

Criar jogos de percurso com base em histórias



Jogar é uma atividade da qual as crianças sempre participam com prazer. À primeira vista, pode parecer apenas diversão com amigos. Mas você já observou o quanto se aprende jogando? A cada jogada é necessário resolver problemas e, para isso, desenvolvem-se estratégias e aprendizagens.

Nos jogos de percurso, ao lançar os dados e avançar com o peão pelas casas do trajeto, as crianças vão compreendendo o sistema numérico. Avançar no percurso de acordo com o número tirado no dado implica recitar a série numérica e enumerar as casas, isto é, tentar fazer que o número pronunciado corresponda ao objeto contado. Ao mesmo tempo, avançam na apropriação da leitura, uma vez que precisam ler as regras do jogo e as cartas que correspondem à casa onde seu peão caiu. Por fim, mas não menos importante, aprendem que ganhar e perder fazem parte do jogo.

Por essas e tantas outras razões é que os jogos vêm sendo cada vez mais incorporados ao currículo das escolas. Então, que tal criar um jogo de percurso com seus alunos? Ou melhor, ajudá-los para que eles mesmos produzam seu próprio jogo? Eles confeccionarão o tabuleiro, as regras do jogo, as cartas, os peões e o dado. Para tanto, escolherão uma história que será a “narrativa” do percurso. Com isso, aprenderão muito sobre o sistema alfabético.

Aprenderão, ainda, a aceitar as regras do jogo, pois sem elas não se pode nem iniciar a partida. Perceberão, ao longo do jogo, que as regras até podem ser modificadas, desde que isso seja discutido e acordado com os parceiros. Essa vivência com certeza os ajudará, inclusive, a compreender a importância das regras para o convívio social.

Ao final, propomos a realização de um festival de jogos, em que a turma apresente suas criações e ensine os visitantes a jogar com elas.

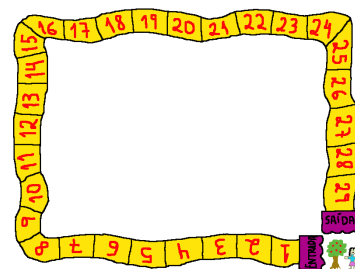
Público-alvo: alunos da Educação Infantil e do Ensino Fundamental (anos iniciais).

Objetivos:

- Ampliar o repertório sobre jogos.
- Recitar oralmente uma sucessão ordenada de números.
- Reconhecer e produzir a escrita de numerais.
- Designar oralmente uma quantidade em situação de contagem.
- Conhecer e produzir textos instrucionais.
- Organizar a própria ação com base nas indicações prescritas pelas regras do jogo.
- Avançar na apropriação da leitura.
- Colaborar em situações de produção coletiva de textos, acompanhando seu desenvolvimento, dando ideias a respeito do que deve ser escrito, suprimindo ou modificando trechos quando necessário para melhor entendimento do leitor.

Material:

- Papelão quadrado de mais ou menos 60 cm.
- Canetas hidrocor.
- Lápis de cor.
- Tampas de garrafa para confeccionar os peões.
- Tesoura.
- Cola branca.
- Papel A4.
- Cartolina para confeccionar os dados.



Um pouco sobre jogos de percurso

Esse tipo de jogo é bastante simples e conhecido, mas existem algumas diferenças quanto ao grau de dificuldade nos percursos a ser trilhados.

Há aqueles em que o jogador avança as casas de forma contínua até o final do trajeto. Outros, mais complexos, apresentam casas marcadas com símbolos, indicando que o jogador receberá uma carta com determinações para adiantar, deter ou atrasar a caminhada. Por exemplo: “Você teve sorte, avance 5 casas”, ou “Que azar! Recue 3 casas”, ou ainda “Fique uma rodada sem jogar”. Nessa segunda modalidade, os participantes podem jogar com dois dados, somando suas faces e avançando as casas de acordo com o resultado obtido.

Como se vê, nos jogos de percurso, mesmo nos mais simples, é necessário algum conhecimento sobre a recitação da sequência numérica, ou seja, é preciso recitar a sequência sem pular números ou modificá-la, até chegar ao número previsto, sincronizando fala e gesto.

Mesmo que as crianças não dominem plenamente a sequência numérica, os jogos de percurso podem contribuir para que os alunos, com a mediação do professor, avancem no conhecimento da sucessão numérica e da enumeração de objetos.

