

# O PAPEL DOS JOGOS EDUCATIVOS NA ALFABETIZAÇÃO

THE ROLE OF EDUCATIONAL GAMES IN LITERACY

Josilene Rosa Gonçalves<sup>1</sup>.

Sueli da Silva Abílio<sup>2</sup>.

Rita Tavares de Mello<sup>3</sup>

## RESUMO

Este trabalho analisa a eficiência dos jogos e brincadeiras como apoio ao processo de alfabetização. A pesquisa, de abordagem qualitativa e baseada em revisão de literatura, investiga se esses recursos são utilizados de forma intencional pelos professores alfabetizadores. Os resultados indicam que o uso do lúdico desperta a curiosidade, aumenta o interesse dos alunos e torna o ambiente de aprendizagem mais agradável, contribuindo para o sucesso da alfabetização. Contudo, por se tratar de uma revisão bibliográfica, o estudo carece de elementos mais concretos que comprovem, na prática, a real eficiência dos jogos nesse processo.

**Palavras-chave:** Alfabetização. Mediação. Lúdico.

## ABSTRACT

This paper analyzes the effectiveness of games and play as a support for the literacy process. The research, which uses a qualitative approach and is based on a literature review, investigates whether these resources are intentionally used by literacy teachers. The results indicate that the use of play sparks curiosity, increases student interest, and makes the learning environment more enjoyable, contributing to literacy success. However, because it is a literature review, the study lacks more concrete evidence that demonstrates, in practice, the true effectiveness of games in this process.

**Key words:** Literacy. Mediation. Ludic.

## INTRODUÇÃO

Este artigo é o resultado de uma revisão bibliográfica que teve como objetivo investigar a eficácia dos jogos e brincadeiras como mediadores no processo de alfabetização. A pesquisa se baseia em uma análise crítica da literatura existente sobre o tema, explorando estudos, teorias e práticas educacionais que abordam a relação entre jogos, brincadeiras e alfabetização. Foram examinadas evidências que demonstram como o uso planejado e intencional de jogos e brincadeiras pode promover a aprendizagem de habilidades de leitura e escrita, além de contribuir para o desenvolvimento de outras competências cognitivas

e socioemocionais. Ao final, debateremos as implicações dessas descobertas para a prática educacional, destacando a importância de uma abordagem integrada e lúdica no processo de alfabetização.

A alfabetização é um processo fundamental no desenvolvimento da criança, abrindo portas para o conhecimento e a comunicação. No entanto, essa etapa pode ser desafiadora para muitos alunos, exigindo diferentes métodos de ensino que despertem o interesse e facilitem o aprendizado. Nesse contexto, os jogos educativos se apresentam como ferramentas promissoras, pois podem tornar a alfabetização mais motivante e prazerosa.

Os jogos e as brincadeiras costumam fa-

1 Graduação Pedagogia UEMG, 2017; Pós-graduação Gestão Escolar Integradora: Administração, Inspeção, Orientação, Coordenação e Supervisão. IPEMING/ Faculdade Batista de Minas Gerais - 2022. Pós-graduação Alfabetização e Multiletramentos. UNIMONTES - 2024

2 Graduação Pedagogia UEMG, 2017; Pós-graduação: Alfabetização e Letramento. IPEMING/ Faculdade Batista de Minas Gerais 2021; Pós-graduação Alfabetização e Multiletramentos. UNIMONTES - 2024

3 Doutorado em Educação Universidade Federal de Uberlândia. UFU - 2015

zer parte da vida da maioria das crianças, pois na educação infantil eles são muito utilizados para estimular o desenvolvimento integral dos discentes. Então parece ser interessante levar esse lúdico, que faz tanto sucesso na educação infantil, para as salas de aula do ensino fundamental e utilizá-los para estimular a alfabetização.

Sobre a alfabetização Freire relata:

Alfabetizar é mais que o simples domínio mecânico de técnicas para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente. É uma incorporação. Implica não em uma memorização mecânica das sentenças, das palavras, das sílabas, desvinculadas de um universo existencial, coisas mortas ou semimortas, mas uma atitude de criação e recriação. Implica uma autoformação da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre seu contexto. (FREIRE, 1989, p.72).

Para que a alfabetização se torne mais prazerosa é, por um lado, importante utilizar os jogos e as brincadeiras, pois além de divertir, estimulam a aprendizagem das crianças de modo significativo. Como defende Grando (1995), o uso de jogos em sala de aula proporciona um ambiente favorável ao aprendizado e motiva os alunos a não faltar às aulas e a realizarem as atividades com empenho e dedicação, o que favorece a aprendizagem. Dessa forma, quando o ensino se torna prazeroso, as crianças se divertem com as atividades e podem demonstrar resultados mais eficazes.

