experiências e alegrias, os tenho em meu coração.

A **UFAM**, instituição que traz no nome toda grandeza do nosso estado, (Amazonas) formando muitos profissionais e pesquisadores.

Resumo

O presente estudo apresenta a utilização do Design na criação de produtos educacionais. A construção de um Guia Alfabetizatório voltado ao trabalho do professor na compreensão do Plano de aula e por conseguinte, a criação e co-criação do seu próprio produto educacional. Neste apresenta um protótipo virtual do Guia alfabetizatório; bem como 3 subprodutos (protótipos) deste, que inclui a utilização da literacia, numeracia e lógico motor sensorial, essa alternativa impulsiona o trabalho criativo e educacional. A metodologia Montessoriana e Munari, entram na proposta como orientadores de referência para pesquisa e apropriação da construção do produto.

Palavras-chave: *Produto Educacional, Método Montessori, Guia Alfabetizatório, Design Educacional.*

Abstract

The present study presents the use of Design in the creation of educational products. It focuses on the construction of an Alphabetization Guide aimed at assisting teachers in understanding lesson plans and consequently, in creating and co-creating their own educational products. This one presents include a virtual prototype of the Alphabetization Guide, as well as three sub-products (prototypes) that incorporate the use of literacy, numeracy, and sensory motor logic, this alternative fosters creative and educational work. The Montessori methodology and Munari's principles serve as guiding references for research and the appropriation of the product's construction.

Key word: *Educational Product, Montessori Method, Literacy Guide, Educational Design.*

Lista de Figuras

Figura 1: Painel – Aprendizagem significativa	23
Figura 2: Método Montessoriano.....	30
Figura 3: O aprendizado por meio da Ludicidade	33
Figura 4: Benefício da Ludicidade	34
Figura 5: As 5 Fases do Design Instrucional.....	37
Figura 6: Criando um persona.....	40
Figura 7: Conceito do Plano de Aula.	43
Figura 8: 12 etapas da construção da metodologia Munari.....	44
Figura 9: Síntese das etapas operacionais	48
Figura 10: Níveis de Pesquisa – Metodologia	49
Figura 11: Organização da pesquisa	51
Figura 12: Tabela da Estrutura Conceitual	54
Figura 13: Competências gerais da BNCC.....	75
Figura 14: Estrutura Conceitual Textual.....	78
Figura 15: Branstorning / Nuvem de Palavras	80
Figura 16: Capa de apresentação do Guia Alfabetizatório (perfil horizontal).....	85
Figura 17: Capa de apresentação do Guia Alfabetizatório (perfil vertical).....	85
Figura 18: Sumário	87
Figura 19: Introdução.....	88
Figura 20: Missão, visão e Valor	88
Figura 21: Querido professor	89
Figura 22: Sobre a autora	89
Figura 23: Agradecimento	90
Figura 24: Sobre o Guia	90
Figura 25: O que levou a fazer o Guia	91
Figura 26: Sim eu posso ajudar!	91
Figura 27: Objetivo do Guia.....	92
Figura 28: Aprendizagem significativa	92
Figura 29: Aprendizagem significativa (continuação)	93
Figura 30: Curiosidade.....	93
Figura 31: Método Montessoriano.....	94
Figura 32: Ludicidade.....	94
Figura 33: Seus benefícios	95
Figura 34: Design Instrucional	95
Figura 35: Plano de Aula	96
Figura 36: Competências da BNCC.....	96
Figura 37: O quê? Para quê?	97
Figura 38: Estrutura da BNCC	97
Figura 39: Texto	98
Figura 40: Nuvem de palavras	98
Figura 41: Fim??	99
Figura 42: Projeto 1 – Literacia.....	99
Figura 43: Ideação do produto.....	100
Figura 44: Produção e Construção.....	100
Figura 45: Projeto 2 - Lógica motor sensorial	101
Figura 46: Ideação do produto.....	101
Figura 47: Produção e construção.....	102
Figura 48: Projeto 3 – Numeracia	102

Figura 49: Ideação do produto.....	103
Figura 50: Produção e construção.....	103
Figura 51: Palavra final	104
Figura 52: Referências	104
Figura 53: Literacia (protótipo)	107
Figura 54: Lógico motor sensorial (protótipo)	108
Figura 55: Numeracia (protótipo).....	109

Lista de Quadros

Quadro 1: Tabela de Similares	70
Quadro 2: Jogos Montessorianos.....	72
Quadro 3: Competências gerais – BNCC: Definições	76
Quadro 4: Requisitos e parâmetros.....	82
Quadro 5: Tabela – Cronograma	110

Lista de Imagens

Imagem 1: Taxa de analfabetismo no Amazonas, apresentando alguns municípios e capital.....	27
Imagem 2: Questionário feito pelo GoogleForms	60
Imagem 3: Questão 1 e 2.....	61
Imagem 4: Questão 3 e 4	62
Imagem 5: Questão 5.....	63
Imagem 6: Questão 6.....	63
Imagem 7: Questão 7.....	64
Imagem 8: Questão 8.....	64
Imagem 9: Questão 9	65
Imagem 10: Questão 10.....	66
Imagem 11: Questão 11.....	66
Imagem 12: Questão 12	67
Imagem 13: Questão 13	68

Sumário

1. Introdução	15
1.2. Problematização	16
1.3. Objetivos	17
1.3.1. Geral	17
1.3.2. Específicos	17
1.4. Justificativa	18
1.5. Delimitação do estudo	19
2. Referencial Teórico	20
2.1. Aprendizagem Significativa	22
2.2. Metodologia Montessori e seus influenciadores	28
2.3. Ludicidade e Processo alfabetizatório	32
2.4. Design instrucional	35
2.5. Guia alfabetizatório - Roteiro pedagógico	40
3. Abordagem metodológica	43
3.1. Etapas e funções do método	43
3.2. Procedimento metodológico pelo viés do Design	51
3.2.1. Etapas do método	51
4. Resultados	56
4.1. Desenvolvimento	56
4.2. Construção do Guia alfabetizatório	60
4.3. Análise de similares	61
4.4. BNCC, o que diz?	66
4.5. Características visuais e funcionais do desenvolvimento	70
4.5.1. Pannel semântico	70
4.5.2. Brastorming/ Nuvem de ideias	72
4.5.3. Requisitos e parâmetros	73
4.6. Memorial descritivo	74
4.6.1. Etapas do produto (Guia)	75
4.6.1.1. Estrutura interna (capa)	75
4.6.1.2. Estrutura interna (conteúdo)	75
4.7. Etapas de implementação	75
4.8. Análise de resultados (inicial)	76

4.8.1. Capa	76
4.8.2. Estrutura interna	77
4.8.3. Elaboração do conceito lúdico	83
- Conceito 1: Literacia	85
- Conceito 2: Lógico motor	86
- Conceito 3: Numeracia	87
5. Resultado Final	88
5.1. Roteiro	88
5.2. Questionário de Validação do Guia	97
6. Estrutura do Guia - Editorial	100
6.1. Das informações técnicas	102
6.2. Apresentação demonstrativa	111
7. Considerações Finais	113
7.1. Estudos futuros	113
8. Referências	115
9. Anexos	119
- Anexo 1. Registro de jogos	119
Registro do Plano de aula	120
- Anexo 2. Registro do Questionário - Inicial	121
- Anexo 3. Dos gráficos da pesquisa (inicial)	130
- Anexo 4. Registro do Questionário - Validação.....	138

CAPÍTULO 1

Introdução

Esta dissertação tem como intenção auxiliar o professor no processo de ensino/aprendizagem por meio de um produto educacional, com o auxílio do Design criativo e instrucional, e os recursos pedagógico-sensoriais do Método Montessori de aprendizado. Trazendo assim um produto/processo educacional significativo, sensório e prazeroso no aprendizado infantil e alfabetizatório. Promovendo habilidades motoras finas e interativas estimulantes no uso criativo de recursos feito com textura, cores e formas, por meio de um estudo de Design instrucional e desenvolvido para esse fim, interdisciplinarizando o plano de aula, e estimulando o interesse e a atenção do indivíduo para o aprendizado prazeroso e significativo.

A presente pesquisa concentra-se na área de Design, Inovação e Desenvolvimento Tecnológico, compreendendo a seguinte linha de pesquisa: Design, Sistemas de Produtos e Processos. O aprendizado é o processo pelo qual as competências, habilidades, conhecimentos, comportamentos, valores adquiridos ou modificados são observados, e como resultado de estudo, experiências, formação, raciocínio e observação, são assim avaliados.

E no contexto de aprendizagem, podem-se destacar esses fatores citados acima, abrangendo métodos que, além disso, trazem o relacionamento do indivíduo com o ato e o efeito de aprender, e assim, estabelece relações e ligações entre estímulos e respostas, fatores emocionais e neurológicos, relacionais e ambientais. Pois se é sabido que a aprendizagem é o fator de todo um processo, para se ter um resultado produtivo e relevante para o conhecimento, assim, a aprendizagem faz parte de uma construção e reconstrução contínua.

Segundo Montessori (1987, p. 41), “a criança como todos os seres humanos, tem uma personalidade toda sua. Traz consigo a beleza e a dignidade do espírito criador, que nunca podem ser anuladas, e devido às quais sua alma, pura e sensível, exige nossos delicados cuidados.”. Isso se dá, pelo sujeito da aprendizagem, em um cenário que traga a resignificação desse sujeito no meio, e em outros processos, onde esse trabalho vislumbre a construção de novas competências, novas habilidades e tudo o que seja significativo ao conhecimento e a construção intelectual do sujeito.

No tempo em que vivemos, onde a tecnologia, a internet e todos os recursos tecnológicos estão crescendo e influenciando a atenção do indivíduo, desestimulando o ato de aprender, da sala de aula, e o pensar criativo, assim a educação deve criar recursos e alternativas criativas para o aprendizado. E que esses recursos possam trazer justamente as sensações que a aprendizagem trás para um processo significativo, pois se vislumbra novos tempos, e novos diálogos.

Mas a educação ainda vive em contextos “apostilados”, seguindo um plano de aula que apenas limita o tempo, e condiciona a conteúdos e mais conteúdos, e sem realmente, buscar um aprendizado significativo.

Quando se fala em Educação sempre é algo muito sensível, e criterioso, no sentido de atender um público que está no início da sua formação, um indivíduo que desenvolve particularidades e processos de aprendizagens diferentes, pois está inserido num meio ao qual ele vai desenvolver vários aspectos da sua formação, até se adaptar à nova realidade, ao novo meio social (colegas), e as maneiras de como aprender (didática de ensino), novos assuntos para sua construção enquanto um cidadão crítico e socialmente preparado, para um futuro mercado de trabalho, quando assim estiver plenamente alfabetizado.

Desse modo, se investigou a motivação para a pesquisa. Trazer uma proposta de um Guia alfabetizatório, que atenderá o público docente, principalmente para instruir na criação de jogos lúdicos e didáticos de ensino auxiliando aos planos de aula vigente, trazendo um diferencial às aulas e mais, a importância do aprendizado realmente construtivo e uma alfabetização significativa, ao qual é o principal beneficiado, com todo esse processo e desenvolvimento é o aluno.

Proporcionando uma nova perspectiva de ensino, e de criação de produtos alto construtivos, por parte do professor para seu alunado, incentivar a criatividade de ambos os lados, com interatividade e promoção de experiências significativas no processo educacional, pois se torna coerente para ambos os usuários, além de ser positivo nessa construção de afetividade e efetividade no processo.

Enfim, verifica-se que a pesquisa, é relevante e contribui para realidade educacional, ao qual podemos ter um trabalho significativo, tanto na esfera do aprendizado, quanto na construção de produto, que o direciona o uso do Design instrucional e suas ferramentas, alcançando e instruindo o público-alvo, num desenvolvimento criativo.

1.2 Problematização

O papel do professor é de fundamental relevância no ensino e integra todo um processo social, e na sua prática docente, o conhecimento de várias propriedades no contexto social, político, cultural e assim por diante.

Refletindo sobre isso, e no papel significativo que a educação tem, sendo propulsora do sujeito social, na qualificação do mesmo e no processo ensino-aprendizagem significativo, da sua prática do dia-a-dia, e construção do saber pelas práticas pedagógicas. Traz a compreender o papel da educação criativa na aprendizagem, não como algo pontual, onde o professor ou a matéria determinam o que se aplica mais de construir vivência.

Desta forma é possível entregar uma autonomia e possibilidades múltiplas de atividades de criação, com os temas curriculares relevantes e relacionados. Criar produtos educacionais é uma maneira criativa para a solução dos desafios do aprendizado.

Os tempos atuais trouxeram inovação e tecnologia para a sala de aula, e os designers tiveram papel importante na criação de jogos interativos, como o Game Based Learning, que incluía jogos no processo de ensino-aprendizagem, para potencializar essa aquisição de conhecimentos.

A sociedade contemporânea, marcada pela rapidez e pelas mudanças tecnológicas, apresenta novos desafios ao processo educativo. Hoje, mais do que nunca, é fundamental desenvolver indivíduos flexíveis e aptos a analisar, enfrentar e solucionar problemas de maneira autônoma e crítica. Utilizar-se da imaginação e da criatividade, permite o desenvolvimento e a capacidade de encontrar alternativas inovadoras, para o aprendizado, e que seja útil para a formação do indivíduo.

Segundo Leal e Nogueira (2012 p. 104) “[...] a educação das crianças nos atuais dias, requer uma verdadeira revolução na forma de olhar, interagir e construir o conhecimento, pois elas estão sujeitas a múltiplas mediações”.

Diante disso, se tem como questão norteadora: Como o Design pode facilitar a criação de um produto pedagógico alinhado a um Guia alfabetizatório, tornando o processo de alfabetização mais significativo e estimulando o desenvolvimento sensório-motor?

Portanto, para se responder a tais questionamentos, traçaram-se os seguintes objetivos.

1.3 Objetivos

1.3.1 Geral:

Desenvolver uma proposta norteadora que ofereça suporte aos profissionais da educação no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização nas séries iniciais do Ensino Infantil e Fundamental 1 e 2.

1.3.2 Específicos

- Apresentar relações entre o aprendizado lúdico sensorial e o design instrucional;
- Apresentar uma proposta de etapas para a criação de um Guia alfabetizatório, incluindo sua estrutura gráfica.
- Apresentar um modelo o protótipo do produto, incorporando um conteúdo roteirizado materializado pelo Guia alfabetizatório.
- Apresentar caminhos e estratégias que possibilitem a construção de recursos didáticos pedagógicos economicamente acessíveis, mantendo qualidade e funcionalidade.

1.4 Justificativa

Ao observar a dificuldade dos professores de se desvencilhar do plano de aula, e de elaborar roteiros educacionais mais criativos com material didático-sensorial que alcance o interesse e a curiosidade do aluno, se observou a possibilidade de elaborar um projeto que possa orientar o educador, fazendo uso de recursos orientados pelo Design Instrucional. Nesse sentido percebe-se a importância da criação de produtos educacionais, que abranja conhecimentos didático-pedagógicos, ampliando assim o potencial de inspiração e criatividade no âmbito dos processos educacionais voltados para o ensino nas séries iniciais (educação infantil) e ensino fundamental 1 e 2.

Além dessa observação, percebe-se que se torna oportuno a criação de um produto que traga elementos que construam um aprendizado, que traga a motivação pessoal do profissional, apresentando de maneira autoral com uso de materiais e recursos de fácil acesso. Portanto esses recursos podem ofertar a difusão da importância, que agregue sensibilidade, motivação e dinamismo no cumprimento dos planos de ensino previamente estabelecidos.

Segundo MONTESSORI (2014), A “educação dos sentidos”, mediante graduação e adaptação dos estímulos sensoriais, é que permitia, pois, a “instrução” de cada criança pela própria iniciativa. Os princípios do “Método Montessoriano” oferecem “direção” à experimentação ativa dos objetos. “O “controle do erro” dos “materiais de desenvolvimento” possibilita redimensionar a ação da criança, dirigindo a sua atividade para novas descobertas.” Assim pode-se dizer que a capacidade de a criança perceber o meio é muito grande, ela consegue intuitivamente se perceber e trabalhar os recursos que tem para desenvolver algum tipo de aprendizado ou conhecimento desse meio. Por isso que a significação do aprendizado lúdico é de fundamental importância para a criança, o faz exercitar uma cognição fluida e espontânea.

Observou-se que a procura e interesse por produtos que agregam dinamismo ao processo de ensino, cresce cada vez mais nas escolas. Como elemento essencial, por parte de professores em valorizar e trazer maior significância para o processo de aprendizagem, abordando assim, características do uso de materiais que tragam estímulos sensoriais e motores.

Os entusiastas do método Montessoriano, como por exemplo, Talita de Almeida, considerada uma das maiores conhecedoras desse método no Brasil, dedicou-se à formação de professores Montessorianos e direcionou a Associação Brasileira de Educação Montessoriana (ABEM). Ela já produzia materiais didáticos que incorporavam elementos do método.

O trabalho deve ser considerado bastante oportuno e importante por tratar da educação, aliada às técnicas e aos conhecimentos do design, alicerçando, assim, aspectos relevantes ao trabalho teórico e prático, que evidenciam experiências significativas.

A proposta desse projeto é considerada viável, uma vez que há recursos bibliográficos, e até material existente para ser estudado e observado, ao qual servirão de embasamento ao trabalho, além da própria proposta de criação de um produto se utilizando desse fim.

Outro ponto favorável é a procura de materiais que se utilizam desse recurso artesanal para o aprimoramento alfabetizatório, que vincule o design da sua criação, baseado no processo de Roteiro de Aprendizagem escolar, e da matéria vigente no currículo do plano de aula.

1.5 - DELIMITAÇÕES DO ESTUDO

Este estudo delimita-se no desenvolvimento criativo de um Guia alfabetizatório que apoie o professor na construção de jogos lúdicos e sensoriais, fundamentados no plano de aula vigente. A proposta busca apresentar formas simples e acessíveis de produzir esses materiais, utilizando recursos viáveis — como o feltro — que permitam a criação de produtos pedagógicos de fácil compreensão e aplicação no processo de ensino e aprendizagem.

O Guia foi elaborado com base em levantamento de dados, pesquisas bibliográficas e estudos exploratórios, incorporando elementos visuais claros, objetivos e lúdicos, de modo a facilitar tanto a compreensão do conteúdo quanto o entendimento do processo de criação dos recursos didáticos.

Assim, a experiência de uso do Guia torna-se relevante e significativa para o docente, ao apoiá-lo na construção de seu próprio material educacional. O Guia é direcionado, primeiramente, às necessidades do educador — seu público-alvo principal — contribuindo para seu desenvolvimento profissional e para a qualificação de sua prática pedagógica. Consequentemente, beneficia também os alunos, público-alvo secundário, que passam a receber materiais elaborados especialmente para sua realidade, alinhados ao plano de aula de cada segmento.

Ressalta-se que esta pesquisa se destina aos professores da Educação infantil e do Ensino Fundamental 1 e 2, tanto da rede pública quanto do particular, que desejam aprender e utilizar o Guia alfabetizatório como ferramenta para aprimorar o rendimento das aulas que lecionam.

CAPÍTULO 2

Referencial Teórico

A pesquisa traz como abordagem as seguintes conceituações, que a priori tem-se: Aprendizagem, Metodologia Montessoriana e seus influenciadores, Munari e seu Método, Ludicidade, Processo alfabetizatório e Design Instrucional.

A partir da observação do comportamento das crianças e em um ambiente facilitador, Montessori e seus colaboradores desenvolveram um método de forma integral e profunda, o objetivo principal dessa observação era justamente trazer o “refinamento” dos sentidos.

“O material sensorial é constituído por uma série de objetos agrupados seguindo uma determinada qualidade de suas estruturas, tais como cor, forma, dimensão, som, grau de aspereza, peso, temperatura, etc.” (MONTESSORI, 2017, p.114)

Esse “refinamento” dos sentidos eleva justamente o que Montessori busca a inteligência da criança que “evolui” a cada observação e sentido. Ela observava que o mundo exterior, trás seus movimentos naturais, as mãos, humanas com seus movimentos, percebem, assim como os demais órgãos, e apreende toda essa informação “impressa”. A educação dos sentidos foi o ponto inicial dessa observação, e assim, avaliaram-se conceitos importantes do estudo abstrato e do uso de materiais.

A educação sofreu uma mudança muito rápida com o avanço tecnológico, a que não é de todo mal, mas se observou um “aprisionamento” de conteúdos escolares, a chamada “interatividade” de materiais tecnológicos, e digo, materiais como retroprojetos, lousa interativa, computador (apenas para slides). E o domínio primário das coordenações motoras simples e complexas do indivíduo, foi deixado de lado.

Chauí (2016), em seu capítulo sobre Recursos Audiovisuais, no artigo, Ideologia e Educação, (Educação e Pesquisa; São Paulo, v.42, n.1 p.245-257, jan/mar.2016) refere-se da seguinte maneira:

“... os recursos visuais correspondem a uma concepção inteiramente nova na educação, na medida em que fariam o aluno atuar como totalidade corporal e espiritual, de sorte que ver ouvir e tocar sejam considerado atos tão significativos quanto ler e escrever.” (CHAUI, p.252)

Mas trata também da sua importância para o aprendizado, em que esses recursos são válidos, mais acaba o levando a apenas um consumidor passivo do mesmo.

“Em primeiro lugar, verifica-se que o aluno fica reduzido à posição de mero consumidor e que sua passividade é aumentada pela ilusão de atividade ou de “participação” que tais recursos supostamente lhe pediriam, uma vez que não é criador deles, mas seu receptor e quando muito, seu imitador.” (CHAUI, p. 252)

E ela ainda destaca mais dois posicionamentos com relação a essa observação que em resumo diz que em segundo lugar, esses recursos tem a tendência a “simplificar as questões”, “banalizando o conhecimento”, e “freando o pensamento”, e em terceiro, há uma “redução da dimensão simbólica” da cultura, que passa a ser “achatada” numa “concepção binária”, fazendo desaparecer toda “significação ou expressão”.

Assim, se percebe o quanto a parte lúdica e sensorial é parte importante para o desenvolvimento do indivíduo, e um aprendizado significativo também. Nessa observação, se percebe o quanto importante é trazer essa nova maneira de reaver os conceitos e métodos lúdicos de aprendizado, pois para MONTESSORI Jr, (p.23) “[...] o movimento tem mantido, desde sua origem, espontaneidade, a atualidade e a força.” Se evidencia que, esse processo não findado só na infância, e sim verticaliza, pois atende desde a mais inicial existência, à tenra idade (adultos, aplicado em asilos) e a universidades.

Quanto às etapas de desenvolvimento de um produto, mediante as observações e estudos do conceito do Método Montessoriano, trabalhar essa liberdade criativa, na confecção de materiais sensorio-motor, que auxiliará no processo ensino-aprendizagem alfabetizatório, e tratar da Educação Lúdica, não é um tema novo, essa discussão é antiga e nos remete aos tempos dos grandes estudiosos como Piaget (1990), Vygotsky (1993), Luckesi (2005), Friedman (2012), entre outros.

FRIEDMAN (2012. P.44), destaca: “formar cidadãos sensíveis, criativos, inventivos e descobridores, capazes de distinguir entre o que está provado e o que não está, deveria ser o principal objetivo da Educação.” E como “provar e não provar” desse descobrimento, se não o melhor da prática e da descoberta criativa, da brincadeira, e do pensar lúdico. Assim, o brincar é dado pelo professor, a criação de produtos que viabilizam esse processo criativo e sensorial, é de fundamental importância, é um resgate das essências criadoras e criativas do ser humano.

Buscar esse campo das necessidades da criança, ainda restrito aos núcleos acadêmicos por meio do Design, é um desafio que se busca para entender essa necessidade, e assim o expoente para o desenvolvimento de etapas para este fim é Bruno Munari (1907-1998), pois se percebe que as mídias sociais estão cada vez mais presentes na vida da criança, logo a atenção e a apropriação do conhecimento prático e ativo se perdem.

COUTINHO e LOPES (2011, p.167); citam:

*“... quando aproximamos o campo do Design com o da educação, estamos de certa forma, arquitetando a construção de uma perspectiva social, centrada na formação de princípios de design (gráfico e informacional) que possam contribuir com as praticas educacionais.”
(Estudos em Design /Revista (On line) p.167)*

Vislumbra-se assim a teoria do trabalho de Design, aliado às Práticas Pedagógicas, deixando a “rigidez” dos conteúdos programáticos, a um aprendizado sensorio-motor mais prazeroso e significativo.

2.1 Aprendizagem Significativa

Compreender a escola nos processos de ensino e aprendizagem sempre foi ponto importante a se destacar para novas pesquisas e buscas para melhoria e inovação, num nicho muito explorado e bem aceito em várias áreas. Pois educação é um processo histórico, e de relevância para o desenvolvimento do cidadão, do desenvolvimento do indivíduo em todos os contextos de crescimento pessoal, social, profissional, enfim, um cidadão completo.

O trabalho multidisciplinar traz diversos agentes que direta e indiretamente contribuem no processo de ensino e da diversidade de áreas que enriquecem a comunidade escolar, tudo isso traz um currículo que transcende aos conteúdos a serem ensinados, buscando a qualidade do aprendizado para o aluno, e instruem princípios, bem como intencionalidade no processo pedagógico, em que o sujeito passa a ser capaz de transformar seu meio, intervir sobre ele, para isso, todo esse processo deve ser visto pelo aluno como algo significativo, que produza sentimentos de maneira construtiva para um aprendizado, o aluno é o protagonista do conhecimento, um conhecimento este prévio que amadurece com o que ele vai aprendendo nos aspectos que observa, visualmente, por leitura, por cálculo, por motricidade, por lógica, etc; e das práticas (conteúdos) trabalhados pelo professor.

Aprendizagem significativa é um conceito que nos faz refletir sobre a posição ao qual estamos tomando para os próximos processos de ensino, de estímulo, de reconhecimento de uma nova visão e de uma nova geração ativa de suas próprias experiências. Carl Roger (2001) reforça:

*“Por aprendizagem significativa entendo uma aprendizagem que é mais do que uma acumulação de fatos. É uma aprendizagem que provoca uma modificação, quer seja no comportamento do indivíduo, na orientação futura que escolhe ou nas suas atitudes e personalidade. É uma aprendizagem penetrante, que não se limita a um aumento de conhecimentos, mas que penetra profundamente todas as parcelas da sua existência.”
(ROGER. 2001, p.112)*

O que se deve conhecer com relação à aprendizagem, e esta sendo significativa, é a interatividade, que não é arbitrária, busca aquilo que o aprendiz já sabe, ou seja, alguns conhecimentos relevantes já existentes, associados àquilo que ele vai aprender cognitivamente. Isso facilita ao educando se perceber no processo, e diferenciar os significados adquiridos, e inter-relacionar aos novos conteúdos (ser integrador), isso é trabalhar de maneira construtiva a cognição, um aprendizado progressivo.

Quando se fala de aprendizagem às vezes parece que é algo unilateral nesse processo, como se somente o aluno fosse o único agente, para recebimento dos conteúdos e o único a se perceber e aprender este, e não é bem assim que a aprendizagem cresce e se significa, ou mais, se resignifica nesse processo.

Aprendizagem é promover significado a esse processo num contexto alfabetizatório, ele é efetivo, pois busca uma perspectiva socioconstrutiva, o educador também faz parte desse processo, o educador como um co-criador da educação, na busca de uma identidade grupal e pessoal.

De acordo com Ausubel (1980), conforme apresenta a figura 1, a importância da aprendizagem significativa, torna evidente, que ela deve fazer sentido para o aluno. Ou seja, as informações devem ser âncora nos conceitos ensinados e estes relevantes, pois se alia ao que o aluno tem, ou que já traz como bagagem de informação.

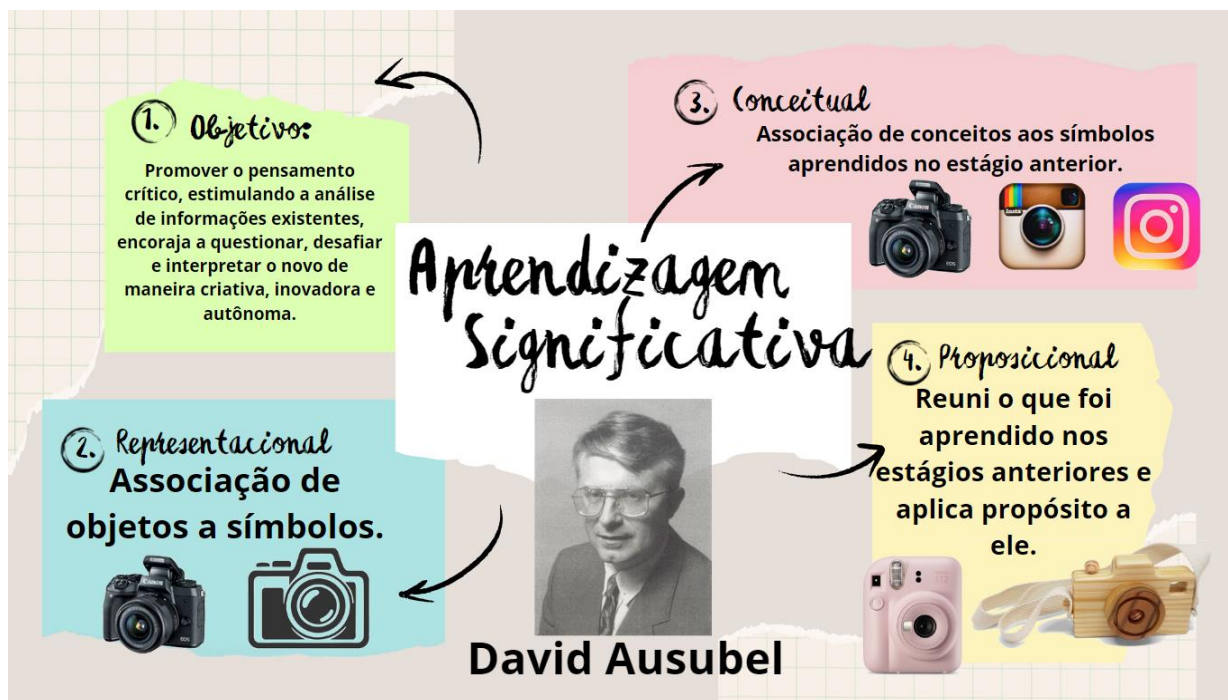


Figura 1: Painel – Aprendizagem significativa
Fonte: Própria autora. (2024)

Essa aprendizagem é um processo, que ocorre por meio de novos conhecimentos, sendo esses já pré-existentes na estrutura cognitiva da criança, e assim, formando novas estruturas, estas mais criativas e funcionais. Pois o objetivo da Aprendizagem significativa é justamente este, promover o pensamento crítico, e este ser cada vez mais estimulado por informações existentes, e estas, terão novas interpretações para novos conceitos criativos, inovadores e autônomos.

Por ter conhecimentos anteriores, os novos conhecimentos passam a ser mais criativa, por isso a relevância de sua significação.

As bases da Aprendizagem significativa trazem em seu resumo, as seguintes estruturas:

- **Representacional:** Aqui é o estágio primário, é onde o ser humano percebe os objetos e os associa a símbolos, nessa fase o indivíduo nomeia as coisas, classifica, divide e busca entender a sua função, ou cada função que ela pode apresentar.
- **Conceitual:** Aqui é uma segunda parte, ele associa os conceitos aos símbolos já aprendidos anteriormente, e apreende toda informação necessária deste, seu significado, função, conceito como um todo, assim a aprendizagem se torna realmente significativa.
- **Proposicional:** Se pega o que foi aprendido nas etapas (estágios) anteriores, e aplica-se um propósito a ele. Isso quer dizer, que a partir de agora, esses conceitos, vão conectar-se a outros conceitos, similares em suas funções, estruturas, criatividade, etc. Ou seja, criar-se-á, uma rede de conectividade de informações e conhecimentos, logo se amplia as estruturas cognitivas desse aprendizado.

Aprendizagem é aquisição de conhecimento, é algo que perdura por toda a vida, é com ela que se adquire conhecimento, habilidades, comportamentos (ético), valores e de se aproveitar oportunidades profissionais necessárias como um indivíduo.

O aprendizado é um resultado de experiências, em que há aquisição de novos conhecimentos, ou mesmo não, mas que redireciona a um não hábito prejudicial. Entender aprendizagem é saber que há dois fatores importantes a destacar:

- **Fator interno:** que configura a inteligência, habilidades, motivação, interesse, aquilo que é próprio.
- **Fator externo:** são qualidades no ensino, ambiente favorável, recursos disponíveis, professores preparados e envolvidos.

