



2950 - Trabalho Completo - 2ª Reunião Científica Regional Norte da ANPEd (2018)
GT 10/GT 13 - Alfabetização, Leitura e Escrita e Educação Fundamental

?Jogo de Figuras & Palavras?: uma proposta de intervenção pedagógica para o 2º ano do Ensino Fundamental
Ana Cláudia Oliveira da Silva - UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA
Rafael Fonseca de Castro - UNIVERSIDADE FEDERAL DE RONDÔNIA

Este artigo está vinculado a uma pesquisa de mestrado cujo objetivo é a aplicação de um jogo como ferramenta didática complementar para estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública da cidade de Porto Velho, capital do estado de Rondônia. O jogo atuará como mediador no processo de alfabetização, promovendo, ao mesmo tempo, o conhecimento da diversidade étnico-racial do povo rondoniense. O jogo consiste em escolher um tema, montar uma figura e formar a palavra que corresponde a esta figura, representante da diversidade étnico-racial remetente ao povoamento de Rondônia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo intervenção pedagógica, fundamentada nos pressupostos teórico-metodológicos da Psicologia Histórico-Cultural da Atividade (CHAT), e nos conceitos de Lev Vygotsky, em especial, o de mediação. Espera-se, ao final da pesquisa, que os estudantes participantes apresentem melhora no rendimento escolar, especificamente com relação à leitura e à escrita, e que conheçam melhor as características étnico-raciais do estado de Rondônia e da Região Amazônica do Brasil. Para a segunda etapa do projeto, após a aplicação do jogo (implementação e avaliação da intervenção), está previsto o uso do jogo em outras escolas públicas da cidade de Porto Velho.

“Jogo de Figuras & Palavras”: uma proposta de intervenção pedagógica para o 2º ano do Ensino Fundamental

Resumo

Este artigo está vinculado a uma pesquisa de mestrado cujo objetivo é a aplicação de um jogo como ferramenta didática complementar para estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública da cidade de Porto Velho, capital do estado de Rondônia. O jogo atuará como mediador no processo de alfabetização, promovendo, ao mesmo tempo, o conhecimento da diversidade étnico-racial do povo rondoniense. O jogo consiste em escolher um tema, montar uma figura e formar a palavra que corresponde a esta figura, representante da diversidade étnico-racial remetente ao povoamento de Rondônia. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, do tipo intervenção pedagógica, fundamentada nos pressupostos teórico-metodológicos da Psicologia Histórico-Cultural da Atividade (CHAT), e nos conceitos de Lev Vygotsky, em especial, o de mediação. Espera-se, ao final da pesquisa, que os estudantes participantes apresentem melhora no rendimento escolar, especificamente com relação à leitura e à escrita, e que conheçam melhor as características étnico-raciais do estado de Rondônia e da Região Amazônica do Brasil. Para a segunda etapa do projeto, após a aplicação do jogo (implementação e avaliação da intervenção), está previsto o uso do jogo em outras escolas públicas da cidade de Porto Velho.

Palavras-chave: Pedagogias do jogo. Intervenção pedagógica. Alfabetização. Relações étnico-raciais.

Introdução

O presente artigo está vinculado a uma pesquisa de mestrado em andamento que se baseia em uma intervenção pedagógica e cujo objetivo é a aplicação de um jogo como uma ferramenta didática complementar para estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental. O “*Jogo de Figuras & Palavras: conhecendo o estado de Rondônia*” foi pensado e desenvolvido para o ensino de dois importantes conteúdos da ação educativa: *alfabetização e relações étnico-raciais*. Apesar de conteúdos distintos, foram pensados para serem trabalhados simultaneamente.

Pretende-se, assim, que o jogo contribua tanto no processo de alfabetização das crianças, quanto para seus conhecimentos acerca das diversidades étnico-raciais características do povoamento do estado de Rondônia, Amazônia Ocidental do Brasil, abordados por meio do tema transversal curricular *Relações Étnico-raciais*. Considerando que os recursos didáticos disponibilizados às escolas públicas brasileiras geralmente carregam informações contextualizadas a partir das realidades dos centros metropolitanos das regiões Sul e Sudeste do país, levando pouco em consideração as peculiaridades de culturas e etnias de outras regiões, como as da Região Amazônica.

O jogo será aplicado, em uma escola pública da cidade de Porto Velho, com estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental que apresentaram baixo rendimento com relação à leitura e escrita quando promovidas do 1º ano. A pesquisa de mestrado (apresentada em formato de síntese para o presente artigo) e a criação deste jogo estão fundamentadas nos pressupostos teórico-metodológicos da Psicologia Histórico Cultural da Atividade (CHAT), com foco no conceito vygotkiano de mediação. A referida pesquisa apresenta uma abordagem qualitativa, do tipo intervenção pedagógica – metodologia desenvolvida por Damiani et al. (2013).

No decorrer da presente escrita, apresentaremos as possibilidades de aplicação na Educação do conceito de mediação, na perspectiva de Lev Semenovich Vygotsky. Apontaremos algumas discussões teóricas acerca do processo de alfabetização escolar e sua importância para a formação da criança, bem como a importância da contextualização das relações étnico-raciais e do povoamento do estado de Rondônia, na abordagem dos Temas Transversais. Na sequência, descreveremos o contexto, o percurso e os instrumentos da pesquisa em andamento e como o jogo funciona (planejamento da intervenção). Por último, as considerações parciais acerca da investigação proposta e de projetos futuros.