Os profissionais da educação devem constantemente diversificar suas abordagens, técnicas e recursos para proporcionar aulas significativas, ou seja, adaptar e inovar o contexto educacional. Por esse viés, a motivação e o engajamento se tornam elementos essenciais para uma aprendizagem agradável e com enfoque voltado ao aluno.

Segundo Piaget (1971 apud FERNANDES, 2023, p. 4) “o jogo envolve não somente uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar a energia das crianças”, pelo contrário, para esse autor o jogo é “um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual”.

Ao fazer uso de jogos no processo de alfabetização, as crianças podem desenvolver não apenas habilidades de leitura e escrita, mas também aprimorar outras competências importantes, como raciocínio lógico, criatividade e habilidades sociais. Essa prática dinâmica

pode não apenas tornar o aprendizado mais acessível, mas também pode criar uma base sólida e positiva para o desenvolvimento contínuo das habilidades da linguagem nas fases iniciais da alfabetização.

Neste contexto, exploramos a importância dos jogos na alfabetização das crianças, destacando como essa abordagem inovadora pode promover um ambiente educacional mais estimulante e eficaz. Com base nos olhares de diferentes autores, os resultados desta pesquisa sinalizam para a relevância do uso apropriado de jogos e de brincadeiras.

No entanto, ainda existem lacunas na compreensão de como essas práticas lúdicas podem ser implementadas de forma consistente na prática pedagógica, justificando a necessidade de estudos que conectem teoria e aplicação efetiva em sala de aula. Por se tratar de uma revisão bibliográfica, a pesquisa apresenta limitações quanto à comprovação empírica da eficácia dessas práticas, indicando a necessidade de estudos de campo que aprofundem a análise sobre seus efeitos reais na alfabetização.

## PERCURSO METODOLÓGICO

Para este trabalho, optou-se pela pesquisa bibliográfica como metodologia de estudo, reconhecendo-se, entretanto, suas limitações quanto à análise empírica dos resultados. Apesar dessa lacuna, a revisão bibliográfica permite reunir, comparar e refletir sobre diferentes perspectivas teóricas, contribuindo para uma compreensão mais ampla do uso dos jogos e das brincadeiras no processo de alfabetização. Por se tratar de uma pesquisa exclusivamente bibliográfica, não houve necessidade de submissão deste estudo a um Comitê de Ética em Pesquisa.

A pesquisa bibliográfica é um apanhado geral sobre os principais trabalhos já realizados, revestidos de importância, por serem capazes de fornecer dados atuais e relevantes relacionados com o tema. O estudo da literatura pertinente pode ajudar a planificação do trabalho, evitar publicações e certos erros, e representa uma fonte indispensável de informações, podendo até orientar as indagações. (MARCONI e LAKATOS, 2023, p.158).

Nesse contexto, a pesquisa bibliográfica assume uma importância fundamental na compreensão da temática em questão, ao fornecer uma variedade de perspectivas de diferentes autores e suas abordagens sobre o as-

sunto. As fontes foram selecionadas com base em sua relevância teórica e atualidade, considerando publicações dos últimos dez anos disponíveis em bases como Scielo, Google Acadêmico e periódicos especializados em educação. Priorizaram-se estudos que discutem o caráter lúdico como recurso pedagógico e sua aplicação prática pelo professor alfabetizador.

Destaca-se, portanto, a relevância da pesquisa bibliográfica como uma etapa essencial na realização de estudos científicos. Ao revisar os principais trabalhos já realizados sobre um tema específico, os pesquisadores podem ter acesso a dados atualizados e pertinentes, além de identificar lacunas no conhecimento existente. Esta revisão da literatura não apenas orienta o planejamento do estudo em questão, mas também contribui para evitar erros e selecionar cuidadosamente as publicações relevantes. Adicionalmente, a pesquisa bibliográfica fornece uma fonte valiosa de informações para orientar as questões de pesquisa e auxiliar na formulação de hipóteses. Dessa forma, ela desempenha um papel crucial na fundamentação teórica e na construção do embasamento conceitual de uma investigação científica.

A motivação para explorar o tema jogos e brincadeiras emerge da necessidade de compreender o potencial dessa técnica em promover de forma positiva o aprendizado da linguagem escrita durante os estágios iniciais da alfabetização. Nesse intuito, essa pesquisa se propõe a investigar na visão de diferentes autores como Freire (2001), Kishimoto (2009) Munari (2010), Piaget (1952), Soares (2010), Wallon (1979), entre outros, como os jogos conseguem sustentar o interesse e a motivação das crianças ao longo do processo de alfabetização. Além do simples ensino de habilidades de leitura e escrita para abranger o desenvolvimento integral dos indivíduos.