Ausubel (1980) se preocupa com a ideia do aprendizado ser significativo, pois ele acha necessário ter as estruturas conceituais e já existentes do indivíduo, e sua proporcionalidade com as matérias, identificando os elementos subsunçores (conceitos, ideias ou conhecimentos prévios específicos existentes na estrutura cognitiva de um indivíduo) necessários para esse aprender,

diagnosticá-los é dispor de estruturas cognitivas, assim pode-se ensinar o aluno, utilizando-se de recursos e princípios que conduzirão ao aprendizado significativo.

Para Vygotsky (1989), a aprendizagem não é somente uma aquisição de informações e tampouco ocorre a partir da simples associação de ideias armazenadas na memória, mas gera um processo interno, ativo e interpessoal. Assim se vê o indivíduo realmente inter-relacionado ao meio, um ser histórico e construtor de sua história, produto pertencente de uma relação social.

Ainda para Vygotsky (1989) apud Castro et al (2013, p.555), sugere-se que “os fatores sociais podem influenciar o pensamento e construir o psiquismo e a resposta que apresenta nasce de uma perspectiva semiológica, na qual o signo, como um produto social, tem uma função geradora e organizadora dos processos psicológicos.” O que se vê, e que se destaca nos fatores externos visto no texto acima, é que o indivíduo interage diretamente com o meio, e essa interação é fator direto de desenvolvimento cognitivo, não bastam somente fatores internos, ambos se fundem na construção deste, e parte para o ambiente, levando na sua construção e formação, experiências a outrem, que trarão novas construções de saber e aprendizagem.

Levando assim a uma aprendizagem realmente significativa, Marco Antônio Moreira destaca que o aprendizado mediado, ou por inferência do sujeito, permite novos conhecimentos, e isso é importantíssimo para a construção do saber. Este reforça as ideias de aprendizado significativo que Ausubel (1980) também destaca em que o sujeito tenha uma estrutura de conhecimento, porque isso é relevante para os novos conhecimentos que ele irá adquirir.

“É importante reiterar que a aprendizagem significativa se caracteriza pela interação entre conhecimentos prévios, e conhecimentos novos, e que essa interação é não literal e não arbitrária. Nesse processo, os novos conhecimentos adquirem significado para o sujeito, e os conhecimentos prévios adquirem novos significados ou maior estabilidade cognitiva.” (MOREIRA, 2010, p.2)

Assim, a aprendizagem se tipifica com características e aplicações práticas significativas, e nisso seus tipos orientam a um melhor direcionamento no estudo, e abordagens. Dentre elas se destaca:

- **Aprendizagem por memorização:** em que a memória é treinada e gera informações de fatos, como nomes, números, datas, momentos, etc.
- **Aprendizagem por compreensão:** as informações podem ser compreendidas por diferentes situações, e assim o conhecimento é aplicado.
- **Aprendizagem por resolução de problemas:** assim a capacidade de analisar o problema, identificar soluções criativas e assim resolver, observando toda a situação e assim a solução.

- **Aprendizagem por observação:** aqui se orienta por modelos, pelos pais, por professores, existe um referencial de observação, e tudo é objeto de aprendizado, da ação da observação para a prática.
- **Aprendizagem por experimentação:** a prática é a parte principal desse processo, permite o indivíduo construir o conhecimento, pela experiência direta; testando o seu processo, no seu tempo.

A aprendizagem no decorrer da história, estruturou algumas teorias que nortearam os estudos e apresentaram de maneira direcional os conceitos às suas práticas, destas vê-se as mais conhecidas.

- **Teoria comportamentalista:** auxilia o papel do reforço e punição, muito visto nos anos 70 e 90, às vezes reprimia o processo prazeroso da aprendizagem.
- **Teoria cognitivista:** aqui se enfatiza os processos mentais, o aprendizado exige atenção, raciocínio e memória.
- **Teoria construtivista:** o aprendiz é ativo na construção do conhecimento, ele interage com o ambiente e se torna protagonista dele.
- **Aprendizagem conectivista:** é um conceito de aprendizagem recente, que envolve e é voltado para estudos direcionados pelas redes sociais e a internet, desenvolveu-se a partir de 2004, e sua interação com a internet, ou seja, on line, traz fatores importantes de aprendizado, e criação.

Nesse último conceito se observa o que as escolas estão vivenciando a cada dia, e precisam estar envolvidas nesse novo contexto, que é as redes sociais, a internet, e tê-la como ferramenta para este (aprendizado), pois inclui:

- Plataformas de ensino on line;
- Recursos multimídia;
- Ferramentas de colaboração;
- Jogos educativos.

Aprendizagem é um fator que não se limita à infância, é um processo evolutivo e contínuo, cresce junto com o indivíduo, e o faz cada vez mais sábio em sua formação, ou por sua procura no saber, desenvolve habilidades e competências profissionais, enriquece culturalmente e pessoalmente o indivíduo, e a sua participação e engajamento se tornando pertencente do meio e da sociedade enquanto cidadão.

Aprendizagem faz parte do desenvolvimento humano e social, e é de essencial importância para o mesmo, contribui para a construção de um indivíduo melhor e assim para uma sociedade melhor.

A Alfabetização faz parte do contexto da Aprendizagem, esse processo bem estruturado traz resultados significativos para o Ensino, e a alfabetização nas séries iniciais se concretiza, e evidencia na melhoria dos dados no país e pelas suas regiões. Qualquer mudança ou situação que envolva o Aprendizado modifica toda uma estrutura de rendimento para educação, exemplo visto no período pandêmico da Covid 19, em que muitos estados do país não obtiveram resultados e nem expectativas favoráveis ao aprendizado e ao ensino.

Segundo o site O Globo, pelo Pnad (Pesquisa por Amostra de Domicílio), apresenta uma taxa de alunos de 6 a 14 anos, que ainda não estão no ensino fundamental, e que isso voltou a ter uma queda. Firmando o IBGE destaca que isso tem haver em decorrência da pandemia, pois crianças ficaram em casa, e logo não tiveram um acompanhamento necessário para sua alfabetização. “Assim, 99,4% dos alunos dessa faixa etária estão na escola, mas 94,6% estão na idade correta. A meta do Plano Nacional de Educação é dessa taxa estar em 95% em 2024. Em 2019, era de 97%.” (O Globo, 2024)

Outro dado importante do Pnad, foi “a faixa etária mais velha da educação infantil, de 4 a 5 anos, registrou um percentual bastante elevado de escolarização (92,9%) em 2023, porém sem alcançar a universalização, tal como preconizado na Meta 1 do PNE (Plano Nacional de Ensino), segundo a qual essa universalização devesse ser alcançada em 2016.” (O Globo, 2024)

Isso mostra que a alfabetização bem como a Aprendizagem realmente significativa nesse processo, teve um atraso, e assim prejudicando muito o desenvolvimento dos alunos nesse seguimento, buscar reverter isso ainda está em andamento, e espera-se que possa atingir percentuais e níveis desejáveis para o ensino.

O site Rios de Notícia destaca referente ao Amazonas, em apenas 11 municípios, 17,7%, estão na média nacional de alfabetização, que é de 7%. Veja no gráfico do IBGE abaixo, (Imagem 1) de 2022.

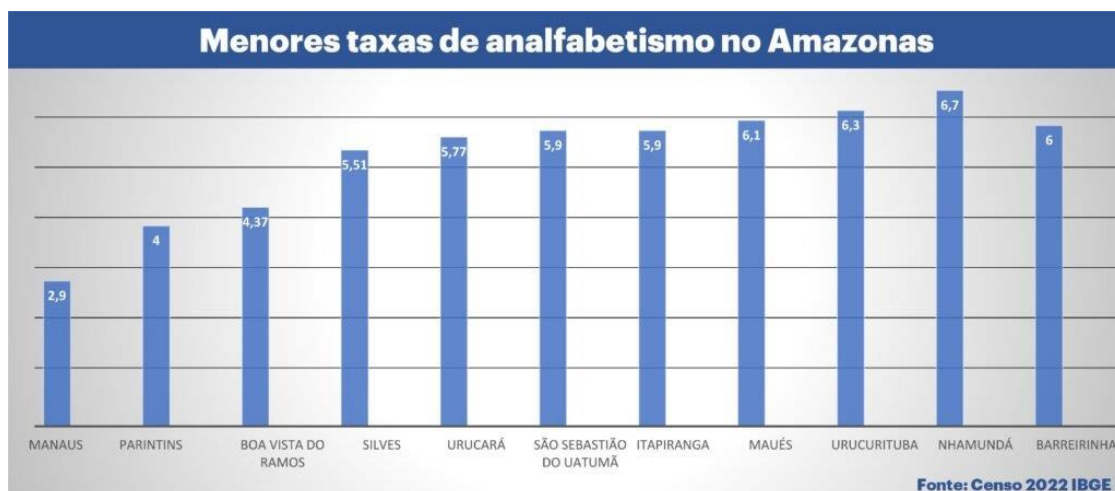


Imagem 1: Taxa de analfabetismo no Amazonas – apresenta alguns municípios e a capital.
Fonte: Censo IBGE, 2022.

Por observar esses pesquisadores, se percebe a importância de trabalhar produtos criativos e instrucionais para o ensino que “emparelhado” ao Currículo (Plano de Aula) tragam a flexibilidade criativa e compreensiva dos conteúdos ministrados, isso enriquece e muito o processo educacional. Aprender brincando, desenvolver habilidades lúdico-motoras com a criação e o desenvolvimento de jogos educacionais, renderia um crescimento significativo de informações e aprendizado relevante e significativo que alcança o meio e a realidade desse aluno.

2.2 Metodologia Montessoriana e seus influenciadores

Montessori (2017) idealiza seu método com base em princípios da Educação cósmica, e autoeducação, em que o indivíduo tem autonomia em construir seu conhecimento, o respeito à individualidade da criança é imprescindível e a preparação do ambiente de fundamental importância para receber esse aluno. Maria Montessori era médica e educadora italiana, criou esse método com direcionamento filosófico educacional, pelo início do século XX.

Ela destaca Princípios fundamentais em seu método, ao qual em resumo se destacam, os 6 pilares do Método:

- **Educação como ciência:** o ensino deve ser visto e acompanhado de maneira científica, observando os estágios da criança, e os respeitando em seus processos cognitivos, cada criança tem seu ritmo, e deve ter esse olhar especial por parte de pais e professores, respeitando os sujeitos envolvidos.
- **Educação cósmica:** a criança é vista como um ser curioso, e assim tem bastante facilitador em perceber o mundo ao seu redor, logo com essa atitude ele apreende mais informação e, por conseguinte também aprende mais, ou seja, a criança tem uma conectividade com o mundo de maneira simples e fluída.
- **Autoeducação:** como indivíduo livre, a criança tem capacidade de aprender em si mesma, desde que o ambiente lhe proporcione isso, com recursos e materiais adequados. O educador nesse momento não é um ditador do que se deve fazer e sim um mediador para guiar o processo de aprendizagem.
- **Criança equilibrada** (Respeito à individualidade da criança): é sabido que cada indivíduo tem seu tempo e suas características no processo de aprendizagem, pois

ele absorve aquilo que é próprio das suas necessidades. Logo a educação deve ser direcionada a esse indivíduo e seus interesses.

- **Preparação do ambiente:** o ambiente: o ambiente ao qual esse indivíduo está inserido deve lhe proporcionar um aprendizado de maneira organizada, segura e agradável, com materiais acessíveis, e que despertem interesse e curiosidade.
- **Adulto preparado:** responsável por preparar o ambiente, com objetivo principal da escolha das atividades, analisando a interação do meio junto a criança, investigando as ações necessárias e direcionando os estímulos, além de organizar o ambiente lúdico, trazer a segurança, a atenção do adulto deve ser redobrada.

Montessori identifica algumas características em seu método, e não menos importante de se citar tem:

- **Agrupamento de faixa etária:** as crianças ficam em classes multisseriadas, com diferentes idades, aprende juntos, nesse sentido cada um vai aprendendo com o outro e criando habilidades sociais.
- **Aprendizagem por descoberta:** esse processo é fantástico no sentido de a criança se perceber explorador e de experimentar e aprender por meio da manipulação e atividades autônomas.
- **Ênfase na independência:** o incentivo a independência da criança é muito marcante, pois mesmo sem ter estruturado o conhecimento plenamente, ela experimenta as próprias tomadas de decisões, ela se organiza frente ao ambiente em que está inserida, e aos materiais didáticos expostos e apresentados a ela, podendo assim cuidar de si mesmo.
- **Foco no desenvolvimento integral:** essa característica visa o desenvolvimento integral da criança, pois universaliza o processo em todas as esferas do indivíduo sendo, físico, social, emocional, mental, moral e intelectual.

Nesse sentido, a metodologia Montessoriana, traz benefícios significativos para o Aprendizado e destaca o quanto a criança pode desenvolver suas capacidades sem ser “pressionada” a isso, ela apenas é direcionada a perceber o processo e assim participar dele de maneira ativa e plena. Assim se observam também em seu processo, os seus seguintes benefícios:

- **Estímulo à criatividade e a resolução de problemas:** é feito pela descoberta, a aprendizagem acontece pela manipulação de materiais que estimulam sua criatividade e a capacidade de resolver.

- **Desenvolvimento da autoconfiança e autonomia:** as crianças aprendem a tomar suas próprias decisões, resolvem problemas relacionados à atividade, se torna responsável pela própria aprendizagem.
- **Desenvolvimento das habilidades sociais e emocionais:** aprende a interagir e trabalhar com outras crianças, a se comunicar e também gerenciar emoções, desenvolver ações de liderança na situação.
- **Amor pela aprendizagem:** nada é mais prazeroso do que aprender, a educação montessoriana proporciona e leva a desenvolver o amor por aprender, pois trabalha o que a criança tem nato nela, que é o brincar, e o desenvolver essa relação com o brincar, faz toda a diferença, e é algo que ela levará pra toda vida.

A aplicação desse método tem tido resultados positivos nas escolas que adquirem como princípio para ensinar; pois as crianças aprendem melhor, consegue ter maior concentração nas atividades, o desempenho acadêmico é crescente, elas se tornam mais ativas e criativas no processo, aumenta as suas habilidades motoras, lógicas e emocionais, isso se comparando a crianças de escolas tradicionais.

A Figura 2 é um resumo sintetizado, do que é o Método Montessori, sendo que o objetivo principal do método é desenvolver o potencial de toda e qualquer criança tenha e para que isso seja alcançado, o ambiente deve ser organizado para proporcionar interesses naturais nas crianças, para o aprendizado e o respeito ao seu tempo e seu ritmo. Esse princípio busca justamente desenvolver o respeito da personalidade, da liberdade e individualidade da criança, na medida do possível levando em conta a diferença de cada sujeito, por isso o ambiente é preparado, para atender a altura e a organização, ativando estímulos, com mais autonomia, até mesmo do que independência.



Figura 2: Método Montessoriano e o objetivo para o Aprendizado

Fonte: Própria autora (2024)

Assim, observa-se que a ideia central de Montessori é o respeito às habilidades da criança, respeitando suas fases, o que ela apresenta (indivíduo) conforme sua idade, seu comportamento e suas necessidades de interação específicas, pois é sabido que cada indivíduo é único. Os brinquedos, brincadeiras e jogos que são propostos devem ser selecionados observando esse princípio, e assim desenvolver seu potencial, na ação cognitiva sensorial ao qual ele exerce sobre as atividades propostas.

O Método Montessori se torna ferramenta importante para o processo de aprendizagem quando integra a ludicidade, no caso do “brincar”, trabalhando com a criança princípios fundamentais para o desenvolvimento cognitivo, motor e emocional. Montessori destaca a ludicidade como ação não só de ensinar, mas, de condições que ela dá para o aprendizado, por que o brincar é um processo social, e leva a aprendizagem.

A criança aprende conceitos, informações e até dificuldades, podendo superar seus erros, por meio de tentativa, e está desenvolvendo no aprendizado o que também é muito importante. Assim, sabendo que Montessori destaca o lúdico como ferramenta, se pode perceber em seguida na pesquisa este conceito.

2.3 Ludicidade e Processo Alafabetizatório

O brincar é parte essencial da infância e do desenvolvimento da criança. Por meio dele, a criança aprende, socializa-se, comunica-se e se expressa. O lúdico, enquanto processo, funciona como uma ferramenta mediadora do aprendizado: amplia o ensino, enriquece o pensamento e contribui para a construção do conhecimento. Além disso, favorece a relação da criança com seu meio, promovendo um desenvolvimento integral que impulsiona a aprendizagem e fortalece seu bem-estar.

A Ludicidade exerce papéis importantes no desenvolvimento da criança, nas brincadeiras, nos jogos, nas atividades direcionadas, e ou conceituais, permite que a criança explore o mundo, e assim o conhecimento é construído por meio da expressão natural dela e do que está ao seu redor. O brincar floresce a imaginação, que é um ponto importante na ludicidade, o que permite possibilitar a criação de seu próprio mundo e de seu próprio conhecimento de meio. Isso se torna significativo e prazeroso por que a criança aprende enquanto se diverte.

Kishimoto (2003, p.18), afirma que o “brinquedo é um suporte para a brincadeira. Sendo o brinquedo diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e a indeterminação de regras em sua utilização”. Trazem suas experiências e interesses, o brinquedo e a brincadeira se tornam integral a partir do momento que desenvolve relação no espaço físico, emocional, cognitivo e social da criança, além de promover muitas habilidades interpessoais e sociais, como comunicação, resolver problemas, trabalhar em equipe, raciocínio nas atividades propostas, entre outros.

Além também da satisfação e bem-estar, por ser algo relaxante, auxilia serve como “antídoto”, para ansiedade, nervosismo e concentração. A ludicidade não se evidencia só na fase infantil do indivíduo, como citado anteriormente, ela segue por toda a vida do indivíduo, mas na fase infantil é que ela desempenha papel crucial nesse processo, na infância isso é estimulado pela criatividade, linguagem, imaginação enriquece também a coordenação motora, na adolescência, ainda se torna importante pelo fato da descontração, da interação social, e esta agora de um novo meio ao qual ele ainda não experimentou, nesse período as habilidades podem ser testadas, pois o lúdico passa a ser ferramenta importante para esse processo.

Na fase adulta, se pode pensar que a ludicidade não seja mais tão relevante para esse indivíduo, mas sim, ela desenvolve papel importante para o equilíbrio emocional, qualidade de vida, ainda na criatividade, nas relações sociais ao qual estará inserido. Até mesmo na fase da terceira idade, a ludicidade tem papel importante no desenvolvimento, ele não se finda apenas uma parte do desenvolvimento desse indivíduo, ela vai até o fim, pois nessa fase, a pessoa manterá a mente ativa, previne o declínio da cognição, fortalece os laços sociais, motricidade, além da questão emocional.

O brinquedo e o ato de brincar são inerentes à criança e não devem ser negligenciados. É por meio deles que ela se reconhece no mundo, estabelece trocas sociais e interage com o meio ao seu redor. O brincar a torna participativa, motivada e capaz de construir conhecimentos. Além disso, contribui para que enfrente desafios, supere medos e lide com frustrações, fortalecendo seu desenvolvimento emocional e social.

A elaboração deste na sala de aula torna o espaço reelaborado, vivencia o conhecimento, protagonizando o indivíduo no processo e não somente os conteúdos letivos que precisam ser passados. O aluno passa a ser protagonista do seu espaço, sujeito construtivo do que ele carrega da sua vivência, e assim se torna capaz de construir seu conhecimento, sua identidade, sua autoafirmação, o que o desperta para aprender e superar os possíveis desafios da aprendizagem.

O aprendizado por meio da ludicidade, desperta estímulos que podem ser desenvolvidos, independente da sala de aula, basta fortalecer de maneira a efetivar as atividades lúdicas e incorporar brincadeiras (direcionadas ao aprendizado) no cotidiano da criança, explorar algumas habilidades da criança, como dança, arte, esportes, etc, o que favorece os estímulos de desenvolvimento e favorecem até mesmo a disciplina em cumprir funções dadas na escola. Conforme pode ser percebido na Figura 3, onde resumidamente se destacam essas funções objetivas e estimuladoras da Ludicidade.



Figura 3: O aprendizado por meio da Ludicidade.

Fonte: Própria autora (2024)

A participação efetiva do adulto (isso inclui os pais) em eventos lúdicos eleva a observação e a valorização da criança no processo, pois ela se sente segura e confiante do processo ao qual está inserida, enquanto escola, comunidade, e seu meio social. É cultivando a ludicidade, nos espaços familiares e escolares, como reforço para aquilo que a criança já traz em si, que abrirá as portas para uma nova maneira de pensar a educação, e o ensino e todo processo alfabetizatório será rico para esse desenvolvimento, uma aprendizagem criativa, trazendo bem-estar e gosto por aprender.

Além de trazer muitos benefícios ao processo da aprendizagem, favorece oportunidades e possibilidades didáticas no percurso da aprendizagem, pois segue eixos importantes e fundamentais do indivíduo nesse processo, que são funções físicas, cognitivas, didáticas e sociais, (Figura 4) favorecendo assim a oportunidade de resolver desafios, e que se sintam seguros, protegidos, respeitados em todo seu processo, isso também é inclusivo.



Figura 4: Benefícios da Ludicidade

Fonte: Própria autora (2024)

Ao abordar a ludicidade, o Design voltado ao desenvolvimento e às ferramentas de jogos, bem como os próprios processos de aprendizagem, percebe-se que esses elementos se articulam na

construção de experiências significativas. Essa integração favorece uma aprendizagem mais engajadora, eficaz e criativa. Conforme discutido na pesquisa, quando o aluno assume o papel de protagonista do seu processo formativo, a retenção do conhecimento ocorre de maneira mais prazerosa e consistente.

Essa vivência, compreendida como a integração entre o lúdico e o design instrucional, evidencia-se no parágrafo a seguir.

2.4 Design instrucional

Design instrucional é o processo de criar materiais de ensino e aprendizagem de forma estratégica e eficaz, envolve a identificação de objetivos de aprendizagem, seleção e organização de conteúdos, e a escolha de estratégias instrucionais adequadas para se ter uma avaliação da eficácia do design. (SMITH & RAGAN – 1999)

Alguns passos importantes no Design instrucional incluem:

1. **Análise de necessidades:** onde se identifica as necessidades de aprendizagem dos alunos e os objetivos que devem ser alcançados;
2. **Definição de objetivos de aprendizagem:** é estabelecer objetivos claros e mensuráveis que guiarão o design instrucional, e abriram um direcionamento preciso para a sua criação;
3. **Desenvolvimento de conteúdo:** aqui se seleciona e organiza o conteúdo de forma lógica e sequencial, pode-se ter como base e é o que se propõe o plano de aula do professor.
4. **Escolha de estratégias instrucionais:** selecionar as melhores estratégias para engajar os alunos e facilitar a aprendizagem, como tarefas práticas, discussões em grupo, simulações, etc;
5. **Desenvolvimento de materiais de ensino:** criar materiais como apresentações, vídeos, textos, exercícios, entre outros, assim também como a criação de jogos sensoriais, cognitivos e lógicos, e até mesmo atividades que enquadrem o sensorial e o motor;
6. **Implementação do design instrucional:** implementar o design instrucional em um ambiente de aprendizagem, garantindo que o objetivo de aprendizagem seja alcançado;
7. **Avaliação da eficácia do design:** avaliar o design instrucional para determinar se os objetivos de aprendizagem foram alcançados e se as estratégias instrucionais foram realmente eficazes.

Este visa garantir que a aprendizagem seja significativa, engajadora e eficaz para os alunos, é uma abordagem sistemática e planejada que visa maximizar os resultados de aprendizagem.

Desenvolver um produto educacional usando o design instrucional como base envolve a criação de um Plano de ensino estruturado e eficaz, que leve em consideração as necessidades dos alunos, os objetivos de aprendizagem e as melhores práticas pedagógicas.

Para isso, é importante seguir algumas etapas-chaves, que fortalecem a pesquisa e a criação de produtos:

1. **Identificar as necessidades de aprendizagem:** É fundamental entender o público alvo do produto educacional, suas habilidades, conhecimento prévio e expectativas de aprendizagem;
2. **Estabelecer objetivos de aprendizagem claros:** Definir o que os alunos devem ser capazes de alcançar ao final do processo, ou da atividade educacional proposta;
3. **Criar um plano de ensino:** Organizar o conteúdo de forma sequencial e lógica, que acompanhe também o desempenho do aluno e suas possíveis dificuldades, utilizando estratégias de ensino que facilitem a compreensão e retenção do conhecimento;
4. **Selecionar tecnologias adequadas:** Escolher a ferramenta ou ferramentas e recursos tecnológicos que melhor se adequam aos objetivos de aprendizagem e ao perfil dos alunos;
5. **Desenvolver avaliações formativas e somativas:** Criar instrumentos de avaliação, nessa etapa, é importante, e não só avaliações tradicionais ao qual se está acostumado a ver, mais que signifiquem e resignifiquem o que aprendeu, que permitam monitorar o progresso dos alunos e verificar se os objetivos de aprendizagem estão sendo alcançados;
6. **Implementar o produto educacional:** Colocar o plano de ensino em prática, realizando adaptações conforme necessidades e conforme necessário com base no feedback dos alunos;
7. **Avaliar e revisar o produto:** Avaliar a eficácia do produto educacional por meio de avaliações de desempenho do uso, tanto docente, quanto discente e seu feedback, e assim se pode diagnosticar, possíveis ajustes conforme necessário para a melhoria e qualidade do aprendizado e do produto, propriamente dito;

Essas etapas acima vistas, é muito similar e completam a informação do estudo com base no que o Design Instrucional e o que Munari (2008) também destaca no seu processo de criação de produto, evidencia nas etapas do seu processo, estruturam o acompanhamento dos planos de ensino e favorecem o aprendizado prazeroso dos alunos.

Ao seguir essas etapas e princípios de Design instrucional, é possível desenvolver um produto educacional eficaz e impactante, que atenda as necessidades dos alunos e promova o aprendizado significativo.

O Design instrucional busca em seu processo, que é de experimentação de aprendizagens, e se utiliza de métodos e teorias para sua eficácia. Assim ele apresenta em resumo, 5 fases dessa

estruturação chamado ADDIE, que são Análise, Design, Desenvolvimento, Implementação e Avaliação (Figura 5).

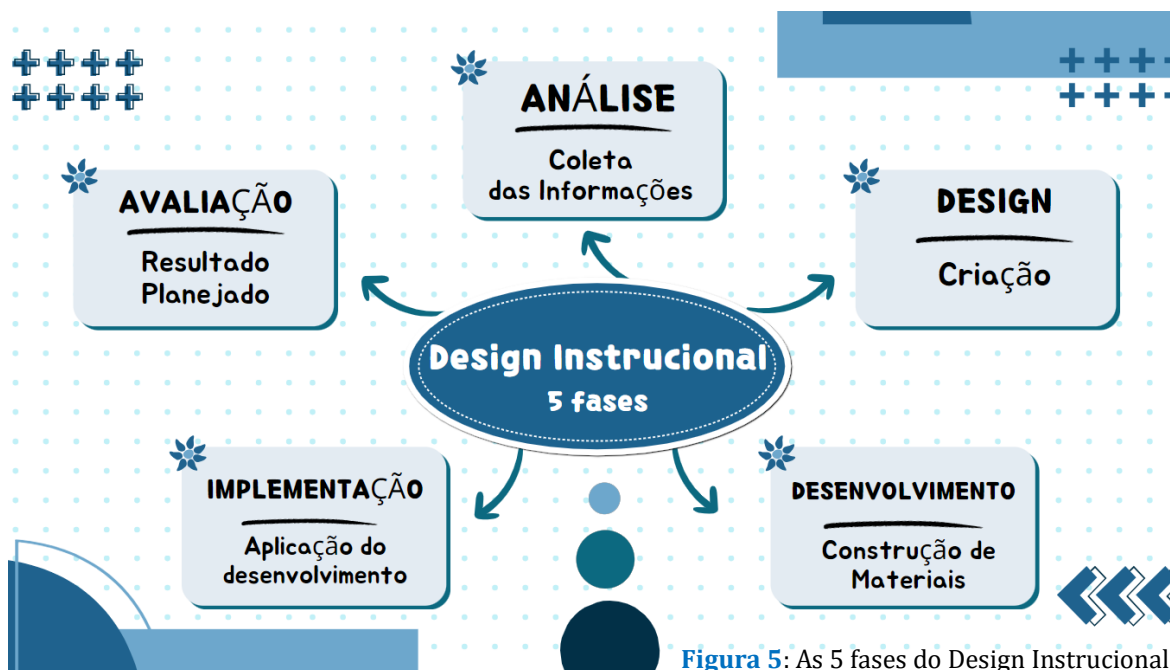


Figura 5: As 5 fases do Design Instrucional

Fonte: Própria autora (2024)

Em suma, essas fases retratam uma etapa importante em qualquer projeto, delas se registra:

- **Análise:** Nesse momento é a coleta das informações, se busca entender as necessidades e preparar um diagnóstico viável ao indivíduo;
- **Design:** Aqui é o momento da criação, tudo o que se deve ser produzido, nessa fase se estima custos e se planeja um cronograma detalhando as etapas;
- **Desenvolvimento:** Nesse momento se cria os materiais, isso não inclui só produtos, mas também conteúdos, apresentações e ferramentas avaliativas;
- **Implementação:** É a parte da execução, aqui se destaca treinamentos na sala de aula, aplicações de desenvolvimentos de processos, e também serão empregados usos de materiais criados;
- **Avaliação:** Etapa final, extremamente importante, mas é a mais negligenciada, pois depois de se implementar não se valoriza seguidamente o comparativo de resultados que foram planejados com os pretendidos na avaliação, ou seja, deve haver esse retorno, para assim ser validado todo o processo.

Desenvolver um produto educacional que esteja orientado por um design instrucional que busque cuidadosamente um planejamento eficaz e significativo, colaborando com ajuda de frentes diversas como professores (peça fundamental no processo), designers instrucionais, especialistas em educação e tecnologia, e profissionais de arte e mídia.

Seria importante observar algumas etapas de desenvolvimento, segundo Smith & Ragan (1999), “o processo sistemático e reflexivo de traduzir princípios de cognição e aprendizagem para o planejamento de materiais didáticos, atividades, fontes de informação e processos de avaliação.” Destacam-se por etapas básicas de investigação e construção de um produto as seguintes etapas, que em resumo e apreciação a tudo o que foi estudado e comparado acima sobre toda etapa dessa funcionalidade de criação de produto pelo design instrucional, estrutura-se em suma.

1. **Público alvo e os objetivos de aprendizagem:** é entender quem será esse usuário do produto educacional, e seus objetivos específicos do que realmente deseja alcançar;
2. **Análise de necessidades:** identificar as necessidades de aprendizagem, (no caso alfabetizatório) desse usuário, e quais os conhecimentos, habilidades e atitudes a serem abordados no produto educacional;
3. **Desenvolver um plano de ensino e aprendizagem:** Aqui se define os conteúdos que melhor encaixam para a produção de um produto, a estratégia do ensino, a atividade e avaliação que melhor desenvolva para o produto;
4. **Visual atraente e funcional:** O design instrucional não se limita só no conteúdo educacional, mas inclui também a apresentação visual, pois este encanta num primeiro momento, somos seres visuais, e aprendemos com o que vemos esse sensorial é importante para o aprendizado, por isso trabalhar um visual atraente e fácil de usar, é o processo que requer uma atenção significativa na construção;
5. **Teste e interação:** Nesse momento se fará o teste de usabilidade, (em que se pode incorporar os fatores sensoriais no produto) bem como o feedback com os usuários, isso ajuda muito no processo de melhoria e ajustes do mesmo.
6. **Implementar e avaliar:** Depois de desenvolvido o produto, é importante essa implementação e também a avaliação, para a eficácia com relação aos objetivos de aprendizagem estabelecidas.

Seguindo essas etapas básicas colabora-se e muito com os profissionais do design instrucional, e uma melhora eficaz nos produtos desenvolvidos, e principalmente, um bom impacto no aproveitamento alfabetizatório e de ensino-aprendizagem, ao qual se destaca, em grande melhoria, e com um olhar mais dedicado e valorizado, trazendo o que se busca realmente de um produto, que é atender a necessidade do usuário e do seu aprendizado.

Estruturam-se assim os primeiros processos de desenvolvimento e observação da pesquisa que antecede a criação do Guia Educacional, para a formação docente, em que se segue a priori, as seguintes etapas de trabalho de investigação do Design Instrucional, na construção do processo criador dessa pesquisa:

O público-alvo dessa pesquisa se restringe aos docentes, para o qual o produto da criação educacional estará sendo vinculado e trabalhado de maneira lúdica e didática, para que o mesmo possa ter a facilidade e que seja intuitivo e fluido na compreensão. (criou-se uma persona para essa observação e o objetivo ao qual se quer alcançar (Figura 6).