Jogo como mediação pedagógica em um perspectiva vygotkiana

Os pressupostos teórico-metodológicos vinculados à CHAT têm embasado um grande número de pesquisas, em especial, nas áreas da Psicologia e da Educação. Sua riqueza conceitual permite o desenvolvimento de teorias e práticas educacionais nos mais variados níveis e contextos, do oriente ao ocidente – como é possível verificar em Selau e Castro (2015).

Lev Vygotsky é o principal expoente dessa perspectiva e o conceito de mediação é um dos mais referenciados em sua obra. Castro (2014) nos explica que, na perspectiva vygotkiana de formação social da mente (VYGOTSKI, 1931/1995; VYGOTSKY, 1934/1982), toda a relação do ser humano com o mundo, no plano psíquico superior, é mediada. Ao contrário dos outros animais, que se relacionam diretamente com a natureza e entre si (relação com o mundo baseada em instintos e na resolução de problemas imediatos somente em planos de ação concretos), os seres humanos, ao desenvolver ferramentas e signos, alteram a natureza e passam a se relacionar também de forma mediada com o mundo e com os outros seres humanos.

Castro (2014) destaca o esquema proposto por Vygotsky que, apresentado na forma de um triângulo (conforme ilustra a figura 01), ajuda a compreender o conceito de mediação, na perspectiva de formação social da mente:

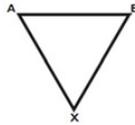


Figura 01 – Triângulo de mediação. Fonte: (VYGOTSKI, 1931/1995, p. 116)

De forma bastante simples, Vygotski (1931/1995) explicava que o processo de relação de A (sujeito) com B (ambiente) é mediado por X, onde X é o instrumento (signo ou ferramenta) que propicia a atividade mediadora.

Freitas (2004) salienta que o conceito de mediação se interliga a toda a rede de conceitos de Vygotsky, principalmente no que se refere à compreensão de sujeito que, situado histórica e culturalmente, interage no mundo de forma mediada por instrumentos e signos. O conceito de mediação proposto por Vygotski (1931/1995) abre caminho, desta forma, para uma compreensão de aprendizagem como um processo não-determinista.

Daniels (2003) e Freitas (2004) argumentam que, no campo educacional, pode-se considerar que um livro, uma revista, uma imagem, uma obra de arte, *um jogo, uma brincadeira* ou um computador podem operar como artefatos mediadores de aprendizagem. Obviamente, a efetiva contribuição de qualquer uma dessas (ou de outras) ferramentas dependerá do uso que se fará delas, em uma situação educacional específica. Freitas (2004) e Castro (2014) salientam que a noção que se tem sobre mediação também inclui a mediação humana, assim como Vygotsky (1934/1982) se referia sobre a importância do professor no processo de aprendizagem, especificamente sobre a presença da pessoa mais experiente auxiliando no desenvolvimento da menos experiente – teoria expressa no conceito de Zona de Desenvolvimento Proximal (DANIELS, 2003; PRESTES, 2010; CASTRO, 2014).

O jogo e a brincadeira como instrumentos de mediação em processos de aprendizagem são mencionados por Vygotsky(i) ao longo de sua obra (1934/1982; 1931/1995), sendo essa perspectiva utilizada didaticamente em escolas brasileiras e em diversos projetos educacionais no país – como o realizado por Pinheiro, Damiani e Silva Junior (2016). Na revisão de pesquisas sobre o jogo, esses pesquisadores verificaram que o jogo como mediador em processos educacionais possui diversos enfoques em diferentes áreas e, nelas, por diferentes teóricos. Grande parte das pesquisas desenvolvidas na perspectiva da CHAT foca o uso do jogo na Educação Infantil e nos primeiros anos do Ensino Fundamental (BALDAN e ARCE, 2007; NASCIMENTO e ARAÚJO, 2010). Possivelmente, esse foco seja em consequência de dois motivos: primeiro, as próprias pesquisas de Vygotsky, que se voltavam para essa faixa etária; segundo, o fato de que, nesse período de desenvolvimento humano, a atividade principal da criança é justamente a brincadeira e a participação em variados tipos de jogos.

No caso da presente pesquisa, pretende-se que o *Jogo de Figuras & Palavras: conhecendo o estado de Rondônia* se constitua em uma ferramenta mediadora da aprendizagem das crianças participantes, principalmente em termos de alfabetização e da formação de suas identidades como cidadãos rondonienses. Para além das crianças que serão sujeitos da pesquisa, intencionamos a implantação da cultura do jogo como ferramenta didática em diversas escolas da cidade de Porto Velho.

Alfabetização e sua importância na formação da criança

Vivemos em uma sociedade cuja linguagem, falada e escrita, está intrínseca em nosso modo de viver. A criança que nasce em um ambiente social letrado, de uma sociedade civil organizada, passa pelo processo denominado alfabetização (TFOUNI, 2002; SOARES, 2009) – fundamental para que cada pessoa possa ter condições de participar efetivamente das relações pessoais e com seu meio social.