Ao examinar essa perspectiva de ensino, busca-se obter insights sobre o papel dos jogos no aprimoramento das capacidades cognitivas, sociais e emocionais, adotando estratégias adaptativas para atender às diversas necessidades e estilos de aprendizado das crianças. O uso de jogos e brincadeiras pode ser fundamental para fomentar a criação de ambientes educacionais inclusivos e acessíveis.

Os jogos são reconhecidos como recursos valiosos para o desenvolvimento de múltiplas habilidades infantis, e é nesse contexto que surge o interesse em integrá-los ao processo de alfabetização, visando enriquecer

a experiência educacional e despertar o interesse das crianças durante o primeiro ano dessa jornada fundamental.

## A IMPORTÂNCIA DO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

Embora o lúdico seja algo muito importante para o desenvolvimento das crianças, ele nem sempre esteve presente nas escolas do Brasil. Sobre isso Aguayo esclarece que:

É somente no final do século XX que o Brasil passa a ter uma preocupação maior com o desenvolvimento psicomotor e cognitivo das nossas crianças, pois até então, a maioria das escolas, principalmente as infantis, eram um centro de assistencialismo. Essas mudanças ocorrem com as reformulações das leis educacionais e com os direitos e deveres das crianças propostos no Estatuto da Criança e do Adolescente e com isso as escolas e também os profissionais de educação passam a buscar meios mais lúdicos de motivar a aprendizagem e tornar a sala de aula um ambiente mais interessante e cativante, e o brincar assume um novo papel dentro do âmbito educacional passa a ser visto como mais uma ferramenta de ensino e não mais como apenas um passatempo prazeroso para os momentos de descontração dos alunos, (AGUAYO, 2013, p.16).

Magda Soares, renomada educadora e pesquisadora brasileira, faleceu em 2023, deixando um legado inestimável para a área da educação, especialmente no campo da alfabetização e do letramento. Sua visão crítica, suas pesquisas inovadoras e suas propostas práticas contribuíram significativamente para a melhoria da qualidade da educação no país. Nesse sentido sobre a Alfabetização e o letramento ela relata que:

Um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado; alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita. (SOARES, 2004, p. 39-40).

Magda Soares ressalta uma distinção crucial no campo da educação: a diferença entre ser alfabetizado e ser letrado. Um indivíduo alfabetizado possui as habilidades básicas de ler e escrever, mas isso não implica necessariamente que ele utiliza essas habilidades de

forma efetiva em seu cotidiano. Já um indivíduo letrado não apenas domina a leitura e a escrita, mas também as emprega de maneira significativa e contextualizada, atendendo às demandas sociais que envolvem essas práticas. Em outras palavras, enquanto a alfabetização é um ponto de partida essencial, o letramento é um processo contínuo que integra a leitura e a escrita nas interações e responsabilidades diárias, permitindo que o indivíduo participe plenamente na sociedade. Essa diferenciação sublinha a importância de uma educação que vá além da mera aquisição de competências técnicas, promovendo um engajamento crítico e funcional com a linguagem escrita.

Segundo Teles (1999 *apud* SILVA 2012, p.11), “brincar se colocar num patamar importantíssimo para a felicidade e a realização da criança, no presente e no futuro.” O autor enfatiza que “brincando, ela explora o mundo, constrói o seu saber, aprende a respeitar o outro” e ainda “desenvolve o sentimento de grupo, ativa a imaginação e se autorrealiza”.

Notório é que o brincar faz parte da vida da maioria das crianças desde sempre e é através dessa atividade que elas aprendem muitos conceitos. Então, é de fundamental importância que os conteúdos escolares possam ser trabalhados de forma lúdica para que os alunos sejam estimulados a aprender com algo que eles gostam bastante e que já faz parte do dia a dia deles.

Sobre a importância do lúdico no processo de aprendizagem, Vygotsky afirma que:

O lúdico influencia grandemente o desenvolvimento da criança, pois é através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é intensificada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração. (VYGOTSKY, 1984, p.81).

De acordo com (Wallon 1979 *apud* UCHOA; LIMA; SENA, 2020, p.3), cada criança se desenvolve em um determinado tempo, quer dizer, algumas se desenvolvem antes da idade prevista, algumas no tempo determinado e outras depois do tempo que era previsto. Por isso é importante respeitar o tempo de cada criança.

Estimular o desenvolvimento dos discentes é necessário, mas não os pressionar. Nesse contexto, parece que os jogos e as brincadeiras podem ser essenciais, pois além de ser uma atividade prazerosa, eles também estimulam a aprendizagem.

Sobre a utilização dos jogos e das brincadeiras nos anos iniciais a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) relata que: “Os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares.” (BNCC, 2017, p. 199).

