



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA**  
**CENTRO DE EDUCAÇÃO**  
**CURSO DE LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**THALITA LIMA DE MELO**

**APRENDER JOGANDO OU JOGAR APRENDENDO?**  
**UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO**  
**FUNDAMENTAL**

**JOÃO PESSOA**  
**DEZEMBRO/2023**

**THALITA LIMA DE MELO**

**APRENDER JOGANDO OU JOGAR APRENDENDO?  
UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de Licenciatura em Pedagogia, do Centro de Educação, da Universidade Federal da Paraíba, em cumprimento à exigência para obtenção do título de Licenciado em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra.  
Sandra Alves da Silva  
Santiago.

JOÃO PESSOA – PB  
DEZEMBRO, 2023.

**Catálogo na publicação**  
**Seção de Catalogação e Classificação**

T365a Thalita Lima de Melo.

Aprender jogando ou jogar aprendendo? uma  
experiência com jogos pedagógicos no ensino fundamental  
/ Thalita Lima de Melo. - João Pessoa, 2023.  
43 f. : il.

Orientação: Sandra Alves da Silva Santiago.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em  
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Jogos pedagógicos. 2. Recurso didático. 3.  
Alfabetização. I. Santiago, Sandra Alves da Silva. II.  
Titulo.

UFPB/CE

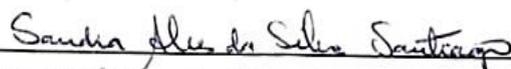
CDU 373.2(043.2)

THALITA LIMA DE MELO

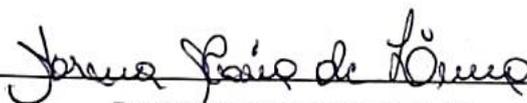
**APRENDER JOGANDO OU JOGAR APRENDENDO?  
UMA EXPERIÊNCIA COM JOGOS PEDAGÓGICOS NO ENSINO  
FUNDAMENTAL**

Aprovada em 06/12/2023

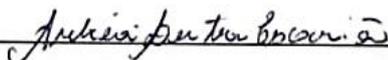
Banca Examinadora:



Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Sandra Alves da Silva Santiago (Orientadora)  
Universidade Federal da Paraíba (UFPB)



Prof.<sup>a</sup> Dra.<sup>a</sup> Norma Maria de Lima  
Examinador 1(UFPB)



Prof.<sup>a</sup> Dra.<sup>a</sup> Andreia Dutra Escarião  
Examinador 2 (UFPB)

João Pessoa

2023

Dedico este trabalho a minha mãe,  
pessoa que prestou todo apoio para  
que este objetivo fosse alcançado.

## **AGRADECIMENTOS**

Inicialmente, agradeço a Deus, meu pai celestial, por permitir a realização de mais um sonho que é a conclusão do curso de Pedagogia, por me fortalecer diante dos desafios e impasses que ocorreram no decorrer desta experiência acadêmica e por não me deixar desistir.

Aos meus queridos familiares, por todo suporte que me foi dado no decorrer dos anos nos quais me dediquei aos meus estudos.

À minha orientadora, Professora Sandra, por toda disponibilidade, comprometimento e gentileza em colaborar com esta etapa importante em minha formação, todos os ensinamentos repassados foram essenciais para realização desta conquista.

À Universidade Federal da Paraíba, e todo corpo docente, que contribuíram significativamente para minha formação, proporcionando experiências e aprendizagens que levarei ao longo da minha vida profissional.

A todos os colegas de turma, que no decorrer do curso, sempre compartilharam palavras de apoio, experiências, alegrias, angústias e conhecimento.

*“Tudo tem o seu tempo determinado, e há tempo para todo o propósito debaixo do céu”*

*(Eclesiastes 3.1)*

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Hipóteses da Língua Escrita .....	20
Tabela 2: Jogos criados pelo CELL/UFPE.....	22
Tabela 3: Categorias de Jogos.....	23
Tabela 4: Observações.....	27

## LISTA DE IMAGENS

Imagem 1: Jogo Bingo das sílabas Iniciais.....	29
Imagem 2: Momento de explicação das regras do jogo.....	29
Imagem 3: Um dos grupos participantes do jogo.....	30
Imagem 4: Jogo Caça- Rimas.....	31
Imagem 5: Explicação das regras do jogo.....	32
Imagem 6: Um dos grupos no momento do jogo.....	32
Imagem 7: Momento da escrita de palavras que rimam.....	33

## RESUMO

O presente estudo teve por objetivo geral analisar as contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização de crianças. Por objetivos específicos tivemos os seguintes: a) discutir o papel dos jogos como recurso didático; compreender o processo de alfabetização de crianças; c) utilizar jogos como recurso didático numa turma do 2º ano do ensino fundamental. A fim de alcançar tais objetivos, realizou-se uma pesquisa de natureza qualitativa e exploratória, tendo a pesquisa bibliográfica, num primeiro momento, a fim de responder aos objetivos específicos A e B, e no segundo momento, a pesquisa de campo para atender ao objetivo C, que se pautou na experiência do estágio curricular, vivenciada entre agosto e dezembro de 2022, pela própria pesquisadora. A experiência vivenciada numa escola pública da rede regular de ensino da cidade de João Pessoa, na Paraíba, se dividiu em três (3) etapas: observação, planejamento e intervenção que estão descritas e analisadas nesse estudo. Em resposta à pergunta de pesquisa: os jogos podem favorecer o processo de alfabetização de crianças? Os resultados demonstraram que com o uso dos jogos, de fato, as crianças ficam mais motivadas a participar e, esse recurso didático impacta a aprendizagem das crianças, contribuindo no processo de alfabetização que, se encontra em curso junto às crianças do 2º ano do Ensino Fundamental na rede pública de ensino.

Palavras-chave: Jogos Pedagógicos. Alfabetização. Recurso didático.

## **ABSTRACT**

The general objective of this study was to analyze the contributions of pedagogical games to the children's literacy process. We had the following specific objectives: a) discuss the role of games as a teaching resource; understand the process of children's literacy; c) use games as a teaching resource in a 2nd year elementary school class. In order to achieve these objectives, research of a qualitative and exploratory nature was carried out, with bibliographical research, at first, in order to respond to specific objectives A and B, and in the second moment, field research to meet the objective C, which was based on the experience of the curricular internship, experienced between August and December 2022, by the researcher herself. The experience in a public school in the regular education network in the city of João Pessoa, Paraíba, was divided into three (3) stages: observation, planning and intervention, which are described and analyzed in this study. In response to the research question: can games promote children's literacy process? The results demonstrated that with the use of games, in fact, children are more motivated to participate and this teaching resource impacts children's learning, contributing to the literacy process that is ongoing with children in the 2nd year of education. Fundamental in the public education network.

Keywords: Pedagogical Games. Literacy. Didactic resource.

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO.....</b>	<b>12</b>
<b>2. COMPREENDENDO OS JOGOS .....</b>	<b>14</b>
2.1 Jogos com finalidades pedagógicas .....	15
2.2 Os jogos e a política educacional brasileira .....	17
2.3 A alfabetização e o uso de jogos .....	19
<b>3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS .....</b>	<b>25</b>
3.1 Tipo de pesquisa .....	25
3.3 Local de pesquisa .....	26
3.3 Sujeitos da pesquisa .....	26
3.4 Instrumentos da Pesquisa.....	27
<b>4. RESULTADOS E DISCUSSÃO .....</b>	<b>28</b>
4.1 A observação .....	28
4.2 O planejamento .....	29
4.3. A intervenção por meio dos jogos.....	30
<b>5. CONSIDERAÇÕES FINAIS .....</b>	<b>35</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>37</b>
<b>APÊNDICE.....</b>	<b>40</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Esta pesquisa teve como objetivo geral analisar as contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização de crianças. Por objetivos específicos destacam-se os seguintes: a) discutir o papel dos jogos como recurso didático; compreender o processo de alfabetização de crianças; c) utilizar jogos como recurso didático numa turma do 2º ano do ensino fundamental.