Persona



Figura 6: Persona

Fonte: próprio autor (2024) (Miro On Line Whiteboard for Visual)

Em que se observa:

Persona:

- Esmeralda, 35
- Pedagoga e Professora
- Manauara da capital
- Graduada em pedagogia
- Fez o antigo Magistério
- Experiência em sala de aula desde sua graduação
- É bastante criativa em suas aulas
- E sempre busca aprender mais em sua área.

Habilidades:

- Habilidades Manuais
- Gosta de Tecnologia
- Liderança em sala de aula
- Coordena atividades escolares criativas.

Fatores Contextuais:

- Trabalha em sala de aula,
- Busca melhorar suas dinâmicas de ensino,
- Utiliza poucos recursos pedagógicos lúdicos.

Dores e necessidades:**DESAFIOS:**

- Ter o apoio da direção da escola para dinamizar e implantar um novo processo de trabalho e trabalhar o plano de aula mais dinâmico.

NECESSIDADES:

- Preparar os docentes para a prática interdisciplinar alinhada às ideias propostas,
- Resistência dos colegas mais tradicionais e não instruídos,
- Liberdade de flexibilizar o plano de aula às necessidades dos alunos.

Busca: Guia de orientação pedagógica e construtiva de material lúdico sensorial.

Objetivo: Apresentar esse recurso material de maneira a cooperar com o processo alfabetizatório de crianças com dificuldade de aprendizado, se utilizando de recursos criativos e sensório motor com recurso artesanal, mediado e orientado pelo docente.

O Design Instrucional, ao estruturar intencionalmente objetivos, estratégias, recursos e avaliações, constitui a base organizadora do **Guia Alfabetizatório** e do Roteiro Pedagógico. Sua aplicação garante que cada proposta de atividade não seja apenas lúdica ou criativa, mas pedagogicamente fundamentada e alinhada às etapas do processo de alfabetização. Nesse sentido, o **Guia Alfabetizatório** apresenta os conteúdos e as experiências de aprendizagem de forma sistematizada, enquanto o Roteiro Pedagógico orienta a mediação docente, assegurando coerência metodológica e progressão didática. Assim, o Design Instrucional atua como eixo estruturante que integra teoria e prática, intencionalidade e ação, promovendo uma aprendizagem significativa e centrada no protagonismo do aluno.

2.5 Guia Alfabetizatório-Roteiro pedagógico

O que um Guia traz de novo, acrescenta ao que Luckesi (2006) destaca, que a atividade lúdica propicia à pessoa que a vive, uma sensação de liberdade, plenitude e de entrega total a vivência.

Segundo o autor, o ser humano vivencia uma experiência plena quando ela é acompanhada de elementos lúdicos, ou seja, tanto um processo (brincar), quanto o outro (teoria do conteúdo programático), se unem para a construção da alfabetização, da consciência da escrita e leitura e dessa aquisição reflexiva do conhecimento, de maneira simples e prazerosa, em que a criança nesse período consegue interagir e se perceber nesse processo.

O enriquecimento desse produto tem como princípio a ideia do plano de aula, de como roteirizar esses jogos e brinquedos educacionais de maneira a explorar o que o plano traz de vivência para o aluno. Entendendo melhor o que é o Plano de aula, ele é um documento importante no processo de aprendizagem, é aliado ao professor, pois é nele e por meio dele que se constrói uma metodologia eficiente, nele destacam-se o tema a serem estudados, os conteúdos, seus objetivos, a metodologia e o processo avaliativo, que resultará numa resposta positiva (ou não) no processo estipulado.

PADILHA, 2001, afirma que o planejamento é um alicerce que resguarda as funções de organizar, liderar e controlar, tornando-se um instrumento fundamental para o professor elaborar e planejar o seu dia-a-dia escolar. Pode-se destacar também FUSARI (apud PADILHA, 2001 p.37), “o plano de aula é um guia e tem a função de orientar a prática partindo da própria prática e, portanto, não pode ser um documento rígido e absoluto.”

LIBÂNEO (1992, p.225), também caracteriza o plano de aula como: “é a previsão do desenvolvimento do conteúdo para uma aula ou conjunto de aulas e tem um caráter bastante específico.” O plano orienta o professor em suas ações de ensino; busca ser sequencial e progressivo, mas sempre observando a necessidade da sala de aula e do aluno. Ela estipula o que seguir naquele período variável de tempo, para assim obter o máximo de rendimento do conteúdo para o aprendizado do aluno.

Por isso nem sempre ele é completado em uma única aula, daí a importância de ser também flexível. Nessa ideia, e para facilitar o entendimento do conceito do Plano de aula, apresenta-se a Figura 7 abaixo.

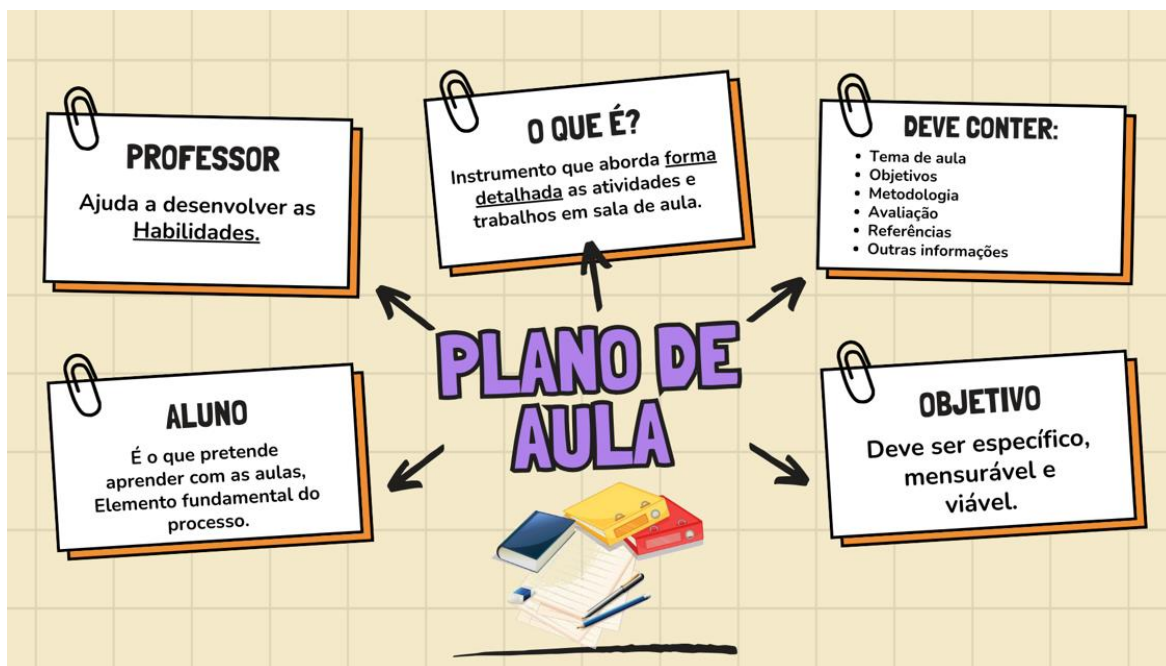


Figura 7: Conceito do Plano de Aula

Fonte: Própria autora (2024)

O Plano de aula é importante para o trabalho diário do docente, é o início dos trabalhos educacionais, ele se articula com os demais planejamentos da instituição ao qual se vincula, e busca objetivar os processos em sala de aula, e verdadeiramente traçar o aprendizado para os alunos.

Abordagem Metodológica

3.1 Etapas e funções dos métodos

Do ponto de vista da pesquisa científica o projeto pode se classificar quanto a sua natureza como pesquisa aplicada, pois gera conhecimentos úteis, e envolve interesses universais, à uma aplicação prática. MARCONI e LAKATOS (2017) orientam que a pesquisa aplicada, caracteriza-se por seu interesse prático, com resultados aplicados ou utilizados. Segundo GIL (2019), ela abrange estudos elaborados com a finalidade de resolver problemas identificados no âmbito das sociedades em que os pesquisadores vivem.

Da forma de abordagem do problema e de sua pesquisa será classificada como qualitativa, por se utilizar de conteúdos já publicados, pois para OLIVEIRA et. al. (2020, p.02), “[...] uma pesquisa de natureza qualitativa busca dar respostas a questões muito particulares, específicas, que precisam de elucidações mais analíticas e descritivas.”

E seguindo esse contexto, quanto aos objetivos, a pesquisa se configura por descritiva, pois busca proporcionar familiaridades com o problema e caracterizar o fenômeno por meio de execução do produto em etapas, e assim também envolve levantamento de dados bibliográficos, com base na coleta de dados, bem como artigos, livros e publicações vigentes.

Quanto aos procedimentos, se fará uso de pesquisa bibliográfica e levantamento, de base auxiliar participante, pois serão desenvolvidos a partir de materiais publicados em livros, artigos, teses e dissertações.

Para melhor visualização dessas criou-se um esquema em que se explica esse procedimento da pesquisa (Figura 10), bem como a definição da organização da pesquisa. (Figura 11), ao qual se destaca cada detalhe do que o método busca.

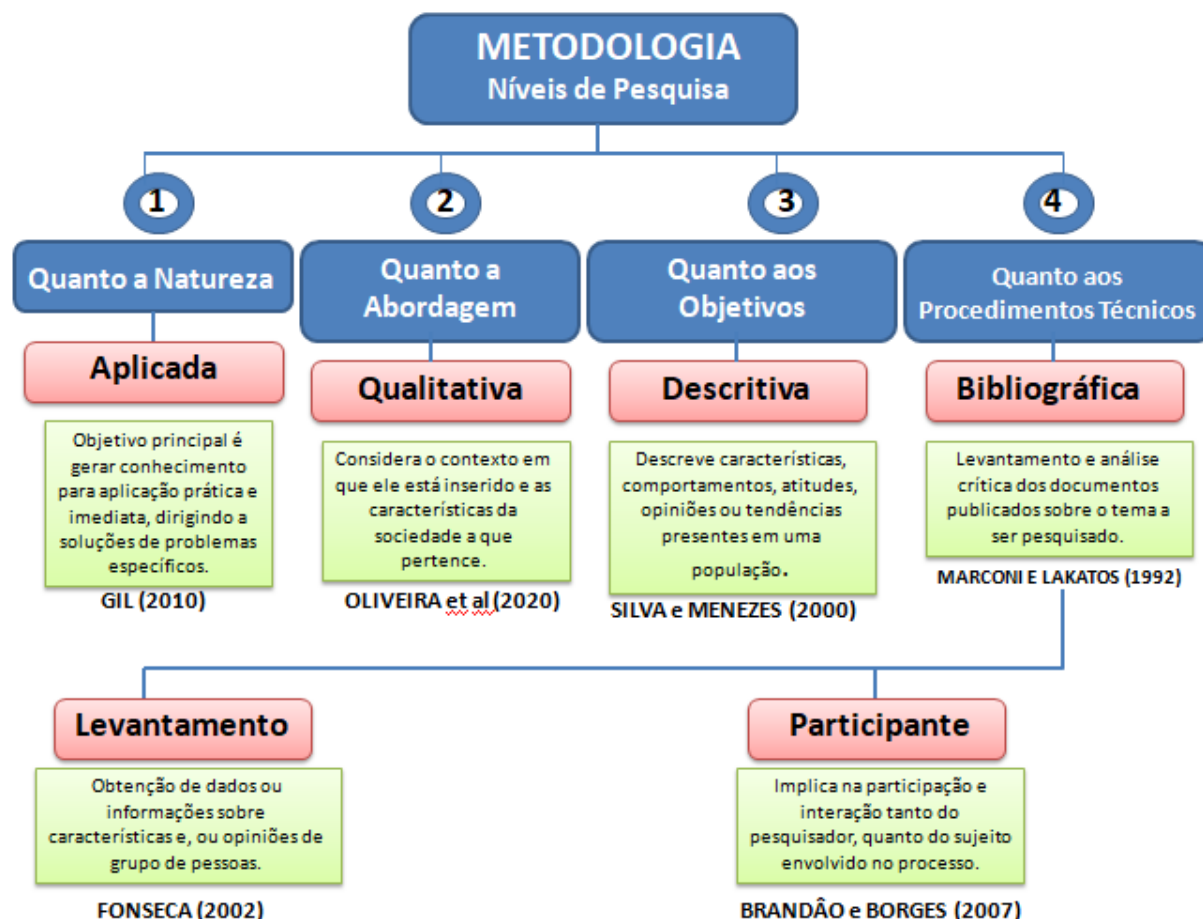


Figura 10: Níveis de Pesquisa-Metodologia
Fonte: Níveis de pesquisa – Própria autora (2024)

Das Organizações da Pesquisa, (Imagem 3) em seu detalhamento, indica-se:

1. **Aplicada:** Objetivo principal é gerar conhecimento para aplicação prática e imediata, dirigindo às soluções de problemas específicos. “a pesquisa aplicada abrange estudos elaborados com a finalidade de resolver problemas no âmbito das sociedades em que os pesquisadores vivem.” (GIL, 2010)
2. **Qualitativa:** Considera o contexto em que ele está inserido e as características da sociedade a que pertence. “[...] busca dar respostas a questões muito particulares, específicas, que precisam da elucidação mais analítica e descritiva”. (OLIVEIRA, et. al. 2020, p.02)
3. **Descritiva:** Descreve características, comportamentos, atitudes, opiniões ou tendências presentes em uma população. “visa descrever as características de

determinada população ou fenômeno, ou o estabelecimento de relações entre variáveis, (...) Assume, em geral, a forma de levantamento.” (SILVA e MENEZES, 2020, p. 21)

4. **Bibliográfica:** Levantamento e análise crítica dos documentos publicados sobre o tema a ser pesquisado. “é o levantamento de toda bibliografia já publicada, em forma de livros, revistas, publicações, avulsos e imprensa escrita.” (MARCONI e LAKATOS, 1992)

4.1- **Levantamento:** Obtenção de dados ou informações sobre características e, ou opiniões de grupos de pessoas. “[...] a partir do levantamento de referências teóricas já analisadas, e publicadas por meio escritos e eletrônicos, como livros, artigos científicos, paginas de web sites.” (FONSECA, 2002, p.32)

4.2- **Participante:** Implica na participação e interação tanto do pesquisador, quanto do sujeito envolvido no processo. “a realidade concreta da vida cotidiana dos próprios participantes individuais e coletivos do processo, em suas diferentes dimensões e interações.” (BRANDÃO e BORGES, 2007)

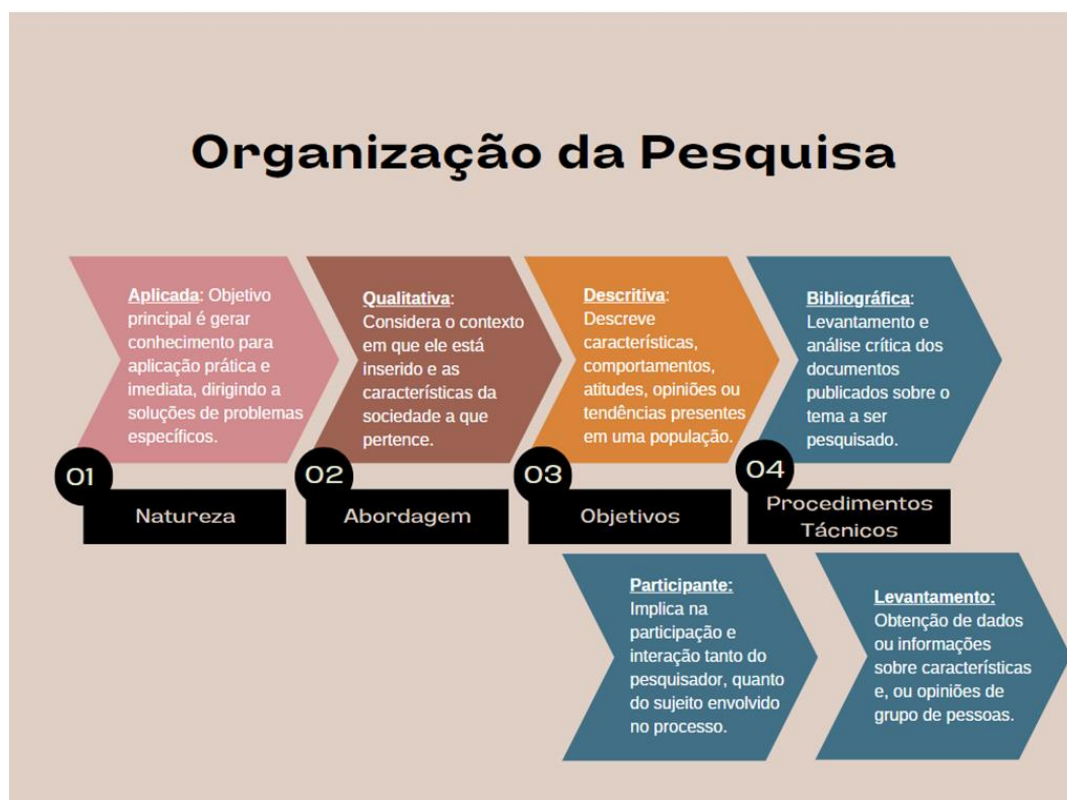


Figura 11: Organização da Pesquisa
Fonte: Própria autora (2024)

Quanto aos procedimentos metodológicos em design se fará uso de MUNARI (2008). Relembrando que o autor foi um designer importante, artista e comunicador italiano, que contribuiu ricamente para o campo do design, e nela destacou-se pela inovação e abordagens lúdicas, assim como Montessori.

Destacando Munari (2008) em sua abordagem educacional, observa-se que seu método enfatiza a criatividade e a experimentação como caminhos para a aprendizagem, privilegiando processos exploratórios. Esse método é amplamente aplicado na educação infantil e em diversos outros contextos pedagógicos. É importante notar que, em síntese, Munari (2008) destaca os seguintes pontos fundamentais:

- **Sensorial:** estímulo dos sentidos, atividades práticas e experiências táteis, que é uma característica muito importante para o aprendizado.
- **Criatividade:** incentiva a expressão artística e a imaginação, e explorar diferentes formas de criação; aqui se percebe o desenvolvimento criativo de maneira lúdica, aqui vemos a criação e o desenvolvimento do aprendizado.
- **Aprendizagem Ativa:** aprendizado por meio da ação, não é absorção passiva; por que se destaca isso? Porque quando se fala de aprendizagem ativa ela retrata a ação significativa, o aprendizado realmente relevante dentro desse processo, ou seja, o aprender a aprender.
- **Integração de disciplinas:** Une diversas áreas do conhecimento, artes, ciências, literatura, e todas se relacionam ou correlacionam.
- **Valoriza o processo:** Trabalha o processo criativo, e aprendizagem significativa, não só um resultado final.

Esses pontos ressaltam o que Munari (2008) destaca em seu processo de criação; que é desenvolver habilidades críticas para enfrentar desafios, e inovar. Seu método de trabalho é valioso para entender e transformar ideias em projetos concretos. Em seu trabalho e processo destaca-se:

- **Observação da pesquisa:** é enfatizada a observação como algo importante e cuidadoso do mundo ao redor. A curiosidade é algo que acredita ser fundamental para o processo criativo, e a ser explorado no cotidiano.
- **Experimentação:** provê como meio de descoberta, explorar é algo a ser observado nos diferentes materiais e técnicas, e assim encontrar novas soluções e alternativas.
- **Brincadeira e ludicidade:** Assim como Montessori (2017), Munari (2008) diz que o jogo é parte importante e essencial do design. Incentiva a incorporação de elementos para estimular a criatividade e a inovação.

- **Simplificação:** Defendia a simplificação como a chave para uma boa comunicação visual, um design eficaz deve ser direto e claro, eliminando excessos de informação que acabam confundindo o usuário.
- **Interdisciplinaridade:** Trabalha diversas disciplinas incluindo o design gráfico, de produto, educação e artes. O design é uma prática multidimensional que beneficia e aborda vários conhecimentos, em diferentes áreas.
- **Prototipagem:** Outro aspecto importante é a criação de protótipos, esse processo era fundamental para testar as ideias e seus conceitos, permitir ao criador (designers) fazer ajustes, melhorias, refinamentos, antes de um resultado final.
- **Participação do Usuário:** define a consideração e a necessidade do feedback do usuário, o designer é um mediador do processo e isso inclui o produto e a experiência do usuário, promovendo essa abordagem com maior foco e principalmente voltada ao ser humano.

Assim é percebido que Munari (1981) tinha uma filosofia reflexiva e metodológica sobre o design, como processo ativo de criação e comunicação, a criatividade deveria ser prática, para desenvolver projetos não só estéticos, mas funcionais e significativos.

“Muito frequentemente materiais e técnicas são usados de uma só ou de poucas maneiras segundo a tradição. Muitos industriais dizem: Não temos feito sempre assim, para que mudar? Ao invés, pela experimentação podem descobrir-se novas utilizações de um material ou de um instrumento.” (MUNARI, 1981, p.58)

Dentro dessa visão se estruturou esse projeto, se utilizando do Método Projetual de Munari, em suas definições conceituais, e inspirou-se a seguir algumas de suas etapas; formando assim o processo de criação desse projeto. Em que se caracteriza, em redução às seguintes etapas de inspiração:

- 1- **Problema e Definição:** Observa-se a necessidade humana, e destaca o que seria relevante a se trabalhar.
- 2- **Coleta das informações:** Aqui se busca todas as informações possíveis referentes ao problema e o analisa.
- 3- **Criatividade e recursos:** Busca identificar as alternativas e meios viáveis de criação, utilizando-se dos recursos disponíveis.
- 4- **Brainstorming:** Gerar ideias com os dados coletados e informação externa, anotando tudo que possa ser importante.
- 5- **Desenvolver conceito:** Aqui é a parte de se prototipar, inclui modelos físicos ou digitais, a interação responderá o feedback, ao que se refina e melhora no conceito.

- 6- **Planejar e executar:** Elabora-se um plano de apresentação do produto, e sua fabricação, testa-se a sua qualidade, para atender os padrões desejáveis.
- 7- **Avaliar a Aprendizagem:** Observa-se a opinião do público, e o seu desempenho em relação ao produto, aqui será descrito se o aprendizado (uso) foi aceitável e de fácil entendimento (aprendizado).

Assim com esse processo melhor definido em seu escopo, apresenta-se a seguinte tabela, (figura 12) que também se destaca dentro de cada um desses processos possíveis Problemas/respostas, que se dará da seguinte maneira, conforme Estruturação Conceitual.

<u>Estruturação Conceitual</u>		
Etapa	Conceito	Problema/Resposta
1- Problema e Definição	Observação da necessidade humana, destacar a relevância do trabalho.	Necessidade de melhores práticas alfabetizatórias na sala de aula.
2- Coleta das Informações	Buscar informações possíveis ao problema e analisá-los.	Maior grau de dificuldade em leitura. (séries iniciais)
3- Criatividade e recursos	Alternativa e meios viáveis para criação, com recursos disponíveis.	Guia pedagógico; Há material acessível: • Feltro • E.V.A • Reciclados, etc.
4- Brainstorming	Gerar ideias com as coletas e informações, observando tudo que é importante.	• Dificuldade de encontrar material lúdico; • Enquadrar jogos com conteúdo da aula; • Material de acesso aos docentes para criação de seus próprios jogos.
5- Desenvolver Conceito	Prototipar, apresentando modelos físicos e (ou) digital, com feedback para a melhoria do conceito.	• Recurso de Feltragem ou E.V.A; • Configurar produto conforme proposta do Plano de Aula.

6- Planejar e Executar	Elabora um projeto (plano) para criação e apresentação do produto, testando para atender a necessidade.	Criar uma configuração que visualmente seja entendida e de qualidade.
7- Avaliar a Aprendizagem	Observar a aceitação referente ao produto, e desenvolver com ele o aprendizado.	Perceber que por meio lúdico-sensorial o processo alfabetizatório, apresenta maior aceitação e o aprendizado torna-se mais significativo e com resultados relevantes e positivos.

Figura 12: Tabela da Estruturação Conceitual

Fonte: Própria autora (2024)

Outro autor lembrado agora, e importante na observação de uma aprendizagem significativa é Ausubel (1980); lido e escrito por vários outros autores e destacado com a importância da aprendizagem, até hoje.

Este mesmo autor afirma que a aprendizagem é expansiva, da modificação de um conhecimento já existente; ideias são adquiridas quando há conexão com conceitos conhecidos e existentes, ou seja; o conhecimento deve ser guiado por algo prévio (também retratado por Montessori e Vygotsky) das experiências vividas, e assim reconfigura ou reelabora-se novas estruturas mentais, tornando-as complexas, e assim expande-se para novos conhecimentos.

“Se eu tivesse de reduzir toda a psicologia educacional a um único princípio, diria isto: o fator singular mais importante que influencia a aprendizagem é aquilo que o aprendiz já conhece. Descubra o que ele sabe e baseie nisso os seus ensinamentos.” (AUSUBEL, 1980, p.6)

A aprendizagem começa com a observação, e seu posicionamento nessas estruturas de maneira relevante, lógica, criativa e coerente; com o conhecimento prévio, essa estrutura ressignifica em saber cognitivo do aprendiz. Ausubel (1980) apud NOVAK (2000), cita o seguinte:

“A ideia fundamental da teoria de Ausubel é a de que a aprendizagem significativa é um processo em que as novas informações ou os novos conhecimentos estejam relacionados com um aspecto relevante, existente na estrutura de conhecimentos de cada indivíduo.” (NOVAK, 2000, p.51)

Assim a proposta do Guia vem trazendo não só enquanto um produto alfabetizatório, mas também apresenta a diversidade, pois envolverá pessoas de diferentes áreas e perspectivas de criação, aumentará o ambiente criativo, trazendo estímulos à criatividade, com espaços (ideias) relaxantes e experimentais; e flexibilidade, pois direcionará as mudanças e percepções de aprendizados múltiplos e com base no feedback do indivíduo.

O processo de criar não é linear, é iterativo, e resgata os insights que o indivíduo tem e sugere direta ou indiretamente no processo. Combinar essa estrutura flexível, e inovação, são a chave para se obter um produto criativo e de sucesso. Além do que a aprendizagem significativa enriquece, e se coloca como ator principal no processo de Ensino.

Quando se trata de Jogo, do trabalho que se faz com jogo, o brincar, não deve ser algo para o entretenimento (que muitas vezes é visto nos jogos de mídia-internet) do aluno e sim, uma ferramenta de desenvolvimento da aprendizagem de maneira criativa e recreativa, por isso deve ser atrativa, pois o objetivo é o aprendizado, o jogo, a brincadeira é algo de engajamento; e processo ativo; BOLLER e KAPP (2018, p.46), afirmam que o aprendizado e os envolvidos “[...] estejam engajados e ativos é bem mais importante que saber que eles se sentem entretidos.”

O jogo e o brincar, firmando essa citação são justamente o aprender, mesmo que “brincando” ele não entretém, ele ensina. Claro que para ele ter realmente esse fim educativo, precisa-se de regras, por que se apresentar-se livre ou “solto” demais, aí sim é apenas entretenimento e perda de tempo, e perde-se a função instrucional e educativa.

BOLLER e KAPP (2018, p.46), marcam esse processo, e suas etapas para melhor rendimento em qualquer modalidade que se deve observar e ser trabalhado em que “[...] conjunto de instruções, [...] explicação aos participantes, [...] terceiro e último passo diz respeito ao ‘depois’, [...] o que foi aprendido, e [...] darão sustentação aos objetivos instrucionais.”

Isso é reforçado na visão de ALVES (2018, p. 14), em que ele contextualiza dizendo que nada adiantaria utilizar-se de melhores recursos se não forem observados os objetivos de ensino. Ou seja, se eu crio algo, um jogo, uma dinâmica, qual realmente é seu fim, é para o aprendizado, está realmente inter-relacionado ao conteúdo de ensino, aquilo que se foi proposto no Plano de aula? Ou somente está sendo lançado para passar o tempo?

Desenvolver jogos, que didaticamente valorizem e enriqueçam o conteúdo acadêmico, é o papel especial do Design, é trazer esse recurso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas significativas que valorizam o sensorial e afetivo do aluno, em que ele se perceba no processo, cresça e se conecte com toda informação possível para seu aprendizado.

Logo, essas ferramentas permitirão o detalhamento do tema proposto, do material coletado, bem como as observações e ações de criação do produto que serão organizados em etapas, compondo esse estudo de projeto, ao qual se pretende desenvolver. O Universo da pesquisa, abrange professores da Educação infantil e séries iniciais do Ensino Fundamental 1 e 2. A amostra inicial desta

pesquisa teve como alvo professores dos setores privados e públicos, contabilizando 15 professores, com mais de 5 anos na função do magistério.

Sendo assim se optou por se utilizar de modo adaptado a metodologia sugerida por Munari (2008), que traz características e benefícios que também são observados no processo de aprendizagem, onde defende a ideia do aprender fazendo, da exploração de materiais, das cores e formas, em que o design é interativo.

Os problemas complexos passam a ser menores na fragmentação do pensamento sistêmico, explora a criatividade direcionando aos materiais, mas sempre colocando limites aceitáveis ao processo, para que as soluções sejam funcionais e realizáveis no processo. Assim o aprendizado envolve interdisciplinaridade, o que é visível na Educação e no aprendizado.

3.2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS PELO VIÉS DO DESIGN

Munari, (2008) design e artista italiano, propôs um método de desenvolvimento de projeto que inova com a criatividade, lógica e experimentação. Esse método se distingue por ser flexível e adaptável a diversos tipos de projetos, desde móveis, objetos, comunicação visual e até experiências educacionais.

3.2.1 Etapas do Método

O método não se define por número rígido de etapas como se vê em algumas estruturas e etapas de desenvolvimento de um produto, mas por princípios norteadores e ferramentas que guiam a um processo criativo de forma dinâmica, leve e fluida; veem-se nesse processo 12 etapas ao qual ele evidencia como a construção de uma solução de design pode acontecer. A figura 8 apresenta as etapas da metodologia de Munari, conforme apresentado por, SILVA, Maria Karolina Machado Cabral Alves da. (2023). *O que sinto: O jogo como ferramenta inclusiva educacional para crianças autistas inseridas nas escolas de educação infantil*. Trabalho de Conclusão de Curso (Design) – Universidade Federal de Pernambuco.

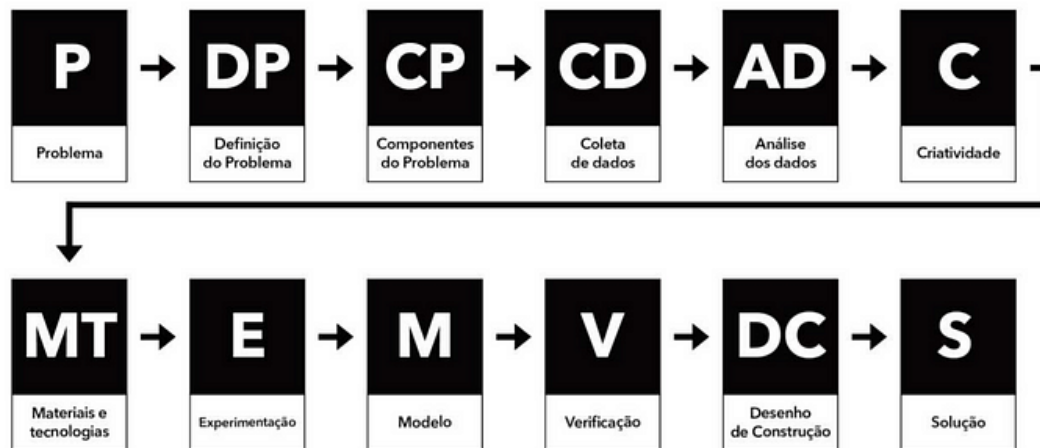


Figura 8: 12 Etapas da construção da Metodologia de Munari.
Fonte: Metodologia Projetual de Bruno Munari – MUNARI (1981)

Esse processo destacam-se as seguintes estruturas:

- **P** (Problema): vem de uma necessidade humana, aquilo que inquieta, e que se precisa resolver.
- **DP** (Definição do Problema): delimita as expectativas e o limite ao qual o design irá trabalhar.
- **CP** (Componentes do Problema): nessa fase há um detalhamento do problema, para assim poder se trabalhar cada parte, como um subproblema do problema.
- **CD** (Coleta de Dados): reuni todas as informações necessárias para solucionar o problema, sendo que já se tem um conhecimento anterior para isso.
- **AD** (Análise de Dados): avalia os dados já coletados, reduzindo os aprendizados, e revendo aquilo que é relevante a ser priorizado.
- **C** (Criatividade): essa etapa se observa nos subproblemas e nas coletas de dados, aplicando nos limites destes.
- **MT** (Materiais e Tecnologia): são os recursos disponíveis que o design tem para fazer seu projeto.
- **E** (Experimentação): aqui se utiliza a criatividade vista nos subproblemas bem como a aplicação dos materiais e tecnologia.
- **M** (Modelo): da experimentação é retirado os aprendizados, e desse um formato ideal para as hipóteses.
- **V** (Verificação): nessa fase se leva o processo e seus resultados para os testes com usuários para aí sim saber se os resultados foram alcançados.