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC) reconhece que o universo digital faz parte da vivência cotidiana das crianças e adolescentes, orientando as práticas pedagógicas a explorarem essas ferramentas de forma crítica, criativa e significativa. Nesse sentido, Azevedo (2022) destaca que:

A BNCC já compreende os games como parte indissociável do universo de crianças e de adolescentes das novas gerações. Prova disso, são que os games aparecem entre competências gerais e habilidades específicas para toda a Educação Básica, em diversas competências e habilidades. Tratados como objetos de aprendizagem variados, tendo como fim o desenvolvimento de competências relacionadas ao próprio uso das tecnologias, de recursos e de linguagens digitais. (AZEVEDO, 2023, p.2).

Nesse sentido, os jogos digitais assumem um papel pedagógico relevante, ultrapassando a mera função de entretenimento e consolidando-se como instrumentos de mediação do conhecimento. Sua utilização no ambiente escolar contribui para a ampliação do letramento digital, o estímulo à autonomia e o fortalecimento do pensamento crítico, em consonância com as diretrizes propostas pela BNCC, que orientam para uma educação voltada à inovação e à integração entre tecnologia e aprendizagem significativa.

Ao ingressar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os alunos enfrentam a transição de uma orientação curricular baseada em campos de experiências da Educação Infantil, onde interações, jogos e brincadeiras são centrais ao processo de aprendizagem, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares, conforme indicado pela BNCC (2017). Essa mudança exige adaptação dos alunos a um ambiente mais formal e sistematizado, onde o foco se desloca para disciplinas específicas e conteúdos mais estruturados. Essa transição é crucial para o desenvolvimento acadêmico dos estudantes, pois marca o início de um aprendizado mais direcionado e aprofundado, preparando-os para as etapas subsequentes da educação.

Pessoa, Lino e Silva (2015) afirmam que os jogos são importantes na alfabetização, pois:

No processo de alfabetização, as atividades lúdicas podem auxiliar os alunos a refletirem sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos descontextualizados e sem sentido. Uma possibilidade de trabalho é levar para sala de aula jogos com objetivo didático. Com o uso de jogos é possível haver um envolvimento maior dos aprendizes durante as atividades, pois esta prática social já está presente em situações de lazer. (PESSOA, LINO, SILVA, 2015, p. 4).

Autores de estudos mais recentes também destacam a relevância dos jogos no processo de alfabetização, como MCRGB Santos e G. Silva (2022), ao afirmarem que:

A busca incessante por novas maneiras de estimular o processo de alfabetização de forma lúdica encaminha o professor-alfabetizador a constantemente pesquisar novos recursos para esse fim; dentre estes, podemos incluir a gamificação. Os jogos fazem parte da vida da criança, em conformidade ao desenvolvimento dos fatores cognitivos, sociais, emocionais e físicos. Assim, torna-se produtor o uso de jogos pedagógicos em sala de aula como estímulo e fonte de conhecimento no processo de ensino e de aprendizagem.” (MCRGB SANTOS; G. SILVA, 2022, p. 4)

Essa citação destaca a importância da ludicidade no processo de alfabetização, evidenciando que o uso de jogos e da gamificação favorece o engajamento e o desenvolvimento integral da criança. Ao integrar práticas lúdicas ao ensino, o professor cria um ambiente mais dinâmico e significativo, potencializando a aprendizagem e a construção do conhecimento.

Os jogos desempenham um papel crucial no processo de ensino e aprendizagem da alfabetização com base nesses autores. Nessa linha, cada criança possui um ritmo individual e tempo próprio de absorção do conhecimento. Assim, os jogos podem se destacar como facilitadores desse processo, proporcionando estímulos e tornando a aprendizagem mais prazerosa para as crianças em fase de alfabetização. Os jogos podem incentivar a participação ativa dos alunos, promover um ambiente dinâmico e interativo que favoreça a assimilação dos conteúdos de forma mais eficaz.

Destacando o processo de aprendizagem, com o aluno no cerne desse processo, conforme delineado por Morais (2009, p.45),

“os jogos podem ser ferramentas poderosas para a alfabetização”, uma vez que eles “proporcionam às crianças um ambiente lúdico e envolvente para desenvolver suas habilidades de leitura e escrita.” Assim os jogos podem se destacar na alfabetização pelo fato de eles apresentarem uma visão lúdica que é atrativa para as crianças.

Nesse contexto, como enfatizado por Kishimoto (2009, p.82), é relevante ressaltar que há diversos benefícios dos jogos para o desenvolvimento integral das crianças. Em outras palavras, “além de promoverem a alfabetização, os jogos também contribuem para o desenvolvimento de outras habilidades importantes”, o que pode parecer óbvio para aqueles que adotam atividades lúdicas, “como a criatividade, a resolução de problemas e o trabalho em equipe.”

