**JOGO DE ESTIMULAÇÃO DE LINGUAGEM INFANTIL**

**Resumo**

**Este projeto tem como finalidade ajudar crianças com dificuldade na hora do aprendizado, e com isso a consciência fonológica tem uma parte importante na aprendizagem, não só na escrita como também na leitura. Essa importância ainda coloca a consciência fonológica como uma notável parceira na educação. A partir disto partimos para elaboração de um jogo para auxiliar as crianças em sua linguagem oral. A metodologia de Bruno Munari foi a escolhida, com adaptações para melhor execução do projeto. Como base para a criação foi elaborado um questionário com profissionais que já possuem experiência com jogos educativos, para que eles pudessem ajudar no design do jogo. Assim será possível realizar um jogo que auxilie na linguagem oral e escrita das crianças de uma forma lúdica. Brincando a criança explora um mundo e pode se expressar por meio deste, aprendendo e se desenvolvendo.**

**Palavras-chave:** Desenvolvimento Infantil; Consciência Fonológica; Aprendizagem Infantil; Jogos educativos; Jogos MDF;

**ABSTRACT**

This project aims to help children with learning difficulties, and with that, phonological awareness plays an important part in learning, not only in writing but also in reading. This importance still places phonological awareness as a notable partner in education. From this we started to develop a game to help children in their oral language. Bruno Munari's methodology was chosen, with adaptations for better project execution. As a basis for creation, a questionnaire was elaborated with professionals who already have experience with educational games, so that they could help in the design of the game. Thus it will be possible to make a game that helps in the oral and written language of children in a playful way. Playing the child explores a world and can express itself through it, learning and developing.

**Keywords**: Child Development; Phonological Awareness; Child Learning; Educational Games; MDF Games;

# **INTRODUÇÃO**

A infância é uma fase repleta de aprendizado. Tanto no que diz respeito ao desenvolvimento emocional como a habilidades cognitivas. O desenvolvimento infantil é uma etapa de constantes descobrimentos e desafios, além de indicar o início de comunicação da criança com o mundo em torno dela, assim se estabelece a habilidade de leitura e escrita sendo uma boa base de linguística indispensável.

A Linguagem infantil é um importante marco de desenvolvimento infantil que reflete nos aspectos intelectuais e de interação com o mundo. Os sintomas não tratados dos distúrbios de fala e linguagem podem causar dificuldades na aprendizagem e socialização, que podem durar até a idade adulta (WANKOFF, 2011).

Para que as dificuldades recorrentes das alterações de linguagem sejam evitadas ou minimizadas é necessário que a criança tenha contato com habilidades de linguagem. Sendo assim, são necessários instrumentos para estimular o desenvolvimento. Geralmente as habilidades de linguagem são estimuladas em casa ou na escola. Os familiares muitas vezes notam que a criança não conhecem muitas palavras e o jeito mais tradicional de ensinar é pedir para a criança repetir. Esse tipo de ação não causa engajamento e não desperta o interesse na criança.

Por isso, a criação de jogos que seja divertido, estimulador e desafiador são ótimas ferramentas para desenvolver as habilidades de linguagem importantes para as crianças. Diante deste cenário, um jogo de linguagem será confeccionado para estimular mais especificamente crianças de 3 a 6 anos.

# 2.    OBJETIVO GERAL

Criação de um jogo que estimule o desenvolvimento de linguagem de crianças a partir de 3 anos.

2.1 Objetivos Específicos

* Entender como é o desenvolvimento infantil na linguagem;
* Explorar o jogo como forma de aprendizagem;
* Como tornar o reconhecimento de letras e imagens;
* Compreender o processo de aprendizagem;

# 3. JUSTIFICATIVA

Crianças que têm dificuldade na fala poderão ter problemas na escrita, causando atrasos na aprendizagem. A partir dos 3 anos de idade espera-se que as crianças consigam falar frases compreensíveis, contar histórias e já tenham um vocabulário de 200 a 300 palavras aproximadamente (CHIOCCARELLO, [s.d]). As habilidades pré-linguísticas contribuem para o bom desenvolvimento da linguagem oral pois na fase da alfabetização colaboram para o sucesso escolar.