Tfouni (2002), ao discutir sobre alfabetização, apresenta algumas definições teóricas. Para esta autora, entende-se por alfabetizar a aquisição individual ou em grupo de habilidades de leitura e escrita, das práticas e usos da linguagem, por meio do processo formal de escolarização. Soares (2009), que apresenta o termo alfabetização em diferentes dimensões e facetas, afirma que os atos de ler e escrever são capazes de transformar um indivíduo nos aspectos linguístico, social, cultural e cognitivo.

No entanto, aprender a ler e a escrever consiste em mais do que decorar letras e escrever palavras, pois faz parte de um processo que, além da apropriação e decodificação de códigos sistematizados de uma língua, envolve o desenvolvimento de outras habilidades, como memorizar, interpretar e, principalmente, compreender a realidade na qual se está inserido. Sendo assim, nesse processo, a escola deve proporcionar meios para que a alfabetização não ocorra de forma mecanizada, mas mediada; e que seja bem sucedida.

A alfabetização escolar no Brasil, de acordo com dados apresentados nos estudos de Patrícia (2015), passou a ter maior atenção nas discussões políticas a partir da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional 9.394 (LDB, 1996), que universalizou a Educação Básica no Brasil. Desde então, surgiram políticas públicas voltadas para elevar o número de alfabetizados e capacitar os docentes alfabetizadores. Dentre esses programas, destacam-se: Alfabetização – Parâmetros em Ação^[1], Programa de Formação de Professores Alfabetizadores (PROFA)^[2], Programa de Apoio à Leitura e Escrita (PRALER)^[3] e Programa de Formação Continuada de Professores Alfabetizadores dos Anos/Séries Iniciais do Ensino Fundamental (Pró-Letramento)^[4]. Mais recentemente, diante de um cenário ainda frágil no país em termos de alfabetização, principalmente na Região Norte, com índices em leitura e escrita de 35% abaixo da média nacional, surge o Pacto Nacional Pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC)^[5]. Este programa tem o intuito de garantir a todas as crianças brasileiras a alfabetização plena até, no máximo, o 3º ano do Ensino Fundamental.

[1] http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/pcn_acao/pcnacao_alf.pdf. Acesso em 18 maio de 2018.

[2] Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Profaf/apres.pdf>. Acesso em 10 maio de 2018.

[3] Disponível em: http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/praler/guia_e_formador/guia.pdf. Acesso em 10 maio de 2018.

[4] <http://portal.mec.gov.br/pro-letramento>. Acesso em 18 maio de 2018.

[5] Disponível em: <http://pacto.mec.gov.br/index.php>. Acesso em 10 maio de 2018.

A prática educativa possui papel essencial na organização do trabalho pedagógico no processo de alfabetização. Na escola, onde aprender a ler e a escrever é prioridade no Ciclo de Alfabetização (1º ao 3º ano do ensino fundamental), o professor alfabetizador exerce uma função mediadora fundamental no desenvolvimento da escrita na criança. O uso de variadas ferramentas de ensino (FREITAS, 2004; VYGOTSKY 1934/1982), como os jogos, também pode assumir papel importante no processo de alfabetização, na qualidade de mediadores pedagógicos.

Coelho (2011), ao trazer apontamentos da alfabetização na perspectiva histórico-cultural, explica que, diante do complexo processo de alfabetizar, além do desenvolvimento individual da criança, devem ser levadas em consideração as condições sociais na qual ela está inserida. Esta pesquisadora afirma, ainda, que é na presença da escrita do outro que a criança tem a percepção da necessidade de que sua escrita também seja compreensível. Essa pesquisa também apresenta outras discussões com a abordagem de autores que trabalham em uma perspectiva histórico-cultural, defendendo que a criança aprende mais em atividades coletivas, guiadas por alguém que tenha domínio de tal competência, em um processo mediado de ensino (COELHO, 2011).

Oliveira (1997), acerca das ideias de Vygotsky quanto ao sistema simbólico da linguagem, relata que o desenvolvimento do pensamento e da linguagem são atividades tipicamente humanas, sendo assim, os sistemas de signos surgem de uma necessidade de comunicação mais sofisticada

do homem em sociedade. Para Vygotsky (1934/1982), a principal função do sistema simbólico de linguagem é estabelecer a comunicação social, por isso, sua implicação de caráter histórico-cultural.

Ler e escrever são atividades indispensáveis para a vida na sociedade contemporânea. Portanto, baseados em pesquisas sobre alfabetização e nos estudos da CHAT, referendamos que a alfabetização escolar é um importante processo para o desenvolvimento e para a participação da criança em sociedade. Ao mesmo tempo, que os atos de leitura e escrita são facilitadores da transformação do pensamento e do desenvolvimento cognitivo, da leitura do mundo e da efetiva relação com ele. Para tal, defendemos que o processo de alfabetização pode ser potencializado mediante o uso de variadas abordagens didáticas, como os jogos pedagógicos.

Relações étnico-raciais como Tema Transversal e o povoamento do estado de Rondônia

A Educação Básica brasileira é composta pelo Ensino Fundamental I e II (do 1º ao 9º ano) e pelo Ensino Médio (do 1º ao 3º ano). O currículo escolar oficial está organizado por eixos formadores que oferecem às instituições de ensino parâmetros quanto aos conteúdos curriculares exigidos para a formação do estudante em cada nível de ensino. Além dos conteúdos convencionais distribuídos em matrizes curriculares e disciplinares ministrados pelas escolas, o Ministério da Educação do Brasil (MEC) apresenta os chamados *Temas Transversais*: assuntos específicos que devem ser trabalhados de forma transversal pelas escolas, propondo uma abordagem interdisciplinar para os mesmos.