As palavras de Kishimoto destacam a amplitude dos benefícios dos jogos no contexto educacional. Ao promoverem a alfabetização, os jogos não se limitam apenas à aquisição de habilidades linguísticas básicas, mas também desempenham um papel fundamental no desenvolvimento de competências adicionais. A criatividade é estimulada através da imaginação necessária para participar ou criar os jogos, enquanto a resolução de problemas é aprimorada quando os alunos enfrentam desafios dentro do jogo e buscam soluções. Além disso, alguns jogos frequentemente requerem interação social, o que pode promover o trabalho em equipe e desenvolver habilidades sociais essenciais para a vida em sociedade. Assim, a citação ressalta a importância dos jogos não apenas como ferramentas de ensino, mas também como instrumentos para o desenvolvimento holístico das crianças.

É pelo fato do jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças, que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes. (PIAGET apud MUNARI, 2010, p. 99).

Segundo Piaget, citado por Munari (2010), quando a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia é transformada em jogo, as crianças se envolvem mais profundamente e desenvolvem uma paixão por essas atividades, que tradicionalmente são vistas como maçantes. Essa abordagem lúdica torna o aprendizado mais atraente e motivador, facilitando a assimilação

de conteúdos importantes e contribuindo para um desenvolvimento cognitivo mais eficaz. Portanto, a ludicidade não apenas enriquece o ambiente educacional, mas também promove um envolvimento ativo e entusiástico dos alunos nas atividades de aprendizagem.

(...) O jogo é, portanto, sob as suas duas formas essenciais de exercício sensório motor e de simbolismo, uma assimilação do real à atividade própria, fornecendo a esta seu alimento necessário e transformando o real em função das necessidades múltiplas do "eu". Por isso os métodos ativos de educação das crianças exigem que se forneça às crianças todo um material conveniente, a fim de que, jogando, elas cheguem a assimilar as realidades intelectuais que, sem isso, permanecem exteriores à inteligência infantil. (PIAGET apud MUNARI, 2010, p.99).

Como destacado por Freire (2001, p.35), é fundamental mantermos a preocupação constante em utilizar jogos de maneira apropriada em nossa prática em sala de aula, ou seja, "é importante que os jogos sejam utilizados de forma planejada e com objetivos claros, para que realmente contribuam para a aprendizagem das crianças.» As palavras de Freire enfatizam a importância de uma abordagem estruturada e intencional na utilização de jogos como ferramenta educacional. Simplesmente oferecer jogos sem um propósito claro ou sem integração com os objetivos educacionais pode resultar em atividades que não contribuem significativamente para o processo de aprendizagem das crianças.

Ao planejar a utilização de jogos, os educadores podem definir objetivos específicos que desejem alcançar, como reforçar habilidades de alfabetização, promover a cooperação entre os alunos ou desenvolver habilidades cognitivas específicas. Além disso, é importante considerar a seleção dos jogos de acordo com o nível de desenvolvimento das crianças e seus interesses, garantindo que sejam adequados e motivadores.

Quando os jogos são utilizados de maneira planejada e alinhados aos objetivos educacionais, tornam-se ferramentas poderosas para engajar os alunos e facilitar a aprendizagem de forma eficaz e significativa.

Os jogos vão além do ensino da leitura e da escrita, podem contribuir para o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais essenciais para o crescimento das crianças. Através dos jogos, elas podem aprender a trabalhar em equipe, a resolver proble-

mas, a lidar com frustrações e a se comunicar de forma eficaz.

Através da experimentação e da interação com os jogos, as crianças podem internalizar os conceitos de forma mais natural e significativa, fixando o aprendizado de forma mais duradoura. A ludicidade pode tornar o conhecimento acessível e prazeroso, diminuindo a necessidade de memorização e estimulando o raciocínio lógico.

## ENFATIZANDO A INCLUSÃO DE DIFERENTES TIPOS DE JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização é um processo fundamental no desenvolvimento da criança, abrindo portas para o conhecimento, a comunicação e a construção de uma vida plena. Nesse contexto, a inclusão de diferentes tipos de jogos se destaca como uma ferramenta poderosa para tornar a aprendizagem mais prazerosa, motivadora e eficaz.

A variedade de jogos permite que os professores explorem diferentes metodologias e atividades, podendo atender às necessidades individuais de cada aluno, promovendo a inclusão e o sucesso de todos. Além disso, os jogos podem despertar interesse e motivação pois a natureza lúdica deles torna o aprendizado mais prazeroso e envolvente, combatendo o tédio e a desmotivação, características comuns na alfabetização tradicional. A ludicidade, aparentemente, desperta a curiosidade natural das crianças, levando-as a se engajarem ativamente no processo de aprendizagem. A sala de aula se transforma, assim, em um espaço lúdico e acolhedor, onde as crianças se sentem seguras e livres para explorar, errar e aprender sem receios. Essa atmosfera positiva contribui para o bem-estar emocional das crianças, promovendo a autoestima e a autoconfiança.