Sugestão de encaminhamento

Pesquisando jogos de percurso

Antes de iniciar o trabalho com as crianças, vale a pena pesquisar sobre jogos de percurso e suas regras. Assim, você poderá avaliar quais são os adequados para sua turma.

Compartilhando a proposta com os alunos

É interessante organizar algumas rodas de jogos para apresentar aqueles que pesquisou. Além de envolver as crianças, essa é uma boa oportunidade de observar se elas já têm familiaridade com jogos, se conhecem algumas regras e como enfrentam situações em que estas devem ser respeitadas. Você pode observar também que estratégias eles utilizam para saber o número obtido no dado e para contar as casas a serem avançadas.

Após algumas rodas, você pode propor a organização de um festival de jogos na escola. Para isso, eles criarão jogos de percurso (e suas regras) e, durante o evento, ensinarão seus pais e irmãos – ou outros convidados, por exemplo crianças de outra escola – a jogá-los.

Ampliando o repertório de jogos

Para confeccionar os jogos, é importante que os estudantes ampliem seus conhecimentos sobre jogos de percurso. Peça que tragam jogos à escola para apresentar aos colegas.

Caso ainda não sejam leitores convencionais, você pode ajudá-los lendo as regras em voz alta. Pode também realizar partidas com um pequeno grupo no centro da roda, a fim de demonstrar como se joga. No final, disponibilize os jogos para os alunos, organizando-os em pequenos grupos para as partidas.



A regra é clara

Ler as regras do jogo em voz alta e recorrer a elas no caso de polêmica ou dúvida é muito importante para que os participantes compreendam seu papel no bom andamento do jogo e na interação com os parceiros. Além disso, permite que as crianças conheçam melhor o gênero **texto instrucional** e suas características.

Um traço marcante desses textos são os tópicos que aparecem em destaque, como: “Componentes” (tabuleiro, peões, cartas etc.); “Preparação” (o que deve ser feito antes de iniciar a partida: distribuir os peões, decidir quem joga em primeiro lugar, em segundo etc.); “Como jogar”; “Vencedor”, entre outros.

Outra característica notável são frases como: “Distribua um peão para cada jogador”; “Avance casas de acordo com o número obtido no dado”; “Quando o seu peão parar em uma casa demarcada com a ilustração de um animal, você deve receber uma carta. Leia essa carta e siga as instruções indicadas” etc.

Por meio dos jogos, as crianças podem perceber que os textos instrucionais em geral usam verbos no modo infinitivo ou imperativo, que identificam claramente as orientações.

Quando a turma já tiver mais

conhecimentos sobre jogos de percurso, você pode dar início à confecção dos jogos. Veja abaixo as prováveis etapas de trabalho que realizará com os alunos:

- Divisão da turma em pequenos grupos.
- Escolha de uma história para inspirar o percurso.
- Transformação da história em jogo.
- Elaboração do esboço do tabuleiro.
- Confecção do tabuleiro.
- Elaboração das cartas correspondentes às casas.
- Elaboração das regras do jogo.
- Confecção dos peões e dados.

Agrupando as crianças

O trabalho será realizado em pequenos grupos – sugerimos que estes não ultrapassem cinco integrantes para que todos possam envolver-se de forma direta na elaboração do jogo. É importante considerar não só os conhecimentos das crianças sobre os jogos em si, mas também as hipóteses sobre o **sistema alfabético de escrita** que estão elaborando. Vale lembrar que não é interessante agrupar crianças com hipóteses muito distintas, por exemplo, crianças pré-silábicas com alfabéticas. O passo seguinte será a escolha de uma história que se transformará no jogo.

Como as crianças refletem sobre o **sistema de escrita alfabética** e criam hipóteses sobre ele? Saiba mais sobre no especial **Aprendizado Inicial da Escrita**. [Clique aqui](#) e navegue!

Ouvindo histórias

Esta é uma etapa significativa do projeto, pois as crianças serão envolvidas por sua leitura de histórias. Para que este seja um momento prazeroso, vale decorar a sala com tecidos coloridos, almofadas e cantinhos aconchegantes, onde as crianças se acomodem para ouvir as narrativas e ver melhor as ilustrações exibidas durante a leitura.