Para os objetivos específicos A e B, fez-se uso da pesquisa bibliográfica sobre o tema, com foco na questão dos jogos, da alfabetização e do uso didático de jogos nesse processo particularmente relevante para a escolarização de crianças. Em seguida, a fim de atender ao objetivo C, optou-se pelo Relato de Experiência, a fim de trazer a própria vivência da pesquisadora numa escola pública da cidade de João Pessoa, Paraíba.

A primeira parte da pesquisa contribui para uma aproximação conceitual do tema e as contribuições de Kishimoto (1997), Ferreira e Teberosky (1999), Soares (2004), além de nomes como os de Piaget (1969), Vygotsky (1989) e Freire (2014), foram essenciais na construção dos referenciais na área. E, na segunda parte, a adoção do *Relato de Experiência* foi um recurso válido em pesquisa, para refletir a aplicação dos conhecimentos estudados no cotidiano escolar. Tal percurso de pesquisa nos permitiu buscar resposta para a seguinte pergunta: os jogos podem favorecer o processo de alfabetização de crianças?

A referida experiência ocorreu em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental de uma Escola da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa, localizada no bairro de Mangabeira, na cidade de João Pessoa- PB, local onde ocorreu a experiência de uso de jogos com tal fim, durante o componente curricular Estágio Supervisionado III, no período de agosto a dezembro de 2022, na condição de estudante do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB.

A motivação para abordar o uso dos jogos no processo de alfabetização se deu através de estudos realizados ao longo do próprio curso de Pedagogia, em alguns componentes curriculares, quando os jogos foram apresentados como recurso facilitador da aprendizagem e, nessa direção, foi possível

identificar como alguns jogos podem ser utilizados no cotidiano escolar como aliados da prática docente, possibilitando melhorias no processo de ensino e aprendizagem.

A partir disso, as vivências como estagiária, especialmente no contexto do 2º ano do ensino fundamental, reforçaram tal interesse pelo tema, levando-nos a outras leituras e aprofundamentos. Desse modo, presente trabalho apresenta no próximo capítulo as aproximações teóricas com o tema, e no seguinte, os procedimentos metodológicos adotados para apresentar e analisar os dados, a partir do Relato de Experiência.

Esperamos, assim, contribuir com as reflexões na área, segundo o referencial teórico estudado e ainda refletir a própria prática docente com fins alfabetização, ressaltando a ludicidade como elemento essencial para trazer prazer ao processo de ensino e aprendizagem.

## 2. COMPREENDENDO OS JOGOS

A palavra jogo não é tão fácil de se definir. Há muitas compreensões e interpretações sobre o termo, indo desde um faz de conta, passando por jogos de tabuleiro ou mesmo um esporte como o futebol. Por isso, é preciso introduzir o assunto para em seguida definir a respeito de que jogo estaremos nos referindo ao longo desse estudo.

Jogo, em seu sentido mais amplo, conforme Antunes (2011 p. 11), “expressa um divertimento, brincadeira, passatempo sujeito a regras que devem ser observadas quando se joga”. Na mesma direção, para Huizinga (2007, p. 33) o jogo:

É uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Desse modo, os jogos estão presentes nas sociedades há muito tempo e proporcionam divertimento, brincadeira, possuem regras e são capazes de gerar momentos de ludicidade. Portanto, embora gerem tensão, são capazes de proporcionar alegria e bons momentos de interação social.

Conforme Kishimoto (1997, p. 16), o jogo pode ser visto de três formas diferentes: 1. “como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social”; “2. Como um sistema de regras” ou mesmo “3. Como um objeto”.

Sobre o primeiro sentido atribuído ao jogo, a autora destaca que o sistema linguístico, em cada sociedade, cria uma imagem ou sentido a respeito desse ou daquele jogo. Por isso, em cada momento histórico o jogo pode assumir um papel diferente na sociedade, como por exemplo: pode representar algo muito sério para uma civilização ou um grupo, num dado momento, e noutro grupo ou momento histórico, pode ser algo sem a menor importância. Portanto, a depender do sistema linguístico onde ocorre terá um significado somente válido para os participantes desse sistema (Kishimoto, 1997).

Como um sistema de regras, cada jogo apresenta uma sequência a ser seguida e respeitada a fim de que seja possível jogar. “O xadrez tem regras explícitas diferentes do jogo de damas, loto ou trilha” (Kishimoto, 1997, p. 17).

Para a autora, a modalidade está vinculada à execução das regras do jogo. Desse modo, utilizando o mesmo jogo (objeto), mas, seguindo regras diferenciadas, as finalidades se modificam. Nesse sentido, o jogo pode se configurar numa competição ou proporcionar tão somente uma atividade lúdica.

Por fim, o terceiro significado refere-se ao jogo enquanto objeto, ou seja, o material utilizado na sua confecção, as peças que o compõem etc. é um modo de definir o jogo. E cada jogo carrega essa condição consigo. É evidente que a matéria prima de que é feita o jogo pode ser influenciada pelo contexto cultural e as condições objetivas da realidade, com por exemplo num jogo de damas, a quantidade de peças é o mesmo e a existência de um tabuleiro é essencial ao modo de jogar, mas, o material de que é feito esse jogo pode sofrer alteração.

Nessa direção, o jogo faz parte de todas as culturas, portanto, na vida em sociedade, assumindo, inclusive, um componente socializador, e sua presença junto às crianças se inicia desde cedo. Segundo Araújo (2020, p. 07), geralmente, “o jogo de regras é um tipo de jogo que tem caráter eminentemente social e começa a se manifestar por volta dos quatro, cinco anos, se desenvolvendo, particularmente, a partir dos seis, sete”.

De tal modo, é possível perceber que a utilização dos jogos de regras pode estimular significativamente a compreensão da importância em cumprir regras não apenas na situação lúdica que o jogo proporciona, mas também no cotidiano dos aprendizes.

Diante disso, cabe compreender inicialmente um pouco mais sobre o jogo - uma atividade que acompanha a humanidade há muito tempo e que assume diferentes formatos, modelos, composições etc. Mas, o foco será, de fato, os jogos com finalidades pedagógicas.

## **2.1. Jogos com Finalidades Pedagógicas**

Embora os jogos possam ser usados de modos distintos, interessa nesse estudo, os jogos no contexto pedagógico, logo, o jogo educativo. Sobre esse tipo de jogo, Murcia (2005) destaca que:

É um meio de expressão e comunicação de primeira ordem, de desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e sociabilizador por excelência. É básico para o desenvolvimento da personalidade da criança em todas as suas facetas. Pode ter fim em si mesmo, bem como ser meio para a aquisição das aprendizagens. Pode

acontecer de forma espontânea e voluntária ou organizada, sempre que respeitado o princípio da motivação (Murcia, 2005, p. 74)

Sobre esse ponto de vista, Murcia (2005), afirmam que os jogos educativos são aqueles que possuem objetivos didáticos explícitos, podendo ser adotados e adaptados para contribuir com melhorias e promover processos de aprendizagem formal e informal.