## EXEMPLOS DE DIFERENTES TIPOS DE JOGOS PARA ALFABETIZAÇÃO:

- **Jogos Tradicionais:** Cartola, jogo da memória, bingo de letras, dominó de palavras, caça ao tesouro com pistas fonológicas, etc.
- **Jogos Digitais:** Aplicativos educativos, jogos online, plataformas interativas, etc.
- **Jogos de Mesa:** Jogos de tabuleiro com temas relacionados à alfabetização, jogos de cartas com sílabas e fonemas, etc.

- **Jogos Dramáticos:** Dramatizações de histórias infantis, teatrinhos de fantoches, dramatizações de palavras e frases, etc.
- **Jogos Musicais:** Cantigas de roda, músicas infantis com foco na fonética, criação de músicas com letras que trabalhem a alfabetização, etc.
- **Jogos de Movimento:** Brincadeiras com rimas e cantigas, jogos de mímica com palavras, jogos de coordenação motora fina com letras e sílabas, etc.
- **Jogos de Construção:** Brincadeiras com blocos de montar para formar palavras, construção de frases com peças de lego, etc.
- **Jogos de Artes:** Desenhos e pinturas com foco na representação de palavras e frases, criação de histórias em quadrinhos com personagens que representam letras, etc.

A variedade de jogos para alfabetização ilustra a abordagem criativa e diversificada que pode ser empregada para ensinar habilidades fundamentais de leitura e escrita às crianças. Variando entre jogos tradicionais até atividades digitais, passando por jogos de mesa, dramatizações, música, movimento, construção e artes. Há uma gama de opções para envolver os alunos de forma lúdica e eficaz.

Em suma, a utilização de jogos para alfabetização não só torna o ensino mais dinâmico e interessante, mas também é uma estratégia eficaz para promover o desenvolvimento das crianças, preparando-as para se tornarem leitores e escritores competentes e criativos.

## **DESTACANDO A IMPORTÂNCIA DA FORMAÇÃO CONTINUADA DOS PROFESSORES:**

A alfabetização, processo crucial no desenvolvimento infantil, se beneficia significativamente da integração de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas. Essa metodologia lúdica promove um ambiente de aprendizagem mais prazeroso, significativo e eficaz, atendendo às necessidades e características dos alunos.

Nesse contexto, a formação continuada dos professores assume um papel fundamental para o sucesso da implementação de práticas pedagógicas lúdicas. Através dessa formação, os educadores aprimoram seus conhecimentos, habilidades e repertório de estratégias para utilizar jogos e brincadeiras de forma intencional e eficaz no processo de alfa-

betização.

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora para uma boa saúde mental, prepara para um estado interior fértil, facilita os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento. (SOARES, 2010, p. 15).

Segundo a autora, o desenvolvimento do aspecto lúdico é crucial para facilitar a aprendizagem e o crescimento pessoal, social e cultural. Além disso, a ludicidade contribui significativamente para a saúde mental, promovendo um estado interno fértil que facilita a socialização, a comunicação, a expressão e a construção do conhecimento. Ao integrar atividades lúdicas na educação e nas interações cotidianas, potencializamos esses processos, criando ambientes mais propícios para o desenvolvimento integral dos indivíduos. Dessa forma, a ludicidade se revela como um componente vital para o bem-estar e o desenvolvimento humano, refletindo a sua importância multifacetada na formação e manutenção da qualidade de vida.

O professor é a peça chave desse processo, e deve ser encarado como um elemento essencial e fundamental. Quanto maior e mais rica for sua história de vida profissional, maiores serão as possibilidades de ele desempenhar uma prática educacional consistente e significativa. (SOARES, 2010, p. 16).

Assim a riqueza e a extensão da história de vida profissional do educador são apontadas como fatores determinantes para a efetividade de sua prática pedagógica. Quanto mais vasta e diversificada for à experiência do professor, maiores serão suas chances de oferecer uma educação consistente e significativa. Isso implica que a formação contínua e a vivência acumulada são cruciais para que o professor consiga adaptar-se às necessidades dos alunos e ao contexto educacional, promovendo um ensino de qualidade que realmente impacte o aprendizado e o desenvolvimento dos estudantes. Assim, valorizar e investir na trajetória profissional dos educadores é fundamental para fortalecer todo o processo educativo.

Segundo Oliveira e Albrecht (2021, p.8), “o educador tem um papel fundamental no desenvolvimento do aluno, ele é o facilitador no processo de aprendizagem e como

prepara suas atividades e planos de aula traz um impacto grande no desenvolvimento do estudante". Assim, a formação continuada para professores se apresenta como essencial para garantir melhores práticas pedagógicas, ou seja, "para utilizar os jogos de forma eficaz na alfabetização", e em outras práticas como novas metodologias de ensino, avanços tecnológicos e descobertas educacionais.