Os Temas Transversais são definidos pelos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN, 1997) e compreendem as seguintes áreas: *Ética, saúde, Orientação Sexual, Meio Ambiente e Pluralidade Cultural*. No entanto, não devem ser consideradas áreas isoladas de ensino, pois trazem justamente a proposta integradora na possibilidade de sua discussão em variadas disciplinas. De acordo com as orientações dos PCN (1997), tratar os Temas Transversais não é apenas responsabilidade dos professores, pois devem ser incluídos no desenvolvimento dos trabalhos das escolas de forma ampla, integradora e socialmente pertinente.

A temática *relações étnico-raciais* passou a ser obrigatória nas escolas após a implantação da lei nº 10.639, de 9 de janeiro de 2003, que incluiu os conteúdos de *História e Cultura Afro-Brasileira*, modificada pela lei nº 11.645, de 10 de março de 2008, que acrescentou *História e Cultura Indígena*. Este tema também adquire o formato didático da transversalidade, devendo ser incorporado em todo o currículo escolar (DCN, 2004).

Os assuntos abordados por esses temas são importantes na formação de princípios de responsabilidade social, respeito e cidadania. As Diretrizes Curriculares Nacionais (DCN, 2004) para o ensino das Relações Étnico-raciais e os PCN (1997) para o ensino da Pluralidade Cultural elencam os objetivos, conteúdos e as orientações didáticas para que ocorram essas abordagens na escola. É a partir daqui que delimitaremos nossas reflexões, discorrendo sobre os dois temas transversais que serão o pano de fundo da criação do jogo, apresentando como o conteúdo do jogo (as palavras e as figuras) *As Relações Étnico-Raciais*.

De acordo com os DCN (2004), o conceito de *Relações Étnico-Raciais* representa mais do que os significados conceituais de cada palavra que o compõe, ele expressa a luta de povos contra posicionamentos discriminatórios e que buscam condições de direitos igualitários e um lugar na sociedade que não seja o de inferioridade. Os DCN (2004) trazem, também, o esclarecimento desses termos: o *étnico* como marca cultural, valores e princípios de uma origem e; *raça*, caracterizando os traços fisionômicos como cor de pele, cabelo, entre outros.

Para prosseguirmos em nossas discussões, torna-se necessário apontar algumas dimensões conceituais para contextualizar de forma ampla a diversidade étnico-racial. Freire (2009), por exemplo, afirma que, para refletir culturas, identidades, diversidades e diferenças, devemos recorrer aos conceitos de multiculturalismo e interculturalismo e suas aplicações na prática educacional. Nenevé e Pansini (2009) conceituam o multiculturalismo como um sistema cultural que reconhece e respeita a presença de todos os grupos diversos. Para Fleuri (2001), é na interculturalidade que as práticas educativas tornam possíveis as relações entre diversos indivíduos. É nessa perspectiva de identificação da diversidade que propomos, através do jogo supramencionado, uma abordagem das relações étnico-raciais que possibilite o conhecimento, do povo do estado de Rondônia, e da Amazônia Ocidental, para a construção de conceitos de diversidade que sejam reconhecidos nas relações sociais cotidianas. Acreditamos que este possa ser um passo no enfrentamento das discriminações e para a valorização da pluralidade cultural da Região Amazônica Ocidental brasileira.

Embora que, no estado de Rondônia, haja o ensino obrigatório de História e Geografia do estado no Ensino Médio, compreendemos que a criança, ao iniciar o processo de escolarização, desde o Ensino Fundamental, já deveria ser apresentada à história de seu povo, propiciando o reconhecimento dos diferentes tipos de etnias ou raças que o caracterizam na base de sua formação.

Amaral, Lopez e Nenevé (2013) enfatizam que, nas escolas da Região Norte, os textos estudados apresentam a economia, a história, os costumes, a diversidade linguística e cultural de regiões metropolitanas do Sul e do Sudeste brasileiros. Para Santomé (1998), as atitudes de discriminação acontecem na descrição de estereótipos, silenciamento de acontecimentos históricos, socioeconômicos e culturais.

Outra forma de discriminação está na visão generalizada da Amazônia apresentada nos livros didáticos e, até mesmo, em atividades culturais presentes nas próprias escolas, ao caracterizá-la apenas como um espaço de diversidade natural e de "povos da floresta", esquecendo-se que o desenvolvimento dos estados nessa região ocorreu, também, com a integração dos migrantes, principalmente das regiões Sul, Sudeste e Nordeste do Brasil. Neste contexto, é fundamental que a escola trabalhe com todos os elementos típicos do povoamento de Rondônia, marcado pela grande diversidade de povos, culturas e etnias.

Correa e Hage (2011), ao discutirem a necessidade de construção de políticas e práticas educacionais inter/multiculturais na Amazônia, fazem uma reflexão do contexto atual, abordando a heterogeneidade amazônica nos aspectos produtivo, ambiental, sociocultural e territorial. Esses autores apontam que a diversidade sociocultural é marcada por populações dos espaços urbanos e rurais, habitados por indígenas, quilombolas, caboclos ribeirinhos da floresta, sem-terra, assentados, pescadores, camponeses, posseiros e migrantes – oriundos, especialmente, das regiões Nordeste e Centro-sul do país. Eles afirmam, ainda, que, ao reconhecer este cenário, as políticas públicas e as práticas educacionais propostas devem valorizar esses povos como protagonistas, por meio de processo aberto de diálogo.