Um aspecto importante é que o jogo educativo pode propiciar a aquisição de aprendizagens, interação, socialização, incentiva a importância de seguir regras, estimula a criatividade e, dependendo de sua finalidade pode aprimorar aspectos do desenvolvimento físico e intelectual.

Segundo Piaget (1978, p. 87) “os jogos são brincadeiras e ao mesmo tempo meios de aprendizagem”. Ele classifica os jogos em três categorias: a) jogos de exercício; b) jogos simbólicos; c) jogos de regras.

Os jogos de exercícios, de acordo com Piaget (1971) ocorrem inicialmente na primeira infância e são voltados a expressões motoras que são prazerosas para as crianças. Já os jogos simbólicos são aqueles em que as crianças tentam reproduzir espontaneamente situações do seu cotidiano, ou seja, a brincadeira do faz-de-conta é um exemplo de jogo simbólico. E, por fim, os jogos de regras que começam a se manifestar a partir dos sete anos de idade.

As classes de jogos citadas estão associadas às três fases dos estágios de desenvolvimento defendidos por ele: de 0 a 2 anos seria o estágio sensório-motor, entre 2-7 anos seria o estágio pré-operacional e dos 7-11 anos seria o estágio operacional concreto. Então, para Piaget (1971), visando a adequação dos jogos a cada fase do desenvolvimento infantil, é possível afirmar que o jogo contribui no processo de desenvolvimento social, cognitivo, moral, afetivo e psicomotor.

Também para Vygotsky (1989), o jogo contribui para o desenvolvimento integral da criança. Segundo ele, o jogo pode ser utilizado com crianças a partir dos três anos de idade e o autor enfatizava que é no mundo ilusório e imaginário da criança que surge o jogo. E destaca que por meio das interações sociais a criança é capaz de construir e criar situações através do jogo. Vygotsky afirma que:

A ação imaginária contribui no desenvolvimento das regras de conduta social, onde as crianças, através da imitação,

representam papéis e valores necessários à participação da mesma na vida social por elas internalizadas durante as brincadeiras em que imitam comportamentos adultos (Vygotsky, 1989, p.53).

Com esta concepção é possível entender que, é através do jogo que a criança cria situações e as experimenta, favorecendo o desenvolvimento do pensamento abstrato e a ascensão das regras sociais. O autor destaca que por meio da ação da criança no mundo imaginário cria-se a Zona de Desenvolvimento Proximal que significa a longitude entre o desenvolvimento real e o potencial adquirido.

Para Vygotsky (1989, p. 67), “o jogo fornece um estágio de transição em direção à representação, desde que um objeto seja um pivô da separação entre o significado e o objeto real.” Para melhor entender esse processo, Vygotsky aponta três características do jogo que merecem destaque: imaginação, imitação e regras. Com o jogo a criança se torna cada vez mais apta a imaginar, a imitar e a respeitar as regras, que inicialmente são do próprio jogo, mas, paulatinamente, se expandem para a convivência social.

Por fim, ele considera o jogo um elemento importante para o desenvolvimento e aquisição de aprendizagens, principalmente na escola, mas, salienta que, para que tais objetivos sejam alcançados, o papel do professor é insubstituível. É o professor, conforme Vygotsky que faz a mediação, para delimitar objetivos e conduzir as ações das crianças durante as atividades com jogos, criando, deste modo, condições favoráveis para o desenvolvimento dos processos cognitivos (Vygotsky, 1989).

## **2.2. Os Jogos e a Política Educacional Brasileira**

Não resta dúvida de que as contribuições de Piaget (1969) e Vygotsky (1989) são inúmeras, e se estendem até os dias atuais. No tocante aos jogos, suas reflexões são luzes a iluminar o fazer pedagógico contemporâneo.

Atualmente, os documentos oficiais que norteiam a educação brasileira fazem menção à utilização de jogos como instrumento facilitador para a aprendizagem das crianças dentro de uma perspectiva lúdica de ensino.

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais – PCNs (1997) destinados aos anos iniciais do ensino fundamental, na seção de língua portuguesa, são apresentados materiais que podem ser utilizados pelos professores na

alfabetização inicial. Entre eles estão os jogos didáticos que propõem exercícios linguísticos:

Na alfabetização inicial, alguns materiais podem ser de grande utilidade ao professor: alfabetos, crachás ou cartazes com os nomes dos alunos, cadernos de textos conhecidos pela classe, pastas de determinados gêneros de textos, dicionários organizados pelos alunos com suas dificuldades ortográficas mais frequentes, jogos didáticos que proponham exercícios linguísticos, por exemplo (Brasil, PCNs, 1997, p. 62).

Na mesma direção, a utilização de jogos na prática pedagógica estão presentes nas Diretrizes Nacionais Curriculares - DCNs que afirmam o seguinte sobre a educação infantil:

Dizendo de outro modo, nessa etapa deve-se assumir o cuidado e a educação, valorizando a aprendizagem para a conquista da cultura da vida, por meio de atividades lúdicas em situações de aprendizagem (jogos e brinquedos), formulando proposta pedagógica que considere o currículo como conjunto de experiências em que se articulam saberes da experiência e socialização do conhecimento em seu dinamismo [...] (Brasil, DCNs, 2013 p. 37).

Seguindo a mesma lógica, no ano de 2018 foi implementada a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, mais um documento norteador da educação básica. A BNCC contempla habilidades e competências que devem ser desenvolvidas em cada etapa de ensino pelos estudantes. Nos objetivos de aprendizagem da etapa da Educação Infantil é possível observar que os jogos e brincadeiras estão presentes como recursos pedagógicos para alcançar tais objetivos, conforme a habilidade: “(EI03CG03) Criar movimentos, gestos, olhares e mímicas em brincadeiras, jogos e atividades artísticas como dança, teatro e música.” (Brasil, 2018, p. 47).

Na etapa do Ensino Fundamental I, a regra de jogo é um dos gêneros textuais que os estudantes devem explorar. Deste modo, é importante a utilização deste recurso no contexto do ensino fundamental. Para tanto, é preciso que se mostre o quanto o uso de jogos podem favorecer o processo de aprendizagem dos estudantes, especialmente no processo de alfabetização, que não se encerra no primeiro ano do Ensino Fundamental.

Nas diversas pesquisas a respeito do uso de jogos no meio educacional destaca-se a pesquisa de Grandó (2000), que pontua vantagens e desvantagens a respeito deste recurso na escola. Como desvantagens, ele afirma que a má utilização do jogo pode caracterizá-lo como algo puramente aleatório, pois o uso

deste recurso demanda tempo e, caso o professor (a) não tenha organização e um planejamento prévio, isso pode afetar o cronograma curricular. Outro aspecto que merece atenção é o risco da perda da "ludicidade" do jogo, caso ocorra a interferência constante do professor, destruindo a essência do jogo (Grando, 2000 p. 35). Mas, por outro lado, o autor diz que predominam as vantagens do uso do jogo e a sua importância no processo de desenvolvimento e aquisição de aprendizagens pelas crianças, com destaque para a alfabetização.