- **DC** (Desenho de Construção): aqui se trabalha o desenho, reuni toda a informação para a construção da escala, indicando os caminhos dessa etapa.
- **S** (Solução): é o artefato criado (resolução) para atender a necessidade anterior, dentro do contexto.

Munari (2008) chega a destacar conceitos de aprendizado quando trata da questão de criatividade, que essa fase (ou período da vida), é a mais construtiva quando se trata desse assunto, as assimilações e criatividades são expansivas.

“Sabemos que aquilo que uma criança de tenra idade memoriza permanecerá para toda sua vida. É por isso que podemos ajudar a criar indivíduos criativos e não repetitivos com uma mentalidade elástica e pronta a resolver todos os problemas que alguém pode ter na vida: desde encontrar um emprego até projetar sua própria casa ou educar os filhos”
(MUNARI, 2008, p. 234)

Essa é a definição padrão esquemática que Munari destaca para criação de um produto, e como dita anteriormente, que serve para qualquer tipo de estudo ou de resolução de problema, também se destaca, a caracterização as 12 etapas com outro tipo de abordagem, mas segue os mesmos princípios do esquema e imagem acima. Destacando assim:

- **Observação:**
Agir como um observador atento
Coletar informações e dados
- **Reflexão:**
Analisar criticamente as informações
Questionar e problematizar
- **Invenção:**
Gerar ideias livremente
Explorar diferentes possibilidades
- **Análise:**
Avaliar as ideias geradas
Selecionar as melhores ideias
- **Definição:**
Definir claramente os objetivos
Estabelecer metas e indicadores
- **Planejamento:**
Criar um plano de ação
Considerar diferentes cenários
- **Realização:**

Colocar o plano em prática
Gerenciar o tempo e os recursos

- **Verificação:**
Monitorar o progresso
Identificar desvios e tomar medidas corretivas
- **Validação:**
Testar a solução
Coletar feedback
- **Comunicação:**
Divulgar o projeto
Compartilhar os resultados e aprendizados.
- **Reflexão:**
Analisar os resultados
Identificar lições aprendidas.
- **Novas Observações:**
Iniciar um novo ciclo de observação e reflexão, incorporando as lições aprendidas e os resultados do projeto anterior.

Ele destaca que a importância da memorização é essencial para o aprendizado, e é algo para uma vida toda, e quando treinado, e sendo trabalhado, evolui para cada vez mais compreensão e entendimento das coisas.

“O cérebro infantil é como um computador: tudo o que a criança percebe é memorizado para a vida toda. No momento oportuno, seja qual for a nossa idade, perante algo desconhecido, ele tentará estabelecer uma relação com o que já sabe, para facilitar nossa compreensão” (MUNARI, 2008, p. 240)

Por ser etapas não lineares e sim flexíveis em seu processo, pode ter adaptação às necessidades de cada projeto, as etapas se conectam e inter relacionam-se nesse processo, pois além de trabalhar e perceber a criatividade, busca o principal, a solução inovadora para agradar e responder a necessidade do usuário.

O método de Munari configura-se como um processo estruturado de desenvolvimento projetual que orienta a construção de soluções em design. Sua aplicação pode assumir caráter criativo e adequado às diferentes demandas, considerando que cada projeto é singular e responde a necessidades específicas. Trata-se de um método versátil, que organiza o pensamento e sistematiza a criação, podendo ser adaptado a diversas áreas. Ainda que tenha sido concebido no campo do design, o “fazer” proposto por Munari ultrapassa a execução técnica e transforma-se em um processo de construção de conhecimento.

Munari (2008, p.126) ainda resalta que, “simplificar significa procurar resolver o problema eliminando tudo o que não serve à realização dos objetos”, segue justamente esse princípio em que ele destaca nas 12 etapas de seu método, tudo deve ser observado, avaliado, ser percebido com uma nova visão e transformado, para a melhoria e as possíveis respostas ao qual se busca.

Destacando esse estudo e apresentando em síntese o contexto que Munari (2008) trata e apresenta para etapas de um produto, tem-se visto na Figura 9, por meio do qual o autor busca não só projetar ou operacionalizar em ordem lógica os objetos, mas atingir resultados melhores com menor esforço, definindo e detalhando quando necessário àquilo que às vezes passa “despercebido” no processo, e assim atingir o melhor êxito na construção do produto e em todo seu processo.

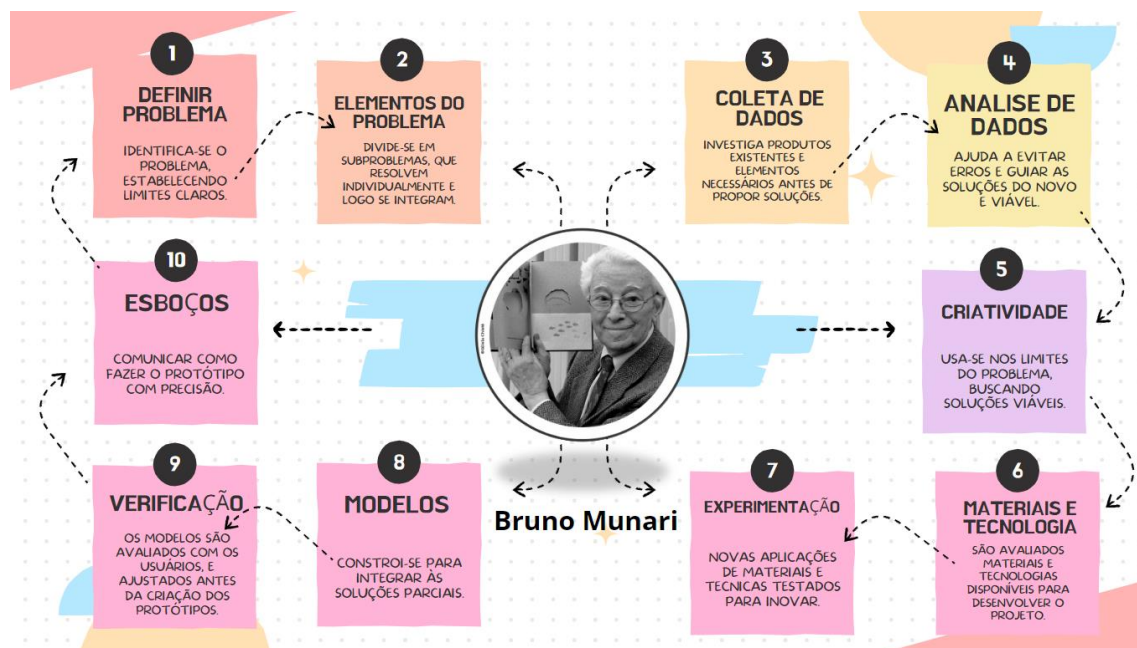


Figura 9: Síntese das etapas operacionais
Fonte: Própria autora (2024)

CAPÍTULO 4

Resultados

4.1 Desenvolvimento

Nesta dissertação, se destaca a importância da aprendizagem significativa, articulada a um Roteiro de Ensino alfabetizatório, estruturado a partir do Design Instrucional criativo. Busca-se integrar fundamentos teóricos à prática pedagógica, promovendo uma vivência concreta por meio do uso intencional de materiais didáticos. Esses recursos, aliados à ludicidade, favorecem o envolvimento, a compreensão e a internalização do conhecimento, contribuindo para um processo de aprendizagem mais ativo, significativo e acolhedor.

Nesse sentido a pesquisa coletada se deu no processo de criação de um Produto Educacional que una o Método Montessori e as técnicas de etapas da construção de Produto por Munari, e assim, unindo esses meios, criar produtos que a qualquer tempo e fase de desenvolvimento, se apropria dele, e torna o aprendizado significativo. O planejamento está associado com as necessidades dos usuários desde o estabelecimento de metas, que é a criação do produto, ou projeto, até o desenvolvimento e todo processo operacional para o alcance destas metas, passando pelas etapas ao qual o modelo defendido propõe.

Nesse primeiro momento da pesquisa, e investigação utilizou-se como ferramenta metodológica o uso de Questionário (pelo GoogleForms), ao qual foi lançado a um público docente de (número de professores pesquisados), que inclui duas escolas particulares e (uma) pública, para assim se ter esse comparativo com base no contexto da pesquisa e para melhor estruturação deste projeto. Quando se busca objetivar, ou direcionar a pesquisa para alcançar esses resultados, os questionários são a ferramenta inicial, que apresenta essa coleta, tanto qualitativa, quanto quantitativa, e até mesmo mista na pesquisa. Miranda (2020), resalta que o questionário é a ferramenta comum para essa tarefa, é ela que busca a informação inicial com quem se quer investigar.

O Universo da pesquisa compreende os professores das séries iniciais (Educação infantil) e do Ensino Fundamental 1 e 2, de escola particular e pública (professores aleatórios), com a Amostra

intencional inicial de 15 professores, com mais de 5 anos de experiência educacional, este número garante inicialmente a diversidade e viabilidade de análise da pesquisa.

O questionário é composto por 13 perguntas, conforme está registrado no ANEXO 1, cujas questões estão direcionadas a se entender a prática do magistério, a compreensão de ludicidade e a operacionalização do plano de aula no processo de ensino, considerando sua dimensão facilitadora e flexível no cotidiano escolar. Contempla, ainda, questões relativas à ideação do Guia alfabetizatório, buscando compreender como o educador percebe essa proposta de produto educacional. A intenção é identificar se o Guia se configura como um instrumento estimulador para a criação ou cocriação de jogos e brincadeiras sensório-cognitivas, articuladas ao seu Roteiro Pedagógico.

O questionário foi estruturado de modo a garantir o anonimato dos respondentes, assegurando que suas identidades não fossem reveladas. Essa medida visa proporcionar maior liberdade e autonomia na participação, favorecendo respostas mais honestas, espontâneas e alinhadas ao real ponto de vista de cada participante.

SANTOS, HENRIQUES, 2021, tratam muito bem essa questão do anonimato na pesquisa, afirmando que gera menos riscos de distorções pela não influência do pesquisador. O questionário apresenta maior comodidade, e respondido de maneira conveniente, isso contribui para uma maior qualidade das respostas (MUTEPFA e TAPER, 2019). Além de possibilitar análises estatísticas (BATISTA et al, 2021; OLIVEIRA et al, 2016).

Por esse motivo o questionário é uma ferramenta/instrumento importante para as etapas iniciais da pesquisa, para a coleta de dados, entre outros; isso torna a pesquisa eficiente e apresenta visões diferenciadas ao parecer pessoal do pesquisador, direcionando ao foco da pesquisa de maneira mais clara e objetiva.

Dentre as perguntas do questionário, foram formuladas a serem respondidas por opções de alternativas, composição em grau de equivalência e objetivas, com uma média de tempo entre 7 a 10 minutos para a realização total do mesmo. E assim trazer um melhor qualitativo de respostas sobre o tema da pesquisa, bem como do produto.

Do que se estruturou pelo GoogleForms desta maneira, (Print de tela do programa, para melhor visualização para o usuário), apresentação da visualização. (Imagem 2 - Anexo) DIAZ, L & P.R.J (2021), citam que: “A apresentação de resultados preliminares é um passo crucial na pesquisa, pois permite que outros pesquisadores avaliem e discutam as descobertas antes da conclusão total do estudo.”

Assim como o questionário, no decorrer da pesquisa e em seu andamento, outro fator importante para resultados preliminares na pesquisa, são publicações de artigos. Segundo Smith (2020), “publicar resultados preliminares não apenas contribui para o corpo de conhecimento, mas também ajuda a validar métodos e abordagens em desenvolvimento.”

Isso faz com que a pesquisa fique cada vez mais enriquecedora no seu objetivo e alcance com maior êxito os propósitos aos quais foi desenvolvido. GONZALES, E & H.F.R. (2015), ainda referindo-se a resultados preliminares, com relação à publicações, afirmam: “Os resultados preliminares apresentados em revistas acadêmicas ajudam a estabelecer o contexto e a relevância de pesquisas futuras.”

E com essa perspectiva de que a publicação também é fator importante a se perceber na pesquisa, foi publicado um artigo relevante, ainda com a pesquisa em andamento pela Revista PPGDesign: Caderno Científico da Ufam (<http://doi.org/10.29327/5337355> - publicado: 2024-04-05), com o tema: O lúdico e a inovação tecnológica: Possibilidades de um diálogo pedagógico e reflexivo sob a ótica do Design.

Das questões lançadas os resultados foram trabalhados de maneira qualitativa, em que os dados são obtidos por meio de perguntas abertas (GoogleForms) em que geralmente são feitas á participantes, com tópicos relacionados a suas opiniões sobre determinado assunto. As respostas podem ser complexas para assim serem transformadas em dados gráficos.

Assim pela pesquisa feita com os participantes que são educadores do seguimento infantil e fundamental 1 e 2, neste se caracterizam em forma textual o resultado do questionário junto aos professores, (a estrutura gráfica da pesquisa, encontra-se no ANEXO 3) destacando suas respostas em forma de parágrafo.

As respostas no primeiro momento da pesquisa foram muito otimistas e favoráveis, ao se tratar numa sequência em que se refere ao seguimento de ensino e o tempo ao qual os participantes atuam no seu segmento de ensino, e na sua maioria, atuam no Ensino fundamental 1 (seguimento mais observado e direcionado da pesquisa), os participantes atuam numa média de 5 a 10 anos, o que ao ser observado é muito significativo para a pesquisa, pois a necessidade deste buscava justamente a este público.

Ao abordar a Educação, os participantes a descrevem como uma área com a qual sempre se identificaram profissionalmente. Essa identificação se relaciona diretamente ao engajamento pela escolha do magistério em estar ancorada em um forte vínculo pessoal e vocacional. Os respondentes destacam a Educação como elemento fundamental para o desenvolvimento humano, para o fortalecimento do potencial criativo e cognitivo e para a construção de habilidades que contribuem tanto para o amadurecimento dos estudantes quanto para o próprio crescimento profissional do educador.

Quando se refere ao Plano de Aula é compreendido como instrumento de condução didática que, em sua maioria, é percebido pelos participantes como um recurso flexível, passível de adaptações conforme as necessidades dos alunos. Essa perspectiva evidencia que o planejamento não é entendido como estrutura rígida, mas como orientação dinâmica que pode incorporar atividades lúdicas de forma intencional e significativa, fortalecendo o processo de ensino aprendizagem.

Ao serem indagados sobre a possibilidade de aprendizagem por meio do brincar, os participantes afirmam que a criança se desenvolve e aprende de forma mais significativa quando está envolvida em experiências lúdicas. Destacam que o brincar é uma dimensão natural e constitutiva da infância, anterior inclusive à vivência escolar. Além de favorecer a aprendizagem, o ato de brincar contribui para a construção do sujeito social, promovendo interação, autonomia, imaginação e desenvolvimento cognitivo.

Na questão que aborda as Atividades Lúdicas, observa-se que o tema é amplamente conhecido pelos participantes e, em sua grande maioria, é considerado de extrema importância para o processo de aprendizagem. Os respondentes reconhecem que a ludicidade amplia as possibilidades educativas, favorecendo o envolvimento dos alunos e contribuindo de maneira significativa para a construção do conhecimento.

Contudo, embora reconhecida como importante para a aprendizagem, a ludicidade ainda encontra limitações em sua efetiva aplicação no contexto escolar. Ao relacionar as atividades lúdicas ao cumprimento do Plano de Aula, observa-se que parte dos participantes aponta desafios na integração dessas práticas à rotina pedagógica. Ainda assim, metade dos respondentes considera que as atividades lúdicas são favoráveis e motivadoras para as crianças, além de plenamente adaptáveis ao cronograma e aos objetivos do planejamento docente.

Um dado relevante da pesquisa emerge ao investigar se os participantes estruturam conceitos lúdicos articulados ao Plano de Aula. Mesmo reconhecendo que, em alguns momentos, o cronograma impõe limites à flexibilização das atividades, 100% dos respondentes afirmaram considerar essa articulação importante. Além disso, relataram que procuram correlacionar práticas lúdicas ao planejamento e às aulas como estratégia para reforçar a aprendizagem, tornando-a mais produtiva e significativa.

A elaboração ou a busca por materiais lúdicos que se articulem às aulas ministradas ainda é percebida como um desafio pelos participantes. Contudo, em algum momento, já confeccionaram ou solicitaram a produção de algum recurso lúdico para utilização em sala de aula. Para eles, o jogo constitui uma estratégia assertiva e produtiva no processo de ensino-aprendizagem, pois, em diferentes etapas, favorece a assimilação dos conteúdos e potencializa a aprendizagem de forma mais ágil e significativa.

A principal dificuldade apontada pelos participantes em relação ao uso de jogos lúdicos articulados ao Plano de Aula refere-se à limitação de tempo. Os docentes relatam desafios para integrar essas atividades ao planejamento sem comprometer o cumprimento do cronograma semestral, além da escassez de tempo para confeccionar materiais diferenciados. Esse dado evidencia a tensão entre a organização curricular e a implementação de práticas pedagógicas mais criativas e lúdicas.

Ao ser apresentada a proposta de um Guia alfabetizatório que promovesse a dinamização interpretativa do Plano de Aula para a produção de um produto educacional lúdico e sensorial, à maioria

dos participantes demonstrou interesse. Consideraram que a proposta poderia facilitar o trabalho docente sem comprometer o cumprimento do planejamento, desde que o Guia apresentasse uma configuração clara, dinâmica, lúdica e instrutiva, capaz de tornar compreensível seu conceito e sua aplicabilidade. Parte dos respondentes também destacou a necessidade de que a proposta fosse bem fundamentada e compreendida pela instituição de ensino, a fim de garantir sua aceitação e possibilitar maior liberdade e autonomia para sua implementação em sala de aula.

Ao abordar a ludicidade e os recursos sensoriais no processo alfabetizatório, observa-se que os participantes demonstram conhecimento sobre o tema e o avaliam como relevante para a aprendizagem. Destacam que a integração de experiências lúdicas e sensoriais amplia a interação da criança com os conteúdos, favorecendo maior envolvimento, compreensão e construção significativa do conhecimento.

Assim, com essa resolução inicial da pesquisa, e com um primeiro protótipo do produto (Guia) apresentado, pode-se trazer melhorias para o resultado final do mesmo, tornando este muito mais claro, lúdico e informativo.

4.2 Construção do Guia alfabetizatório.

O Guia alfabetizatório foi elaborado para trazer um conceito de processos roteirizados ao plano educacional, para a criação de jogos e brincadeiras pelo professor, para assim, o mesmo ter como autoria e interdisciplinarização, trazer a ludicidade e a vivência da aprendizagem sensório-cognitivo para sala de aula, o que conceitua práticas eficientes para apoiar o professor e o orientá-lo a desenvolver seu próprio material, em paralelo do seu roteiro pedagógico (plano de aula).

O Guia apresentará a fundamentação teórica (deste projeto) e exemplificações por meio de planos de aula reais que servirão de exemplo para o entendimento, criação ou cocriação de jogos e habilidades preparatórias, sugestões de materiais acessíveis que favoreçam a aprendizagem, e que mostrará que mesmo sem “habilidades” podem-se trabalhar recursos diversificados e lúdicos. Assim por meio desse acompanhamento e apreciação, o educador poderá estruturar qualquer conceito dentro das vertentes alfabetizatórias: Geral, literacia e numeracia.

Ou seja, o Guia como objetivo primordial trará subsídios fundamentados em teoria e ótica operacional, vai seguir um caminho a orientar a prática a partir de conceitos e exemplificações bem estruturadas e explicativas, o que orientará no processo alfabetizatório. E também uma abordagem que garantirá a ampliação de temas exploratórios.

As atividades propostas e exemplificadas têm a intenção pedagógica e lúdica, por meio da observação, manipulação, análise, investigação, exploração, de maneira interativa e brincadeiras, pois

trará o cotidiano da criança e o evidenciará na sala de aula, ou seja, o momento de estudo será prazeroso, intuitivo e de aprendizado.

O material destaca o papel do educador como criador do seu produto educacional, a articulação que ele desenvolverá em estruturar e interpretar seu plano de aula, como meio norteador de produtos educacionais para suas aulas, o que trará um maior desempenho nas habilidades de leitura, escrita e matemática, do raciocínio-lógico e sensório-cognitivo-motor.

Em resumo, o Guia traz exemplos práticos, um passo-a-passo divertido (para o entendimento) para implementação de produtos educacionais para a sala de aula, assim evidencia o tema/conceito, às práticas lúdicas, e o aprendizado significativo a cada aula, e a cada etapa do desenvolvimento da criança.

4.3 – Análise de Similares

A análise de similares é um meio importante para se ter definição de produtos que se quer criar, também conhecido como benchmarking, é nada mais, nada menos que comparação entre serviços ou produtos concorrentes.

Esse meio auxilia na melhoria ou até mesmo o desenvolvimento de serviços e (ou) produtos novos para o mercado e para a necessidade de um nicho de usuário; pois analisa de similares e foca em identificar os possíveis concorrentes, detalhar o produto ou serviço analisa táticas de vendas e o resultado dos mesmos, trabalhar em estudo de marketing, e observar como está essa presença nas redes sociais, ou no meio onde foi divulgado.

Algo interessante da análise de similares é que além de tudo o que acima foi dito, ele aperfeiçoa um produto existente; o seu diferencial para um produto novo. Nesse sentido a descrição dessa pesquisa de similares, observou, registrou e analisou características de Guias, que estudam e (ou) apresentam fatores de alfabetização, bem como letramento.

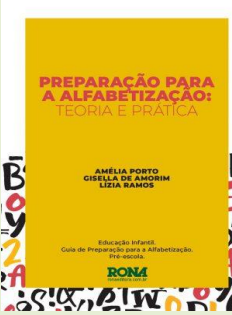
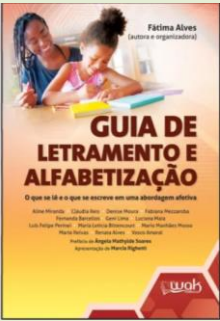
O que anima ao fato da criação do Guia com esses mesmos parâmetros, mas inovando no sentido de criação ou cocriação de jogos lúdicos, por meio da interpretação do plano de aula do professor, e assim trazendo um diferencial dinâmico e criativo na hora de planejar e criar sua aula.

Assim criou-se uma tabela de similares, (Quadro 1) para destacar os pontos que evidenciam os produtos entre si, e esse parâmetro sirva de melhoria e inovação para a proposta desse projeto.

Alfabetizar e ler são a bases para o desenvolvimento da criança e para seu processo de ensino aprendizagem, e para isso o Guia traz importantes bases de compreensão da sua usabilidade, e funcionalidade que se espera:

1. Compreender e valorizar o processo alfabetizatório;
2. Apropriação e compreensão da interpretação do plano de aula;
3. Capacidade de produzir ou desenvolver material lúdico didático para aulas propostas;
4. Desenvolver os aspectos de aprendizagem por meio de jogos.

Guia (visual)	Obra	Autor (a)/ Org.	Objetivo	Função docente criativa no Processo
	CriAção – Criança em Ação! Guia de preparação para alfabetização.	Cristina Hülle e Angélica Prado	Guia apresenta fundamentação teórica e científica sobre essas habilidades preparatórias, além de sugestões de práticas que favorecem a aprendizagem na pré-escola, possibilitando que o processo de alfabetização seja realizado plenamente nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.	Em partes

	Preparação para Alfabetização- Teoria e Prática	Amélia Porto / Gisella de Amorim / Lúzia Ramos	Esse Guia tem como objetivo primordial oferecer-lhe subsídios fundamentados, tanto do ponto de vista teórico, quanto da ótica operacional, e vai indicar um percurso baseado em evidências para orientar sua prática a partir de conceitos bem estruturados e explicados, direcionando-lhe no processo preparatório à alfabetização.	Em partes
	Guia de Letramento e Alfabetização – O que se lê e o que se escreve em uma abordagem afetiva.	Fátima Alves	Uma obra que traz uma saborosa e desafiadora discussão, com descobertas, dificuldades e soluções no processo da Alfabetização e Letramento. É uma contribuição de práticas e reflexões para as diversas dimensões que a Alfabetização alcança.	Não, apenas uma reflexão do processo.

Quadro 1: Tabela de similares
Fonte: Estruturação conceitual-Própria autora (2025)

Com relação aos jogos lúdicos e de aprendizado, destacam-se aqueles estruturados pelo método montessoriano, que evidencia a cognição motora, percepção de cores, formas, texturas, imagens, detalhes que se destacam na percepção e atenção da criança, isso traz ao conhecimento e a aprendizagem uma multissensorialidade no processo, na maneira como o jogo, e o brincar são

disponibilizados ao indivíduo, podendo assim ter um comparativo ou similaridade do produto para construção de novas ideias e processos de jogos e brinquedos educacionais, podendo destacar os seguintes similares. Assim destacam-se alguns destes, por meio das suas características e função dentro do processo de aprendizagem.

Sendo assim, construiu-se um quadro (Quadro 2) de brinquedos e jogos que apresentam essa característica e função que alguns dos brinquedos montessorianos tem.

Jogo	Nome	Característica	Função
	Torre Rosa	A Torre Rosa é composta por 10 cubos de madeira, pintados de rosa e de diferentes tamanhos, que vão do maior ao menor. Os cubos são feitos de madeira de qualidade, com bordas arredondadas para garantir a segurança das crianças.	O principal objetivo da Torre Rosa é desenvolver a coordenação motora fina, a noção de tamanho e a percepção visual. As crianças podem empilhar os cubos, aprendendo sobre altura, equilíbrio e proporções. Também ajuda a introduzir conceitos matemáticos básicos, como comparação e ordenação.
	Bloco Arco-íris	O Bloco Arco-íris é um conjunto de peças de madeira que geralmente se assemelham a arcos ou semicírculos coloridos. As peças são frequentemente feitas de madeira de diferentes cores e tamanhos	Este brinquedo incentiva a criatividade e a imaginação, permitindo que as crianças construam diferentes formas e estruturas. Ajuda a desenvolver habilidades motoras, coordenação e compreensão de formas geométricas. As cores vibrantes também estimulam o reconhecimento de cores e podem ser usadas em atividades de aprendizado sobre combinações e classificações.

	Cubo Educacional	O Cubo Educacional é um brinquedo multifuncional que geralmente apresenta diferentes atividades em suas faces, como formas para encaixar, labirintos, contagem e texturas. É feito de madeira e pode incluir peças coloridas e diversas formas.	Promove o desenvolvimento cognitivo, motor e sensorial das crianças. Ajuda na compreensão de conceitos como causa e efeito, resolução de problemas e reconhecimento de formas e cores. Estimula a curiosidade e o aprendizado por meio da exploração.
	Quebra-cabeça geométrico em madeira	Os quebra-cabeças geométricos são compostos por peças de formas geométricas variadas, como círculos, quadrados, triângulos, etc. Geralmente, as peças são feitas de madeira e podem ser pintadas de cores diferentes.	Ajudam as crianças a desenvolverem habilidades de raciocínio lógico, reconhecimento de formas e habilidades motoras. Incentivam a concentração e a paciência, além de promoverem a resolução de problemas. Podem ser utilizados para ensinar conceitos básicos de geometria e matemática.

Quadro 2: Jogos e Brinquedos Montessorianos

Fonte: Própria autora (2025)

Os brinquedos montessorianos são uma excelente forma de aprendizado ativo e autodirigido. O seu Design, já é alto explicativo e direcionado à função ao qual quer ser alcançado, além de trazer o divertimento, e ser sensorial em que o aluno sente as formas, percebe as cores, e articula o movimento da peça. Eles são projetados para permitir que as crianças explorem e aprendam em seu próprio ritmo, promovendo a autonomia e a confiança. A intuição é a principal projetura dos brinquedos

e jogos montessorianos. Além disso, ao serem feitos de materiais naturais como a madeira, eles também tendem a ser mais sustentáveis e duráveis.

Em vista dessa definição física dos jogos montessorianos, a ideia projetual dos subprodutos do Guia, será direcionada a este mesmo princípio, mas com recursos acessíveis aos docentes. Sendo estes também sensoriais, lógicos e divertidos, e que deem o domínio de uma aprendizagem independente e lúdica dos discentes.

CASTRO, CERDAS e AMORIM (2017), ao tratamento de materiais didáticos pedagógicos para alfabetização, observaram que esses recursos devem trazer conceitos e estruturas para que esse processo de alfabetização e letramento sejam eficazes e pertinentes, que as estruturas textuais possam, no seu processo, explorar o uso de grafemas, das sílabas, das palavras, da sua escrita de palavras e frases, desenvolvimento da oralidade, de uma escrita espontânea de textos e leitura fluída; pois isso faz parte do processo e é essencial e multidimensional, contínuo, pessoal e humano. Visto também na Figura 15.

4.4 Base Nacional Comum Curricular (BNCC), O que diz?

Segundo a BNCC (Base Nacional Comum Curricular), determina que crianças até o final do segundo ano do Ensino fundamental, por volta de 6 ou 8 anos de idade, devem estar alfabetizadas e esta deve ser contínua e integrada, princípio da base para a alfabetização, que contempla, como dito anteriormente, sua integralidade, contextualização, habilidades e capacidades. Considera diversas formas de estar e praticar o uso da linguagem, textos tradicionais e também formas midiáticas e digitais nesse processo de leitura e escrita. (literacia e numeracia)

A competência que a BNCC apresenta com relação ao aprendizado alfabetizatório deve conter essas competências que seguem em todo o processo de educação básica, da educação infantil, até o ensino médio. Seu objetivo é a equidade e formação integral do indivíduo. (Figura 13)

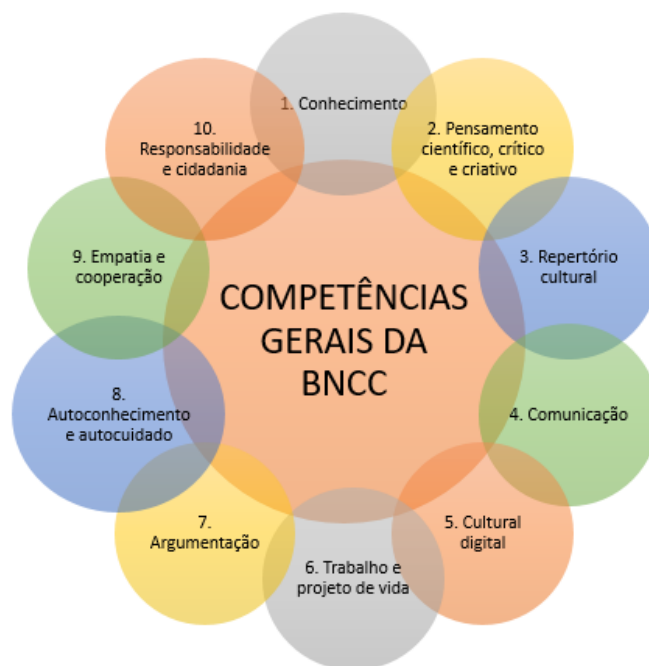


Figura 13: Dez competências gerais da BNCC

Fonte: Elaborada com base no documento normativo da BNCC (BRASIL, 2018).

Em que, dessas competências destaca-se o que é, e para que se direcione todo processo de alfabetização, sendo assim o que em resumo destaca cada competência geral desta, apresentando no quadro abaixo, suas definições. (Quadro 03)

Competências Gerais – BNCC- Norteando o Ensino Básico	Definição: O quê? Para que?
Conhecimento	<u>O que?</u> Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre mundo físico, social, cultural e digital. <u>Para onde?</u> Entender e explicar a realidade, aprendendo a colaborar com a sociedade.

Pensamento científico-crítico e criativo.	<u>O que?</u> Exercitar a curiosidade Intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade. <u>Para quê?</u> Investigar causas, elaborar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções.
Repertório cultural	<u>O que?</u> Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais. <u>Para quê?</u> Fluir e participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
Comunicação	<u>O quê?</u> Utilizar diferentes linguagens. <u>Para quê?</u> Expressar-se e compartilhar informações, experiências, ideias, sentimentos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
Cultural digital	<u>O quê?</u> Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de maneira crítica, significativa e ética. <u>Para quê?</u> Comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos e exercer protagonismo e autonomia.
Trabalho e projeto de vida	<u>O quê?</u> Entender o mundo e apropriar-se conhecimentos e experiência. <u>Para quê?</u> Entender o mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao seu projeto de vida com liberdade, autonomia e responsabilidade.
Argumentação	<u>O quê?</u> Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis. <u>Para quê?</u> Formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns, com base em direitos humanos, consciência socioambiental, consumo responsável e ética.