No que se refere à formação do povo rondoniense, Amaral (2012) descreve a ocupação e o desenvolvimento do Estado de Rondônia por importantes movimentos migratórios, abordados não apenas numa perspectiva econômica, mas, também, humanística, levando em consideração fatores étnicos, culturais e políticos, entre outras. A autora destaca os principais movimentos que motivaram a migração para este estado, que ocorreram desde o início do século XVIII, com o *Ciclo do Ouro* e a construção do Real Forte Príncipe da Beira, até, recentemente, em 2008, com o início da construção das usinas hidrelétricas no Rio Madeira. Amaral (2012) também retrata outros importantes movimentos para o desenvolvimento do Estado, como: o *Ciclo da Borracha*, a construção da Estrada de Ferro Madeira-Mamoré, as linhas telegráficas de Rondon, a Revolta da Chibata, o soldado da borracha, a mineração, a construção da BR-364, a agricultura e a explosão demográfica. "O Estado é um mosaico de diversas culturas, de tal modo que ainda nenhum traço cultural prevalece sobre o outro" (Amaral, 2012, p. 91).

Santos (2014, p. 200), ao investigar o processo de ocupação de Rondônia e o impacto sobre as culturas indígenas, afirma que:

A população rondoniense é uma das mais diversificadas do Brasil, composta de migrantes oriundos de todas as regiões do país, dentre os quais se destacam os nordestinos, paranaenses, paulistas, mineiros, gaúchos, capixabas, cearenses, baianos além de amazonenses e acreanos que preservam ainda fortes traços amazônicos, próprios daquelas populações nativas.

O processo de colonização no estado de Rondônia não aconteceu de forma muito diferente do início da colonização do Brasil, caracterizado por: exploração da terra na busca por suas riquezas, expulsão dos povos nativos, violência e exploração dos povos indígenas, migração para o desenvolvimento dos estados, brigas por "pedaço de territórios" etc..

Frente a esta realidade, ensinar a história de Rondônia requer, principalmente, reconhecer que os povos indígenas, quilombolas, ribeirinhos e seringueiros, hoje em minoria, esquecidos ou considerados "pouco produtivos" para a concepção atual de sociedade moderna, já estavam na terra

que hoje constitui este estado e contribuíram para a formação de sua história, sua cultura e sua economia, assim como os migrantes que chegaram posteriormente.

Passaremos, a seguir, à descrição do processo investigativo, sua abordagem e os instrumentos utilizados e; à descrição do jogo.

Contexto empírico e percurso investigativo

A pesquisa referida neste artigo está vinculada a um Curso de Mestrado de um Programa de Pós-Graduação em Educação de uma universidade federal da Região Norte do Brasil. Sua abordagem é qualitativa (BAUER e GASKELL, 2002) e se trata de uma pesquisa do tipo intervenção-pedagógica (DAMIANI et al., 2013).

O objetivo da pesquisa é planejar, implementar e avaliar uma intervenção pedagógica em uma escola pública da cidade de Porto Velho, cuja intencionalidade é criar, desenvolver e aplicar um jogo como ferramenta didático-pedagógica com estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental que apresentaram baixo rendimento em leitura e escrita – de acordo com o que é esperado para essa faixa etária. Ao mesmo tempo, o jogo visa a contribuir, paralelamente, para o conhecimento sobre o estado onde essas crianças vivem, aprendendo, de forma lúdica e atrativa, sobre o povoamento de Rondônia.

As pesquisas do tipo intervenção pedagógica, baseadas na metodologia desenvolvida por Damiani et al. (2013), e que vem sendo difundida por Castro (2014) no estado de Rondônia, objetivam gerar conhecimento para a aplicação prática e/ou dirigidos à solução de problemas educacionais concretos específicos. Damiani e seus colaboradores defendem o uso do termo *intervenção pedagógica* para denominar pesquisas na área educacional que se baseiam em mudanças introduzidas em processos pedagógicos, com base em um dado referencial teórico-epistemológico e com o propósito de melhorar tais processos, avaliados ao final.

As intervenções são constituídas, inicialmente, pelo **diagnóstico** prévio da situação/do contexto educacional a intervir, para, então, passar às fases de **planejamento** (como será realizada), **implementação** (aula prática, abordagem didática diferenciada, prática pedagógica inovadora, uso de ferramentas alternativas de ensino) e **avaliação da intervenção** (métodos de pesquisa em Educação) (DAMIANI et al., 2013).

A intervenção referente ao presente estudo será realizada com quatro estudantes que apresentaram dificuldades no processo de alfabetização, selecionados em conversa com a professora titular da turma de 1º ano desses estudantes. A escola e a turma foram selecionadas de forma intencional (BAUER e GASKELL, 2002; GIL, 2010), em função da professora que se dispôs a colaborar com a pesquisa e com a implementação e avaliação do jogo como ferramenta didática para seus educandos. Trata-se de uma escola administrada pelo município de Porto Velho que conta, atualmente, com 406 alunos (CENSO, 2016). A escola foi fundada a partir da mobilização de uma associação de moradores do antigo Bairro Ipanema, hoje, Bairro Igarapé, para atender as crianças que moravam nas redondezas, mas não tinham onde estudar, pois as escolas adjacentes ficavam distantes de suas residências.