### **2.3. A Alfabetização e o Uso de Jogos**

No meio acadêmico são amplas as discussões e estudos acerca desta temática. Soares (2004), Ferreiro e Teberosky (1989) e Freire (2014) discutem essa abordagem pautada na perspectiva do letramento. Constata-se através da pesquisa de Mortatti (2006) que, durante muito tempo, a metodologia utilizada para alfabetizar crianças é baseada na perspectiva tradicional, na qual é predominante a repetição e a memorização de letras e sílabas. Aspecto que torna o ensino enfadonho, e em alguns casos, gera desmotivação nos alunos. Estes, por sua vez, demonstram maior dificuldade em se apropriar do sistema de escrita alfabética (SEA).

Sobre a alfabetização no Brasil é importante conhecermos historicamente sobre as concepções existentes acerca desta temática. Até o ano de 1980, a alfabetização era baseada em aprender o alfabeto para, em seguida, iniciar a junção de letras para formar as sílabas e, só posteriormente se aprendia palavras e frases. Nessa perspectiva, se utilizam recursos como silabários, cartas de ABC e cartilhas.

A partir da década de 80, sobretudo, influenciados pelos resultados das pesquisas das autoras Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1989), na obra nomeada "Psicogênese da Língua Escrita", novas concepções relacionadas à alfabetização emergiram, possibilitando novos modelos práticos. Conforme as autoras, o processo de alfabetização obedece a fases que são comuns a todas as crianças. A criança se desenvolve criando hipóteses sobre o sistema de escrita que variam em: pré-silábico, silábico sem valor sonoro, silábico com valor sonoro, silábico alfabético e alfabético.

As autoras enfatizam que em cada fase é possível ver características muito claras sobre a hipótese que as crianças têm, conforme a tabela a seguir:

**Tabela 1: Hipóteses da Língua Escrita**

<b>HIPÓTESE</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
Pré-silábica	Não relacionam a escrita com a fala e usam letras, rabiscos, desenhos, números de forma embaralhada para representar a palavra.
Silábica sem valor sonoro	Têm a percepção que cada sílaba equivale a uma letra e geralmente não utilizam letras relacionadas a palavra.
Silábica com valor sonoro	Percebem os diferentes sons das palavras e utilizam uma ou mais letras para representar cada sílaba utilizando letras que tem relação com a palavra
Silábica-alfabética	Percebem que existe relação entre o que se fala e se escreve e utilizam uma ou duas letras para representar as sílabas.
Alfabética	Onde ocorre a apropriação do processo de escrita notando a relação entre as emissões sonoras com as letras para representá-las.

Fonte: Ferreiro e Teberosky, 1989.

De acordo com Soares (2004, p. 11) a alfabetização é “o processo de aquisição do sistema convencional de uma escrita alfabética e ortográfica”. A autora afirma que a alfabetização é indissociável do letramento. Assim, em sua concepção, a aprendizagem da leitura e escrita deve ocorrer relacionada ao seu uso nas práticas sociais, ou seja, o indivíduo não deve apenas saber codificar e decodificar a língua escrita; é necessário que ele seja letrado para atender as demandas do uso da leitura e escrita em seu meio social.

Nesse sentido, Freire (2014) afirma que a prática da alfabetização tem que partir exatamente dos níveis de leitura do mundo, de como os alfabetizandos estão lendo sua realidade, porque toda leitura do mundo está grávida de um certo saber.

Não há dúvida que para alfabetizar é preciso levar em consideração aspectos do meio social em que os indivíduos estão inseridos, para que haja motivação, engajamento e sentido em ler e escreve. Dentro desse contexto o professor assume um papel importante devendo incluir em suas práticas pedagógicas situações que favoreçam a alfabetização na perspectiva do letramento.

É preciso que o processo de alfabetização se articule com os conteúdos curriculares e com os aspectos do meio social no qual os alfabetizandos estão inseridos. Por isso, a prática docente precisa propiciar ambientes alfabetizadores, conforme orienta o Referencial Curricular Nacional para Educação Infantil:

Diz-se que um ambiente é alfabetizador quando promove um conjunto de situações de usos reais de leitura e escrita nas quais as crianças têm a oportunidade de participar. Se os adultos com

quem as crianças convivem utilizam a escrita no seu cotidiano e oferecem a elas a oportunidade de presenciar e participar de diversos atos de leitura e de escrita, elas podem, desde cedo pensar sobre a língua e seus usos, construindo ideias sobre como se lê e como se escreve (Brasil, 1998, p. 151).

Destaca-se que, não somente a educação infantil e o primeiro ano do fundamental, mas todos os anos iniciais do Ensino Fundamental precisam se constituírem em ambientes alfabetizadores. É necessário que as crianças tenham contato com situações de leitura, através de músicas, contações de histórias, brincadeiras e, especialmente de jogos que envolvam o uso das letras e palavras. Não perder de vista a ludicidade com o objetivo de estimular a compreensão do sistema notacional, buscando a percepção de como as letras representam a pauta sonora é uma tarefa de todo o ciclo do fundamental, tornando o estudante cada vez mais letrado.

Considerando que os jogos são instrumentos que podem ser utilizados com finalidades pedagógicas, eles propiciam o desenvolvimento da aprendizagem de modo positivo e se comprova que podem ser um recurso didático importante no processo de alfabetização. Assim, a discussão sobre o uso de jogos na alfabetização vem sendo ampliada a partir dos anos 2000, conforme afirma Araújo (2020, p. 8):

[...] a partir dos anos 2000, no âmbito de concepções de alfabetização mais conciliadoras, que afirmam a importância de, ao lado dos aspectos referentes à cultura escrita, abordar explicitamente o funcionamento do sistema de escrita alfabética (SEA), e que trazem jogos como estratégia produtiva nesse sentido [...].

Nessa perspectiva, Araújo (2020) explana sobre a necessidade de vincular atividades práticas relacionadas ao desenvolvimento da Consciência Fonológica a práticas sociais de leitura e escrita, citando os jogos como um recurso facilitador para alcançar objetivos delimitados pelos docentes no âmbito da alfabetização.

Leal, Albuquerque e Leite (2005), Morais (2012), e Araújo (2018) evidenciam que o uso de jogos de linguagens favorece o desenvolvimento de estratégias que possibilitam a reflexão fonológica. Conforme afirma Brandão et al. (2009, p. 13-14) “nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área”.

Diante dessa afirmativa é evidente que a compreensão do funcionamento da escrita é tão importante quanto a compreensão do significado das palavras, mas, para isso, é necessário que os alunos se apropriem de conhecimentos a respeito dos fonemas, sílabas, rimas ou seja da notação da língua. Conforme aponta Nicolau (2002, p. 126):

A pré-escola, quando propicia jogos em que as crianças juntam e separam suas partes, armam e separam as peças de um quebra-cabeça, juntam e separam as sílabas de uma palavra, está sensibilizando a criança para posteriormente compor e decompor, além de formar palavras novas.

Deste modo, se compreende que essas são atividades que podem ser utilizadas também no Ensino Fundamental, período em que as crianças ainda estão em processo de alfabetização. O uso de jogos envolvendo o universo das palavras ajudam as crianças a compreenderem sobre a escrita e sobre a estrutura das palavras, contribuindo assim para o seu processo de alfabetização.

Entre os anos de 2005 e 2012, o MEC (Ministério da Educação), em parceria com a SEB (Secretaria da Educação Básica) criou o Pró-letramento - programa de formação continuada para professores direcionado à melhoria da leitura e escrita. A partir desse programa, foram surgindo propostas que contemplam o uso de jogos na alfabetização nas políticas públicas brasileiras.