Incentivar as crianças a falarem bem além de ajudar no processo de interação social e alfabetização, potencializar as relações sociais e favorecer o desenvolvimento emocional adequado.

1. **METODOLOGIA**

4.1 Científica

Para a execução do trabalho será utilizada a pesquisa experimental e a opção escolhida para o método foi a de indução, o objetivo da pesquisa experimental é analisar um problema e formular alternativas e experimentos para solucioná-lo, podendo assim eliminar ou reduzir ao máximo os erros que possam estar presentes em um experimento (MERIZIO, 2015). O método indutivo tem como propósito chegar a uma conclusão. Sendo assim, ele é muito utilizado em parte de uma ideia para chegar em conclusões que podem ou não serem verdadeiras. Após a etapa de observação e análise dos fatos, apresenta-se uma opção que soluciona o problema (CONCEITO DE, 2020). Desta forma possuiremos no projeto uma seleção de variáveis que serão capazes de interferir na definição do jogo.

4.2 Projetual

Será utilizada para o desenvolvimento deste trabalho a metodologia projetual de Bruno Munari (1981), a aplicação das etapas será de acordo com a necessidade do projeto para um melhor desempenho.

Em primeiro lugar, após a descoberta do problema, definiremos a melhor maneira de caracteriza-lo, será feita a análise de similares. Desta forma, a próxima etapa será realizado o questionário com profissionais da área que poderão utilizar o jogo em sua área de atuação, auxiliando qual a melhor opção, assim seguiremos para a etapa de criação chegando ao produto final. (Figura 1).

Figura Metodologia utilizada no Projeto



Fonte: Adaptado de Bruno Munari (2020)

Por meio da Plataforma Brasil o projeto de pesquisa foi aprovado, nº 4.284.091 do parecer de aprovação, pelo Comitê de Ética em Pesquisa do Centro Universitário Teresa D’Ávila (Unifatea), sempre com o intuito de preservar as informações dos participantes. O questionário será aplicado virtualmente com profissionais experientes na área de Fonoaudiologia, Psicopedagogia e Pedagogia que já trabalham com jogos educacionais, para que eles possam auxiliar com o Design do projeto.

# 5.    REFERENCIAL TEÓRICO

5.1 Como a ajuda de profissionais contribuem na Aprendizagem

Os profissionais que trabalham com alfabetização, dificuldade de leitura e escrita atuam de forma preventiva e terapêutica com a criança, para entender os processos de desenvolvimento e de aprendizagem, assim evitando problemas na inclusão social. Também é essencial notar as mudanças nas várias fases de desenvolvimento da criança pois requerem um olhar mais atento dos professores, psicopedagogos, fonoaudiólogos, psicólogos, e pediatras. As dificuldades de aprendizagem possuem várias causas, mas antes de julgar uma criança é preciso ter uma visão da real situação. Esses profissionais tem contribuído no estudo do processo de aprendizagem e dificuldades, utilizando várias estratégias visando os problemas que podem surgir, contribuindo para a restruturação de práticas educativas (SOARES, M. SENA, C [s.d.]).

5.2 Dificuldade das Crianças na Aprendizagem na Linguagem Oral

Algo que existe e é fato, é que o fracasso escolar, infelizmente, ainda é um dos maiores problemas da sociedade. Apesar disso não se pode diminuir os esforços para tentar conter o problema. O que o fracasso escolar tem a ver com a consciência fonológica? Consciência fonológica é a capacidade linguística de identificar e manipular os sons ou fonemas que constituem nossa língua. Ela tem uma parte importante na aprendizagem, na escrita como também na leitura. Essa importância ainda coloca a consciência fonológica como uma notável parceira na educação com papel regenerador e preventivo, deve ser destacado o processo de aprendizagem, incluindo crianças com distúrbios de aprendizagem. Vale lembrar que esses inúmeros trabalhos abrangem diversas condições tais como o nível socioeconômico do aluno, os níveis léxicos de cada um e também a sua idade (NEURO SABER, [s.d.]).