Autoconhecimento e autocuidado	<u>O quê?</u> Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se. <u>Para quê?</u> Cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocrítica e capacidade de lidar com elas.
Empatia e cooperação	<u>O quê?</u> Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação. <u>Para quê?</u> Fazer-se respeitar e promover o respeito ao outro, e aos direitos humanos, com acolhimento e valorização da diversidade, sem preconceito de qualquer natureza.
Responsabilidade e cidadania	<u>O quê?</u> Agir pessoal e coletivo com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação. <u>Para quê?</u> Tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

Quadro: Competências Gerais da BNCC-Definições: o quê e para quê?

Fonte: Própria autora (2025), baseado nas Informações de <https://revistaeducacao.com.br/2018/10/05/bncc-competenciasgerais/>

No desenvolvimento textual, ou seja, uma leitura plena se caracteriza em três (3) estágios desse processo, que são: a leitura, estruturação da língua e a escrita. Assim, quando o domínio desses estágios está firmado e bem estruturado das etapas de formação alfabetizatória do indivíduo, o processo obteve sucesso. (figura 14) Destacando-se assim de maneira didática, como se divide essas etapas.

A BNCC já integra a educação da língua portuguesa por meio dos PCN's (Parâmetro Curricular Nacional) desde 1998, o que melhorou foi o foco maior nos multiletramentos e nas diferentes habilidades, a contextualização do ensino e a valorização de vivência dos alunos e de suas experiências e das tecnologias.

Nisso a BNCC apresenta 4 eixos temáticos na prática: Eixo da leitura, Eixo de produção textual, Eixo da Oralidade e Eixo da Análise linguística/Semiótica. E assim instituindo 5 campos de atuação em que evoluem progressivamente as habilidades, cita-se o campo de atuação da vida cotidiana, artístico-leterário, estudo e pesquisa, vida pública e jornalístico-mediático. Mas isso seria estudado para outra pesquisa.

O importante é destacar que essas estruturas e processos são importantes para o processo alfabetizatório, e que garante que a educação tenha igualdade no ensino, além de proporcionar Metodologias ativas centrada no desenvolvimento de competências e habilidades, com abordagens pedagógicas que vai além do conteúdo, que traga significado e alegria no ensinar e no aprender.

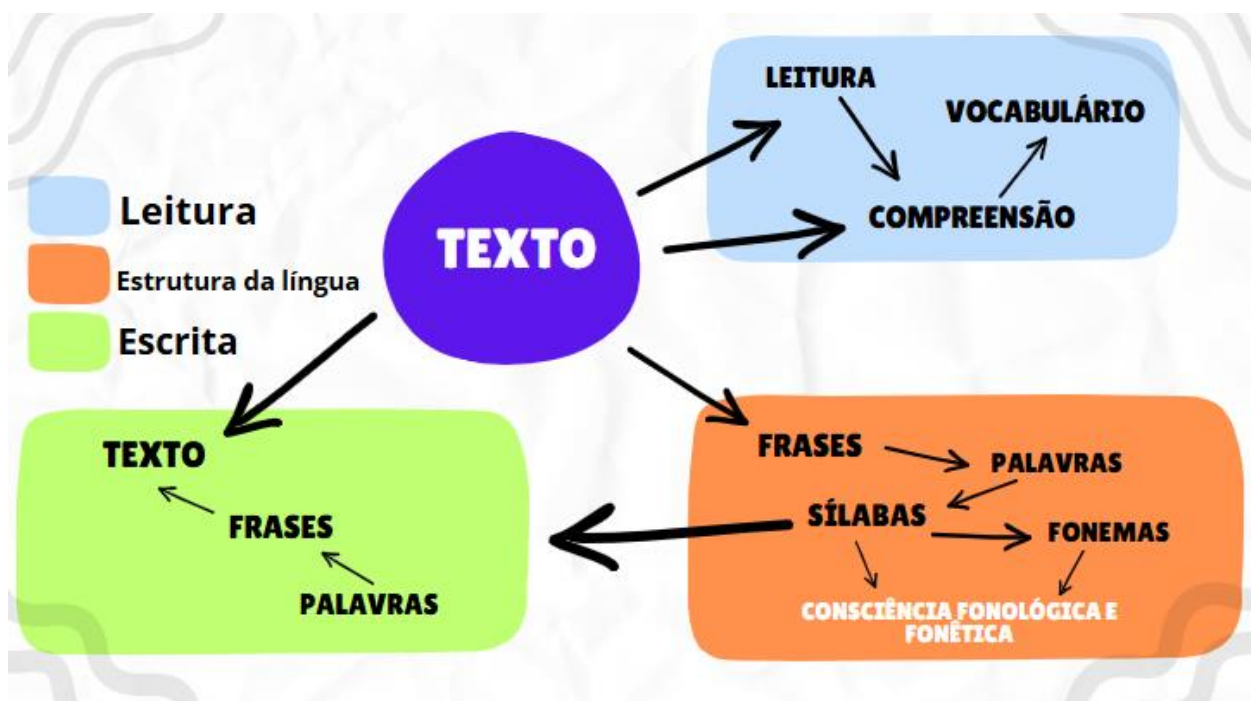


Figura 14: Estrutura Conceitual do Texto
Fonte: Própria autora (2025)

4.5 Caracterização Visual e Funcional do desenvolvimento

Este item corresponde aa desenvolvimento do Guia alfabetizatório observando sua estrutura visual e características didático-pedagógico, bem como o desenvolvimento e apresentação de exemplos de jogos criados por meio do estudo deste.

4.5.1 Painel Semântico

Painel Semântico é elemento que define esteticamente o projeto/produto, sua finalidade serve como referência e alinha os conceitos da pesquisa, explorando construção e aplicação de produto e pesquisa.

O painel semântico (Figura 15) foi desenvolvido com o objetivo de orientar a construção estética e conceitual do Guia Alfabetizatório. A partir dele foram reunidas referências visuais relacionadas à aprendizagem lúdica, à interação entre professor e aluno e ao uso de materiais pedagógicos manipuláveis. As imagens, cores e elementos gráficos selecionados buscam transmitir sensações de acolhimento, criatividade e descoberta, características associadas ao processo de alfabetização. Assim, o painel atua como um recurso de alinhamento entre os conceitos teóricos da pesquisa e a materialização visual do produto, contribuindo para uma identidade visual clara, atrativa e coerente com a proposta educativa do guia.



Figura 15: Painel Semântico – Guia Alfabetizatório
Fonte: Própria autora (2025) – Recurso do Chat GPT

4.5.2 Brainstorming e Nuvem de palavras

Na elaboração de ideias foi utilizado o método de Brainstorming, nuvem de palavras em que busca combinar soluções de problemas com pensamento lateral e criativo, de maneira relaxada e informal na sua abordagem, assim, se encontra soluções criativas e originais, o que ajuda e muito os que a constroem, e coloca “para fora”, o pensamento, para solucionar os problemas (Figura 16).

Assim, destaca-se nessa busca: A Identificação do Problema, ao qual se orienta por meio de uma pergunta geradora da ideia, apresenta-se o Problema, ou seja, o que se tem observado (as dificuldades) ao que levam esse problema, e O que se pode fazer, trazendo assim possíveis soluções para que essa pergunta possa ser respondida.

Seleção de melhor alternativa:

Guia Alfabetizatório com o uso do Design para construção de Produtos Educacionais Lúdico-sensorial para Ensino Fundamental.

Qual a importância de destacar o Brainstorming ou nuvens de Palavras na pesquisa? Por que apresenta uma ferramenta que sintetiza informações de maneira simples e atrativa, que busca destacar tendências, observar o comportamento do público nas palavras destacadas; apresenta um resultado visual e acessível a quem busca por informações rápidas e precisas numa pesquisa; traz um feedback ou opiniões, destaca termos importantes na pesquisa, e palavras-chaves objetivas.

	Requisitos	Parâmetros
Funcional	Apresentar um Guia Alfabetizatório que seja intuitivo, de fácil compreensão, dinâmico, eficaz, acessível e adequado a necessidade do professor.	Adapte o conteúdo (plano de aula) para reflexão a realidade e a cultura dos alunos.
	Desenvolver um Guia Alfabetizatório focado em orientar o desenvolvimento de criação ou co-criação de jogos lúdicos-alfabetizatórios.	Utilizar recursos teóricos e pesquisa de fontes, de instituições de ensino, bem como de material docente para aquisição dos dados da pesquisa para construção do Guia.
	Propor atividades que abordem interatividade, diversificação e criatividade com acessibilidade de materiais.	Incentivar participação ativa dos alunos, utilizar recursos sensoriais por meio de materiais simples e manipuláveis.
	Flexibilidade e Adaptação	Na customização, permitir que o professor adapte o recurso conforme necessidade do aluno, e terá atualização contínua ao processo de ser revisado com base em novas pesquisas (plano) e práticas pedagógicas.
	Trazar uma dinamicidade do produto na interpretação da leitura do material.	Apresentar de maneira lúdica e diferenciada, que o Guia é auto interpretativo e dinâmico na sua composição textual e visual.
Estético	Conteúdo: Apresentará uma programática que enfatiza letras, cores, números e formas; construção de jogos e brinquedos lúdicos.	Introduzir de maneira criativa os jogos e brinquedos ao passo de facilitar o aprendizado, além de estímulos e cognição.
	Facilidade de custo e acesso, que tenha boa qualidade impressa.	Utilização de folhas em gramatura alta; em espiral, capa dura e apresentação lúdica.
	Visual e Material	Apresentará ilustrações que ajudará na contextualização, compreensão e construção dos recursos e na confecção dos jogos, serão utilizados materiais sensoriais, como feltro, E.V.A enchimento, tecido, etc.
	Formato e Acessibilidade	Do Guia , o material será resistente, plastificado (capa), gramatura alta em espiral. O design será atraente, de visualização amigável. Garantir que o Guia seja acessível no manuseio e interativo na compreensão dos conteúdos.

Quadro 4: Requisitos e Parâmetros

Fonte: Própria autora (2025)

CASTRO, CERDAS e AMORIM (2017), ao tratamento de materiais didáticos pedagógicos para alfabetização, observaram que esses recursos devem trazer conceitos e estruturas para que esse processo de alfabetização e letramento seja eficaz e pertinentes às estruturas textuais possam no seu processo, explorar grafemas, sílabas das palavras, e sua escrita de palavras e frases, desenvolvimento da oralidade, e de uma escrita espontânea de textos e leitura fluída; pois isso faz parte do processo e é essencial e multidimensional, pois é contínuo, pessoal e humano.

4.6 - Memorial Descritivo

Com base no que é estipulado pelo MEC (Ministério da Educação), pelo PNLD (Programa Nacional do Livro e do Material Didático) e a BNCC (Base Nacional Comum Curricular) , em que tratam da Desenvolver materiais educacionais, jogos criativos para o aprendizado e desenvolver isso de forma significativa, é algo relevante para o processo da Educação, e assim, fornecer esses recursos, como viabilizador para um melhor aprendizado e também alternativa para que o docente tenha algo mais à oferecer ao seu alunado, e assim tornar a aula prazerosa e divertida.

Essa pesquisa está em andamento, e questionários, e prototipagens, ainda não foram aplicadas, (questionário já foi aplicado) assim podem-se trazer melhorias para o produto final, mas a priori, tem-se a seguinte proposta para o produto:

4.6.1 Etapas do Produto (GUIA)

4.6.1.1 Da Estrutura Externa (físico)

O material (Guia) será feito de maneira encadernada, com capa dura e folhas em 180g/m² de gramatura (na parte interna) papel tipo vergê ou linho branco. Terá capa com aparência mais clean, trazendo apenas a imagem da marca (em processo de criação), com uma imagem de fundo em marca d'Água, para não marcar muito a imagem inicial.

4.6.1.2 Da Estrutura Interna (conteúdo)

Etapa 1- Definir seus objetivos: Com um breve histórico da sua ideação e de sua proposta.

Etapa 2- Planejamento dos conteúdos: Apresentará exemplos e modelos a serem seguidos, com base na experimentação de alguns planos de aula.

Etapa 3- Facilitar a busca de informações: Nele constará de paginações marcadas de maneira lúdica e colorida para facilitar a busca do que se procura, que seja intuitivo e independente do sumário.

Etapa 4- Interativo: Todas as páginas trarão a ideia lúdica, levando a uma leitura e apreciação do conteúdo de maneira leve, ou seja, cada página uma surpresa.

Etapa 5- Diagramação: Trará a cada experiência um detalhamento da construção da peça criada. (serão alguns exemplos para instruir o docente) Bem como os tipos de material a serem usados na construção.

Etapa 6- Informativo: Terá alguns dos depoimentos dos professores que iniciaram e experimentaram a pesquisa desse produto. (resultado de um feedback).

4.7 Etapas da Implementação

- 1- Compreender a necessidade dos docentes e discentes na questão da alfabetização;
- 2- Apresentar o protótipo para o uso do docente, e de sua usabilidade e compreensão; apresentando um jogo criado pelo Guia;
- 3- Apresentar um jogo aos discentes, depois de um processo de aplicação e treinamento do docente;
- 4- Observar o uso do jogo pelos alunos, principalmente no que diz respeito a sensibilidade e aceitação do mesmo no momento da aula;

- 5- Registrar o desempenho da atividade com o jogo e a aceitação e compreensão do Guia pelos professores, e das atividades propostas pelo mesmo (recurso) pelos alunos.

4.8 Análise de resultados (inicial)

Foi desenvolvida uma ideia inicial para o guia, seguindo uma estrutura guiada por um conteúdo reduzido e uma representação visual básica. Esta proposta teve como intenção apresentar estratégias viáveis de interpretação e criação de jogos educacionais por meio do plano de aula do professor, ofertando um produto como aliado para o desenvolvimento das suas aulas, e assim criar e (ou) cocriar jogos para o aprendizado dos alunos.

Nesse sentido foi elaborado um roteiro inicial composto por uma estrutura básica, sendo elas: capa, estrutura interna, ao qual apresenta a ideia inicial do formato do Guia, destacado das figuras 19 a 53, inicialmente a proposta trouxe a ideia de conceitos pedagógicos e ideia de jogos que auxiliam o professor na interpretação do seu plano de aula, e, por conseguinte a elaboração de jogos educacionais.

4.8.1 - Da Capa

Apresentará a ideia de uma identidade visual, que valoriza o contexto da pesquisa, como material didático para professores das séries iniciais. (Figura 17 e 18)



Figura 17: Capa em formato horizontal
Fonte: Própria autora (2025)

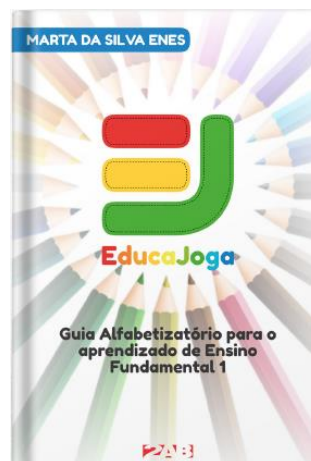


Figura 18: Capa em formato vertical
Fonte: Própria autora (2025)

A partir da observação da projeção da capa, tanto em sua proporção visual quanto em sua configuração lúdica, verifica-se que a orientação horizontal apresenta melhor visualização e equilíbrio compositivo. Essa disposição favorece a organização dos elementos gráficos e potencializa a leitura estética do material (Figura 17).

4.8.2 - Da Estrutura Interna

Nela foi apresentada informações pertinentes ao Guia, em que orienta os pontos de acesso do que se procura (no Sumário), bem como a mobilidade visual e lúdica das suas paginações. Traz a dinamicidade na interpretação, o que torna a leitura das informações mais simples, diretas e divertidas.

Sumário	
Introdução	2
Missão, Visão e Valor	3
Querido professor	4
Sobre a Autora	5
Agradecimento	6
Sobre o Guia	7
O que levou a fazer o Guia	8
Sim, eu posso ajudar!	9
Objetivo	10
Aprendizagem Significativa	11
Curiosidade	13
Método Montessoriano	14
Lúdica	15
Seus benefícios	16
Design Instrucional. O que é? E sua importância	17
Plano de Aula	18
Você sabe o que é BNCC?	19
O que? Para que?	20
Texto	22
Minha nuvem de palavras	23
Fim??	24
Produto 1: Literacia	25
Produto 2: Lógico motor sensorial	26
Produto 3: Numeracia	34
Palavra Final	34
Referências	35

Figura 19: Sumário

Fonte: Própria autora (2025)

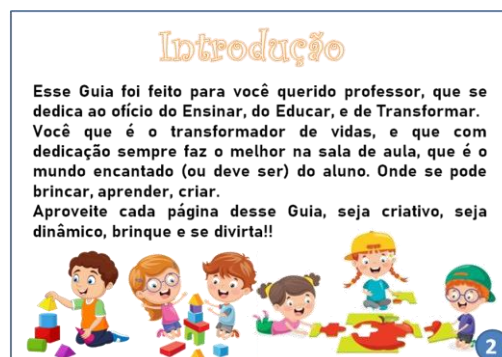


Figura 20: Introdução

Fonte: Própria autora (2025)



Figura 21: Missão, Visão e Valor

Fonte: Própria autora (2025)

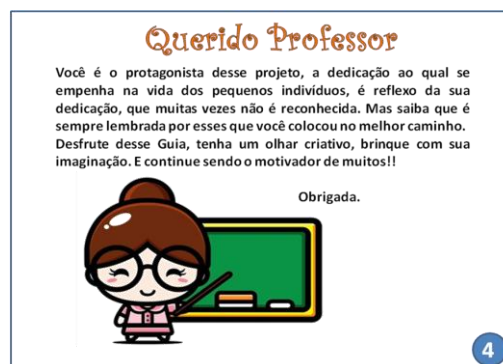


Figura 22: Querido professor

Fonte: Própria autora (2025)

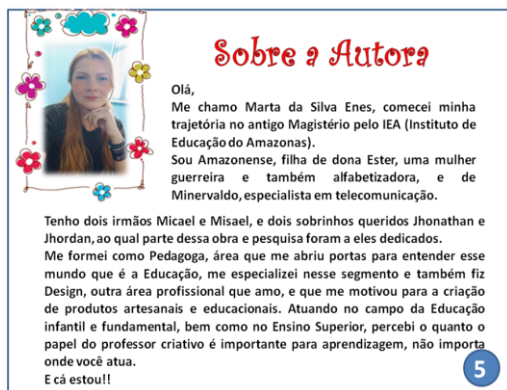


Figura 23: Sobre a autora
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 24: Agradecimento
Fonte: Própria autora (2025)

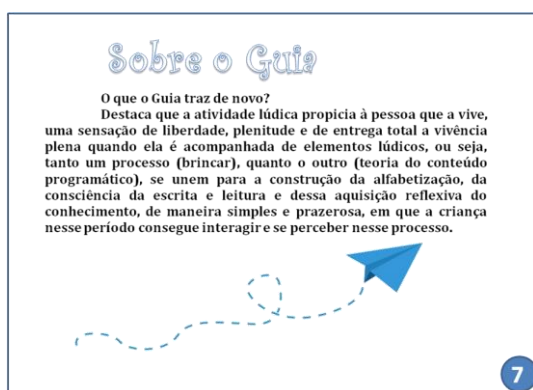


Figura 25: Sobre o Guia
Fonte: Própria autora (2025)

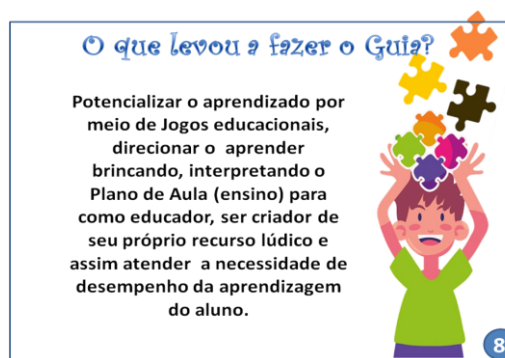


Figura 26: O que levou a fazer o Guia?
Fonte: Própria autora (2025)

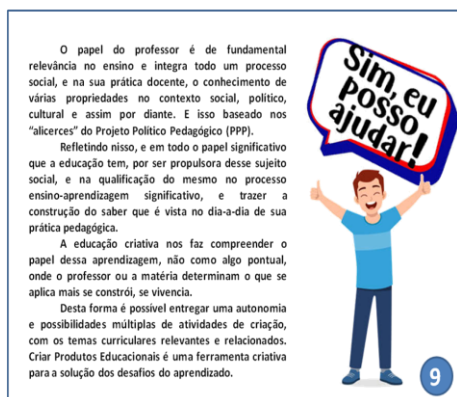


Figura 27: Sim, eu posso ajudar!!
Fonte: Própria autora (2025)

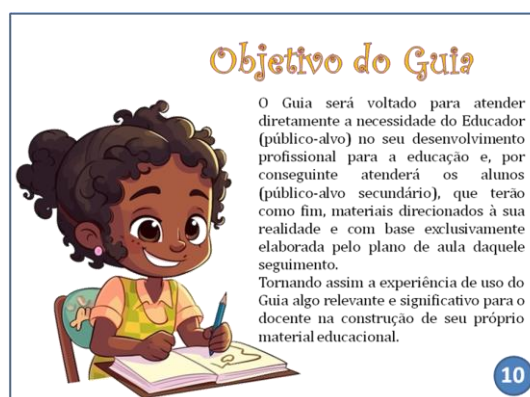


Figura 28: Objetivo
Fonte: Própria autora (2025)

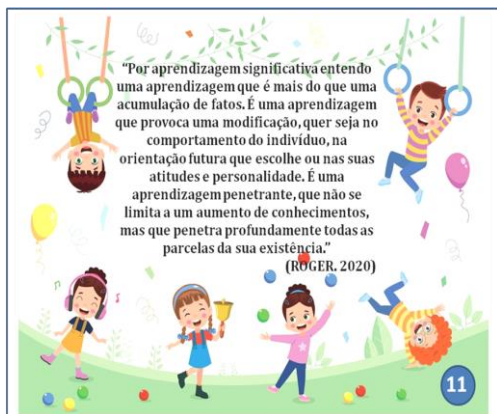


Figura 29: Aprendizagem significativa
Fonte: Própria autora (2025)

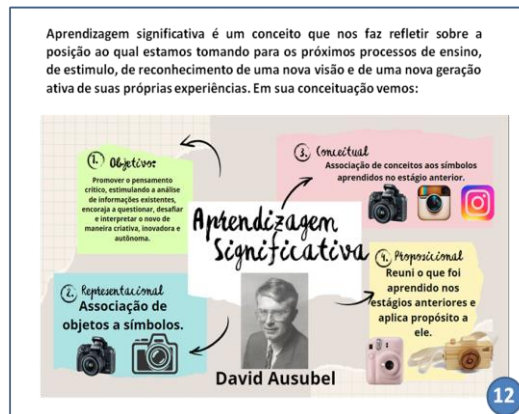


Figura 30: Aprendizagem significativa – continuação
Fonte: Própria autora (2025)

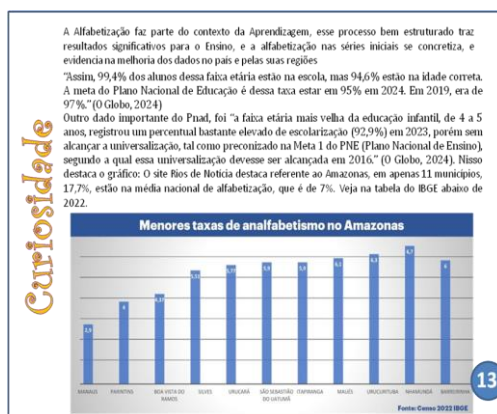


Figura 31: Curiosidade – Dado do IBGE: Alfabetização no Amazonas
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 32: Método Montessori
Fonte: Própria autora (2025)

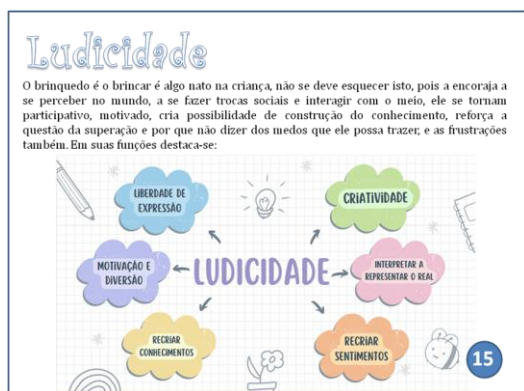


Figura 33: Ludicidade
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 34: Benefícios da Ludicidade
Fonte: Própria autora (2025)

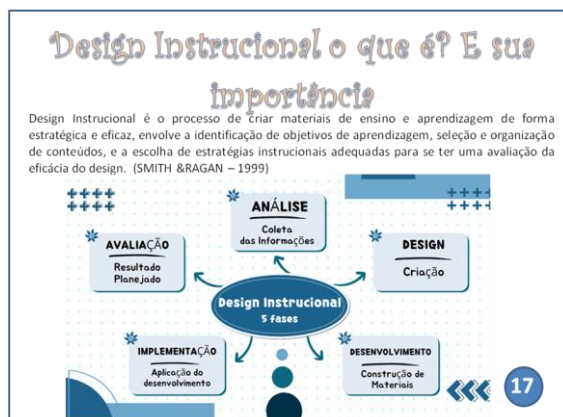


Figura 35: Design Instrucional
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 36: Plano de aula
Fonte: Própria autora (2025)

Você sabe o que é BNCC?

Ela estabelece as diretrizes para a construção dos currículos escolares, garantindo que todos os alunos desenvolvam um conjunto mínimo de conhecimentos, habilidades e competências.

Ou seja, é um documento que define as aprendizagens essenciais a serem trabalhadas nas escolas brasileiras, da Educação Infantil ao Ensino Médio

DETALHES	
Objetivo	Visa o direito à aprendizagem, garantindo desenvolvimento pleno dos estudantes.
Conteúdo	Define aprendizagens essenciais, habilidades que devem desenvolver nas etapas da educação.
Aplicação	É uma referência obrigatória para elaboração dos currículos e das propostas pedagógicas em todas as escolas.
Estrutura	Não é um currículo pronto, mas um documento de orientação para organização dos currículos, é flexível a adaptações para cada realidade e necessidade
Impacto	Assegura que todos os estudantes, independente da região ou escola, desenvolvam as mesmas competências e habilidades, garantindo formação básica para todos.

19

Figura 37: Competências da BNCC
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 38: O quê? Para quê?
Fonte: Própria autora (2025)

	O que?	Para que?
Conhecimento	Valorizar e utilizar os conhecimentos sobre mundo físico, social, cultural e digital.	Entender e explicar a realidade, aprendendo a colaborar com a sociedade.
Pensamento científico-crítico e criativo	Exercitar a curiosidade intelectual e utilizar as ciências com criticidade e criatividade.	Investigar causas, elaborar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções.
Repertório cultural	Valorizar as diversas manifestações artísticas e culturais.	Fluir e participar de práticas diversificadas da produção artístico-cultural.
Comunicação	Utilizar diferentes linguagens.	Expressar-se e compartilhar informações, experiências, ideias, sentimentos e produzir sentidos que levem ao entendimento mútuo.
Cultural digital	Compreender, utilizar e criar tecnologias digitais de maneira crítica, significativa e ética.	Comunicar-se, acessar e produzir informações e conhecimentos e exercer protagonismo e autonomia.
Trabalho e projeto de vida	Entender o mundo e apropriar-se conhecimentos e experiências.	Entender o mundo do trabalho e fazer escolhas alinhadas à cidadania e ao seu projeto de vida com liberdade, autonomia e responsabilidade.
Argumentação	Argumentar com base em fatos, dados e informações confiáveis.	Formular, negociar e defender ideias, pontos de vista e decisões comuns, com base em direitos humanos, consciência socioambiental, consumo responsável e ética.
Autoconhecimento e autocuidado	Conhecer-se, compreender-se na diversidade humana e apreciar-se.	Cuidar de sua saúde física e emocional, reconhecendo suas emoções e as dos outros, com autocritica e capacidade de lidar com elas.
Empatia e cooperação	Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.	Exercitar a empatia, o diálogo, a resolução de conflitos e a cooperação.
Responsabilidade e cidadania	Agr pessoal e coletivo com autonomia, responsabilidade, flexibilidade, resiliência e determinação.	Tomar decisões com base em princípios éticos, democráticos, inclusivos, sustentáveis e solidários.

21

Figura 39: Estrutura da BNCC
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 40: Texto
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 41: Nuvem de palavras
Fonte: Própria autora (2025)

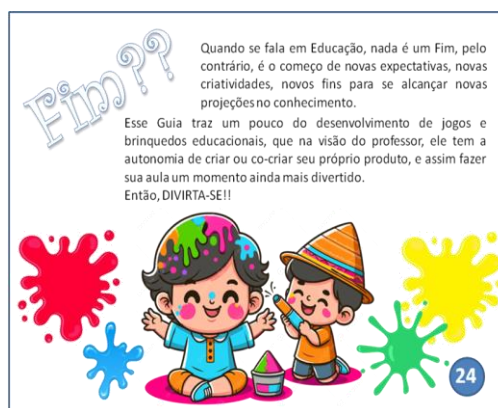


Figura 42: Fim?
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 43: Produto 1 – Literacia
Fonte: Própria autora (2025)

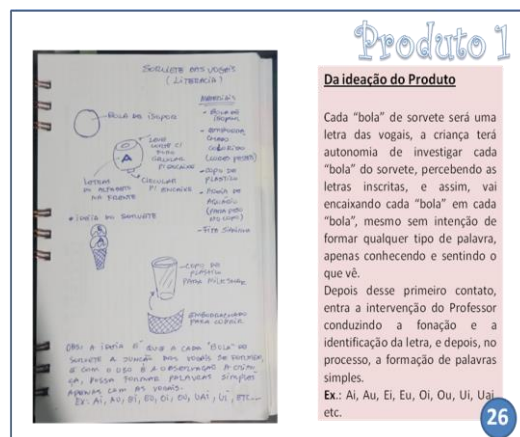


Figura 44: Produto 1 – Ideação do Produto
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 45: Produto 1 – Produção e construção

Fonte: Própria autora (2025)



Figura 46: Produto 2 – Lógico motor sensorial

Fonte: Própria autora (2025)

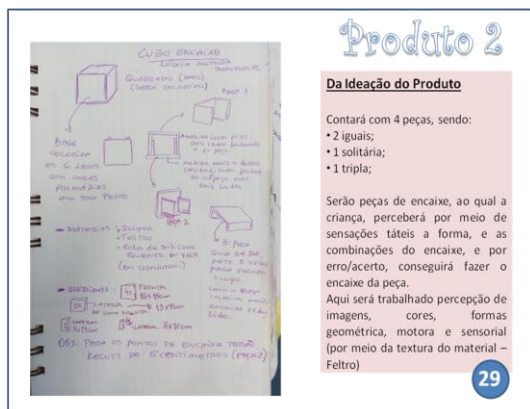


Figura 47: Projeto 2 – Ideação do Produto
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 48: Produto 2 – Produção e construção
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 49: Produto 3 – Numeracia
Fonte: Própria autora (2025)

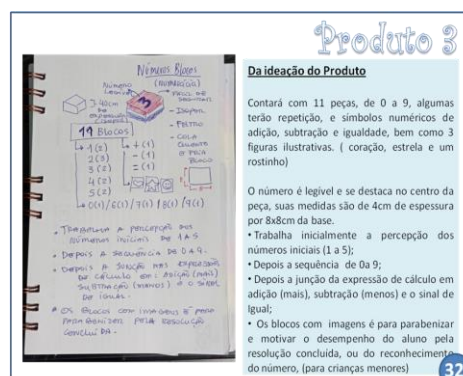


Figura 50: Produto 3 – Ideação do Produto
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 51: Produto 3 – Produção e construção
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 52: Palavra Final
Fonte: Própria autora (2025)



Figura 53: Referências
Fonte: Própria autora (2025)

4.8.3 Elaboração de conceitos lúdicos

Com base na estrutura e definição do que se apresenta no Guia alfabetizatório, como exemplo das cocriações de produtos deste produto principal. Se fez protótipos, para apresentar na definição de Geração de alternativas, 3 jogos didáticos pedagógicos e sensorial para este, apresentados de maneira lúdica com base no desenvolvimento literário, numérico e raciocínio lógico, enquadrado pelo que diz a BNCC e suas definições por meio do processo alfabetizatório.