Em 2013, através do Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) foram sendo incorporados nas escolas brasileiras, o uso de jogos que favorecem a alfabetização. Assim, as escolas que aderiram a esta proposta receberam a caixa com dez jogos do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL/UFPE), contendo todos os materiais necessários para a aplicação dos jogos (SILVA, 2022).

O acervo criado pelo CELL/UFPE é composto pelos seguintes jogos:

**Tabela 2: Jogos criados pelo CELL/UFPE**

Nº	NOME DOS JOGOS
01	Bingo dos sons iniciais
02	Caça- rimas
03	Dado sonoro
04	Trinca mágica
05	Batalha de palavras
06	Mais uma
07	Troca letras
08	Bingo da letra inicial
09	Palavra dentro de palavra
10	Quem escreve sou eu

FONTE: Silva, 2022.

Cada jogo presente no manual tem seus objetivos específicos que contribuem para o processo de alfabetização. Os jogos foram classificados em três categorias:

**Tabela 3: Categorias de Jogos**

<b>CATEGORIAS</b>	<b>JOGOS</b>	<b>OBJETIVO</b>
Jogos de análise fonológica	Bingo dos sons iniciais Caça rimas Dado sonoro	Possibilitar a reflexão do som, a compreensão que as palavras são compostas por unidades menores, e o desenvolvimento da consciência fonológica.
Jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético	Mais uma Troca letras Bingo da letra inicial Palavra dentro de palavra	Compreender que a escrita representa a pauta sonora, conhecer as letras do alfabeto, perceber que as palavras são compostas por sílabas, comparar palavras quanto às semelhanças gráficas.
Jogos para consolidação das correspondências grafofônicas	Quem escreve sou eu	Consolidar as correspondências grafofônicas, conhecendo todas as letras e suas correspondências sonoras.

Fonte: BRASIL, MEC, 2009.

Considerando que as crianças iniciam o Ensino Fundamental aos seis anos de idade, a utilização de jogos como os apresentados pelo CEEL/UFPE, proporcionam ludicidade no processo de alfabetização, conforme aponta Kishimoto (1997, pp. 37-38):

A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.

Sendo assim, o uso de jogos não dispensa outras atividades. Mas, garantem um ambiente mais propício e menos tenso. Mas, o trabalho com os jogos na alfabetização não pode prescindir de uma formação específica, pois, não se trata de apenas distrair as crianças. Por isso, trabalhar com jogos com vistas à alfabetização exige dos professores formação continuada e um

planejamento criativo, onde se criam situações diversas para colocar as crianças em contato com o mundo da escrita.

Usar os jogos é uma forma de pensar mais criativo. Mas, os objetivos a serem alcançados precisam ser claros, considerando os níveis de escrita em que os aprendizes se encontram, respeitando as hipóteses de cada um no sentido de estimular para que avancem com consciência. Assim, os professores devem articular o uso dos jogos com outras vivências que abarquem os conteúdos curriculares que estão sendo ministrados.

### 3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

#### 3.1. Tipo de Pesquisa

Com o objetivo de analisar as contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização de crianças, a escolha foi por uma pesquisa de natureza qualitativa e exploratória, iniciada pela pesquisa bibliográfica e seguida do Relato de Experiência, pois, conforme, Pope e Mays (2005):

A pesquisa qualitativa (...) está relacionada aos significados que as pessoas atribuem às suas experiências do mundo social e a como as pessoas compreendem esse mundo. Tenta, portanto, interpretar os fenômenos sociais (interações, comportamentos etc.) em termos de sentidos que as pessoas lhes dão; em função disso, é comumente referida como pesquisa interpretativa (Pope; Mays, 2005, p.13).

Na fase da pesquisa bibliográfica, a fim de atender aos objetivos específicos de discutir o papel dos jogos como recurso didático e compreender o processo de alfabetização de crianças, tomamos por base os estudos de Kishimoto (1997), Ferreiro e Teberosky (1989), Soares (2004), Piaget (1969, 1971, 1978), Vigotsky (1989), Freire (2014), dentre outros.

Sobre a pesquisa bibliográfica, Gil adverte que ela “é desenvolvida a partir de material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos” (Gil, 2008, p. 50).

E para o objetivo específico de utilizar jogos como recurso didático numa turma do 2º ano do ensino fundamental, utilizou-se de uma experiência vivenciada no campo do estágio curricular do curso de Pedagogia da UFPB, a fim de trazer a própria vivência da pesquisadora numa escola pública da cidade de João Pessoa, Paraíba.

Sobre o Relato de Experiência, Mussi, Flores e Almeida destacam que:

É um tipo de produção de conhecimento, cujo texto trata de uma vivência acadêmica e/ou profissional em um dos pilares da formação universitária (ensino, pesquisa e extensão), cuja característica principal é a descrição da intervenção. Na construção do estudo é relevante conter embasamento científico e reflexão crítica (Mussi, Flores e Almeida, 2021, p. 65).

Tal percurso de pesquisa nos permitiu buscar resposta para a seguinte pergunta: os jogos podem favorecer o processo de alfabetização de crianças?

### **3.2. Local de Pesquisa**

A referida experiência ocorreu em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental de uma Escola da Rede Municipal de Ensino de João Pessoa, localizada no bairro de Mangabeira, na cidade de João Pessoa- PB, local onde ocorreu a experiência de uso de jogos com tal fim, durante o componente curricular Estágio Supervisionado III, no período de agosto a dezembro/2022, na condição de estudante do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB.

A escola atende ao público do Ensino Fundamental I e II, ofertando turmas do 1º ao 9º ano do Ensino Fundamental, totalizando em média 570 alunos matriculados e será identificada como escola A. Em sua estrutura possui um espaço amplo, contendo doze (12) salas de aulas. No turno em que ocorreram as visitas, ou seja, no turno da tarde, funcionam turmas do 1º ano ao 5º ano do ensino fundamental I. Além das salas de aula, a escola dispõe de laboratório de informática, quadra de esportes, pátio, refeitório, biblioteca e brinquedos infantis na área externa.

As professoras que assumiam as turmas no turno da tarde têm formação em Pedagogia e são polivalentes. A escola oferta, ainda, aulas de inglês, artes, educação física e ensino religioso que eram ministradas por outros professores.

### **3.3. Sujeitos da Pesquisa**

Os participantes da pesquisa foram a professora regente, cuja formação inicial foi o magistério. No entanto, ela também cursou a graduação em Pedagogia em uma instituição privada, concluindo em 2014.

Ela atua na área de Educação há dezessete (17) anos, especificamente na Rede Municipal de João Pessoa, alternando sua atuação em Centros de Referência em Educação Infantil- CREIs e Escolas de Educação básica na cidade de João Pessoa – PB. Atualmente ela atua em duas escolas Municipais no Ensino Fundamental I nas turmas de 1º e 2º ano. A professora nos informou que não realizou concurso público e atua sobre o regime de contrato de prestação de serviços que são renovados anualmente.

Também fizeram parte da pesquisa, os vinte e dois (22) estudantes matriculados na turma, sendo nove (9) meninos e treze (13) meninas, com faixa etária entre oito e dez anos de idade. Apenas duas (2) crianças estavam fora da

faixa etária da turma. Os aprendizes em sua maioria são crianças carentes de classe baixa que, segundo relato da professora regente, enfrentam problemas familiares, questão que influencia no aprendizado.

