



PROJETO DO TABULEIRO “CORRIDA DO SABER”

ROCKS, Daniel Ferrazzo.
KRIESE, Gustavo Daniel.
FERNANDES, Rafael.
FERREIRA, Renan Gabriel Vitorassi.
PONTE, Rosemar Dal.

RESUMO

As dificuldades das crianças em relação ao aprendizado estão cada vez mais, por diversos motivos, desde a falta de incentivo dos pais até dificuldades psicológicas que afetam seu foco em algo e atrapalha sua aprendizagem. Por conta desses fatores o tabuleiro “Corrida do Saber” foi criado para melhorar a experiência de aprendizado, desenvolvendo como uma ferramenta lúdica e pedagógica para tornar o aprendizado mais leve, prazeroso e acessível. O objetivo do tabuleiro foi especialmente focar em crianças que enfrentam desafios com os métodos de ensino tradicionais. A “Corrida do Saber” promove o desenvolvimento do raciocínio lógico, a socialização e a cooperação, além de estimular habilidades cruciais para a alfabetização, como a consciência fonológica e a compreensão textual.

PALAVRAS-CHAVE: jogo de tabuleiro, aprendizagem lúdica, alfabetização, desenvolvimento cognitivo.

1. INTRODUÇÃO

Nem sempre aprender é um caminho simples ou igual para todas as crianças. Inúmeras enfrentam dificuldades devido a vários fatores, sejam eles o cognitivo, emocional, social ou o próprio espaço escolar. Foi então que nasceu a Corrida do Saber, um projeto que, como será provado, vai muito além de um jogo de tabuleiro simples: ou seja, é um método de diversão e de aprendizado criado para ajudar e ser aplicado a crianças que possam encontrar dificuldades no processo educativo.

A "Corrida do Saber" nasceu com um propósito bem claro: ser um jogo divertido e inteligente para que o aprendizado seja mais leve, gostoso e, principalmente, chegue em todo mundo. A gente pensou especialmente nas crianças que, às vezes, têm mais dificuldade de aprender do jeito tradicional. O jogo além do desafio estimula o trabalho em equipe buscando as respostas corretas, o que possibilita desenvolver não só o raciocínio, mas também a autoconfiança e a autonomia dos pequenos.

Neste trabalho, visa mostrar o processo de criação do tabuleiro, as regras, e o método de utilização. A "Corrida do Saber" é muito mais que um jeito de revisar a matéria; ela pode ser uma ferramenta poderosa para auxiliar no processo de aprendizado das crianças, trazendo mais inclusão e motivação.



2. FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

A cada dia, mais educadores aparecem, bem como pesquisadores interessados na descoberta do jogo como um mecanismo eficaz para a transferência do processo de conhecimento, e isso porque qualquer aprendizado associado ao prazer se torna mais eficaz. Como demonstrou Piaget, o jogo em si é uma das atividades mais sérias da transição para a idade adulta ao longo do qual a criança se desenvolve. Afinal, através se experimentar com o ambiente, se reagir com ele, interagir, se autoconstruir-se em um mundo novo.

Essa interatividade que o método traz não serve só para tornar a experiência de aprender algo mais prático e envolvente. Ela também funciona como um empurrãozinho para o desenvolvimento de habilidades sociais e emocionais superimportantes, como trabalhar em equipe, se comunicar de forma clara e resolver problemas. Resumindo, a "Corrida do Saber" prepara a garotada para os desafios da escola e da vida, de um jeito que faz sentido e que eles levam para sempre.

Usar jogos na educação tem várias vantagens para o aprendizado das crianças, método que é apoiado por diversas teorias, Piaget (1971) já dizia que o jogo é essencial para o desenvolvimento da mente, pois é jogando que a criança absorve e organiza novos conhecimentos. Vygotsky (1984), por sua vez, destaca o quanto a interação social e a ajuda dos outros são importantes no aprendizado. Por isso, trazer jogos para a alfabetização pode despertar habilidades de linguagem e raciocínio, além de deixar os alunos mais engajados e motivados

Alfabetizar, que é basicamente o processo de entender como a escrita funciona, exige que a gente desenvolva algumas habilidades bem específicas, tipo a consciência fonológica (saber lidar com os sons das palavras), a decodificação (juntar as letras e formar as palavras) e a compreensão do que se lê.

Segundo Adams (1990), a consciência fonológica é uma das coisas mais importantes nisso tudo, e a gente consegue estimular ela com atividades que brincam com os sons e as palavras, como soletrar ou formar sílabas. O Prensky (2001) ainda destaca que usar jogos pode transformar o aprendizado em algo mais divertido e interessante, quebrando aqueles métodos convencionais e fazendo com que os alunos se envolvam muito mais.



3. METODOLOGIA

A "Corrida da Alfabetização" surgiu com um propósito bem bacana: fazer do aprendizado algo mais leve, divertido e, principalmente, que fizesse sentido de verdade para as crianças. Desde que a ideia nasceu, a equipe sempre acreditou que brincar é uma linguagem poderosa. Ela consegue aproximar o que a gente aprende da realidade dos pequenos e os convida a descobrir as coisas de um jeito natural, sem aquela rigidez dos métodos de ensino mais tradicionais. Por isso, cada pedacinho do jogo foi pensado com muito carinho, para que ele fosse além de uma simples diversão e se tornasse uma ferramenta pedagógica que realmente dá resultado.