A cidade de Porto Velho, capital do estado de Rondônia, localiza-se no oeste da Região Norte do Brasil, na área abrangida pela Amazônia Ocidental. Segundo as estimativas mais atuais do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2017), possui 519.436 habitantes, sendo a 45ª mais populosa do Brasil e a capital brasileira com maior área territorial – acima de 34 mil km² (mais extensa do que países como Bélgica e Israel).

A avaliação da intervenção nos possibilitará aferir a efetividade da aplicação do jogo com as crianças e será realizada mediante o uso de instrumentos de coleta e de análise de dados típicos de pesquisas educacionais. Os dados serão coletados por meio de entrevistas (GIL, 2010) com as crianças, seus pais e suas professoras, observações (GIL, 2010) do desempenho das crianças no jogo e análise documental (GIL, 2010) de suas notas escolares. A análise dos dados ocorrerá pela triangulação das informações quantitativas das notas escolares, das observações dos pesquisadores e da análise textual discursiva (MORAES, 2003) dos depoimentos das entrevistas.

O jogo está em fase de adequação e começará a ser utilizado pela escola no segundo semestre de 2018. Passaremos, a seguir, à descrição do jogo.

“Jogo de Figuras & Palavras: conhecendo o estado de Rondônia”

Neste item, será apresentado com maior detalhamento o *Jogo de Figuras & Palavras: conhecendo o estado de Rondônia* a descrição das peças, suas funções, bem como seu caráter lúdico e didático. Explicaremos como a criança deverá jogar, apresentando as regras de cada etapa e a definição de pontuação. Num último momento, será descrita fase de planejamento desta intervenção pedagógica (DAMIANI et al., 2013), com apontamento das ações para os encontros, instrumentos para organização das informações do pesquisador para o acompanhamento do desenvolvimento da criança no processo de jogar.

Criação e definição do jogo e suas figuras:

O jogo será composto por três grupos de peças: i. as figuras em blocos; ii. as letras do alfabeto brasileiro e; iii. a caixa mágica com questões temáticas. O objetivo é montar figuras e formar as palavras de acordo com o tema de referência. O jogo se aplica na modalidade *jogo de regras explícitas* que, de acordo com Pinheiro, Damiani e Silva Junior (2016), influencia na formação da personalidade da criança, no desenvolvimento de funções psíquicas superiores (FPS), na autoavaliação e na noção de moral.

As figuras representam os traços étnico-raciais que caracterizam a diversidade do povo de Rondônia, definidos na assimilação em seus aspectos fisionômicos, como cor de pele, cor de olhos, tipos de cabelo e aspetos culturais como arte, alimentos típicos, instrumentos regionais, dentre outros, que contextualizam a história do estado. Uma figura, como, por exemplo, a de um indígena, será dividida em três partes. Elas estarão separadas e misturadas entre partes de outras figuras, organizadas em um cubo. Para que uma figura seja montada, será necessário unir três cubos, como num formato de quebra cabeça (figura 2).



Figura 2 - Figuras em cubos.

Utilizaremos as letras no formato *Alfabeto Móvel Degrau*, um brinquedo utilizado na fase inicial de aprendizagem da escrita e leitura da criança, pois disponibiliza a réplica das peças visando à possibilidade de formação de palavras com repetição de uma mesma letra. As questões temáticas, cada uma impressa em um cartão, serão colocadas dentro de uma caixa para sorteio, no estilo Caixa Mágica, como apresentados na figura 3:



Figura 3: (A) Letras do alfabeto móvel Degrau, (B) Caixa Mágica.

Como jogar:

O jogo consiste em escolher um tema, montar a figura e formar a palavra que corresponde à figura. Para o seu desenvolvimento, serão estabelecidas algumas regras que definirão os critérios para cada etapa até o encerramento da partida, com soma total das pontuações. Propomos que este jogo possa ser jogado individualmente ou em grupo. No caso da partida em grupo, torna-se necessário um instrumento para anotação dos pontos, podendo ser em papel ou em recursos digitais, dependendo das condições dos participantes.

Etapa 1: Inicia-se a partida com o sorteio e a leitura do tema que está dentro da Caixa Mágica. O sorteio deverá ser realizado pela própria criança, sendo um participante por vez, a cada tema escolhido. Os temas estão organizados em frases pequenas que indicam as características da figura que deverá ser montada – típicas do povoamento de Rondônia. A leitura do tema poderá ser mediada pelo pesquisador, caso seja necessário.

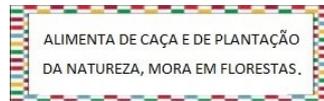


Figura 4: Questão temática.

Etapa 2: Para montar as figuras, deve ocorrer a escolha de, no máximo, quatro blocos. Caso a criança não consiga formar a figura, perde a vez e o tema volta para a Caixa Mágica. A pontuação, com a figura completa, será de 10 pontos.