Sendo assim, fica evidente a necessidade de investimento em formação continuada para os professores, especialmente no que diz respeito à integração eficaz de jogos no processo de alfabetização. Isso sugere que, para aproveitar plenamente os benefícios dos jogos na educação, os educadores precisam estar bem preparados e atualizados em relação às melhores práticas e metodologias. Essa formação continuada pode capacitá-los a selecionar os jogos mais adequados, adaptá-los conforme necessidade e integrá-los de maneira eficaz ao currículo, garantindo assim uma experiência de aprendizagem mais significativa e engajadora para os alunos.

A formação lúdica de professores é, hoje, uma preocupação constante para aqueles que acreditam na necessidade de transformar o quadro educacional presente, pois da forma como ele se apresenta fica evidente que não condiz com as reais necessidades dos que procuram a escola com o intuito de aprender o saber, para que, de posse dele, tenham condição de reivindicar seus direitos e cumprir seus deveres na sociedade. (SOARES, 2010, p.16).

Soares (2010) sublinha a importância da formação lúdica de professores como uma prioridade para aqueles que visam transformar o cenário educacional atual. O autor argumenta que o sistema educacional vigente não atende adequadamente às necessidades dos alunos, que buscam a escola para adquirir conhecimentos que lhes permitam exercer plenamente seus direitos e deveres na sociedade. A formação lúdica dos docentes é vista como um meio de tornar a educação mais eficaz e relevante, alinhando-se melhor com os objetivos de aprendizagem dos estudantes. Portanto, investir na capacitação lúdica dos professores é essencial para criar um ambiente educacional que realmente promova o desenvolvimento integral dos alunos, preparando-os para participarem de maneira ativa e consciente na sociedade.

Em suma, a formação continuada dos professores, com ênfase na ludicidade, é crucial para transformar a educação e aten-

der às necessidades dos alunos de maneira eficaz. A integração de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização cria um ambiente de aprendizagem mais prazeroso e significativo, facilitando o desenvolvimento integral dos estudantes. O professor, com uma rica história de vida profissional e de uma formação continuada, torna-se essencial para implementar práticas pedagógicas consistentes e impactantes. Investir na capacitação lúdica dos educadores não só enriquece suas estratégias de ensino, mas também assegura que os alunos adquiram conhecimentos essenciais para exercerem seus direitos e deveres na sociedade. Assim, a formação lúdica dos professores é uma prioridade indispensável para promover uma educação de qualidade, relevante e inclusiva levando em consideração as questões de equidade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou um referencial teórico para verificar se os jogos e as brincadeiras auxiliam no processo de alfabetização. Após a revisão literária, constatou-se a veracidade de que os jogos são essenciais no processo de alfabetização, pois podem despertar o interesse das crianças em aprender, deixando-as mais felizes. Os resultados desta pesquisa sinalizam a relevância do uso apropriado de jogos e brincadeiras. No entanto, ainda existem lacunas na compreensão de como essas práticas lúdicas podem ser implementadas de forma consistente na prática pedagógica, justificando a necessidade de estudos que conectem teoria e aplicação efetiva em sala de aula.

Para que as aulas sejam eficazes, o professor deve receber formação continuada para estar sempre atualizado e saber trabalhar com os jogos e as brincadeiras da melhor forma possível para despertar o interesse dos alunos no processo de alfabetização.

Constatou-se através dessa pesquisa, ancorada em autores renomados, que quando os jogos e as brincadeiras são trabalhados em sala de aula nas séries iniciais, o aluno pode aprender de modo mais prazeroso, pois o brincar e o educar caminham juntos. Dessa forma, o mesmo pode ser aplicado na continuação do processo de ensino/aprendizado no ensino fundamental, motivando os alunos a buscar seu conhecimento.

Nesse sentido, este estudo não apenas revisa a literatura sobre jogos e brincadeiras na

alfabetização, mas também oferece uma **sistematização teórica inédita** que pode servir como referência para educadores e pesquisadores. Ao adotar uma **abordagem integradora**, a pesquisa conecta diferentes perspectivas teóricas, destacando a importância do lúdico como ferramenta pedagógica e propondo estratégias que podem ser aplicadas na prática educativa.

## REFERÊNCIAS

AGUAYO, Maíza Iridã Bachixta Dias. **A importância dos jogos e brincadeiras a alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental**. Curitiba, PR. 2013. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/20822>. Acesso em: 17 de nov. de 2023.

AZEVEDO, Neiva Oliveira Cardoso. **Uso de jogos digitais na alfabetização**. 2023.