Entre as vinte e duas (22) crianças matriculadas, três (3) possuem laudo médico com os seguintes diagnósticos: dois (2) foram diagnosticados com Transtorno do Espectro Autista – TEA e um (1) com Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade- TDAH. Apenas uma criança possuía cuidador (o estudante diagnosticado com TEA). As outras (2) crianças laudadas recebiam apenas o apoio da professora que buscava adaptar atividades que atendessem às suas necessidades.

### **3.4. Instrumentos da Pesquisa**

Inicialmente, foi utilizada a observação participante, registro em diário de campo e depois, foram elaboradas intervenções na realidade. Esses dados compõem o Relato de Experiência que será apresentado e discutido no capítulo a seguir.

## 4. RESULTADOS E DISCUSSÃO

O período de estágio se dividiu em: observação, planejamento e intervenção, ocorrendo entre agosto e dezembro de 2022, durante o estágio supervisionado III.

### 4.1. A Observação

No período dedicado à observação, de agosto de 2022 a setembro 2022, registramos nossas observações em diário de campo para posterior análise. Para melhor apresentar os dados, distribuímos nossas observações por tópicos: a) A prática docente; b) Os recursos didáticos; c) O ambiente. Estes dados estão organizados na tabela a seguir:

**Tabela 4: Observações**

<b>A PRÁTICA DOCENTE</b>	A professora regente demonstrou ter domínio da turma, observou-se que em sua prática pedagógica ela seguia uma rotina diária que contemplava: correções das atividades de casa de forma coletiva, participação dos estudantes no quadro, uso de recursos lúdicos, desafios de perguntas e repostas, exibição de vídeos educativos. Constatou-se que a docente alternava entre práticas lúdicas e tradicionais de ensino para alcançar seus objetivos de aprendizagem.
<b>OS RECURSOS DIDÁTICOS</b>	Os recursos utilizados no período de observação foram: livro didático, tablets, notebook, recursos lúdicos confeccionados por ela, jogos pedagógicos, brincadeiras e cadernos de questões sobre língua portuguesa e matemática.
<b>O AMBIENTE</b>	O ambiente da sala de aula é amplo, arejado e pode ser considerado alfabetizador pelo fato de conter recursos expostos nas paredes de acordo com os conteúdos que a professora está ministrando que são explorados por ela nos momentos de aula, nas visitas realizadas observei um silabário na parede, um painel para explorar números e quantidades. Ferreira (1999) afirma que uma sala de aula organizada auxilia na aquisição de conhecimentos e proporciona às crianças práticas de leitura e escrita, momento de letramento que se caracteriza em ambiente alfabetizador. As cadeiras sempre estão enfileiradas e no momento das atividades não a modificação e geralmente os alunos realizavam as atividades individualmente, a sala tem um armário que contém alguns recursos pedagógicos utilizados pela professora no momento das aulas.
<b>OS ESTUDANTES</b>	Os estudantes demonstravam respeito pela professora, ela afirmou que no início do ano letivo era perceptível a dificuldade de cinquenta por cento dos estudantes da turma em relação a leitura e escrita.

	Apenas duas crianças eram indisciplinadas e apresentavam comportamentos inadequados, os demais eram participativos e colaboravam com as atividades propostas. A turma tinha um perfil socioeconômico de classe média baixa, aspecto que a professora citou interferir na aquisição de aprendizagens.
--	--

Fonte: Arquivo da autora.

#### 4.2. O Planejamento

Para planejar as intervenções, antes nos propomos a realizar uma entrevista oral com a professora a respeito do uso dos jogos com a turma do 2º ano. Ela relatou que usa com frequência jogos em suas práticas e considera os jogos um recurso facilitador para aprendizagem.

Segundo ela, as crianças se sentem motivadas e interessadas quando se deparam com um jogo nas aulas. Ela, ainda, salientou os cuidados necessários ao utilizar os jogos para que os objetivos da aprendizagem fossem alcançados.

A professora afirmou que as formações continuadas ofertadas pela Rede Municipal de Ensino de João Pessoa-PB foram essenciais para ela romper com concepções antigas que a impedia de inserir com frequência os jogos em seu planejamento pedagógico.

Desse modo, com o aval da professora, passamos ao planejamento das aulas que nos propomos a ministrar durante o estágio fazendo uso dos jogos. Tivemos a orientação do docente responsável pela disciplina do estágio em parceria com a professora titular da turma. Essa última disponibilizou quatro (4) aulas para o período de regência, devendo contemplar os conteúdos de linguagens (selecionados pela professora): Consciência Negra e Rimas.

Nos planejamentos tomamos por base a Base Nacional Comum Curricular – BNCC, contemplando as habilidades de “reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala; segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras (BRASIL, 2018, p.99). Para alcançar os objetivos almejados foram escolhidos dois jogos: o Caça Rimas e o Bingo da sílaba inicial, conforme sugere o CEEL/UFPE, cujos planos de aula estão em anexo (01 e 02).

### 4.3. A Intervenção por meio dos Jogos

As regências foram realizadas no mês de novembro de 2022.

#### Regência 1:

A primeira teve como temática o Dia da Consciência Negra. Iniciamos com a leitura do livro infantil *“Menina bonita do laço de fita”* da autora Ana Maria Machado. Em seguida, foi realizada uma roda de conversa sobre a compreensão do texto. Houve participação e entusiasmo por parte das crianças que deram suas contribuições com relação a história.

Em seguida, aplicamos o jogo “Bingo da sílaba Inicial” que tem como finalidade completar as palavras das cartelas com as sílabas iniciais faltosas. Nesse jogo, realizamos algumas adaptações nas cartelas do bingo, de modo, a inserir palavras de origem africana (acarajé, fubá, mingau, berimbau, moleque etc.), conforme a temática abordada.

**Imagem 1:** Jogo Bingo das sílabas Iniciais



Fonte: Arquivo da autora

Inicialmente foram apresentadas o material para as crianças. Em seguida, se discutiu as regras do jogo (anexo 02). Nesse jogo, foi possível desenvolver os objetivos didáticos:

- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras;
- Identificar a sílaba como unidade fonológica;
- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente.

**Imagem 2:** Momento de explicação das regras do jogo.



Fonte: Arquivo da autora

Para aplicação do jogo, os educandos foram organizados em grupos de quatro crianças e foram distribuídas as cartelas do bingo. Logo em seguida, foi feito o sorteio das sílabas. Os educandos demonstraram motivação e espírito de competitividade. Durante o sorteio as crianças ficavam atentas e pronunciavam as sílabas com o intuito de completar as cartelas. Nos momentos de dúvidas foram realizadas explicações.

**Imagem 3:** Um dos grupos participantes do jogo.



Fonte: Autoria Própria

Foi dada continuidade ao jogo para que os demais grupos pudessem finalizar as cartelas. Entre os cinco (5) grupos formados, dois (2) demonstraram maior dificuldade, principalmente nos casos em que as palavras eram iniciadas com sílabas compostas. Buscou-se mesclar os grupos, juntando crianças de níveis diferentes de desenvolvimento da escrita.

Ao término do jogo foi realizado um momento de curiosidades sobre o significado das palavras contidas nas cartelas, onde os educandos demonstraram suas dúvidas foi utilizado um dicionário como suporte para encontrar o significado.

Para finalizar a vivência foram sorteadas algumas palavras para que as crianças realizassem a separação silábica no quadro. Todos participaram espontaneamente, e quando alguma criança apresentava dificuldades, os colegas podiam colaborar.

Foi um momento muito significativo. As crianças sentiram prazer em participar e aprender.