O jogo de cocriação do Guia tem por intuito, além do aprendizado, ser uma maneira lúdica de desenvolver a percepção sensorial do aluno, por meio de textura, cores, formas, dimensões (3D), toda essa coisa são fatores importantes e percebido pelas crianças, e também é um processo de informação, conhecimento e conexão para o aprendizado. Assim se desenvolve a chance do erro-acerto na hora de brincar, e até mesmo formular suas próprias regras de desenvolvimento e solução de problema, na hora da execução, isso é também desenvolver o trabalho de inteligência emocional, oportuniza o indivíduo, a chance de gerenciamento das emoções, e capacidade de diferenciar para solucionar problemas.

Essas alternativas impulsionam a criatividade e foram geradas após a partida do Guia alfabetizatório, para demonstração da ação criadora e didática ao qual o professor pode interpretar no seu próprio Plano de Aula a ação, e assim ser desenvolvedor desses jogos para enriquecimento das suas aulas.

BOMFIM (1995) destaca que a criatividade em conjunto com as técnicas de Geração de Alternativas no design está relacionada e correlacionada à criatividade, ao espaço criativo e suas amplas multidisciplinaridades. Passando isso a um campo mais pedagógico é de grande utilidade para o ensino, para um processo pedagógico realmente ativo do processo. Assim, dentro dos critérios de

exemplificação desse estudo e com base nas dimensões de um processo alfabetizatório destacando os princípios acima mencionados da literacia, numeracia e raciocínio lógico.

Os jogos abaixo descritos apresentam de maneira simples, lúdica e pedagógica, como dá pra se criar com materiais acessíveis um produto viável para o aprendizado. Pois se baseia nos eixos estruturantes das práticas pedagógicas e competências gerais da Educação Básica, que é proposta pela BNCC; um aprendizado ativo, de convivência e vivência, que constrói significados, e um desses é o Brincar.

Destacando conhecimentos, imaginação, criatividade, e ainda mais as experiências emocionais, corporais, sensoriais, expressivas (na questão até de oratória), cognitivas, sociais e relacionais. Tornando as crianças, seres ativos no processo, indivíduos que questionam, e levantam hipóteses, se percebe e interage no processo, criando e se apropriando do conhecimento.

A geração de alternativas tem um significativo importante na qualidade dos serviços e produtos, ao explorar diferentes opções, podem-se identificar soluções e melhorias na qualidade do mesmo. Isso também leva às inovações, e resulta em produtos criativos e diferenciados, alcançando um público que pode criar sem muitos custos e assim trazer a satisfação no processo, apresentando também alternativas que facilitam e disponibilizam a criação.

Assim se destaca, os subprodutos do Guia, apresentando Produto 1, Literacia, (Figura 53) Produto 2, Lógico motor sensorial (Figura 54) e Produto 3, Numeracia (Figura 55). Levou -se em consideração estratégias eficazes que promovam o desenvolvimento da criança, por ser criação de jogos trazer um aprendizado lúdico, envolvente e motivador; isso categoriza os aspectos pedagógicos e cognitivos no desenvolvimento da aprendizagem.

CONCEITO 1 – Literacia

Nome: Sorvete das vogais



Figura 53: Jogo – Literacia: Sorvete das vogais
Fonte: Própria autora (2025)

Quando se trata do conceito da literacia, MORAIS (2013, p.4), destaca que é o conjunto de habilidades da leitura e da escrita (identificação das palavras escritas, conhecimento da ortografia das palavras, aplicação aos textos dos processos linguísticos e cognitivos de compreensão). Reforçando assim, que o processo alfabetizatório não é só codificação de letras e palavras para se formar frases, é um processo de desenvolvimento contínuo de aquisição da língua, da sua interpretação e compreensão, vivida e racional.

CONCEITO 2 – Lógico motor sensorial.

Nome: Cubo encaixe



Figura 54: Jogo – Lógico motor sensorial: Cubo encaixe

Fonte: Própria autora (2025)

Segue o princípio do Estágio dos Sentidos em que se apropria das atividades que envolvem jogos com essa abordagem e assim encontram-se os brinquedos de encaixe, brinquedos de montar, painéis sensoriais, com objetos, tipo água e areia, o desenho, a pintura, a textura, as sensações gustativas e olfativas, etc.

CONCEITO 3 – Numeracia

Nome: Número bloco



Figura 55: Jogo – Numeracia: Número bloco
Fonte: Própria autora (2025)

A numeracia entra numa dimensão interdisciplinar de contexto de ensino e aprendizagem, com áreas de conhecimento numérico, suas aplicabilidades, construção, conceitos e cognição, vão além de números codificados. A PNA (Política Nacional de Alfabetização) diz que é uma habilidade aplicada por conhecimento dos números, da sua prática no dia a dia, e não só números como dito acima, mas também, na questão espacial, de ordem, de medidas e até mesmo noção linguística. Ou seja, uma consciência numérica.

CAPÍTULO 5

Resultado Final

5.1 Roteiro

O Roteiro estruturado do Guia alfabetizatório nesse Resultado final é baseado nas etapas de MUNARI (2008), que foi destacado na Figura 9, anteriormente na pesquisa, em que apresenta uma síntese das etapas operacionais, com base nisto, estruturou-se de maneira pedagógica o Roteiro em que se destaca as seguintes etapas e observações.

1. Público alvo

- Educadores: Seguimento infantil e Fundamental 1 e 2;
- Necessidade: Considerar adaptações para os alunos com dificuldades de aprendizagem;
- Contexto cultural e social: Adaptação do conteúdo para refletir a realidade e a cultura dos alunos.

2. Objetivos do Guia

- Alfabetização: Ensino das letras, sons e formação de palavras para melhor aproveitamento do aprendizado; instruindo interpretação do plano de aula dinamizado;
- Desenvolver habilidades: Focar nas habilidades de leitura e escrita dos alunos, além de compreensão textual, a da cocriação ou criação de produtos educacionais;
- Motivação: Estimular interesse por criação de produtos para aula.

3. Conteúdo Programado

- Leitura textual: Textos curtos e ilustrados, que sejam atraentes e adequados para compreensão dos educadores;
- Atividade lúdica: jogos, brinquedos, tabelas, adaptações criativas para o visual e compreensões das aulas.

4. Metodologia

- **Abordagem:** Participação ativa e interativa;
 - **Diversificação:** Apresenta as etapas de criação, bem como materiais a serem utilizados.
- 5. Recursos materiais e visuais**
- **Ilustração:** Imagens e gráficos ao qual apresenta a pesquisa para melhor entender o propósito do Guia, e ajudará a entender e contextualizar o conteúdo;
 - **Material didático:** Apresentará sugestões de livros, e até mesmo link de sites para inspiração de ideias de criação de produtos.
- 6. Avaliação**
- **Critério:** Definir o progresso das criações e do trabalho feito com os alunos;
 - **Feedback:** Orientações construtivas do uso do Guia pelos professores e seu retorno com os alunos no aprendizado.
- 7. Inclusão de Pais e Responsáveis**
- **Orientação:** Incluir os mesmos para perceber a importância do processo no desenvolvimento da criança.
- 8. Flexibilidade e Adaptação**
- **Customizar:** Adaptar o Guia de maneira dinâmica, conforme o andamento da turma e de suas necessidades;
 - **Avaliação contínua:** Mesmo trazendo ideias já produzidas, (por geração de alternativas) o Guia pode interpretar novas pesquisas e práticas pedagógicas.
- 9. Testes e Aprovações**
- **Testes de materiais:** Do Guia, material que seja simples e de fácil manuseio. Do produto produzido (protótipos) ser acessível e sensorial;
 - **Aprovação:** Considera os planos de aula de professores do seguimento infantil e fundamental 1.
- 10. Formato e Acessibilidade**
- **Formato:** ser atraente, com design amigável, mesmo não sendo diretamente direcionado ao público infantil, mas traz a ludicidade para o educador;
 - **Acessibilidade:** Garantir que seja acessível ao educador, tanto no visual, quanto na interpretação.

Este capítulo apresenta como o processo do Guia alfabetizatório se estruturou enquanto produto, baseando sua construção gráfica e visual, em todo o resultado da pesquisa, das análises de similares, tanto em Guias educacionais existentes, como em jogos e brincadeiras Montessori, e estruturando sua base conceitual nos autores estudados e resultados de análises feitas pelo Resultado preliminar desta pesquisa.

Reitera-se que o objetivo desta pesquisa é apoiar o professor das séries iniciais (Educação infantil) e do Ensino Fundamental 1 e 2 no processo alfabetizatório, incentivando-o a assumir o papel de criador ou cocriador de jogos educacionais. Esses recursos pedagógicos são pensados como instrumentos de apoio à aprendizagem, desenvolvidos a partir da realidade, das especificidades e das necessidades concretas de cada turma.

Nesta perspectiva, o projeto de pesquisa se desenvolveu a priori por conceitos metodológicos e bibliográficos, conceitos primos da educação e do desenvolvimento do design em criação de jogos educacionais.

Com base nisso, destaca-se o primeiro momento da pesquisa, fundamentado no referencial teórico, que orienta e intencionaliza conceitos relevantes para a compreensão inicial do papel do professor — também desenvolvidos no Guia. Em seguida, apresentam-se as etapas que devem ser observadas na escolha e elaboração dos objetos e materiais que comporão a criação do produto (jogo). Ressalta-se que a proposta não se limita à elaboração de um jogo ou de uma simples atividade lúdica; os recursos utilizados precisam favorecer a sensorialidade, o desenvolvimento cognitivo, motor e a autonomia das crianças. Considera-se, ainda, que o erro integra o processo de aprendizagem, sendo elemento constitutivo e necessário à construção do conhecimento.

Ao final da estrutura do Guia alfabetizatório, serão apresentados dois jogos que exemplificam o processo de desenvolvimento e construção de jogos educacionais. O educador terá acesso aos materiais necessários, bem como a um modelo de plano de jogo, elaborado com fundamentos conceituais que se diferenciam do plano de aula tradicional, mas que dialogam e se articulam de forma interdisciplinar com os conteúdos curriculares. Trata-se de uma proposta de planejamento que alinha objetivos, estratégias e intencionalidade pedagógica, incorporando a aprendizagem de maneira integral e objetiva, favorecendo um processo autônomo, lúdico e verdadeiramente significativo.

Essa proposta está alinhada às orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), especialmente no que se refere ao desenvolvimento de competências e habilidades que integram conhecimentos, práticas e atitudes. O plano de jogo organiza objetivos de aprendizagem de forma intencional, promovendo experiências que articulam linguagem, cognição, aspectos motores e socioemocionais, em consonância com a formação integral da criança defendida pelo documento.

Trata-se, portanto, de um planejamento que alinha intencionalidade pedagógica, ludicidade e autonomia, incorporando a aprendizagem de maneira significativa e contextualizada, favorecendo a construção ativa do conhecimento e respeitando os diferentes ritmos e modos de aprender.

No Quadro 6, apresentado a seguir, sistematizam-se os resultados preliminares obtidos a partir da etapa inicial da pesquisa.

Quadro de observação geral da pesquisa preliminar		
	Educacionais/pedagógico	Design/Jogos
Busca de Referências	Autores relacionados: Montessori (2017); Kishimoto (2010); Ausubel (1980)	Autores relacionados: Munari (2008), Huizinga (2019)
Ferramenta metodológica	Questionário (Google Forms) para os professores. Santos & Henriques (2021)	Publicação de artigo (Ufam)*. Gonzales (2015)
Criação do Protótipo inicial e subprodutos.	Subproduto do Guia alfabetizatório: Jogo literacia, numerácia e lógico-motor. (Geração de alternativas)	Apresentação visual e inicial do Guia alfabetizatório.

Tabela: Quadro 6 - Quadro de observação da pesquisa preliminar

Fonte: Própria autora (2026)

Assim, no âmbito do Produto Educacional (Guia alfabetizatório), buscou-se identificar e sistematizar os elementos essenciais a serem destacados e observados em sua construção, constituindo uma base norteadora e organizacional para o desenvolvimento da proposta, sem desviar de sua intencionalidade central (Tabela 7). Nesse sentido, apresentam-se princípios pedagógicos que fundamentam teoricamente o Guia alfabetizatório e orientam suas escolhas metodológicas. Tais princípios não apenas sustentam a concepção do material, mas também se desdobram em observações e direcionamentos expressivos, evidenciados tanto na estrutura do Guia quanto na prática das atividades e dos jogos propostos.

Princípios pedagógicos e suas aplicações no Guia Alfabetizatório			
Princípios pedagógicos	Fundamentação teórica	Expressa no Guia	Na pratica de Jogos e atividades
Aprendizagem Ativa	Montessori; Construtivismo	A criança é sujeito do processo de aprendizagem, atuando diretamente sobre os materiais e desafios.	Jogos em que o aluno manipula letras móveis, sílabas, cartões, objetos e constrói palavras, frases e significados.

Mediação pedagógica	Vygotsky; Didática interacionista.	O professor organiza, observa, intervém e orienta as ações do aluno durante o jogo.	O docente propõe desafios, observa hipóteses de escrita e intervém com perguntas, pistas e reorganiza tarefas.
Aprendizagem significativa	Ausubel	Os conteúdos se conectam aos conhecimentos prévios e à realidade do aluno.	Uso de palavras do cotidiano, imagens familiares, situações reais e vocabulário próximo da vivência da criança.
Multissensorialidade	Montessori; Neuroeducação	A aprendizagem envolve o corpo, os sentimentos e a ação concreta.	Atividade com recorte, encaixe, toque, escuta dos sons, associação entre imagens, letras e fonemas.
Progressão cognitiva	Munari; Psicologia do desenvolvimento	Os jogos seguem níveis de complexidade crescente.	Inicia-se com reconhecimento de letras e sons, avança para sílabas, palavras e depois frases e textos curtos.
Design Instrucional	Design educacional; Munari	As atividades são organizadas de forma clara, atrativa e funcional.	Jogos com regras simples, materiais visuais organizados, objetivos definidos e feedback imediato.
Ludicidade com intencionalidade	Kishimoto; Educação lúdica	O brincar é planejado para ensinar conteúdo específico.	Cada jogo trabalha consciência fonológica, leitura, escrita, vocabulário ou compreensão textual.

Autonomia e autorregulação	Montessori; Metacognição	A criança aprende a controlar seu próprio processo de aprendizagem.	Jogos com autocorreção, escolhas de desafios, repetição voluntária e acompanhamento do próprio progresso.
-----------------------------------	-----------------------------	---	---

Tabela 7: Princípios pedagógicos e suas aplicações no Guia Alfabetizatório

Fonte: Própria autora (2026)

Assim, ao promover uma reflexão e estabelecer uma organização direcional da pesquisa e do Guia alfabetizatório, sistematizaram-se informações pertinentes à sua composição e criação, resultando na elaboração do quadro a seguir (Quadro 8). Assim, ao promover uma reflexão sistematizada e estabelecer uma organização direcional da pesquisa e do Guia alfabetizatório, foram articuladas e estruturadas informações pertinentes à sua composição e criação. O Quadro 8, apresentado a seguir, configura-se como instrumento de síntese metodológica, pois organiza os fundamentos, critérios e encaminhamentos que orientam tanto a construção do Guia quanto sua aplicação prática. Dessa forma, o quadro não apenas resume os achados da pesquisa, mas explicita a coerência entre referencial teórico, intencionalidade pedagógica e proposição didática.

A partir desse quadro (quadro 8) se construiu um roteiro para a parte visual atualizada para o Guia alfabetizatório. A observação direcionada da pesquisa para o desenvolvimento do Guia alfabetizatório articula-se de forma complementar com o seu quadro teórico-operacional, estabelecendo uma relação entre as intenções do projeto e sua aplicação pedagógica. Enquanto a observação da pesquisa define **o que desenvolver, para que desenvolver, como desenvolver e para quem desenvolver** o quadro teórico-organizacional estrutura essas diretrizes em etapas pedagógicas que orientam a prática docente. Assim, a fundamentação conceitual, o diagnóstico do contexto, o encadeamento pedagógico e os eixos de literacia e numeracia organizam-se de maneira progressiva, culminando na produção de materiais, na aplicação em sala e na avaliação contínua. Dessa forma, o Guia configura-se como um instrumento metodológico que integra teoria e prática, oferecendo aos docentes das séries iniciais estratégias estruturadas para a criação de jogos e atividades pedagógicas que favoreçam o desenvolvimento cognitivo, motor e linguístico no processo de alfabetização.

Observação direcionada da pesquisa para o Guia alfabetizatório	
O que desenvolver?	Um Guia alfabetizatório voltado ao desenvolvimento e ao apoio na criação de jogos e atividades pedagógicas, estruturados de modo a promover a organização e a consolidação significativa dos conteúdos escolares.
Para que desenvolver?	Oferecer suporte pedagógico às demandas e desafios do processo de alfabetização nas séries iniciais, promovendo estratégias que favoreçam o avanço das aprendizagens.
Como desenvolver?	Por meio da criação de produtos educacionais que integrem recursos e materiais sensoriais, de uso comum e acessíveis, como feltro, E.V.A., isopor, entre outros, favorecendo experiências concretas que potencializem o desenvolvimento cognitivo e motor no processo de alfabetização.
Para quem?	Docentes atuantes nas séries iniciais e nos anos do Ensino Fundamental I e II.

Tabela: Quadro 8 - Observação direcionada da pesquisa para o Guia alfabetizatório.

Fonte: Própria autora (2026)

O presente Guia alfabetizatório estrutura-se a partir de um quadro teórico-operacional (Quadro 9) que busca integrar fundamentos pedagógicos consolidados às práticas concretas do cotidiano escolar. Parte-se da compreensão de que o processo alfabetizatório é multifacetado, envolvendo dimensões cognitivas, linguísticas, sociais e afetivas, e que sua efetividade depende da intencionalidade pedagógica aliada à observação atenta das singularidades de cada turma. Assim, a fundamentação teórica não se apresenta como elemento dissociado da prática, mas como eixo orientador das decisões didáticas.

Operacionalmente, o Guia propõe que esses fundamentos se traduzam em critérios claros de planejamento, elaboração e avaliação dos jogos educacionais, respeitando a realidade da escola e as necessidades específicas dos alunos. O quadro apresentado não pretende oferecer modelos fechados, mas diretrizes flexíveis que possibilitem adaptações, ampliações e reinvenções constantes. Desse modo, teoria e prática se articulam em um movimento contínuo de reflexão-ação-reflexão, fortalecendo o processo alfabetizatório como prática consciente, intencional e transformadora.

Nesse sentido, o quadro teórico-operacional articula referenciais da educação ativa, dialogando com princípios da pedagogia científica desenvolvida por Maria Montessori, especialmente no que se refere à autonomia, à preparação do ambiente e ao protagonismo da criança no processo de aprendizagem. Também se consideram as contribuições das etapas educacionais propostas por Bruno Munari, sobretudo no que tange à experimentação, à criatividade e à construção significativa do

conhecimento por meio do fazer. Tais fundamentos sustentam a proposta de o professor assumir o papel de criador ou cocriador de jogos pedagógicos contextualizados.

Propondo assim que o professor das séries iniciais (educação infantil) e do Ensino Fundamental 1 e 2 atue como pesquisador de sua própria prática, elaborando ou co-elaborando jogos educacionais alinhados às necessidades diagnósticas de sua turma. O quadro (quadro 9) teórico-operacional, portanto, não se configura como prescrição rígida, mas como matriz orientadora que organiza princípios, critérios e indicadores de acompanhamento. Dessa forma, teoria e prática se integram em um movimento contínuo de reflexão, criação e reavaliação, fortalecendo a intencionalidade pedagógica e ampliando as possibilidades de intervenção consciente no processo de alfabetização.

Quadro Teórico – operacional do Guia Alfabetizatório			
Etapa	Roteiro pedagógico	Conteúdos/Ações	Resultados esperados
1-Fundamentação	Base conceitual	Método Montessori; Design Instrucional; Aprendizagem significativa; Ludicidade	Coerência teórico-metodológica
2- Diagnóstico	Leitura do contexto	Análise de Plano de aula; Perfil da turma; Objetivos de aprendizagem	Adequação à realidade escolar
3- Encadeamento pedagógico	Organização do processo	Objetivo – Conteúdo – Estratégia – Material – Atividade – Avaliação	Planejamento estruturado e flexível
4- Literácia	Eixo da linguagem	Consciência fonológica; letras e sons; leitura e escrita inicial; jogos simbólicos	Desenvolvimento da linguagem e reconhecimento
5- Numerácia	Eixo lógico-matemático	Contagem de números; Comparação; Sequência numérica; Jogos de associação	Raciocínio lógico-matemático
6- Produção do Material	Criação orientada	Materiais acessíveis (feltro, E.V.A, isopor, texturas, cores, formas); Adaptação ao docente	Recursos lúdicos e sensoriais
7- Aplicação	Vivência em sala	Mediação do professor; Aprendizagem por descoberta; autonomia	Engajamento e aprendizagem ativa
8- Avaliação	Processo contínuo	Observação; registro; ajustes; replanejamento	Melhoria contínua do ensino

Tabela: Quadro 9 - Quadro Teórico-operacional

Fonte: Própria autora (2026)

A partir dessa articulação entre as diretrizes da pesquisa e o quadro teórico-operacional do Guia alfabetizatório, torna-se necessário também estruturar **a organização editorial e pedagógica do material**. Nesse sentido, o quadro apresentado a seguir evidencia como os princípios conceituais e metodológicos anteriormente definidos se traduzem na **configuração das páginas do guia**, considerando seus elementos estruturais, hierarquia textual, função editorial e contribuição pedagógica. Essa organização busca garantir clareza na comunicação, coerência metodológica e facilidade de uso

pelo docente, de modo que cada seção do guia cumpra um papel específico na orientação da prática pedagógica e na mediação das atividades voltadas ao processo de alfabetização. Construiu-se assim o quadro 10.

Tipo de página	Elementos estruturais (wireframe)	Hierarquia textual	Função editorial	Contribuição pedagógica
Capa	Título, subtítulo, identificação institucional	Nível 1 – Título Nível 2 – Subtítulo	Apresentar o guia como produto acadêmico e educacional	Posiciona o material, define público-alvo e finalidade
Apresentação	Texto introdutório e quadro explicativo	Nível 1 – Seção Nível 3 – Texto	Contextualizar o guia e orientar o leitor	Facilita a compreensão do propósito e do uso do material
Orientações de uso	Lista sequencial de etapas e caixa de destaque	Nível 1 – Seção Nível 3 – Lista	Explicitar o modo de utilização do guia	Favorece a autonomia do professor/mediador
Fundamentação conceitual	Texto explicativo com subtítulos	Nível 1 – Seção Nível 2 – Subtítulo	Sustentar teoricamente o produto educacional	Relaciona prática pedagógica e fundamentos teóricos
Princípios orientadores	Lista de princípios com textos breves	Nível 1 – Seção Nível 3 – Microtextos	Definir os eixos pedagógicos do guia	Garante coerência metodológica às atividades
Encadeamento pedagógico	Texto introdutório e fluxograma	Nível 1 – Seção Nível 3 – Texto	Explicitar a progressão das atividades	Auxilia na compreensão da sequência didática
Bloco de atividades – <u>Literacia</u>	Objetivo, habilidade, atividade, observações	Nível 1 – Seção Nível 4 – Caixas	Organizar atividades de linguagem	Direciona a prática pedagógica de forma estruturada
Bloco de atividades – <u>Numeracia</u>	Objetivo, habilidade, atividade, observações	Nível 1 – Seção Nível 3 – Lista	Integrar avaliação ao processo	Favorece avaliação formativa e contínua
Considerações finais	Texto reflexivo	Nível 1 – Seção Nível 3 – Texto	Encerrar o guia e indicar desdobramentos	Reforça a relevância do produto educacional

Tabela: Quadro 10 - Quadro da Estrutura da criação do Guia alfabetizatório.

Fonte: Própria autora (2026)

A organização estrutural do Guia alfabetizatório, conforme sistematizada no quadro teórico-operacional apresentado, evidencia resultados significativos no que se refere à coerência entre concepção pedagógica, organização textual e aplicabilidade prática. A disposição das seções — desde a

capa até as considerações finais — demonstra uma arquitetura editorial intencional, pensada para orientar o professor de maneira progressiva e autônoma. Tal estrutura revela que o Guia não se configura apenas como material de apoio, mas como instrumento formativo que integra fundamentação teórica, planejamento didático e acompanhamento pedagógico.

Nos elementos iniciais — capa, apresentação e orientações de uso — observa-se uma preocupação em contextualizar o leitor, explicitar finalidades e favorecer a autonomia docente. A hierarquia textual organizada em níveis claros (títulos, seções, listas e microtextos) contribui para a legibilidade e para a navegação didática do material, fortalecendo sua função editorial de orientação. Já nas seções de fundamentação conceitual e princípios orientadores, consolida-se o alinhamento entre teoria e prática, garantindo coerência metodológica às atividades propostas e reafirmando o papel do professor como sujeito ativo na construção e adaptação dos jogos pedagógicos.

Nos blocos de atividades — organizados em literacia e numeracia — o Guia materializa sua proposta central ao estruturar objetivos, habilidades, atividades e observações de forma sistemática. Esse encadeamento pedagógico favorece a integração entre planejamento e avaliação, possibilitando acompanhamento formativo contínuo. O uso de fluxogramas, caixas organizadoras e listas contribuem para tornar visível a progressão didática, auxiliando o professor na tomada de decisões fundamentadas e na adequação das propostas às necessidades específicas de sua turma.

Em síntese, os resultados evidenciam que a estrutura do Guia alfabetizatório não é meramente organizacional, mas pedagógica em sua essência. Cada elemento estrutural cumpre função editorial alinhada a uma contribuição formativa, reforçando a articulação entre teoria, prática e avaliação. Assim, o Guia consolida-se como produto educacional consistente, capaz de sustentar intervenções alfabetizatórias contextualizadas, reflexivas e metodologicamente fundamentadas.

5.2 Questionário de Validação do Guia

Como etapa complementar ao desenvolvimento do Guia alfabetizatório, propõe-se a aplicação de um questionário de validação na forma de um formulário eletrônico, cuja estrutura encontra-se no anexo (4), tendo como objetivo analisar a pertinência, a clareza e a aplicabilidade do material no contexto educacional. Esse instrumento buscou reunir percepções de docentes e profissionais da educação acerca da organização do guia, de seus conteúdos pedagógicos e da funcionalidade das atividades propostas. A partir das respostas obtidas, pretende-se identificar potencialidades, aspectos a serem aprimorados e possíveis ajustes, garantindo que o material atenda de forma efetiva às demandas do processo de alfabetização e às práticas pedagógicas das séries iniciais. Dessa forma, o questionário constitui-se como um recurso de avaliação qualitativa que contribui para o aperfeiçoamento do guia e para a consolidação

de sua proposta educacional. Com o mesmo quantitativo de respondentes no primeiro questionário inicial proposto nos resultados preliminares, (em que 15 respondentes avaliaram) 11 respondentes (no atual questionário) trouxeram suas opiniões de modo relevante à pesquisa, o que levou à melhoria da estrutura visual e pedagógica do resultado final na construção do Guia alfabetizatório.

Essas 5 questões se basearam na construção atualizado do Guia, trazendo as melhorias pertinentes à leitura e compreensão do mesmo enquanto produto educacional e direcionado à importância da ludicidade e conteúdos de aula; a criação do próprio jogo e da facilidade de poder fazer seu próprio material. Em seguida o link cria acesso ao Guia alfabetizatório (já finalizado), e disponibilizado para viabilização dos respondentes, para a nova avaliação do Guia, e por fim à questão 5 que traz espaço para apresentar melhorias ou acréscimos no Guia. Os resultados do questionário ficaram assim (Anexo 4):

1- Você já utilizou algum recurso lúdico para auxiliar nos seus conteúdos de aula?

() sim

() não

Outro: _____

2- Você já desenvolveu ou criou seu próprio jogo educacional?

() sim

() não

3- Um Guia alfabetizatório que leve você a ser criador de jogos e brincadeiras, facilitaria nas suas aulas e no aprendizado de seus alunos?

() sim

() não

4- O Guia alfabetizatório, disponível no link: https://www.canva.com/design/DAG-Ia2vMwE/NHLeYiKbZVjuePnXMq864w/edit?utm_content=DAG-Ia2vMwE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

representa um recurso/material viável, lúdico e explicativo para o ensino e construção de jogos educacionais, pois é bem relevante para se trabalhar em sala de aula, e traz conhecimentos pertinentes ao aprendizado.

() sim

() não

5- O que você acrescentaria ou melhoraria na composição deste Guia alfabetizatório? Deixe sua resposta de maneira sucinta.

Descrevendo as respostas dos professores nesta pesquisa, destacou-se que o resultado apresentado desta atualização do Guia alfabetizatório foi significativamente positiva e muito mais relevante, tanto na questão da melhoria do conteúdo proposto, quanto da parte visual e dinâmica que o Guia apresenta.

Nas três primeiras questões do questionário a proposta é de destacar o papel que o educador tem em perceber a importância de ser criador do seu produto educacional, e o quanto ele pode, ou consegue assim desenvolver, o seu uso enquanto material lúdico, e se esses recursos lúdicos são utilizados por ele em suas aulas, 11 respondentes disseram que sim, usam recursos lúdicos em suas aulas, para melhor aprendizado.

Quando se trata de o educador criar seu próprio jogo, em sua maioria (81,8%) já fizeram ou pediram para fazer, os outros 18,2%, não sabem como ter ideias para criar um jogo. Assim a questão seguinte trouxe a possibilidade de um Guia alfabetizatório ser um facilitador para essa possível dificuldade, ou mesmo, melhoria das ideias destes respondentes, a resposta destes foi unânime em positivar esse recurso para aprender e melhorar o desempenho educacional das aulas.

Ao ser apresentado o Guia alfabetizatório atualizado, os respondentes que o avaliaram no primeiro momento da pesquisa, aprovaram positivamente e relevantemente tanto os conteúdos propostos quando a parte visual e lúdica, bem como as atividades modelos, e os recursos que podem ser utilizados por eles, com acesso via QR Code, cedido no material.

Do resultado da pesquisa que mais chamou a atenção sendo este nessa última questão, trouxe resultado agradável e significativo, pois ao destacar e apresentar aos respondentes que melhoria ou composição poderia ter no Guia alfabetizatório, as respostas foram bem positivas e gratificantes, pois trouxe novas propostas para futuras pesquisas dentro deste tema, e que alcança as necessidades desses educadores no seu processo de ensino/aprendizagem. Dentre pode-se citar:

- Brincadeiras com alfabeto;
- Mais jogos;
- Modelos de jogos com alfabetos;
- Acrescentaria música;
- Atividades práticas também para outros níveis de aprendizagem;
- Mais exemplos e sugestões de jogos;
- Um baú de atividades para impressão.

As demais respostas trouxeram felicitações pelo bom trabalho, parabenizando e acrescentando que o produto está bem elaborado, organizado e completo. O que muito anima e responde positivamente ao objetivo proposto pelo projeto.

CAPÍTULO 6

Estrutura do Guia - Editorial

A análise do material anteriormente desenvolvido permitiu identificar algumas limitações tanto no aspecto roteirístico quanto visual, o que evidenciou a necessidade de um aprimoramento do produto educacional. Do ponto de vista roteirístico, observou-se que a organização das etapas e das orientações pedagógicas poderia apresentar maior clareza e progressão didática, de modo a facilitar a compreensão e a aplicação por parte do professor mediador. Em alguns momentos, as instruções mostravam-se pouco detalhadas, o que poderia gerar interpretações variadas durante a utilização do recurso em sala de aula, além de as ilustrações serem infantis.

No que se refere ao aspecto visual, percebeu-se que a apresentação gráfica poderia explorar de forma mais intencional elementos de organização, hierarquia visual e composição, favorecendo a leitura e a interação com o material. A ausência de uma estrutura visual mais sistematizada, aliada à limitação de recursos gráficos que valorizassem a ludicidade e os estímulos sensoriais, apontou para a necessidade de um design mais cuidadoso e pedagógico. O que levou a sugestões em que se apresenta as atividades, trazendo o recurso do QR Code para acessar e baixar a atividade modelo, apresentado no Guia.

Diante dessas observações críticas, surgiu a proposição de desenvolver um Guia mais elaborado, que não apenas apresentasse o recurso educacional, mas também orientasse o professor quanto às possibilidades de aplicação, adaptação e criação de novos jogos alfabetizatórios. Assim, o produto final buscou integrar de maneira mais consistente organização pedagógica, clareza roteirística e qualidade visual, fortalecendo seu potencial como instrumento de apoio ao processo de alfabetização, dinâmico, explicativo e instrucional.