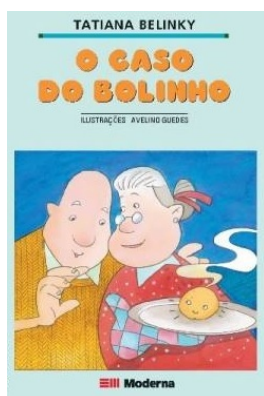
Após a leitura de várias histórias, cada grupo escolherá uma para ser a inspiração na confecção do jogo, ou

melhor, para ser transformada em jogo.

Transformando a história em jogo

Para auxiliar as crianças nessa transformação da história em jogo, algumas atividades precisam ser organizadas. Uma delas é planejar situações em que possam recontar oralmente a história, para conhecer melhor seus personagens e se apropriar de seu enredo. Isso será de grande importância no momento em que forem produzir o os peões, o texto das cartas e o tabuleiro, conforme se verá a seguir.

A próxima atividade que pode ser proposta é a escrita de uma lista de personagens a serem transformados em peões ou utilizados para marcar determinadas casas do percurso. Essa lista pode ser feita de diferentes formas, mas sempre com o objetivo de contribuir para avanço na aprendizagem da escrita. Por exemplo: as crianças de um grupo ditam o nome dos personagens da história que escolheram para que um colega de outro grupo escreva em um cartaz, que ficará afixado na classe. Outra possibilidade é formar duplas para escrever a lista. Essa é uma ótima oportunidade para os alunos colocarem em jogo o que sabem sobre a escrita, segundo suas hipóteses, em vez de copiar de um modelo. Essa lista também será muito útil para lembrar os personagens no momento de marcar algumas casas do percurso.



Seguem exemplos do trabalho a ser realizado nessa etapa: vamos imaginar que um dos livros selecionados foi **O caso do bolinho**, de Tatiana Belinky. Algumas casas podem ter a imagem do “lobo”, do “vovô”, da “vovó” ou “da lebre”. Quando um jogador chegar a uma dessas casas, receberá uma carta que determinará o destino a seguir: avançar, retroceder ou ficar onde está. Por exemplo, a carta retirada poderá ordenar: “O bolinho saiu rolando, avance cinco casas”.

Também é necessário que o professor ajude os grupos a planejar como pretendem iniciar e terminar o percurso do jogo. Para isso, novamente é preciso tomar como base a história escolhida. Vamos supor que o livro selecionado tenha sido **O rei Bigodeira e sua banheira**, de Audrey Wood.



Nesse caso, a primeira casa do percurso poderia

mostrar a ilustração do rei Bigodeira em sua banheira acompanhada de um texto como:

“Vamos ajudar o rei Bigodeira a sair de sua banheira?”. Já a última casa

poderia exibir uma ilustração do rei Bigodeira saindo da banheira, acompanhada

por um texto como: “Parabéns, você venceu o jogo: o rei Bigodeira saiu de sua

banheira!”. O importante é que os textos sejam criados pelos alunos, com base na história escolhida.

É fundamental ajudá-los a identificar qual é o conflito central, em torno do qual a história se desenvolve.

No caso de **O rei Bigodeira e sua banheira**, por exemplo, trata-se de convencer o rei a sair da banheira.

Já em **O caso do bolinho**, a trama gira em torno das estratégias criadas pelo bolinho para se safar dos animais que pretendem devorá-lo.

Para auxiliá-los nessa tarefa, você pode – no caso das duas histórias citadas – perguntar, por exemplo: “Por que os personagens do livro estavam tentando convencer o rei Bigodeira a sair de sua banheira?”; “Por que o bolinho teve que se safar dos animais que encontrou pelo caminho?”; “O que aconteceu no final da história?”.

Montando o tabuleiro

A etapa seguinte é orientar os alunos na construção do tabuleiro. Para que o tabuleiro fique firme, é importante que a base seja confeccionada com papelão, papel-cartão ou cartolina. Após ser recortada no tamanho desejado, a base será forrada com papel, sobre o qual o percurso do jogo será desenhado.