BRASIL, MEC. **Base nacional comum curricular**. MEC, Secretaria de Educação Básica, Brasília, DF. 2017. Disponível em: <https://portal.mec.gov.br/conselho-nacional-de-educacao/base-nacional-comum-curricular-bncc>. Acesso em: 15 de nov. de 2023.

BRUNER, Jerome Seymour (1975). **A ontogênese dos atos de fala**. Tradução de Maria Helena Martins. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

FERNANDES, Ana Paula Rodrigues. **Jogos e Brincadeiras na alfabetização**. Goiânia. GO. 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/bitstream/prefix/3731/5/JOGOS%20E%20BRINCADEIRAS%20NA%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O%20-%20Ana%20Paula%20-%20final%20para%20o%20repositorio.pdf>. Acesso em: 05 de mai. de 2024.

FREIRE, Paulo. **Educação e mudanças**. Rio de Janeiro, RJ: Paz e Terra, 1983.

FREIRE, P. **Pedagogia da esperança: Uma revisão do método Paulo Freire**. São Paulo, SP: Paz e Terra, 2001.

GRANDO, Regina Célia. **O jogo e suas possibilidades metodológicas no processo ensino aprendizagem da matemática**. Dissertação de mestrado. Campinas, SP: Unicamp, 1995.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo na educação infantil: Proposta para a educação em creches e pré-escolas**. São Paulo, SP: Cortez, 2009.

MARCONI, Marina de Andrade; LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia da pesquisa científica**. 5. ed. São Paulo, SP: Atlas, 2003.

MORAIS, A. M. M. de. **O papel dos jogos na alfabetização**. Revista Brasileira de Educação, 14(3), 44-57. 2009.

MUNARI, Alberto. Jean Piaget. **Tradução e organização**: Daniele Saheb. Recife, PE: Fundação Joaquim Nabuco, Editora Massangana, 2010.

OLIVEIRA, Denise Neumann; ALBRECHT, Ana Rosa Massolin. **Uso de jogos e brincadeiras para desenvolvimento e aprendizagem**. 2021. Disponível em: <https://repositorio.uninter.com/bitstream/handle/1/746/USODEJ~1.PDF?sequence=1&isAllowed=y>. Acesso em: 10 de nov. de 2023.

PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves; LINO, Lis de Gusmão; SILVA, Cinthia Epitácio da. **Uso de jogos no ciclo de alfabetização por Professores após realização de formação continuada**. Anais IV Congresso Brasileiro de Alfabetização: políticas públicas de alfabetização. Recife, PE. 2015. Disponível em: [https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/connedu/2017/TRABALHO\\_EV073\\_MD1\\_SA8\\_ID8802\\_04102017151301.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/connedu/2017/TRABALHO_EV073_MD1_SA8_ID8802_04102017151301.pdf). Acesso em: 12 de nov. de 2023.

PIAGET, Jean. **A formação de símbolo na criança**. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 1971. Disponível em: <https://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/A+forma%C3%A7%C3%A3o+do+s%C3%ADmbolo+na+crian%C3%A7a.pdf>. Acesso em: 12 de nov. de 2023.

PIAGET, Jean (1952). **As origens da inteligência na criança**. Tradução de Maria Helena Martins. São Paulo, SP: Martins Fontes, 2003.

SANTOS, Michelle Catherine Rocha Gomes Barros dos; SILVA, Givanildo da. **O uso do jogo digital no processo de alfabetização: um relato de experiência**. Educação: Teoria e Prática, v. 32, n. 65, 2022.

SILVA, Arlindo de Assis. **A importância do lúdico para o desenvolvimento da criança**.

Brasília, DF. 2012. Disponível em: [https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4258/1/2012\\_ArlindodeAssisdaSilva.pdf](https://bdm.unb.br/bitstream/10483/4258/1/2012_ArlindodeAssisdaSilva.pdf). Acesso em: 12 de fev. de 2024.

SOARES, *Magda Becker* **Alfabetização: Um tema em três gêneros** (2ª ed.). Belo Horizonte, MG: Autêntica. 2004.

SOARES, Jeane Martins. **A importância do lúdico na alfabetização infantil**. São José dos Campos, SP: Planeta educação, 2010.

TELES, Maria Luiza Silveira. **Socorro! É proibido brincar!** Rio de Janeiro, RJ: Vozes, 1999.

UCHOA, A. M. da C.; LIMA, Á. de M.; SENA, I. P. F. de S. (Orgs.). **Diálogos críticos, volume 2:**

**reformas educacionais: avanço ou precarização da educação pública?** Porto Alegre: Editora Fi, 2020.

VYGOTSKY, Liev Semionovich. **A Formação Social da Mente**. 6 ed. São Paulo, SP: Martins Fontes, 1984.

WALLON, Henri Paul Hyacinthe. **Origens do pensamento na criança**. São Paulo, SP: Mandá, 1979.