No que se refere à estrutura da linguagem visual do Guia alfabetizatório, adotada como forma de materializar o projeto em sua dimensão concreta, buscou-se uma apresentação clara, coesa e

visualmente atrativa. A organização gráfica foi pensada para favorecer a legibilidade, a compreensão e a navegação pelo conteúdo, contribuindo para uma experiência de leitura fluida e funcional. Para que o produto final alcançasse equilíbrio estético e coerência comunicativa, tornou-se necessário selecionar e articular elementos visuais fundamentais, dentre os quais se destacam:

- **Processo de criação:** Traz uma visão racional e bem definida;
- **Composição:** Estrutura do projeto, cria-se e organiza-se uma hierarquia dos elementos;
- **Tipografia:** Organiza letras, fontes e caracteres para estruturar os textos, para que fiquem atraentes, legíveis e comunicativos;
- **Cor:** A cor é importante na comunicação visual, para a observação de maneira psicológica e até fisiológica;
- **Elementos Visuais:** Trazem composições funcionais, harmônicas e coerentes, assim destacando linhas, padrões, formas, imagens, texturas e ilustrações.

Assim o Quadro 11, onde se apresenta a composição estruturada do Guia alfabetizatório:

	Definição	Tipo
Tipografia*	Destaca-se duas fontes (para construção textual)	Fonte: • Poppins • Questrial
Cor*	As cores escolhidas trazem características de baixa saturação e alta luminosidade, tons suaves, delicados e claros.	Tons pastéis saturados: • Amarelo • Marrom pálido
Ícones pedagógicos	Caracterizam informações importantes de maneira simples, mas reconhecíveis.	Simples e linear
Grid e layout*	Apresentam proporções com imagens e textos.	Coluna: • Imagem • Texto

Tabela: Quadro 11- Quadro da Estrutura de Construção do Guia alfabetizatório (elementos gráfico e visual)
Fonte: Própria autora (2026)

No que se refere aos aspectos técnicos de design, o material apresenta uma organização visual estruturada a partir de alguns elementos fundamentais. Em relação à tipografia, destacam-se duas fontes utilizadas na construção textual, sendo elas **Poppins** e **Questrial**, escolhidas por sua legibilidade e clareza visual. Quanto à paleta de cores, optou-se por tons pastéis saturados, caracterizados por **baixa saturação e alta luminosidade**, resultando em cores suaves, delicadas e claras, com predominância das tonalidades **amarelo** e **marrom pálido**. Os ícones pedagógicos foram desenvolvidos com estilo **simples e linear**, com o objetivo de comunicar informações importantes de forma direta e facilmente

reconhecível pelos usuários. Por fim, o grid e o layout do material foram estruturados em **colunas que organizam imagem e texto**, permitindo melhor distribuição dos elementos visuais e favorecendo a leitura, a compreensão e a interação com o conteúdo apresentado.

6.1 Das Informações técnicas

TIPOGRAFIA: Destacam-se dois tipos de fontes:

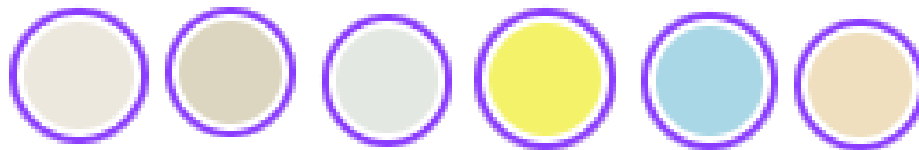
- **Poppins:** tipografia sem serifa (sans-serif), característica de forma circular, alta legibilidade e moderna/neutra.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890 (.,!/?#\$%&* /\ @:;)

- **Questrial:** tipografia sem serifa (sans-serif) é moderna, foco em alta legibilidade, assim como a poppins, é circular, mas sua variante é estilo normal (regular), sem negrito ou itálico. É alta, muito viável para título.

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll Mm
Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Ww Xx Yy Zz
1234567890 (.,!/?#\$%&* /\ @:;)

CORES: As cores buscam um aspecto suave com um aspecto “apagado”, mas não tão desconfortável, e sim trazendo serenidade, frescor e delicadeza. Tonais em Amarelo pastel, marrom suave, cinzas claros, azuis celeste suave, etc.

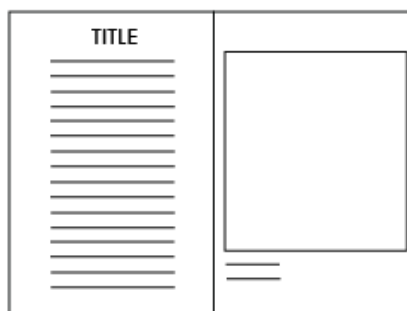
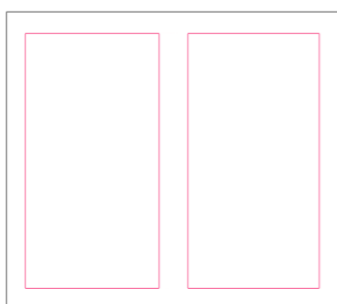


GRID E LAYOUT: Estrutura “invisível” que marca o espaço, organização, alinhamento e colocando padrões dos elementos visuais e textuais.

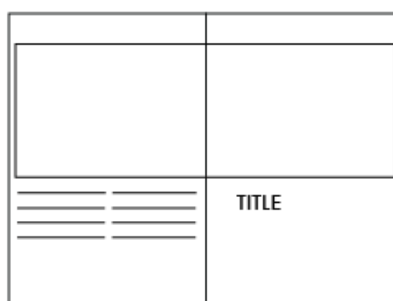
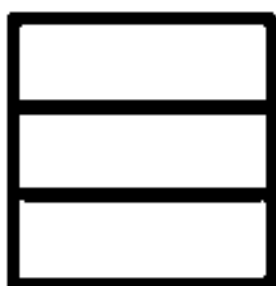
Tipos utilizados: Coluna (região vertical), Baseline (linha base) – horizontal (rows) e hierárquico.

Apresenta espaços seguros entre bordas, isso cria um visual mais claro, deixando a leitura mais agradável e rápida.

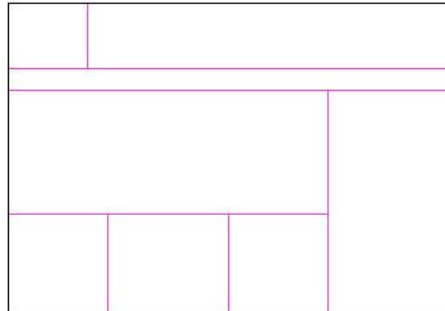
- Coluna



- Baseline



- Hierárquico



Apresenta-se o resultado final do produto, registro do seguimento visual dos capítulos que estruturam o Guia alfabetizatório, e algumas das partes onde há o acesso às leituras pedagógicas complementares e a atividades modelo, ao qual se tem leitura por meio de QR Code.

Guia alfabetizatório para séries iniciais, auxílio para professor criativo

Recursos artesanais na criação de jogos educacionais e auxílio para aulas mais criativas e dinâmicas

Marta da Silva Enes
Sheila Cordeiro Mota



Diante dos desafios da educação, é imprescindível que os docentes se reconheçam como agentes transformadores no processo de ensino e aprendizagem, e compreender o sujeito em sua totalidade: cognitiva, afetiva e cultural.

A alfabetização como etapa fundadora da formação escolar, requer um olhar atento, cuidadoso e intencional. Mais do que ensinar códigos e grafias, alfabetizar é promover o acesso ao mundo da leitura e da escrita de forma significativa, criativa e libertadora.



03



06

Para quem é

Esse Guia Alfabetizatório foi elaborado com o propósito de apoiar os profissionais da educação no planejamento, na aplicação e na reflexão sobre práticas pedagógicas e didáticas na construção de jogos educacionais voltados ao processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino fundamental.

Pode consultar e articular com o currículo da rede de ensino e documentos orientadores nacionais, como a Base Nacional Comum Curricular. (BNCC)

OBJETIVO

Desenvolver uma ação orientadora por meio de um Guia Alfabetizatório, que ofereça suporte aos profissionais da educação no planejamento e na execução de estratégias didáticas voltadas à alfabetização e criação de jogos sensoriais, com foco na qualificação do ensino nos anos iniciais do Ensino Fundamental.



07

Fonte: Imagem extraída do Pinterest

FUNDAMENTOS CONCEITUAIS



Fonte: Imagem extraída do Pinterest

11

Princípios pedagógicos

Este Guia está fundamentado nos princípios Montessorianos de ensino, na criação de jogos alfabetizatórios de produtos educacionais, e na Base Nacional Comum Curricular (BNCC), compreendendo a alfabetização como processo ativo, social e significativo.

O professor é mediador e criador de experiências alfabetizatórias, assume o papel de autor de seus próprios jogos, planeja a partir dos objetivos de aprendizagem, habilidades previstas e necessidades reais dos alunos.



Fonte: Imagem extraída do Pinterest

15

Princípios Orientadores do Guia



Fonte: Imagem extraída do Pinterest

18

Encadeamento Pedagógico



32

Princípios Pedagógicos Orientadores para o Guia



39

Aprendizagem Significativa



44

BLOCOS DE ATIVIDADES

54



60



PLANEJAMENTO Modelo

66



Modelo da Ficha do Jogo

FICHA DE PLANEJAMENTO DO JOGO	
Nome do jogo	Idade
Objetivos	
Material	Palavras-chave
Objetos de aprendizagem	Habilidades pedagógicas
Competências Gerais	Temas transversais
Recursos necessários	Metodologia proposta
Observações	



70

E a Avaliação?



71

As autoras



Marta da Silva Enes

Mestra em Design, Pesquisa e Projeto pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Pós-graduada em Psicopedagogia pelo ADCAM, Metodologia de Ensino Superior pela Faculdade Salesiana Dom Bosco, Design de Interiores, Ambientação e Produção de Espaço, pelo IPOG, Graduação em Pedagogia pela Escola Superior Batista do Amazonas (ESBAM), e Design de Interiores pela Faculdade Martha Falcão. Atuou em Educação Infantil, Ensino Fundamental 1 e 2 e Ensino Superior nas áreas de Design, e Engenharia de Produção, Software e Computação. É atualmente Coordenadora pedagógica da Fundação Centro de Análise, Pesquisa e Inovação Tecnológica (FUCAPI).



Sheila Cordeiro Mota

Doutora em Desenho, fabricação e gestão de Projetos Industriais pela Universitat Politècnica de València, Mestra em Engenharia de Produção pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Graduada em Desenho Industrial pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM).

É professora permanente da Universidade Federal do Amazonas (UFAM), Pós-graduação em Design da Faculdade de Tecnologia da UFAM.

Atualmente é Assessora de Relações Internacionais e Interinstitucionais (ARII-UFAM) e vice-coordenadora do Programa de Extensão TUPE, coordena o Laboratório de Representação Tridimensional e Modelagem em Cerâmica (UFAM).

75

Para melhor visualização do Guia, este link de acesso está disponível em:
<https://simplebooklet.com/guiaalfanovo>

6.2 Apresentação demonstrativa (fotos tipo marketing)

Mais do que um manual de atividades, o Guia propõe uma abordagem em que o professor se torna mediador e criador de experiências alfabetizadoras, explorando materiais simples e acessíveis, como feltro, E.V.A., papel e outros recursos sensoriais que favorecem a participação ativa dos estudantes. A proposta valoriza a interação, a experimentação e o desenvolvimento da autonomia no processo de aprender a ler e escrever. Assim o produto se apresenta retratando a flexibilidade do uso e do ensino, a autonomia docente e discente de se criar divertidamente cada conteúdo ministrado, ou mesmo conteúdo que mais necessite do reforço escolar.

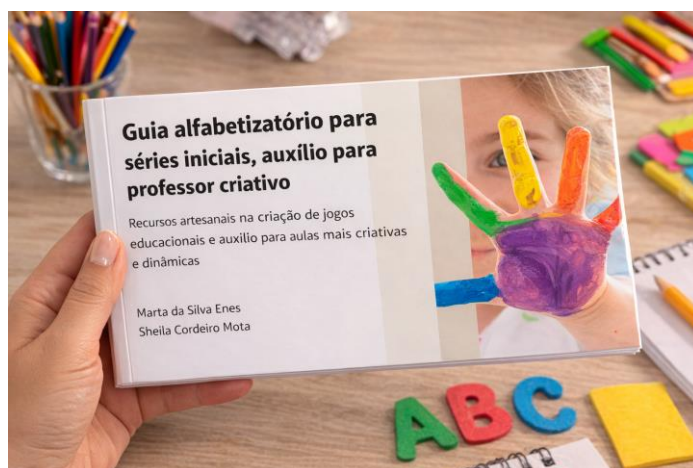


Imagem gerada pelo Chat GPT.
Fonte: Própria autora (2026)





Imagens fotografadas do Produto (Guia alfabetizatório)
Fonte: Própria autora (2026)

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Reflete-se sobre o processo de alfabetização, especialmente nas séries iniciais, cujas fragilidades tendem a repercutir ao longo da trajetória escolar, alcançando, inclusive, o ensino superior. Observa-se, com frequência, a presença de indivíduos que escrevem sem plena compreensão do que produzem, o que se configura como um cenário preocupante para uma geração que, apesar do amplo acesso às tecnologias, ainda enfrenta dificuldades significativas na escrita e na interpretação textual.

Nesse contexto, o uso do Design como elemento mediador no processo de ensino-aprendizagem revela-se de fundamental importância. Ao ser pensado como um recurso voltado ao docente, o Design contribui para a criação de estratégias mais didáticas, atrativas e significativas. Considerando que o aluno tende a reproduzir aquilo que observa, o estímulo por meio de abordagens bem estruturadas e visualmente organizadas favorece o desenvolvimento do interesse e da autonomia. Assim, o educando passa a compreender o processo educativo como algo acessível, reconhecendo a importância das etapas de aprendizagem e a necessidade de vivenciá-las de forma consistente para a construção do conhecimento.

O Guia alfabetizatório foi concebido com o propósito de apoiar o docente em sua prática pedagógica, reconhecendo sua capacidade de criar ou cocriar produtos educacionais, mesmo que não possua habilidades técnicas avançadas. Mais do que isso, propõe-se a incentivar a leitura e a interpretação do Plano de Aula como um instrumento orientador e criativo, capaz de dinamizar as atividades e estimular a prática do brincar de forma educativa. Essa abordagem favorece a construção de experiências significativas para o aluno, valorizando suas vivências, promovendo segurança e desenvolvendo sua autonomia.

Nesse processo, o erro é compreendido como parte integrante da aprendizagem, permitindo que o educando desenvolva estratégias, reflita e construa soluções para seus próprios desafios. O professor, por sua vez, assume o papel de mediador, intervindo de maneira intencional e no momento oportuno, de modo a potencializar a assimilação dos conteúdos e favorecer sua consolidação cognitiva.

O Design de produtos, aliado ao Design instrucional, configura-se como um importante recurso de apoio nesse contexto, viabilizando a criação e a aplicação de materiais didáticos de forma simples, criativa e acessível à realidade do professor.

Destaca-se, ainda, a relevância dos elementos sensoriais na elaboração de produtos educacionais e jogos, considerando sua contribuição para o desenvolvimento afetivo e cognitivo do indivíduo. As experiências sensoriais integram o processo de aprendizagem e potencializam a construção do conhecimento, motivo pelo qual se prioriza o uso de materiais simples e acessíveis, como feltro, emborrachado, plástico e elementos naturais, como areia e água.

Pessoalmente como mestrandanda, me sinto feliz em poder dispor deste projeto e de toda sua interação para esta Universidade (UFAM), bem como para sociedade, pois é algo que no tempo de educadora infantil percebi que precisava, e ao ter meus sobrinhos (ainda nessa fase), me reacendeu o desejo de criar, e de levar o aprendizado de maneira divertida e criativa. Como pedagoga e designer, pude ver esse sonho hoje concretizado, e assim posso trazer um pouco do que pesquisei para uma melhor qualidade no ensino.

Por meio do embasamento que tive na pesquisa, essa dissertação apresenta um desafio que não é um fim, mas sim, o começo para novos idealizadores, para que a melhoria no ensino possa ser realmente reconhecida. E que possa apresentar não só mais um Guia para prateleira, mas uma experiência a cada criar, a cada brincar, a cada erro e acerto. Pois é gratificante aprender, e gratificante ensinar. Considerando estudos futuros, a pesquisa em seu resultado final, trouxe grandes expectativas de novas ideias, para novos recursos e até mesmo ampliação para outros seguimentos de ensino.

A ideia não é deixar o Guia virar só “mais um material bonito”, mas fazer parte de um Ecossistema de uso real. Transformando o Guia em experiência, ferramenta e solução prática. Em que possibilidades viáveis pode viabilizar seu uso, como:

- **Produto físico e digital combinado:** Versão impressa acompanhada de kits pedagógicos (materiais simples, moldes, cartas, peças sensoriais, etc.) ou versão digital interativa. (templates editáveis, planos de aula prontos e instruções visuais)
- Transformar em **Formação continuada:** Com criação de cursos, oficinas ou mentoria para professores, mostrando como criar seus próprios jogos, com base no método. Ou seja, a venda de um método autoral.
- Um modelo de **Comunidade ou assinatura**, em vez de venda única, oferecer acesso mensal a novos matérias, atividades, ideias de jogos, adaptação e trocas entre professores. O Guia se torna “vivo” sempre atualizado e em uso.
- Outra forma é uma **Licença institucional**, escolas públicas ou particulares podem adquirir o Guia como recurso pedagógico, junto com formação para equipe.
- Criação de uma **Marca pedagógica** própria, com uma linha de materiais sensoriais, jogos, recursos alfabéticos, usar o Guia como base conceitual, ou seja, ele vira o “coração teórico” de uma linha de produtos.

REFERÊNCIAS

- ABNT, Associação Brasileira de Normas Técnicas, **NBR NM 300-1, 2002: Segurança de brinquedos - Parte 1: Propriedades gerais, mecânicas e físicas**. Disponível em: <<https://www.normas.com.br/visualizadorslim/Viewer.asp?nbr=39303&data=20070924&token=0c85f8fa-37d7-40b8-a5b3-5e49c28ddfd9&sid=ffalkknnv04n34135m4wktuac&email=des.carolineprintes@gmail.com&offset=1>>. Acesso em: 2 nov. 2021.
- ALVES, Leonardo Meirelles. Gamificação na educação: aplicando metodologias de jogos no ambiente educacional. Joenville: Clube dos Autores, 2018.
- ANDRADE, Maria Margarida de. Introdução à Metodologia do Trabalho Científico. 10 ed. São Paulo: Atlas, 2017.
- AUSUBEL, D. P. The acquisition and retention of knowledge: a cognitive view. Dordrecht: Kluwer Academic Publishers, 2000.
- AUSUBEL, D.P.; NOVAK, J.D.; HANESIAN, H. **Psicologia Educacional**. Rio de Janeiro: Interamericana, 1980.
- BARBOSA FILHO, Antônio Nunes. **Projeto e desenvolvimento de produtos**. São Paulo: Atlas, 2009.
- BATISTA, B. *et al.* Técnicas de recolha de dados em investigação: Inquirir por questionário e/ou inquirir por entrevista. **Reflexões em torno de Metodologias de Investigação: recolha de dados**, v. 2, p. 13-36, 2021.
- BAXTER, Mike. **Projeto do projeto**: guia prático para o projeto de novos produtos. São Paulo: Edgard Blucher, 2011.
- BOLLER, Sharon; KAPP, Karl. Jogar para aprender: Tudo o que você precisa saber sobre design de jogos de aprendizagem eficazes. São Paulo: DVS Editora, 2018.
- BOMFIM, Gustavo Amarante. **Metodologia para desenvolvimento de Projeto**. João Pessoa: Universidade Federal da Paraíba, 1995.
- BRASIL. **LEI Nº 9.394 de 20 de dezembro de 1996 estabelece as diretrizes e bases da educação nacional**. Disponível em: http://portal.mec.gov.br/seesp/arquivos/pdf/lei9394_ldbn1.pdf. Acesso em: 22 de ag. de 2020.
- BRASIL. **Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Básica. Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC/SEF, 2017. Disponível em: http://basenacionalcomum.mec.gov.br/imagens/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_site.pdf. Acesso em: 25 de ag. 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. Política Nacional de Alfabetização – PNA. Brasília: MEC, Sealf, 2019.
- BROWN, T. Design Thinking: Uma metodologia poderosa para decretar o fim das velhas ideias. Campus Elsevier, 2010.
- CASTRO, L.S.; SANTOS, R. S.; SILVA CRUZ, A. H. da. Educação e teorias da aprendizagem: um foco na teoria de Vygotsky. Revista da Universidade Vale do Rio Verde, v.11, nº 1, p.551-559, 2013.
- CASTRO, M. M. C.; CERDAS, L.; AMORIM, R. M. A. Contextualização e práticas alfabetizadoras em debate: uso dos cadernos pedagógicos no município do Rio de Janeiro. In: EDUCERE “FORMAÇÃO DE PROFESSORES: CONTEXTOS, SENTI-DOS E PRÁTICAS, 12., 2017, Curitiba, PR. Anais... Curitiba: Editora Universitária Champagnat, 2017.p.13542-13558.
- CHAUI, Marilena de Souza. **Ideologia e Educação**. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 42, n. 1, p. 245-257, jan./mar. 2016. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.1590/S1517->

[97022016420100400](#). >: Acesso em: 10 de mar.2023.

CORREA, Marcelo Macedo; AMORIM, Rejane; CERDAS, Luciene. O conceito de letramento e as práticas de alfabetização. Revista Contemporânea de Educação. v. 13; n.27; p.251-270, 2018.

COUTO, Rita M^a. de Souza (org.); OLIVEIRA, Alfredo Jefferson de (org.). Formas do Design: Por uma metodologia interdisciplinar. Rio de Janeiro:2AB, 1999.

DAVIS, Simone. A criança Montessori: Guia DIAZ, L. e P.R.J. (2021). Journal of Emerging Research, 3(1), 11-20.

Estudos em Design | Revista (online). Rio de Janeiro: v. 29 | n. 2 [2021], p. 166 – 180 | ISSN 1983-196X.

FARIAS, Marcella Sarah Filgueiras de. **Design educacional: roteiro de aprendizagem** – estruturação e orientações. / Marcella Sarah Filgueiras de Farias. – Manaus, 2019. 156 p. : il.

FERNANDES. Hercília M^a. ARAUJO, Marta M^a. **Pedagogia científica à descoberta da criança**. Revista Educação em Questão, Natal. V.50, n.36, p.248-252, set/dez. 2014.

FREIRE, G. G. et. al. Produtos Educacionais do Mestrado em Ensino da UTFPR – Londrina: estudo preliminar das contribuições. Polyphonia, v.28, n.2, jul/dez. 2017. Disponível em: <http://doi.org/10.5216/rp.v28i2.52761>. Acesso em: 5 jul.2020.

FRIEDMAN, Adriana. **O brincar na educação infantil: observação, adequação e inclusão** / 1. ed. São Paulo: Moderna, 2012.

FUSARI, José C. O planejamento Educacional e a prática dos educadores. Revista ANDE, nº 8. São Paulo, 1984.

GIL, Antônio Carlos. Como Elaborar Projetos de Pesquisa. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2019.
GONZALES, E. e H.F.R. (2015). Advances in Research, 15(2), 78-91.

<http://download.basenacionalcomum.mec.gov.br/>

<http://periodicos.utfpr.edu.br/actio/article/view/12657>.

<http://www2.uff.br/mestradoedumat/discutes/produto-educacional-3/>

<https://oglobo.globo.com/brasil/educacao/noticia/2024/03/22/ibge-93-milhoes-de-brasileiros-ainda-sao-analfabetos-a-grande-maioria-com-mais-de-40-anos.ghtml>. Acesso em 22/03/2024.

<https://revistaeducacao.com.br/2018/10/05/bncc-competenciasgerais/>

HUIZINGA, Johan. Homolerdens [recurso eletrônico]: O jogo como elemento da cultura. São Paulo: Perspectiva, 2019. Kindle.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeiras e a educação**.11. ed. São Paulo: Cortez, 2008.

KISHIMOTO, Tizuko M. Brinquedos e do I Seminário Nacional: Currículo em Movimento – perspectivas atuais. Belo Horizonte, 2010.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O Jogo e a educação. São Paulo: Pioneira, 2003.

LEAL, Daniela; NOGUEIRA, Makeliny Oliveira Gomes. **Dificuldades de aprendizagem: um olhar psicopedagógico**. Curitiba: Intersaberes, 2012.

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez, 1994 (coleção magistério 2º grau, série formação do professor)

LIBÂNEO, José Carlos. Didática. São Paulo: Cortez. 1992.

LOPES, C. E. Os desafios para educação estatística no currículo de matemática. In: LOPES, C. E.; COUTINHO, C. de Q. e S.; ALMOULOUD, S. A. (org.) Estudos e reflexões em educação estatística. Campinas: Mercado de Letras, 2010.

MARIÑO, Gustavo Adolfo Gomez. **Design para os sentidos: experiências sensoriais**

em espaços comerciais. / Gustavo Adolfo Gomez Marino, 2017. 164 f.

MONTESSORI JR, Mario. **EDUCAÇÃO PARA O DESENVOLVIMENTO HUMANO:** para entender Montessori. Tradução de Leonora Figueiredo Corsino, Copacabana, RJ: OBRAPE EDITORA, s.d.

MONTESSORI, Maria . Pedagogia Científica. Tradução : Aury Azelio Brunetti. São Paulo: Flamboyant, 1965.

MONTESSORI, Maria. **A Descoberta da Criança.** Tradução de Pe. Aury Maria Azélio Brunetti. Campinas, SP: Kíron, 2017.

MORAIS, J. Criar leitores: para professores e educadores. São Paulo: Manole, 2013.

MOREIRA, Amanda A. Ribeiro. **A descoberta da criança na perspectiva montessoriana: percurso teórico e prático de uma pedagogia,** / Amanda Almeida Ribeiro Moreira. – Presidente Prudente, 2021. 97p. Il.

MOREIRA, M. A. **Por que conceitos? Por que aprendizagem significativa? Por que atividades colaborativas? Por que mapas conceituais?.** Universidade La Laguna. Servicio de Publicaciones, 2010.

MOREIRA, M.A. Mapas conceituais e aprendizagem significativa. São Paulo: Centauro Editora, 2010, 80p.

MOREIRA, M.A. MASINI, E.A.F. Aprendizagem significativa: A teoria de David Ausubel. São Paulo: Moraes, 1982.

MUNARI, Bruno. Das Coisas Nascem Coisas. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

MUTEPFA, Magen Mhaka; TAPERA, Roy. **Traditional survey and questionnaire platforms. Handbook of research methods in health social sciences.** p. 541-558, 2019.

NOVAK, J. D. (2000). Aprender criar e utilizar o conhecimento: mapas conceituais TM como ferramentas de facilitação nas escolas e empresas. Lisboa: Plátano.

OLIVEIRA, G. S.; CUNHA, A. M. O; CORDEIRO, E.M; SAAD, N.S. Grupo Focal: Uma técnica de coleta de dados numa investigação qualitativa? In: Cadernos da FUCAMP, UNIFUCAMPI, v.19, p.1-13, Monte Carmelo, MG, 2020.

OLIVEIRA, José Clovis Pereira de *et al.* O questionário, o formulário e a entrevista como instrumentos de coleta de dados: vantagens e desvantagens do seu uso na pesquisa de campo em ciências humanas. In: **III Congresso Nacional de Educação.** 2016. p. 1-13.

PADILHA, R. P. Planejamento dialógico: Como construir o projeto político-pedagógico da escola. São Paulo: Cortez; Instituto Paulo Freire, 2001. (Guia da escola cidadã; v.7)

para educar crianças curiosas e responsáveis. São Paulo: nVersos Editora. 312 pág. 2021.
ROGERS, C. Tornar-se pessoa (4a ed.). São Paulo: Martins Fontes. 2001.

ROGERS, Carl. Organização do Trabalho Pedagógico - Pensadores da Educação. Secretaria da Educação. Disponível em: Acesso em: 16 jan. 2020.

ROGERS, Carl. Organização do Trabalho Pedagógico - Pensadores da Educação. Secretaria da Educação. Disponível em: <http://www.gestaoescolar.diaadia.pr.gov.br/modules/conteudo/conteudo.php?conteudo=329>. Acesso em: 16 jan. 2020.

SANTOS, João Almeida; FILHO, Domingos P. Metodologia Científica. 2 ed. São Paulo: Cengage Learning. 2017.

SANTOS, José Rui; HENRIQUES, Susana. **Inquérito por questionário: contributos de conceção e utilização em contextos educativos.** 2021.

SANTUCCI, Jô. A Linguagem das mãos. Arc design, São Paulo, n9, p.18-27, fev.1999.

SILVA, A.L.S. Teoria de Aprendizagem de Ausubel. **Info Escola.** Disponível

em: <https://www.infoescola.com/pedagogia/teoria-de-aprendizagem-de-ausubel/>. Acesso em: 14 jun. 2021.

SILVA, Maria Karolina Machado Cabral Alves da. O QUE SINTO: O jogo como ferramenta inclusiva educacional para crianças autistas inseridas nas escolas de educação infantil / Maria Karolina Machado Cabral Alves da Silva. - Caruaru, 2023.

SMITH, J. A e R.K.T. (2020). International Journal of Scientific Research , 8(4), 153-160.

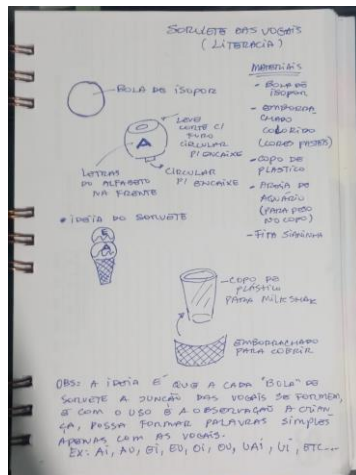
SMITH, P. L,; & RAGAN, T. J. Instructional design (2nd ed.). Toronto: John Wiley e Sons.

www.bbc.com/portuguese/geral.58100747.
YUUKURA, Fernanda **Das Coisas Nascem Coisas: A Metodologia Projetual de Bruno Munari**, 2017. Disponível em <<https://medium.com/deadlines/das-coisas-nascem-coisa-739d059f36af>>. Acesso em: 11 abr. 2019.

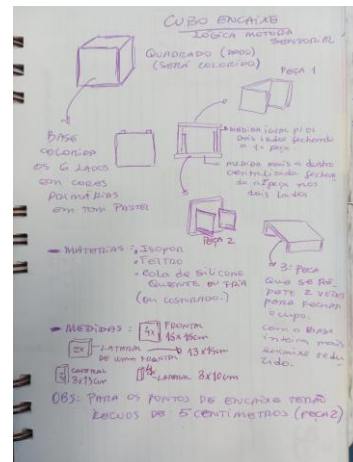
ANEXOS

ANEXO 1

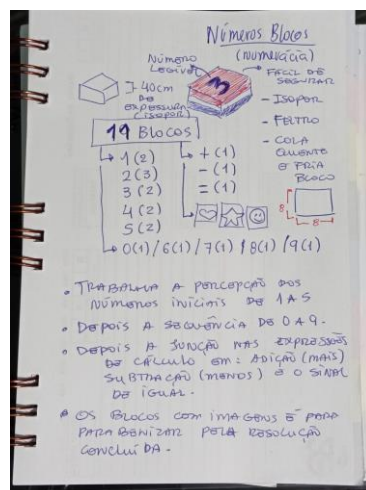
Registros dos Jogos (conceito)



Projeto do Jogo Literacia: Sorvete de vogal



Projeto do Jogo Lógico motor sensorial: Cubo encaixe



Projeto do Jogo Numeracia: Número bloco

Registros dos Planos de aula

Plano de aula (modelo cedido para o estudo, de uma professora da rede particular de ensino).

The image shows two pages of a lesson plan notebook. The left page is for Module 1 and the right page is for Module 2. Each page has columns for Module 1 and Module 2, with sub-columns for specific topics and content.

The image shows two pages of a lesson plan notebook. The left page is for Module 3 and the right page is for Module 4. Each page has columns for Module 3 and Module 4, with sub-columns for specific topics and content.

The image shows a page from a lesson plan notebook titled "ALFABETIZAÇÃO E CALIGRAFIA - 1º ANO - PANORAMA". It contains a table with columns for "Objetivos", "Conteúdo", and "Atividade".

	Objetivos	Conteúdo	Atividade
Objetivos gerais	• Desenvolver a motricidade e a coordenação motora fina e grossa. • Desenvolver a percepção visual e espacial. • Desenvolver a capacidade de concentração e atenção.		
Objetivos específicos	• Identificar as letras do alfabeto em diferentes contextos. • Reconhecer as letras do alfabeto em diferentes contextos. • Identificar as letras do alfabeto em diferentes contextos.		
Conteúdo	• Letras do alfabeto. • Letras do alfabeto. • Letras do alfabeto.		
Atividade	• Identificar as letras do alfabeto em diferentes contextos. • Reconhecer as letras do alfabeto em diferentes contextos. • Identificar as letras do alfabeto em diferentes contextos.		