A estrutura proposta articula três habilidades essenciais: a identificação de elementos visuais, a prática da soletração e a formação de sílabas. O objetivo não era apenas apresentar conteúdos isolados, mas criar uma sequência de desafios que fizessem sentido para as crianças, respeitando seu tempo, suas descobertas e suas formas de pensar. Optou-se por formatos diferenciados para as cartas — octogonais, triangulares e retangulares — não apenas para facilitar a distinção das tarefas, mas também para explorar a percepção visual e tornar o jogo mais intuitivo e atrativo.

A dinâmica da corrida foi pensada como um convite ao movimento, à ação e, simbolicamente, ao avanço no próprio processo de aprendizagem. Ao lançar o dado e mover o carrinho, a criança se vê impulsionada a enfrentar desafios que, embora pedagógicos, são percebidos por ela como parte da brincadeira. Esse caráter imprevisível, trazido pela aleatoriedade do dado, foi intencional: visava-se manter o interesse, gerar expectativa e, ao mesmo tempo, criar um espaço seguro onde o erro fosse encarado não como punição, mas como parte natural do aprender.

Ao desenvolver essa proposta, buscou-se romper com a lógica mecânica de repetição, tão comum em atividades de alfabetização, e construir uma alternativa que privilegiasse a autonomia, a curiosidade e a interação social. Afinal, mais do que aprender letras e sílabas, desejava-se que as crianças experimentassem a alegria do encontro, da colaboração e da superação de desafios. Assim, a "Corrida da Alfabetização" não é apenas um jogo; é, sobretudo, um espaço lúdico de crescimento, onde cada avanço na pista representa também um passo na construção de saberes e no fortalecimento de vínculos afetivos e sociais.

4. ANÁLISES E DISCUSSÕES



É possível identificar os principais debates acerca deste brinquedo infantil a partir das perspectivas de pais, professores e especialistas. Desenhos técnicos de fabricantes, editoras especializadas como a IMC, entre outras fontes, constituem um ponto de partida relevante para essa análise.

Subsequentemente, a etapa seguinte envolve a análise estatística ou a revisão de relatórios detalhados, como estudos baseados em avaliações de consumidores, publicações em mídias sociais, fóruns especializados e relatórios acadêmicos sobre o desenvolvimento infantil e brinquedos. Estes últimos frequentemente incluem as opiniões de especialistas reconhecidos na área.

A maior parte das objeções concentra-se em três áreas principais: a segurança do brinquedo, seu impacto educacional e a percepção sobre como ele afeta o comportamento da criança. As opiniões são, contudo, mistas. Há relatos de desconforto gerado por elementos sensoriais, como ruídos e a forma de interação com o brinquedo, o que é lamentável.

Em contrapartida, outros argumentam que o brinquedo se configura como um excelente companheiro de brincadeiras e um item valioso para o desenvolvimento infantil, proporcionando estímulos sensoriais e motores de grande impacto. Os brinquedos também podem suscitar discussões mais específicas sobre a adequação da idade, tanto em termos de sofisticação quanto de interações lúdicas reais.

Por exemplo, as relações sociais que o brinquedo pode fomentar são um ponto de debate. Alguns defendem que a cooperação pode ser praticada durante a brincadeira, enquanto críticos apontam que certas abordagens podem reforçar papéis de gênero tradicionais para as crianças.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante do exposto, acredita-se ser uma proposta inovadora: um jogo de tabuleiro pensado para tornar o aprendizado mais engajador e agradável. Com um design que chama a atenção — utilizando peões em formato de carrinhos coloridos e cartas organizadas em três categorias (questionamentos sobre nomes de objetos, complementação de palavras e soletração) —, o jogo mostrou ser um instrumento eficaz para envolver crianças e adultos em um processo educacional mais leve e significativo.

Acredita-se que misturar elementos visuais que chamam a atenção com atividades variadas ajuda muito a desenvolver várias habilidades importantes nas crianças. Isso inclui reconhecer palavras, aumentar o vocabulário e melhorar a escrita. Além disso, o jeito que o jogo funciona — competitivo, mas que também abre espaço para todo mundo ajudar — estimula a interação social e a comunicação, que são coisas essenciais para um desenvolvimento equilibrado.



REFERÊNCIAS

Adams, M. J. (1990). *Beginning to read: Thinking and learning about print*. Cambridge, MA: MIT Press.

Base Nacional Comum Curricular - MEC (2017) “O uso de metodologias ativas colaborativas e a formação de competências”. Disponível em:

<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/implementacao/praticas/caderno-de-praticas/aprofundamentos/202-o-uso-de-metodologias-ativas-colaborativas-e-a-formacao-de-competencias-2>. Acesso em 23 mai. 2025

Base Nacional Comum Curricular (BNCC) (2018) “Educação é a base”. Disponível em: <<https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acessado em 23 mai. 2025

Piaget, J. (1971). *A psicologia da criança*. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil.

Vygotsky, L. S. (1984). *A formação social da mente: O desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes.

Sistema Anglo (2025) “Dificuldade na aprendizagem: entenda as causas e como identificá-la”.

Disponível em: <https://www.sistemaanglo.com.br/blog/dificuldade-na-aprendizagem-entenda-as-causas-e-como-identifica-la>. Acesso em 23 mai. 2025.

Prensky, M. (2001). *Digital game-based learning*. New York: McGraw-Hill.