Etapa 3: Na formação da palavra, poderá ser solicitada ajuda externa para a indicação de uma letra, sendo que esse auxílio poderá ocorrer apenas três vezes durante a partida. A pontuação será de 20 pontos para a palavra formada. Se a criança não conseguir completar a palavra, serão somados os pontos por letras acertadas, sendo que cada uma valerá 1 ponto e deverá passar a vez para o próximo jogador que, se souber formar a palavra, terá a oportunidade de concluir a jogada e levará a pontuação total desta etapa: 20 pontos.

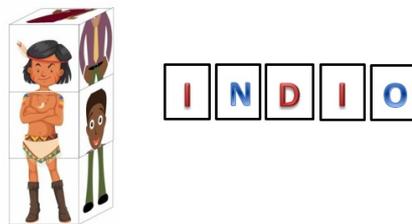


Figura 5: (A) Cubos montados, (B) Palavra formada.

Etapa 4: O Jogo finaliza quando forem esgotadas todas as possibilidades de montagem das figuras. A pontuação de cada jogador será somada e vence aquele que obtiver o maior número de pontos.

Planejamento da intervenção com o jogo como ferramenta didática mediadora:

A intervenção pedagógica planejada para esta pesquisa ocorrerá com quatro alunos do 2º ano das séries iniciais de uma escola municipal em Porto velho. Serão doze encontros, no horário oposto ao horário da aula, como atividade extraclasse.

Sabendo que a história de Rondônia é um conteúdo oficial apenas no Ensino Médio, será necessária a aplicação de um método avaliativo prévio para diagnosticar o conhecimento das crianças quanto a esta temática. Para isso, será elaborada uma história, no estilo de conto infantil, para introduzir de forma ilustrativa, descontraída e interativa a história do povoamento do estado. Os personagens e o enredo da história serão baseados no contexto dos aspectos étnico-raciais. Durante o processo de narração, serão realizadas pequenas pausas para discutir com as crianças a respeito do conhecimento delas sobre a história do estado.

No segundo encontro, serão apresentados o jogo e as regras para o funcionamento da brincadeira. Inicialmente, será selecionado um pequeno número de peças para a formação das figuras, que exijam a construção de palavras pequenas e mais simples. A partir dos encontros seguintes, o número de peças vai aumentando, de acordo com a evolução das crianças, até que consigam formar palavras mais complexas. Essas atividades em jogos proporcionam rico potencial para o desenvolvimento de FPS (Vygotski, 1931/1995) como atenção, percepção e memória.

Poderá haver mediação, pela pesquisadora, na indicação de letras para a formação das palavras, auxílio quando necessário na interpretação da frase temática e no reconhecimento das figuras. Cada encontro contará com a organização de um plano de aula, no qual constarão as orientações para a tática do jogo e o objetivo para o desenvolvimento de cada etapa. Como suporte, a pesquisadora se utilizará de um caderno para anotações das observações e para o acompanhamento do desempenho das crianças a cada dia de jogo.

Considerações parciais acerca da investigação proposta e de projetos futuros

A Dissertação de Mestrado a qual este artigo se referiu está vinculada ao Projeto de Pesquisa denominado *Intervenções Pedagógicas na Educação Básica: inovação educacional e produção de conhecimento*, vinculado a um Grupo de Pesquisa de uma universidade federal da Região Norte do Brasil. Neste projeto, professores universitários e estudantes de graduação e pós-graduação vêm desenvolvendo uma série de intervenções pedagógicas em diversas áreas do conhecimento, em parcerias com escolas públicas do município de Porto Velho, atendendo crianças e adolescentes de diversas idades.

No que se refere ao projeto apresentado em formato de síntese para este manuscrito, espera-se que as crianças participantes apresentem melhora no rendimento escolar, especificamente no que se refere à alfabetização, e que desenvolvam melhor compreensão das características étnico-raciais típicas do estado de Rondônia e da Região Amazônica.

Está previsto em cronograma para agosto de 2018 o início da aplicação do jogo (implementação da intervenção) como ferramenta didática, a ser utilizada de forma complementar as aulas dos estudantes que serão sujeitos da pesquisa. A partir de setembro do mesmo ano, os dados coletados começarão a ser analisados para a avaliação da aplicação do jogo (avaliação da intervenção).

Após a conclusão da avaliação da aplicação do jogo, serão realizados ajustes para o uso do mesmo em outras escolas públicas e o seu desenvolvimento em versão digital – na perspectiva *Game Based Learning*.

Referências

AMARAL, Nair. F. G. Processos Migratórios em Rondônia e sua Influência na Língua e na Cultura. *Linha D'água*, v.1, n. 25, p. 87-107, 2012.

AMARAL, Nair. F. G.; LOPEZ, Nuria. S.; NENEVÉ, Miguel. Por um ensino multicultural na Amazônia. *Revista Igarapé Literatura, Educação e Cultura: Caminhos da Alteridade*, n. 2, p. 203-218, 2013.

BALDAN, Merlin; ARCE, Alessandra. A Contribuição da Psicologia Histórico-Cultural no Desenvolvimento da Pedagogia do Jogo de Elkonin. *Anais*

do: Colóquio Internacional Marx Engels, Campinas: CERMAX Press, 2007.

BAUER, Martin. W.; GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com Texto, Imagem e Som: um manual prático**. Petrópolis: Vozes Press, 2002.

LDB. **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional** (9.394/1996). Disponível em: <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/L9394.htm>. Acesso em 22 de março de 2018.