Planejando como será o percurso do jogo

Antes de desenhar o percurso sobre o tabuleiro, oriente os alunos a fazer um esboço do trajeto. É importante elaborar junto com eles uma lista do que precisam definir antes de confeccionar o tabuleiro:

- resolver como será o seu formato e quantas casas ele terá;
- combinar como a trilha será desenhada (Quem traçará o percurso? Ele será traçado só por um aluno? Qual será a participação das outras crianças? etc.);
- selecionar as casas que serão demarcadas com ilustrações de personagens, que personagens serão e quem vai desenhá-los.

Definindo o formato do percurso

Esse item requer um planejamento mais cuidadoso do que os anteriores, por isso vamos nos deter um pouco mais nessa questão. Planeje uma atividade em que as crianças possam observar alguns tabuleiros e conhecer diferentes formatos.

Nesse momento, você pode chamar a atenção para as diferenças entre os vários percursos: alguns são retangulares, outros descrevem várias curvas, há os que foram traçados em espiral; assim, eles perceberão que há vários formatos possíveis e cada grupo escolherá a forma que pretende dar ao seu percurso. Depois, cada grupo esboça o seu trajeto da forma como combinaram.

Traçando o percurso e finalizando o tabuleiro

Uma vez que o esboço realizado for aprovado pelo grupo, a próxima etapa é desenhar o percurso no tabuleiro. Quando ele estiver pronto, é o momento de decorar o espaço em torno do percurso, decidindo se produzirão imagens ou pretendem complementá-lo com algum texto. Alguns jogos costumam trazer o título do jogo escrito no tabuleiro ou algumas frases que orientam o percurso (como sugerido no tópico "Transformando a história em jogo"). Você pode sugerir que observem novamente alguns tabuleiros para se familiarizarem com os textos que costumam fazer parte destes.

Como inspiração, organize uma atividade em que possam apreciar outras imagens, além daquelas que ilustram a história escolhida. Pode disponibilizar outros livros ou até mesmo produções de artistas conhecidos sobre o tema que pretendem desenhar. As crianças podem desenhar sobre o tabuleiro ou em outro suporte e depois recortar e colar sobre as casas e/ou o tabuleiro.



Numerando as casas do percurso

Em geral, desde muito pequenas, as crianças têm contato com números escritos no dia a dia, observando, por exemplo: o número dos ônibus que as transportam, o número de seu telefone ou da casa onde moram, a forma como os adultos usam o dinheiro etc.

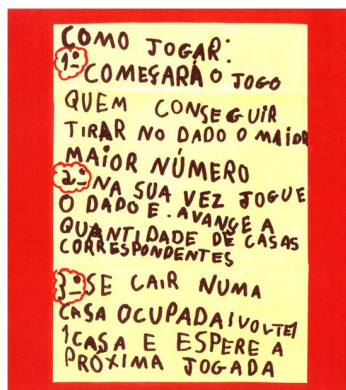
Porém, isso não garante que têm familiaridade com sua escrita. Em vista disso, tarefas como a de numerar as casas do percurso contribuem para o avanço dos alunos na escrita de algarismos.

Para isso, o professor pode dispor uma tabela com os números ordenados para servir de apoio à turma: quando uma criança não souber escrever "11", por exemplo, pode contar as casinhas na tabela e, com base na numeração oral memorizada, ter acesso à escrita numérica desse algarismo.

Assim, as crianças encarregadas dessa tarefa conseguirão numerar as casas e avançar em seu conhecimento da escrita numérica e da ordenação dos números.

Confecionando e escrevendo as cartas

A confecção das cartas precisa ser planejada com a sua ajuda, pois cada uma deve conter um texto baseado na história escolhida. Por exemplo, se a narrativa for a do rei Bigodeira, o texto de uma dessas cartas



poderia ser o seguinte: “O rei Bigodeira não quer sair de sua banheira, volte cinco casas” ou “O rei Bigodeira espirrou água para todo lado, avance sete casas para não se molhar” ou ainda “O rei Bigodeira dormiu na banheira, fique uma vez sem jogar”.

É importante que, antes de escrever, os alunos leiam – ou ouçam o professor ler – cartas de diferentes jogos para que possam se apropriar das características desses textos (expressões usuais, verbos no modo imperativo, organização espacial do texto etc.).