5.3 Rima, Aliteração e Adição de sílaba

Algumas categorias que promovem a Consciência Fonológica, são a Rima, a Aliteração e a Adição de sílabas, cada uma com sua característica fazendo que a criança consiga identificar, organizar, isolar, manusear, e até mesmo dividir mentalmente ou oralmente os segmentos fonológicos da linguagem.

Aliteração é representado por palavras que se iniciam com o mesmo som, como pato-paca, assim como as que tem terminação com o mesmo som são chamadas de rima, balão-sabão (FREITAS G, 2003). Já a categoria de adição, são duas silabas (ou mais) quando adicionada a terceira, forma uma nova palavra (roda + pé = rodapé).

5.4 O Desenvolvimento infantil e vocabulário

Desde o nascimento a criança é submetida a uma variedade de estímulos. Para entender o processo desses estímulos vamos falar do som, para isso a criança necessita de um sistema neurológico e auditivo íntegro. É comum que crianças recém-nascidas se assustem com um barulho forte. Com 3 meses elas passam a responder à estímulos em seu entorno. Aos 3 e 6 meses as crianças já começam a se movimentar em direção à algum som. Entre os 9 e 13 meses já entendem o contexto do som e o significado. Desse mês em diante eles já entendem comandos simples. Aos 36 meses as crianças já devem ser plenamente capazes de distinguir e identificar fonemas que fazem parte da nossa língua (NEUROSABER, [s.d.], não paginado).

5.5 O jogo como forma de auxílio na aprendizagem

De acordo com Kishiomoto (2010), toda fase da educação infantil é importante para a inserção de brincadeiras, pela variedade de formas de criar e divertir, alguns tendem a evidenciar como característica o processo imitativo, dando importância para a criança acima de dois anos. O aparecimento da diversão é vista como introdução neste período anterior. Temos a compreensão que o brincar é o que assegura cidadania e ação pedagógica de qualidade, brincar para criança é o principal no dia a dia. Isto dá a ela o controle para se expressar, tomar iniciativas, conhecer a si e aos outros. Brincando a criança vivencia e explora o mundo, as pessoas, a cultura, assim podendo expressar por meio de variadas linguagens. Imaginando e brincando que a criança se destaca, colocando isso como um modo dela se expressar, aprender e desenvolver.

5.6 A Influência da Cor em Crianças

Segundo Lomba (2011) as cores tem características relevantes, pela sua expressão de fácil assimilação e o poder de captar rápido a atenção das crianças. A utilização da cor tem uma ligação direta com o desenvolvimento da criança, brinquedos coloridos estimulam e contribuem para a melhora da capacidade motora e cognitiva, fala, raciocínio, audição, entre outras.

A criança é influenciada pelas cores desde a fase inicial de vida, através de cores alegres e vibrantes que chamam atenção. Descobrem que o mundo é colorido a partir dos três meses porque a sua visão deixa de estar “embaciada”. Começa a fixar o olhar em objetos de cores primárias, como o vermelho, o azul e o amarelo. Com cerca de um ano e cinco meses, diferencia as cores, e aos dois passa a nomeá-las. O fim deste período coincide com a fase escolar, onde as brincadeiras com cores representam estímulos. As criações coloridas, com um rabisco sem sentido, significam que o desenvolvimento e crescimento dela estão saudáveis. (AMARAL, [s.d], p.52, apud LOMBA, 2011).