ANEXO 2

Registros do questionário feito via GoogleForms. (inicial)



PROGRAMA DE
PÓS-GRADUAÇÃO EM DESIGN
MESTRADO PROFISSIONAL

PRODUTO EDUCACIONAL Design e Roteiro Pedagógico: Uma Aprendizagem sensório cognitivo e Alfabetizatória para séries iniciais.

B *I* U  

Olá sou aluna do Programa de Pós-Graduação em Design da UFAM. Me chamo Marta da Silva Enes, sou orientanda da Profª. Drª Sheila Cordeiro Mota. O objetivo desse questionário é coletar informações que serão pertinentes para o desenvolvimento da minha dissertação do Mestrado. O seu feedback ajudará a melhorar a ferramenta desse projeto, a partir da sua perspectiva e atuação na área de ensino. O questionário levará em média 7 a 10 minutos, e suas respostas serão mantidas apenas para uso científico, cuja identidade não será revelada. Você só pode responder ao questionário uma vez. Desde já fico agradecida por sua participação que é fundamental para a pesquisa.

E-mail *

E-mail válido

Este formulário está coletando e-mails. [Alterar configurações](#)

1) Qual o segmento de ensino que você atua?



☒ Múltipla escolha

☐ Educação Infantil

☐ Ensino Fundamental 1

☐ Ensino Fundamental 2

☐ Adicionar opção ou [adicionar "Outro"](#)



Obrigatória ☒



2- Quanto tempo você já atua no seu segmento de ensino? *

- ☐ Educação Infantil - 1 a 5 anos
- ☐ Educação Infantil - 5 a 10 anos
- ☐ Ensino Fundamental 1- de 1 a 5 anos
- ☐ Ensino Fundamental 1 - de 5 a 10 anos
- ☐ Ensino Fundamental 2 - de 1 a 5 anos
- ☐ Ensino Fundamental 2 - de 5 a 10 anos

3) Educação sempre foi uma área que você se identificou? *

- ☐ Sim
- ☐ Não

4) Qual o grau de importância você atribui aos aspectos do engajamento com a Educação? *

Sendo: 1 não importante, 2 razoável, 3 necessário, 4 bom e 5 muito importante.

a) Contribuir com o desenvolvimento humano;

- | | | | | |
|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|-----------------------|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| ☐ | ☐ | ☐ | ☐ | ☐ |

b) Promover o potencial criativo e cognitivo dos alunos. *

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

c) Desenvolvimento e melhoria de habilidades criativas; *

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

d) Amadurecimento como profissional; *

1	2	3	4	5
☐	☐	☐	☐	☐

5) Relativo aos instrumentos didáticos mais utilizados registre sua opinião sobre o que você acha do Plano de Aula? Em sua opinião, é um instrumento de condução didática? *

- ☐ sim, pois me direciona ao processo de trabalho, organizando os conteúdos programados.
- ☐ não, pois me deixa "engessado(a)" a um conteúdo que devo cumprir, sem me possibilitar a liberdade de ...
- ☐ sim, pois eu tenho também a flexibilidade de articular o plano ao processo criativo para ensinar meus al...
- ☐ não, apenas sigo o plano conforme o material didático vigente pede.
- ☐ sim, o plano de aula é flexível e posso fazer alterações conforme a necessidade do aprendizado do aluno.

6) **Ao seu conhecimento, você concorda que a criança aprende brincando? Ou somente com conteúdos?** *

- ☐ sim, a criança se desenvolve e aprende muito mais brincando, pois o brincar é algo inicial na vida delas, ...
- ☐ não, brincar faz parte de um momento na vida da criança, pra aprender ela deve estar na sala de aula, re...
- ☐ talvez, pois para ter um trabalho associado ao brincar, o educador precisa saber como conduzir esse bri...

7) **Você já ouviu falar, ou já trabalhou atividades lúdicas em sala de aula?** *

- ☐ sim, e acho importante para o aprendizado das crianças, além de nos possibilitar fazer um trabalho mais...
- ☐ sim, mas para não fugir do plano de aula e cumprir o roteiro estipulado do semestre, não trabalho com e...
- ☐ não, apenas ouço falar, mas não articulo nenhuma atividade do gênero, apenas o pedido no plano de aul...

8) **O que você acha das propostas de ensino dinâmico e lúdico nas escolas? Em sua opinião esse trabalho é realmente significativo para o aprendizado?** *

- ☐ sim, pois a parte lúdica (brincar) é algo que favorece e incentiva as crianças a aprenderem com maior fa...
- ☐ não, pois as crianças já tem dificuldades em aprender normalmente, quanto mais dirá, brincando.
- ☐ não, por que o plano de ensino pede que se cumpra o período de conteúdo programado, assim não tem ...
- ☐ sim, por que dá pra adaptar e articular no plano de aula, mesmo seguindo um cronograma, a criação de j...

9) **Como você estrutura suas atividades lúdicas? Elas se inter-relacionam com seu Plano de Aula?** *

- ☐ sim, pois percebo a dificuldade no decorrer das aulas, e articulo dentro do plano um momento de dinâmi...
- ☐ não, por que aparentemente, acaba "atrapalhando" o tempo de aula, e as crianças parece que não apren...

10) **Você já confeccionou algum jogo, ou brincadeira para trabalhar a ludicidade no seu Plano de Aula, para com seus alunos?** *

- ☐ sim, e a dinâmica e o jogo foi muito assertiva e produtiva, pois os alunos desenvolveram um aprendizad...
- ☐ não, pois não tenho habilidade e nem tempo para dispor em criar algo, e entender como posso articular ...
- ☐ às vezes, pois tenho dificuldade em entender o plano para criar, e não tenho habilidades motoras e criati...

11) **Qual seria sua maior “dificuldade” em trabalhar jogos lúdicos, com base nos planos de aula?** *

- ☐ não conseguir fazer essa relação com o plano, pois parece muito limitado a um cronograma semestral, ...
- ☐ não saber o que usar, ou que material usar para trabalhar com as crianças, e que esse material possa ter...
- ☐ não ter habilidade ou técnica para confeccionar algum tipo de jogo, ainda mais sendo didático e lúdico.

12) **Se houvesse um Guia, que orientasse a interpretação do Plano de aula para se construir Jogos didáticos e lúdicos para auxiliar nas aulas, seria algo viável para seu uso?** *

- ☐ sim, com certeza, pois facilitaria o processo de aprendizagem sem se limitar a um roteiro fixo que é prop...
- ☐ não, acho desnecessário, pois o tempo estipulado para ser cumprido o plano é muito reduzido e exige te...
- ☐ talvez, por que precisaria entender essa proposta e também ser aceita pela escola, para ser vinculada co...

13) **O que você acha sobre a Ludicidade, e seus recursos sensoriais para o Processo Alfabetizatório?** *

- ☐ Muito bom, por que o lúdico é algo que constrói conhecimento e faz a criança ter uma interação maior c...
- ☐ Bom, a pesar de o lúdico não ser tão reconhecido nas aulas, a não ser em eventos da escola.
- ☐ Não conheço bem a questão da Ludicidade na sala de aula, mas acredito que seja bom.
- ☐ Não conheço a questão da ludicidade e nem de processo alfabetizatório, apenas cumpro os requisitos d...

- Do questionário:

Do corpo do questionário segue-se a apresentação e as seguintes perguntas:

- Da apresentação

Olá sou aluna do Programa de Pós-Graduação em Design da UFAM. Me chamo Marta da Silva Enes, sou orientanda da Prof^ª. Dr^ª Sheila Cordeiro Mota. O objetivo desse questionário é coletar informações que serão pertinentes para o desenvolvimento da minha dissertação do Mestrado. O seu feedback ajudará a melhorar a ferramenta desse projeto, a partir da sua perspectiva e atuação na área de ensino. O questionário levará em média 7 a 10 minutos, e suas respostas serão mantidas apenas para uso científico, cuja identidade não será revelada. Você só pode responder ao questionário uma vez. Desde já fico agradecida por sua participação que é fundamental para a pesquisa.

Questionário

- 1- Qual o seguimento de ensino que você atua?
 - ☐ Educação Infantil
 - ☐ Ensino Fundamental 1
 - ☐ Ensino Fundamental 2
- 2- Quanto tempo você já atua no seu seguimento de ensino?
 - ☐ Educação Infantil – 1 a 5 anos
 - ☐ Educação Infantil – 5 a 10 anos
 - ☐ Ensino Fundamental 1 – de 1 a 5 anos
 - ☐ Ensino Fundamental 1 – de 5 a 10 anos
 - ☐ Ensino Fundamental 2 – de 1 a 5 anos
 - ☐ Ensino Fundamental 2 – de 5 a 10anos
- 3- Educação sempre foi a área que você se identificou?
 - ☐ Sim
 - ☐ Não
- 4- Qual o grau de importância você atribui aos aspectos do engajamento com a Educação?
Sendo: 1- não importante; 2- razoável; 3- necessário; 4- bom e 5- muito importante.
 - a) Contribuir com o desenvolvimento humano;

0 1 0 2 0 3 0 4 0 5
 - b) Promover o potencial criativo e cognitivo dos alunos;

0 1 0 2 0 3 0 4 0 5
 - c) Desenvolvimento e habilidades criativas;

0 1 0 2 0 3 0 4 0 5

d) Amadurecimento como profissional;

0 1 0 2 0 3 0 4 0 5

- 5- Relativo aos instrumentos didáticos mais utilizados registre sua opinião sobre o que você acha do Plano de Aula? Em sua opinião, é um instrumento de condução didática?
- Sim, pois me direciona ao processo de trabalho, organizando os conteúdos programados;
 - Não, pois me deixa “engessado (a)” a um conteúdo que devo cumprir sem me possibilitar a liberdade de criar;
 - Sim, pois eu tenho também flexibilidade de articular o plano de aula ao processo criativo para ensinar meus alunos;
 - Não, apenas sigo o plano conforme o material didático vigente pede;
 - Sim, o plano de aula é flexível e posso fazer alterações conforme a necessidade do aprendizado do aluno.
- 6- Ao seu conhecimento, você concorda que a criança aprende brincando? Ou somente com conteúdos?
- Sim, a criança se desenvolve e aprende muito mais brincando, pois o brincar é algo inicial na vida delas, antes mesmo da sala de aula vem o brincar, que é significativo na sua construção enquanto indivíduo e enquanto ser social;
 - Não, brincar faz parte de um momento da vida da criança, pra aprender ela deve estar na sala de aula, recebendo instruções de conteúdos programáticos, que são estipulados pelo plano de aula, só assim ele aprenderá conteúdos pertinentes para a vida adulta;
 - Talvez, pois para ter um trabalho associado ao brincar, o educador precisa saber como conduzir esse brincar, para que ele não seja só uma brincadeira sem objetivo, mas que possa ser realmente atrelado ao plano de aula e ao mesmo tempo aprendizagem significativa e prazerosa para ambos que participam dela.
- 7- Você já ouviu falar ou já trabalhou atividades lúdicas em sala de aula?
- Sim, e acho importante para o aprendizado das crianças, além de nos possibilitar fazer um trabalho amplo de educação;
 - Sim, mas para não fugir do plano e cumprir o roteiro estipulado do semestre, não trabalho com esse tipo de articulação na sala de aula;
 - Não, apenas ouço falar, mas não articulo nenhuma atividade do gênero, apenas o pedido no plano de aula secular.

- 8- O que você acha das propostas de ensino dinâmico e lúdico nas escolas? Em sua opinião esse trabalho é realmente significativo para o aprendizado?
- Sim, pois a parte lúdica (brincar) é algo que favorece e incentiva as crianças a aprenderem com maior facilidade;
 - Não, pois as crianças já têm dificuldades em aprender normalmente, quanto mais dirá brincando;
 - Não, por que o plano de ensino pede que se cumpra o período de conteúdo programado, assim não tem como articular algo a mais no processo;
 - Sim, por que dá para adaptar e articular no plano de aula, mesmo seguindo um cronograma, a criação de jogos ou brincadeiras lúdicas para se ensinar na aula.
- 9- Como você estrutura suas atividades lúdicas? Elas se inter-relacionam com seu plano de aula?
- Sim, pois percebo a dificuldade no decorrer das aulas, e articulo dentro do plano um momento de dinâmica e ludicidade, para reforçar a aula, e fazê-la ficar mais produtiva, e o aprendizado se torna bem mais significativo e elas aprendem muito mais;
 - Não, por que aparentemente acaba “atrapalhando” o tempo de aula, e as crianças parece que não aprendem como deveriam, além de ocupar um tempo que não nos favorece para cumprir o cronograma.
- 10- Você já confeccionou algum jogo, ou brincadeira para trabalhar a ludicidade no seu plano de aula, para com seus alunos?
- Sim, e a dinâmica e o jogo foi muito assertiva e produtiva, pois os alunos desenvolveram um aprendizado muito mais rápido e significativo;
 - Não, pois não tenho habilidade e nem tempo para dispor em criar algo, e entender como posso articular com o plano de aula;
 - Às vezes, pois tenho dificuldade em entender o plano de aula para criar, e não tenho habilidades motoras e criativas para fazer algo do tipo. Por isso as vezes, pesquiso algo na internet e peço para confeccionarem, aí consigo passar algo diferente nas aulas.
- 11- Qual seria sua maior “dificuldade” em trabalhar jogos lúdicos com base no plano de aula?
- Não conseguir fazer essa relação com o plano, pois parece muito limitado a um cronograma semestral, o que impossibilita a criação de algo para ser apresentado nas aulas;

- Não saber o que usar, ou que material usar para trabalhar com as crianças, e que esse material possa ter durabilidade para ser usado em outras aulas, ou em outras turmas;
- Não ter habilidade ou técnica para confeccionar algum tipo de jogo, ainda mais sendo didático e lúdico.

12- Se houvesse um Guia, que orientasse a interpretação do Plano de aula para se construir jogos didáticos e lúdicos para auxiliar nas aulas, seria algo viável para seu uso?

- Sim, com certeza, pois facilitaria o processo de aprendizagem sem se limitar a um roteiro fixo que é proposto no plano de aula, assim o plano conseguiria ser cumprido, sem perder o cronograma estipulado, se o Guia for instrutivo e dinâmico, facilitará muito mais a interpretação e a construção de novos jogos;
- Não, acho desnecessário, pois o tempo estipulado para ser cumprido o plano é muito reduzido e exige tempo para se fazer algo diferente do que ele pede, isso acabaria atrapalhando a proposta do plano de aula;
- Talvez, por que precisaria entender essa proposta e também ser aceita pela escola, para ser vinculada com maior liberdade na sala de aula, ainda mais se o Guia pudesse ser também dinâmico e instrutivo.

13- O que você acha sobre a ludicidade, e seus recursos sensoriais para o processo alfabetizatório?

- Muito bom, por que o lúdico é algo que constrói conhecimento e faz a criança ter uma interação maior com o conteúdo aprendido;
- Bom, a pesar de o lúdico não ser tão reconhecido nas aulas, a não ser em eventos da escola;
- Não conheço bem a questão da ludicidade na sala de aula, mas acredito que seja bom;
- Não conheço a questão da ludicidade e nem de processo alfabetizatório, apenas cumpro os requisitos do plano de aula para as minhas aulas.

ANEXO 3

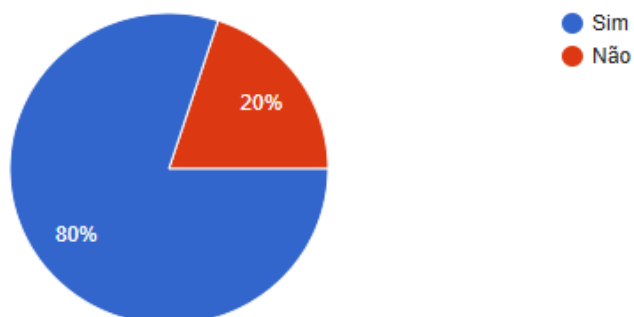
Registros do questionário feito via GoogleForms (Gráficos - inicial)



Questão 1 e 2
Fonte: Própria autora (2024)

3) Educação sempre foi uma área que você se identificou?

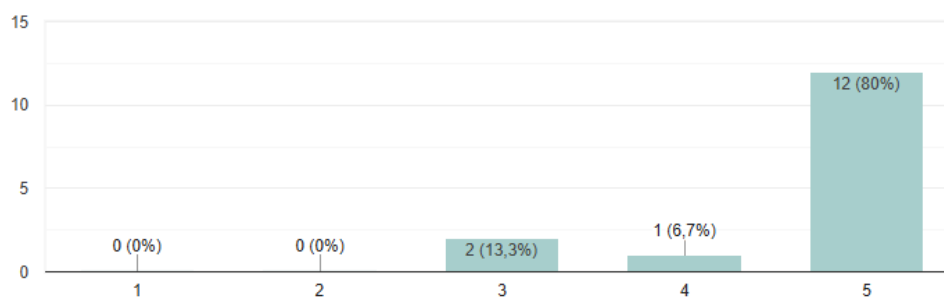
15 respostas



4) Qual o grau de importância você atribui aos aspectos do engajamento com a Educação? Sendo: 1 não importante, 2 razoável, 3 necessário, 4 bom e 5 muito importante.

a) Contribuir com o desenvolvimento humano;

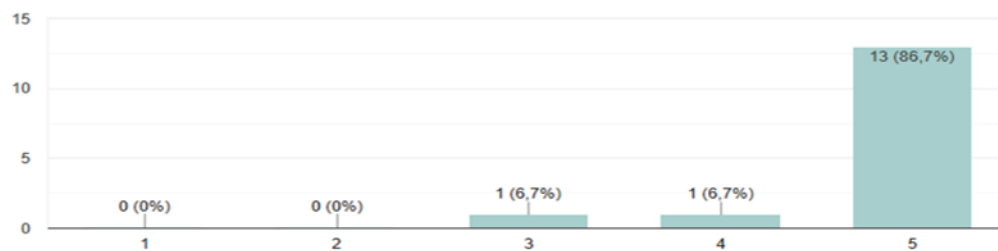
15 respostas



b) Promover o potencial criativo e cognitivo dos alunos.

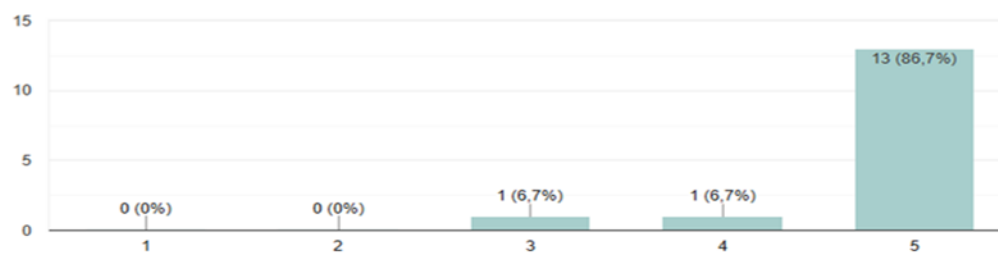
 Copiar gráfico

15 respostas



c) Desenvolvimento e melhoria de habilidades criativas;

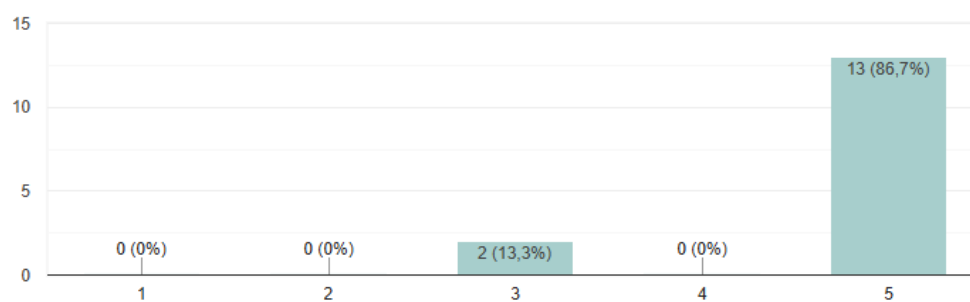
15 respostas



d) Amadurecimento como profissional;

 Copiar gráfico

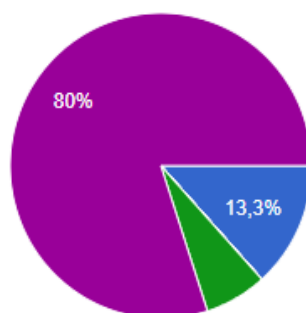
15 respostas



Questão 3 e 4
Fonte: Própria autora (2024)

5) Relativo aos instrumentos didáticos mais utilizados registre sua opinião sobre o que você acha do Plano de Aula? Em sua opinião, é um instrumento de condução didática?

15 respostas

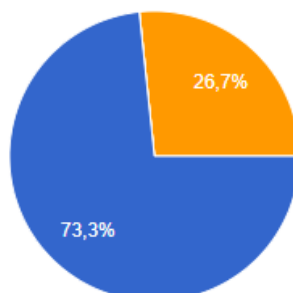


- sim, pois me direciona ao processo de trabalho, organizando os conteúdos p...
- não, pois me deixa "engessado(a)" a um conteúdo que devo cumprir, sem me p...
- sim, pois eu tenho também a flexibilidade de articular o plano ao pr...
- não, apenas sigo o plano conforme o material didático vigente pede.
- sim, o plano de aula é flexível e posso fazer alterações conforme a necessid...

Questão 5
Fonte: Própria autora (2024)

6) Ao seu conhecimento, você concorda que a criança aprende brincando? Ou somente com conteúdos?

15 respostas

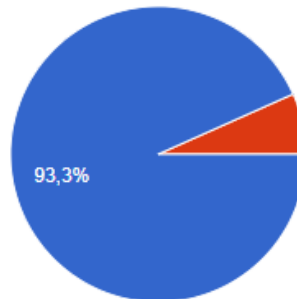


- sim, a criança se desenvolve e aprende muito mais brincando, pois o brincar é algo inicial na vida delas, antes mesmo da sala de aula vem o brincar, que é s...
- não, brincar faz parte de um momento na vida da criança, pra aprender ela deve estar na sala de aula, recebendo instruções de conteúdos programático...
- talvez, pois para ter um trabalho associado ao brincar, o educador precisa saber como conduzir esse bri...

Questão 6
Fonte: Própria autora (2024)

7) Você já ouviu falar, ou já trabalhou atividades lúdicas em sala de aula?

15 respostas



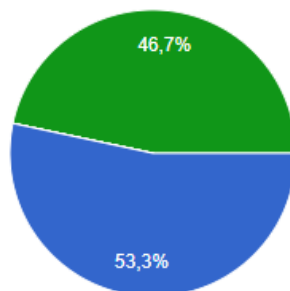
- sim, e acho importante para o aprendizado das crianças, além de nos possibilitar fazer um trabalho mais amplo de educação.
- sim, mas para não fugir do plano de aula e cumprir o roteiro estipulado do semestre, não trabalho com esse tipo de articulação na sala de aula.
- não, apenas ouço falar, mas não articulo nenhuma atividade do gênero, apenas o pedido no plano de aula secular.

Questão 7

Fonte: Própria autora (2024)

8) O que você acha das propostas de ensino dinâmico e lúdico nas escolas? Em sua opinião esse trabalho é realmente significativo para o aprendizado?

15 respostas



- sim, pois a parte lúdica (brincar) é algo que favorece e incentiva as crianças a aprenderem com maior facilidade.
- não, pois as crianças já tem dificuldades em aprender normalmente, quanto mais dirá, brincando.
- não, por que o plano de ensino pede que se cumpra o período de conteúdo...
- sim, por que dá pra adaptar e articular no plano de aula, mesmo seguindo u...

Questão 8

Fonte: Própria autora (2024)

9) Como você estrutura suas atividades lúdicas? Elas se inter-relacionam com seu Plano de Aula?

15 respostas



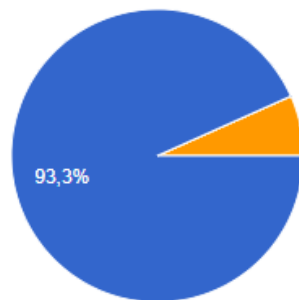
- sim, pois percebo a dificuldade no decorrer das aulas, e articulo dentro do plano um momento de dinâmica e ludicidade, para reforçar a aula, e fazê-la ficar mais produtiva, e o aprendizado se torna bem mais significativo e elas...
- não, por que aparentemente, acaba "atrapalhando" o tempo de aula, e as crianças parece que não aprendem como deveriam, além de ocupar um tempo que não nos favorece para cu...

Questão 9

Fonte: Própria autora (2024)

10) Você já confeccionou algum jogo, ou brincadeira para trabalhar a ludicidade no seu Plano de Aula, para com seus alunos?

15 respostas



- sim, e a dinâmica e o jogo foi muito assertiva e produtiva, pois os alunos desenvolveram um aprendizado muito mais rápido, e significativo.
- não, pois não tenho habilidade e nem tempo para dispor em criar algo, e entender como posso articular com o plano de aula.
- às vezes, pois tenho dificuldade em entender o plano para criar, e não tenho habilidades motoras e criativas para f...

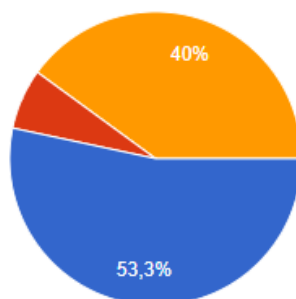
Questão 10

Fonte: Própria autora (2024)

11) Qual seria sua maior “dificuldade” em trabalhar jogos lúdicos, com base nos planos de aula?

 [Copiar gráfico](#)

15 respostas



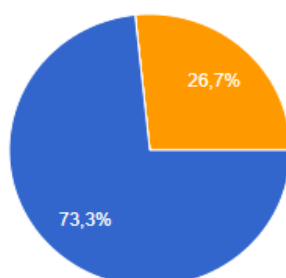
- não conseguir fazer essa relação com o plano, pois parece muito limitado a um cronograma semestral, o que impossibilita a criação de algo para se...
- não saber o que usar, ou que material usar para trabalhar com as crianças, e que esse material possa ter durabilidade para ser usado em outras aulas, ou e...
- não ter habilidade ou técnica para confeccionar algum tipo de jogo, ainda mais sendo didático e lúdico.

Questão 11

Fonte: Própria autora (2024)

12) Se houvesse um Guia, que orientasse a interpretação do Plano de aula para se construir Jogos didáticos e lúdicos para auxiliar nas aulas, seria algo viável para seu uso?

15 respostas



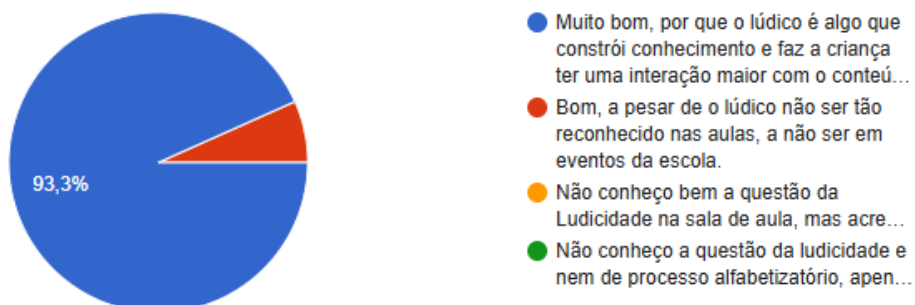
- sim, com certeza, pois facilitaria o processo de aprendizagem sem se limitar a um roteiro fixo que é proposto no plano de aula, assim o plano cons...
- não, acho desnecessário, pois o tempo estipulado para ser cumprido o plano é muito reduzido e exige tempo para se fazer algo diferente do que ele pede, i...
- talvez, por que precisaria entender essa proposta e também ser aceita pela escola, para ser vinculada com maior...

Questão 12

Fonte: Própria autora (2024)

13) O que você acha sobre a Ludicidade, e seus recursos sensoriais para o Processo Alfabetizatório?

15 respostas



Questão 13
Fonte: Própria autora (2024)

ANEXO 4

Registros do questionário feito via GoogleForms (Resultado final)



Guia Alfabetizatório
para séries iniciais,
auxílio para professor
criativo: Recursos
artesanais na criação
de jogos educacionais
e auxílio para aulas
mais criativas e
dinâmicas.

Olá sou aluna do Programa de Pós-Graduação em Design da UFAM. Me chamo Marta da Silva Enes, sou orientanda da Pro^a Dr^a Sheila Cordeiro Mota. O objetivo desse questionário é validar um produto educacional, proveniente de uma pesquisa anterior, que apresentou ótimo resultado, e por este a resolução do resultado dessa pesquisa para minha dissertação de mestrado. O questionário leva em média 5 minutos, e suas respostas serão mantidas apenas para uso científico, cuja identidade não será revelada. Responda uma única vez. Desde já agradeço por sua participação que é fundamental para a pesquisa.

Link de acesso para o Guia Alfabetizatório: https://www.canva.com/design/DAG-la2vMwE/NHLeYiKbZVjuePnXMq864w/edit?utm_content=DAG-la2vMwE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

E-mail *

Texto de resposta curta

1- Você já utilizou algum recurso lúdico para auxiliar nos seus conteúdos de aula? Qual (ais)? *

☐ Sim

☐ Não

☐ Outro: _____

2- Você já desenvolveu ou criou seu próprio jogo educacional?

☐ Sim

☐ Não

3- Um Guia Alfabetizatório que leve você à ser criador de jogos e brincadeiras, facilitaria nas suas aulas, e no aprendizado de seus alunos? *

☐ Sim

☐ Não

4- O Guia Alfabetizatório (disponível *
no link
[https://www.canva.com/design/DAG-
la2vMwE/NHLeYiKbZVjuePnXMq864w/edit?utm_content=DAG-
la2vMwE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAG-
la2vMwE/NHLeYiKbZVjuePnXMq864w/edit?utm_content=DAG-
la2vMwE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)) representa um
recurso/material viável, lúdico e
explicativo para o Ensino e
construção de jogos educacionais,
pois é bem relevante para se
trabalhar em sala de aula, e traz
conhecimentos pertinentes ao
aprendizado.

B *I* U [↗](#)

☐ Sim

☐ Não

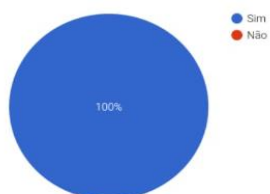
5- O que você acrescentaria ou
melhoraria na composição deste
Guia Alfabetizatório? Deixe sua
resposta de maneira sucinta.

Texto de resposta longa

Em seus resultados dispõem:

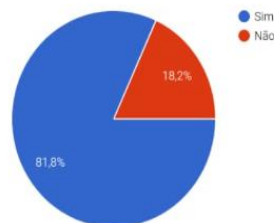
1- Você já utilizou
algum recurso lúdico
para auxiliar nos seus
conteúdos de aula?
Qual (ais)?

11 respostas



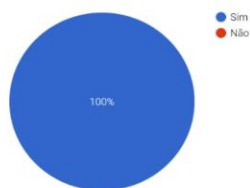
2- Você já desenvolveu
ou criou seu próprio
jogo educacional?

11 respostas



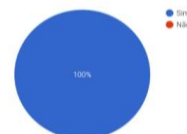
3- Um Guia
Alfabetizatório que leve
você à ser criador de
jogos e brincadeiras,
facilitaria nas suas
aulas, e no aprendizado
de seus alunos?

11 respostas



4- O Guia
Alfabetizatório
(disponível no link
https://www.canva.com/design/DAG-la2vMwE/NHLeYiKbZVjuePnXMq864w/edit?utm_content=DAG-la2vMwE&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)
representa um
recurso/material viável,
lúdico e explicativo
para o Ensino e
construção de jogos
educacionais, pois é
bem relevante para se
trabalhar em sala de
aula, e traz
conhecimentos
pertinentes ao
aprendizado.

11 respostas



5- O que você acrescentaria ou melhoraria na composição deste Guia Alfabetizatório? Deixe sua resposta de maneira sucinta.

11 respostas

Faria brincadeiras com alfabeto

Nada a acrescentar.

Jogos

Acredito que esteja bem elaborado.

Parabéns

Acrescentaria modelos de jogos com o alfabeto

Acrescentaria música.

Acrescentaria mais atividades práticas e orientações para diferentes níveis de aprendizagem.

O material está bem organizado e completo. Como sugestão, acrescentaria mais exemplos e sugestões práticas para enriquecer e facilitar sua aplicação.

Fazer seus próprios jogos

Um baú de atividades para impressão