Uma maneira de propor a elaboração desses textos é criar situações que misturam produção de texto oral com escrito, por exemplo: os alunos ditam o texto e o professor registra no quadro, já fazendo contribuições como escritor mais experiente, discutindo com eles a forma de escrever as

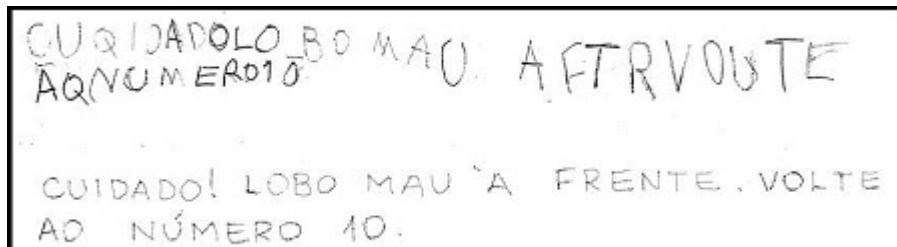
palavras e fazendo perguntas que ajudem as crianças a construir um texto o mais semelhante possível aos textos instrucionais. Nesse sentido, também é interessante reler algumas cartas para que relembrem os recursos próprios do gênero instrucional e os introduzam em sua produção.

Participar de situações de escrita coletiva de textos é fundamental para estudantes em alfabetização, pois oferece a chance para que percebam que são capazes de produzir textos, mesmo antes de saberem grafá-los. Por isso, é necessário lembrar que é importante que o professor coordene esse momento, garantindo que cada um tenha a oportunidade de dar sua opinião, na medida de suas possibilidades.

Revisando o texto das cartas

A revisão tem por objetivo buscar soluções para os problemas que o texto apresenta, não só no que se refere aos aspectos ortográficos e de pontuação, mas também no que diz respeito à clareza e coerência do texto, para que seja compreendido pelo leitor.

Você pode ler em voz alta o texto produzido coletivamente, assim todos podem comentar e sugerir modificações para aprimorá-lo. Com base nessas sugestões, você faz as modificações no texto até que seja



considerado satisfatório.

Produzindo os peões e a caixa do jogo

A última etapa de produção do jogo corresponde à produção dos peões. Cada um deles representará um personagem da história escolhida. Eles podem ser desenhados em papel ou cartolina, recortados e colados numa base que fique em pé (tampinhas de pasta de dente, por exemplo).

A seguir, produzem uma caixa para guardar o jogo e seus componentes, que pode ser construída com papelão ou papel-cartão.

Os dados podem ser confeccionados com cartolina.

Escrevendo as regras do jogo

Você pode propor que as crianças expliquem oralmente como jogar. Expor as regras oralmente facilita sua produção escrita, pois os alunos já saberão o que escrever. Assim, poderão se concentrar na linguagem utilizada em um texto de gênero instrucional.

Você pode gravar as explicações (utilizando um gravador ou celular) e sugerir que as crianças escutem para transformá-las, com sua ajuda, em um texto. Na transposição do oral para o escrito, oriente-os a usar uma linguagem mais direta, enxuta e sem repetições. Por exemplo, em vez da explicação “Para andar as casas, você tem que ver que número saiu no dado”, típica da oralidade, eles podem escrever “Avance o número de casas indicado no dado”.

Revisando o texto instrucional

As regras do jogo devem apresentar orientações precisas sobre o modo como o jogo deve ser conduzido, por isso, na revisão do texto, é importante avaliar se ele está claro o suficiente para que o leitor compreenda, passo a passo, como organizar o jogo e como proceder durante a partida.

Você pode ler as regras em voz alta para que os alunos avaliem, com sua ajuda, se é possível compreender as orientações ou se é necessário transformar, acrescentar ou omitir algum trecho para tornar o texto mais claro.

Também é importante examinar se empregaram recursos próprios a um texto instrucional, uma vez que a intenção é que o texto se aproxime o mais possível desse gênero textual.

Outras atividades de escrita e de leitura

É interessante promover, ao longo da proposta, outras atividades que contribuam para o desenvolvimento dos alunos em alfabetização.

Para isso, você pode organizar algumas atividades, com base nas necessidades que forem surgindo, para que as crianças avancem na escrita.