De acordo com Lomba (2011), as crianças aprendem a se expressar com as cores, a ter criatividade e se desenvolver. Elas são atraídas pelas cores amarelo, vermelho, azul ao em vez de preto e cinza, cores brilhantes como nos brinquedos, são atraentes e oferecem animação, prazer, bem-estar na hora de brincar. As cores não devem ser usadas de maneira aleatória, mas devem estar associadas ao primeiro contato da criança, as cores dos jogos devem ser primárias, havendo uma pequena parcela de cores secundárias, para captar atenção. A criança está se desenvolvendo, como também sua visão e as cores devem ser marcantes, para que elas a identifique (LOMBA, 2011).

5.7 Tipografia

Segundo Palma (2007) tipografia é o processo de composição de um texto objetivando a ordem e a forma estrutural da comunicação, sendo assim legível. As fontes tipográficas classificam-se em Sans Serif (Sem Serifa), Serif (com Serifa), Manuscrita (Script) que simula a escrita à mão e Dingbat ao invés de letras são símbolos. Fontes com Serifa são melhores para livros e textos impressos, pois favorecem a leitura. Sem Serifa são mais usadas em títulos. Atualmente com a tecnologia é impossível contar os inúmeros tipos de famílias de fontes diferentes. As fontes com Serifa são mais compatíveis com livros, textos grandes para impressão pois facilitam na leitura, ao contrário das fontes sem Serifa que atuam com mais dificuldade na visualização das letras sendo mais usadas em títulos (RALLO, 2020).

5.8 MDF

MDF é uma sigla internacional para Medium Density Fiberboard é um material nativo da madeira, fabricado com resinas sintéticas. O MDF é fabricado com qualidade distinta, de acordo com a utilização, suas espessuras variam de 3 mm a 60 mm (LIDER, 2012). Diferente de outras madeiras, o MDF não tem nós no seu interior e tem formato em placas planas, lisas e densas, isso facilita trabalhar em vários cortes e ângulos. O MDF é resistente a variação de temperatura e de desgaste ao tempo (GUADAGNINEM, 2018).

5.9 Adesivo

O adesivo oferece muitas vantagens e pode ser utilizado em várias aplicações e em muitas superfícies e para nosso projeto usaremos o de vinil. Ele é composto por um plástico e por isso tem maior resistência e maleabilidade. Os adesivos estão disponíveis em diversas cores e texturas, e seus tipos são: adesivo de vinil branco, brilhante, fosco, transparente, jateado, micro perfurado e entre outros. (ZAP, 2017).

# 6. DESENVOLVIMENTO

O desenvolvimento do jogo educativo é um auxílio para diminuir a dificuldade da fala e escrita. Em análise de similares serão escolhidos jogos educativos com mais afinidade a ideia inicial, para que possa ser usado como base na contribuição projeto. Um questionário virtual será feito e aplicado aos profissionais que já possuem experiência com jogos educativos para que possam auxiliar no Design do projeto do jogo educativo, assim escolhendo o que for mais apropriado.

# **7. RESULTADOS E DISCUSSÃO**

Com base no resultado do questionário, serão desenvolvidos algumas alternativas para melhor finalidade do projeto. O jogo será constituído por 3 categorias diferentes sendo elas de: Adição, Aliteração e Rima. São elas que farão com que a criança estimule o desenvolvimento de linguagem, empenhando-se para identifica-las e assim fazer as junções necessárias para o objetivo do jogo. As peças serão feitas em MDF com ícones e palavras, desse modo a criança poderá fazer a identificação e suas junções corretas.

1. **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Com a realização do projeto pode-se ver que muitas crianças tem dificuldade de aprendizagem e para minimiza-la é necessário que ela tenha contato com habilidades de linguagem. As habilidades contribuem para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, pois nessa fase de alfabetização isso ajuda no êxito escolar, na interação social, intensificando as relações sociais e favorecendo o desenvolvimento correto, e assim foi compreendido o quanto a criação de um jogo educativo ajudaria nesse desenvolvimento.