### **Regência 2:**

Na segunda regência foi abordado o conteúdo de linguagem: Rimas. A aula foi iniciada com a leitura do texto “O livro que não queria saber de rimas”, do autor Fernando Nuno. Cada criança foi convidada a ler um trecho e após finalizamos a leitura foi realizada uma roda de conversa acerca do livro. Nesse momento os educandos se expressaram livremente, mediadora pela estagiária. Foi realizada uma sondagem sobre os conhecimentos prévios que as crianças possuíam sobre as rimas e identificamos que elas compreendiam a semelhança dos sons.

Em seguida, iniciamos a aplicação do jogo “Caça- Rimas” que tem como finalidade identificar através da pronúncia do nome de figuras as palavras que rimam, o jogo tem como objetivos didáticos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final;
- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

**Imagem 4:** Jogo Caça- Rimas

Fonte: Arquivo da autora

O primeiro momento foi destinado a explicação das regras do jogo (anexo 2). Depois, foram formados quatro grupos com cinco alunos para realização do jogo. Cada grupo recebeu uma cartela com imagens variadas e cinco figuras para buscarem na cartela as palavras que rimam.

**Imagem 5:** Explicação das regras do jogo.

Fonte: Arquivo da autora

No momento da aplicação do jogo, os educandos se empenharam bastante, alguns grupos demonstraram certa dificuldade em identificar os sons semelhantes das palavras contidas nas fichas, neste caso, houve mediação da estagiária, utilizando outras palavras que rimam como exemplos para melhor compreensão das equipes. A realização do jogo em grupos favoreceu a comunicação e expressão das crianças.

**Imagem 6:** Um dos grupos no momento do jogo.



Fonte: Arquivo da autora

Para finalizar a vivência, foi solicitado que as crianças participassem no quadro sugerindo palavras que rimam, diferentes das contidas nas fichas e nas cartelas do jogo. Todos se dispuseram a participar e obtiveram êxito na execução da atividade.

**Imagem 7:** Momento da escrita de palavras que rimam.



Fonte: Arquivo da autora

Por fim, nas duas vivências realizadas as crianças participantes demonstraram motivação na realização das atividades propostas. Nos momentos de aplicação dos jogos todas se empenharam em cumprir as regras, sendo colaborativas e participativas.

## 5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo desse estudo foi analisar as contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização de crianças. E por objetivos específicos tivemos o de discutir o papel dos jogos como recurso didático, além de compreender o processo de alfabetização de crianças e utilizar jogos como recurso didático numa turma do 2º ano do ensino fundamental.

Mediante o exposto neste estudo, é evidente que os jogos didáticos podem ser considerados um recurso que propicia no campo educacional vários benefícios ao desenvolvimento infantil e a aquisição de aprendizagens. E a literatura estudada revelou que atualmente a busca por recursos e materiais que ampliem o universo lúdico para os educandos nas salas de aulas só cresce, devido à falta de eficácia das práticas pedagógicas tradicionais.

O ensino enfadonho baseado na repetição e cópias se tornou desinteressante para as crianças o que dificulta o alcance dos objetivos didáticos por parte dos professores. Assim, o uso de jogos pode ser uma alternativa que permite ludicidade e atinge os objetivos de aprendizagem propostos para um determinado conteúdo.

Apesar de tais constatações, infelizmente, ainda é comum nas escolas práticas pedagógicas desinteressantes. E, nessa perspectiva, o uso de jogos aparece como uma indicação nos documentos oficiais, mais voltados para a Educação Infantil, no entanto, é evidente sua contribuição para as crianças durante o Ensino Fundamental.

O uso de jogos desperta aspectos lúdicos, onde o brincar é visto como um importante suporte pedagógico. Desse modo, respondemos aos objetivos propostos neste estudo, tanto nos aspectos teóricos discutidos, quanto nos aspectos práticos vivenciados.

A inserção dos jogos na turma de segundo ano auxiliou de forma positiva no trabalho que já vinha sendo desenvolvido pela professora regente. E além de tudo, as ações colaborativas advindas do uso dos jogos ajudaram nas relações interpessoais entre os estudantes, favorecendo a aquisição de conhecimentos diretamente vinculados aos conteúdos que vinham sendo ministrados.

Consideramos, portanto, que os jogos proporcionam aos aprendizes o desenvolvimento de regras que são fundamentais à convivência. E, na

experiência relatada nesse estudo, os jogos utilizados colaboraram com a consciência fonológica, ajudaram na compreensão do sistema de escrita alfabética, possibilitaram a socialização e interação entre os participantes, geraram estímulo a leitura, desenvolveram o raciocínio lógico, trabalharam a cooperação e despertaram prazer nas crianças.

De tal modo, acreditamos que, além de nos motivarmos como pedagoga no uso dos jogos, também foi possível motivar a professora da turma. Por isso, esperamos que o presente estudo possa ser conhecido por outros professores e, desse modo, possa motivá-los a incluírem em suas práticas os jogos como um recurso facilitador no processo de aprendizagem (especialmente para a alfabetização).

## REFERÊNCIAS

ANTUNES, Celso. **Jogos para a Estimulação das Múltiplas Inteligências**. 9. ed. Petrópolis: Vozes, 2011.

ARAÚJO, Liane Castro. **Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras**. Educação em Revista, Belo Horizonte, Dossiê Alfabetização e Letramento no Campo Educacional, v. 36, 2020.

ARAÚJO, L. C. **A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores**. Revista Contemporânea de Educação, v. 13, n. 27, p. 311-329, maio/ago. 2018.

BRANDÃO, A. C. P. A.; FERREIRA, A. T. B.; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEAL, T. F. **Jogos de Alfabetização (org.). Jogos de Alfabetização: manual didático**. Ministério da Educação/CEEL/UFPE. Pernambuco: Editora Universitária, 2009.

BRASIL. **Referencial Nacional Curricular para a Educação Infantil**, 1998.

BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica**. Brasília: MEC; SEB; DICEI, 2013.

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRASIL, Ministério da Educação. **Parâmetros Curriculares Nacionais para o Ensino Fundamental**. Brasília, MEC/SEF, 1997.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: avaliação no ciclo de alfabetização: reflexões e sugestões**. Brasília: MEC/SEB, 2013.

BRASIL. Centro de Estudos em Educação e Linguagem. **Jogos de Alfabetização: Manual Didático**. MEC – Ministério da Educação. Pernambuco, 2009.

FERREIRO, Emília & TEBEROSKY, Ana. **A psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1989.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia dos sonhos possíveis**. São Paulo: Paz e Terra, 2014.

GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6 ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GRANDO, Regina Celia. **O conhecimento matemático e o uso de jogos na sala de aula**. 2000. 224p. Tese (doutorado) - Universidade Estadual de Campinas, Faculdade de Educação, Campinas, SP. Disponível em: <https://hdl.handle.net/20.500.12733/1590391>. Acesso em: 28 nov. 2023.

HUIZINGA, Johan. **Homo ludens: o jogo como elemento da cultura**. 5 edição. São Paulo: Perspectiva, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko. **Jogos, Brinquedos e Brincadeiras na Educação**. São Paulo: editora Cortez, 1997.

LEAL, Telma Ferraz; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia; LEITE, Tânia Maria Rios. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. In: MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LEAL, Telma Ferraz (org.). **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORAIS, Artur Gomes. **Como eu ensino: Sistema Alfabético de Escrita**. São Paulo: Ed. Melhoramentos, 2012.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. História dos métodos de alfabetização no Brasil. In: **Conferência proferida durante o Seminário " Alfabetização e letramento em debate"**, promovido pelo Departamento de Políticas de Educação Infantil e Ensino Fundamental da Secretaria de Educação Básica do Ministério da Educação, realizado em Brasília, em. 2006.