DCN. **Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação das Relações Étnico-Raciais e para o Ensino de História e Cultura Afro-Brasileira e Africana**. Brasília: MEC/SECAD, 2004. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/pnaes/323-secretarias-112877938/orgaos-vinculados-82187207/12988-pareceres-e-resolucoes-sobre-educacao-das-relacoes-etnico-raciais>>. Acesso em 12 de janeiro de 2018.

PCN. **Parâmetros Curriculares Nacionais: pluralidade cultural, orientação sexual**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro101.pdf>>. Acesso em 15 de fevereiro de 2018.

CASTRO, Rafael F. de. **A expressão escrita de acadêmicas de um curso de pedagogia a distância: uma intervenção Histórico-Cultural** 2014. 238f. Tese (Doutorado) – Programa de Pós-Graduação em Educação. Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2014.

COELHO, Sônia. M. A alfabetização na perspectiva histórico cultural. **Caderno de formação: formação de professores didática dos conteúdos**, v. 2, n. 1, p. 58-71, 2011.

CORRÊA, Sérgio. R. M.; HAGE, Salomão. A. M. Amazônia: a urgência e necessidade da construção de políticas e práticas educacionais inter/multiculturais. **Revista Nera**, Rio de Janeiro, n. 18, p. 79-105, 2011.

DAMIANI, Magda. F.; ROCHEFORT, Renato. S.; CASTRO, Rafael. F.; PINHEIRO, Sílvia. S. Discutindo pesquisas do tipo intervenção pedagógica. **Cadernos de Educação**, Pelotas, v. 45, n. 1, p. 57-67, 2013.

DANIELS, Harry. **Vygotsky e a Pedagogia**. São Paulo: Edições Loyola, 2003.

FLEURI, Reinaldo. M. Desafios à Educação Intercultural no Brasil. **Revista PerCursos**, Florianópolis, v. 16, n. 1, p. 109-128, 2001.

FREIRE, Maria. C. B. **A criança indígena na escola urbana**. Manaus: Editora da Universidade Federal do Amazonas, 2009.

FREITAS, Maria. T. A. O pensamento de Vygotsky nas reuniões da ANPEd (1998/2003) **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 30, n. 1, p. 109-138, 2004.

GIL, Antônio. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas Press, 2010.

IBGE. **Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Base de dados por municípios das Regiões Geográficas Imediatas e Intermediárias do Brasil**. Brasília: Ministério da Educação, 2017.

MORAES, Roque. Uma tempestade de luz: a compreensão possibilitada pela análise textual discursiva. **Ciência e educação**, Bauru, v. 9, n. 2, p. 191-211, 2003.

NASCIMENTO, Carolina. P.; ARAÚJO, Elaine. S. **O conteúdo e a estrutura da Atividade de Ensino na Educação Infantil: o papel do jogo**. M. O. Moura (Org), Brasília: Liber Livro Press Ltda, p. 111-134, 2010.

NENEVÉ, Miguel; PANSINI, Flávia. Multiculturalismo e Ensino de Literatura. In: AMARAL. N. (Org.) **Multiculturalismo na Amazônia: o singular e o Plural em Reflexões e ações**. 1 ed. Curitiba: CVR Press, 2009.

OLIVEIRA, Marta. K. **Vygotsky: Aprendizado e desenvolvimento: um processo sociohistórico**. 4. ed., São Paulo: Scipione Press, 1997.

PATRÍCIA, Márcia. A. **Programa "além das letras": um estudo sobre a formação de professores alfabetizadores da rede municipal de ensino de Ariquemes-RO**. 2015, 124f. Dissertação (Mestrado em Educação) - Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Rondônia, Porto Velho, 2015.

PINHEIRO, Sílvia. S.; DAMIANI, Magda. F.; SILVA JUNIOR, Bento. O Jogo com Regras Explícitas Influencia o Desenvolvimento das Funções Psicológicas Superiores? **Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 20, n. 2, p. 255-263, 2016.

PRESTES, Zoia R. **Quando não é quase a mesma coisa: Análise de traduções de Lev Semionovitch Vigotski no Brasil. Repercussões no campo educacional**. 2010. 295f. Tese (Doutorado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade de Brasília, Brasília.

SANTOMÉ, Jurjo. T. **Globalização e Interdisciplinaridade: o currículo integrado**. Porto Alegre: Artes Médicas Sul Press, 1998.

SANTOS, Vanúbia. O processo de ocupação de Rondônia e o impacto sobre as culturas indígenas **Revista Fórum Identidades**, Aracaju, v. 16, n. 16, p. 198-220, 2014.

SELAU, Bento; CASTRO, Rafael F. de. **Cultural-historical approach: educational research in different contexts**. Orgs. Bento Selau, Rafael Fonseca de Castro. Porto Alegre: EDIPUCRS, 2015.

SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros**. 3 ed., Belo Horizonte: Autêntica Press, 2009.

TFOUNI, Leda. V. **Letramento e alfabetização**. 5 ed. São Paulo: Cortez Press, 1995.

VYGOTSKI, Lev. **Obras Escogidas Tomo III (Historia del Desarrollo de las Funciones Psíquicas Superiores)**. Madri: Visor Press, 1931/1995.

VYGOTSKY, Lev. S. **Obras Escogidas Tomo II (Pensamiento Y Lenguaje)**. Moscú: Editorial Pedagógica Press, 1934/1982.