De acordo com a metodologia utilizada, o projeto será executado com mais precisão para que se tenha um bom andamento. Uma dificuldade que ocorreu no projeto foi alcançar o número de profissionais que necessitava para a aplicação do questionário, logo após o resultado será possível dar seguimento ao projeto.

Portanto é esperado que o jogo educativo seja uma maneira mais descontraída e clara de aprender, jogando a criança não vê o aprendizado de uma forma rigorosa e sabendo que na brincadeira ela pode acertar e errar, e o mais importante é que ela consiga executar o jogo educativo e se sentir confortável jogando.

1. **AGRADECIMENTOS**

Agradeço a todos os envolvidos neste projeto, a Fonoaudióloga que me auxiliou, agradeço ao meu orientador por aceitar conduzir o meu trabalho de pesquisa.

# REFERÊNCIAS

CHIOCCARELLO, R. Como a criança aprende a falar? [s.d.]. Disponível em: <https://blog.escolainternacional.com.br/como-crianca-aprende-falar/>. Acesso em: 10 nov. 2019.

CONCEITO DE. Conceito de método indutivo. 2020. Disponível em: <https://conceito.de/metodo-indutivo>. Acesso em: 28 maio 2020.

FREITAS, Gabriela. Consciência Fonológica: rimas e aliterações no português brasileiro. 2003. PUCRS - Pontifícia Universidade Católica do Rio Grande do Sul, 2003.

GUADAGNINEM, R. O que é MDF: Um guia básico sobre a madeira ideal para seus móveis planejados. 14 jun. 2018. Disponível em: <http://lojadec.com.br/blog/o-que-e-mdf/>. Acesso em: 25 maio 2020.

KISHIMOTO, T. Brinquedos e brincadeiras na educação infantil, 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dez embro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file>. Acesso em 19 mar. 2020.

LIDER. MDF E MDP: Qual é a diferença? 30 ago. 2012. Disponível em: <https://www.liderinteriores.com.br/blog/mdf-e-mdp-qual-e-a-diferenca/>. Acesso em: 25 maio 2020.

LOMBA, L. F. S. Design de Brinquedos Lúdicos. A Importância do Desenvolvimento Infantil dos 2 aos 7 anos de idade. 2011. 52p. Dissertação (Mestrado em Design) - Mestrado em Design Integrado na Escola Superior de Tecnologia e Gestão do Instituto Politécnico de Viana do Castelo, 2012.

MERIZIO, C. Objetivo pesquisa experimental. 07 maio 2015. Disponível em: <https://www.trabalhosgratuitos.com/Outras/Diversos/Objetivo-pesquisa-experimental-740709.html>. Acesso em: 20 maio 2020.

NEUROSABER. Alfabetização e Consciência Fonológica. [s.d.]. Disponível em: <https://download.neurosaber.com.br/ebook-alfabetizacao-consciencia-fonologica.pdf>. Acesso em: 14 fev. 2020.

PALMA, F. Curiosidades: O que é a Tipografia? 05 nov. 2007. Disponível em: <https://pplware.sapo.pt/informacao/curiosidades-o-que-e-a-tipografia/>. Acesso: 23 maio 2020.

RALLO, R. Tipografia: como usar um dos pilares do Design Gráfico a seu favor. 2 jan. 2020. Disponível em: <https://rockcontent.com/blog/tipografia/>. Acesso: 23 maio 2020.

SOARES, M. SENA, C. A Contribuição do Psicopedagogo no Contexto Escolar. [s.d.].

WANKOFF, Lorain S. Warning Signs in the Development of Speech, Language, and Communication: When to Refer to a Speech-Language Pathologist. Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing, New York, 2011.

ZAP. Adesivo Vinil: conheça as diferenças de cada tipo de vinil. 24 mar. 2017. Disponível em: <https://blog.zapgrafica.com.br/adesivo-vinil-diferencas/>. Acesso em: 29 maio 2020.