Seguem algumas sugestões: escrita, em duplas, da lista dos componentes do jogo e do nome do jogo no tabuleiro ou em sua caixa; escrita (com letras móveis) dos nomes dos personagens para colar nos peões. Também é importante planejar situações em que os alunos tenham a oportunidade de se colocar na posição de leitores, mesmo sem saber ler de maneira convencional, pois isso favorece a construção de estratégias para a leitura. Um exemplo: você pode solicitar que os alunos localizem uma palavra no texto de uma regra, como “tabuleiro”. Oriente as crianças a apoiar-se em indícios, como uma palavra já conhecida – o nome de uma criança da turma, “Taís”, por exemplo – que inicia da mesma forma que a palavra “tabuleiro”.

Organizando o “festival de jogos”

Para que o dia seja um sucesso, é necessário planejamento. Em primeiro lugar, é importante que os alunos conheçam bem as regras do jogo para saber explicá-las e esclarecer as possíveis dúvidas que os convidados tiverem.

Por isso, é recomendável ensaiar com a turma a apresentação para o dia do festival. Assim, poderão discutir a melhor forma de ensinar o jogo, antecipar as possíveis dúvidas e pensar sobre como solucioná-las.

Além disso, é importante listar as tarefas e definir quem ficará responsável por elas. Pode-se combinar um rodízio entre os alunos, de tal forma que, em cada partida, um ou dois autores do jogo estejam sempre presentes para ensinar os convidados a jogar, e os outros membros do grupo estejam livres para aprender os jogos elaborados por outras equipes. Você pode envolver outros profissionais da escola – coordenador, diretor ou outros educadores – na organização e na promoção do evento.



Bom festival!

Sugestão de livros:

BELINKY, Tatiana. **O caso do bolinho**. São Paulo: Moderna, 2004.
WOOD, Audrey. **O rei Bigodeira e sua banheira**. São Paulo: Ática, 2002.

Falando de jogos...

Confira as indicações de materiais e artigos sobre o tema:

SOARES, Carla. Competições que ensinam a turma a ganhar e a perder. **Nova Escola**. [Leia](#).

BIBIANO, Bianca. Com os jogos, as crianças aprendem que ganhar e perder faz parte da vida. **Nova Escola**. [Confira](#).

_____. Jogo de percurso. **Nova Escola**. [Veja](#).

KLISYS, Adriana. **Esse jogo é nosso!** Instituto Avisa Lá. [Acesse](#).

_____. As origens dos jogos de tabuleiro. **Carta Fundamental - A revista do professor**. [Saiba mais](#).

MONTEIRO, Priscila. **Jogos de percurso**: contribuições para o ensino da Matemática na Educação Infantil. Instituto Avisa Lá. [Conheça](#).

PREFEITURA DE SÃO PAULO. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Percursos de aprendizagens**: jogar e brincar. A rede em rede: formação continuada na Educação Infantil. São Paulo: SME/DOT, 2001. Para baixar, clique [aqui](#).

Autora da oficina: Maria Alice Junqueira, formadora de professores com especialização em alfabetização



Experimentou criar jogos de percurso baseados em histórias? Conte como foi!

Sugestão de livros:

BELINKY, Tatiana. **O caso do bolinho**. São Paulo: Moderna, 2004.

WOOD, Audrey. **O rei Bigodeira e sua banheira**. São Paulo: Ática, 2002.

Falando de jogos...

Confira as indicações de materiais e artigos sobre o tema:

SOARES, Carla. Competições que ensinam a turma a ganhar e a perder. **Nova Escola**. [Leia](#).

BIBIANO, Bianca. Com os jogos, as crianças aprendem que ganhar e perder faz parte da vida. **Nova Escola**. [Confira](#).

_____. Jogo de percurso. **Nova Escola**. [Veja](#).

KLISYS, Adriana. **Esse jogo é nosso!** Instituto Avisa Lá. [Acesse](#).

_____. As origens dos jogos de tabuleiro. **Carta Fundamental**. [Saiba mais](#).

MONTEIRO, Priscila. **Jogos de percurso**: contribuições para o ensino da Matemática na Educação Infantil. Instituto Avisa Lá. [Conheça](#).

PREFEITURA DE SÃO PAULO. SECRETARIA MUNICIPAL DE EDUCAÇÃO. **Percursos de aprendizagens**: jogar e brincar. A rede em rede: formação continuada na Educação Infantil. São Paulo: SME/DOT, 2001. Para baixar, clique [aqui](#).

X