MURCIA, Juan Antônio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Porto Alegre: Artmed, 2005.

MUSSI, R. F. de F.; FLORES, F. F.; ALMEIDA, C. B. de. **Pressupostos para a elaboração de relato de experiência como conhecimento científico. Práxis Educacional**, Vitória da Conquista, v. 17, n. 48, p. 60-77, 2021. DOI: 10.22481/praxisedu.v17i48.9010. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/index.php/praxis/article/view/9010>. Acesso em: 28 nov. 2023.

NICOLAU, Marieta Lúcia Machado. **A Educação Pré-Escolar**. 10ª Edição. São Paulo: Editora Ática, 2002.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1969.

PIAGET, J. **A Formação do símbolo na criança, imitação, jogo, sonho, imagem e representação de jogo**. São Paulo: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **O Nascimento da inteligência na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

POPE, Catherine; MAYS, Nicholas. **Pesquisa qualitativa na atenção à saúde**. 2ª edição. Porto Alegre: Artmed, 2005. 118 p.

SILVA, A.. **Produção de jogos de alfabetização no contexto da formação inicial de professores: relato de uma experiência**. In: Liane Castro de Araujo; Patrícia Camini; Gabriela Medeiros Nogueira; Silvana Maria Bellé Zasso. (Org.). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. 1ed. Curitiba: CRV, 2022, v., p. 265-286.

SOARES, Magda B. **Alfabetização e letramento, caminhos e descaminhos**. Revista Pátio, ano VIII, n. 29, p. 19-22, fev / abr. 2004.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. **A Formação Social da Mente**. São Paulo, editora Martins Fontes, 1989.

## APÊNDICES

## PLANO DE AULA 01

**Ano de escolaridade:** 2º ano do Ensino Fundamental I.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa

**Conteúdo/objeto de conhecimento/Unidades temáticas:** Análise linguística/Construção do sistema alfabético e da ortografia.

**Habilidades da BNCC:**

(EF02LP02) Segmentar palavras em sílabas e remover e substituir sílabas iniciais, mediais ou finais para criar novas palavras.

**Objetivos:**

- Conhecer palavras de origem africana.
- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
- Compreender que, via de regra, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
- Identificar a sílaba inicial das palavras;
- Estabelecer correspondência grafofônica
- Comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes;
- Perceber que palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras.

**Procedimentos metodológicos:**

Inicialmente será realizada a leitura deleite compartilhada do livro: Menina bonita do laço de fita, da autora Ana Maria Machado. Em seguida será utilizado um jogo como recurso pedagógico, visando alcançar os objetivos desejados. Inicialmente a professor (a) deverá orientar os alunos sobre as regras do jogo e como jogar, sendo de grande importância a sua mediação, na execução do jogo serão sanadas as dúvidas dos alunos e serão apresentados exemplos de acordo com os questionamentos que forem surgindo.

**Sugestão de Jogo:** Bingo da Sílabas Iniciais.

**Jogadores:** 4 a 9 jogadores ou duplas.

**Objetivo do Jogo:** É considerado vencedor quem conseguir completar primeiro a cartela com as sílabas que formam as palavras representadas pelas figuras.

**Como Jogar:**

Cada jogador (ou dupla) receberá uma cartela. Um dos jogadores (ou outra pessoa) retira uma sílaba do saco e diz o nome da letra. Dessa forma, os jogadores verificam se estão precisando da sílaba para completar alguma das palavras e, caso algum deles precise, a sílaba deverá ser oralizada.

O jogador receberá o nome da ficha com a sílaba sorteada e a colocará na célula correspondente à palavra. Uma nova sílaba será sorteada e o jogo prossegue até que um dos jogadores complete sua cartela.

Após o término do jogo, será debatido com os alunos as dificuldades percebidas por eles, as palavras que eles perceberam semelhanças e serão dados alguns exemplos ao quadro.

**Recursos:**

- 9 cartelas com figuras e palavras faltando as sílabas iniciais;

- Fichas com as sílabas que completam todas as palavras de todas as cartelas;
- Saco escuro para colocar as fichas das letras.

### **Avaliação**

A avaliação será através da observação das cartelas durante a realização do jogo, verificando os alunos que apresentaram dificuldades em identificar as sílabas iniciais já chamadas no decorrer do bingo e aqueles que preencheram as cartelas com as sílabas incorretas, por fim as dificuldades iremos trabalhar e explicar a forma correta de escrever as palavras no quadro.

### **Referências**

BRANDÃO, Ana Carolina. FERREIRA, Andréa. MORAIS, Artur. ALBUQUERQUE, Eliana. LEAL, Telma. Jogos de Alfabetização: manual didático de 10 jogos para você levar para a sala de aula. Pernambuco. Ministério da Educação. Nova Escola, 2009.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018.

## PLANO DE AULA 02

**Ano de escolaridade:** 2º ano do Ensino Fundamental I.

**Componente curricular:** Língua Portuguesa

**Conteúdo/objeto de conhecimento/Unidades temáticas:** Análise linguística/Construção do sistema alfabético e da ortografia.

### Habilidades da BNCC

(EF01LP05) Reconhecer o sistema de escrita alfabética como representação dos sons da fala.

### Objetivos

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras;
- Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final;
- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas;
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.

### Procedimentos metodológico

**Primeiro momento:** Será realizada a leitura deleite do livro: O livro que não queria saber de rimas, do autor Fernando Nuno.

Em seguida será utilizado um jogo como recurso pedagógico, visando alcançar os objetivos desejados. Inicialmente a professor (a) deverá orientar os alunos sobre as regras do jogo e como jogar, sendo de grande importância a sua mediação, na execução do jogo serão sanadas as dúvidas dos alunos e serão apresentados exemplos de acordo com os questionamentos que forem surgindo.

**Sugestão de Jogo:** Caça-rimas

**Jogadores:** Duplas ou grupos de 4 alunos.

### Objetivo do Jogo:

Permitir que o aluno identifique através da similaridade sonora entre partes de palavras diferentes, compreendendo a função da rima e diversificando o vocabulário de conhecimento.

### Como Jogar:

Cada jogador recebe uma cartela. As 20 fichas de figuras são distribuídas igualmente entre os jogadores. (Cinco fichas para cada jogador).

Dado o sinal de início do jogo, cada jogador deve localizar, o mais rápido possível, na sua cartela, as figuras cujas palavras rimam com as das fichas que estão em suas mãos. Cada ficha deve ser colocada em cima da figura correspondente na cartela.

O jogo é finalizado quando o primeiro jogador encontra o par de todas as fichas que recebeu. Esse jogador deve gritar “parou” e todos devem contar quantas fichas foram colocadas corretamente por cada jogador.

### Recursos

- 4 cartelas iguais com 20 figuras;
- 20 fichas pequenas com uma figura em cada.

Para finalizar após a realização do jogo os alunos serão desafiados a escreverem no quadro palavras que rimam.

### Avaliação

A avaliação será contínua durante a efetuação da vivência aplicada no decorrer do desenvolvimento dos alunos, diante da compreensão, seguimento das regras do jogo e identificação das rimas das sílabas existentes nas palavras trabalhadas.

### Referências

BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, 2018.

BRANDÃO, Ana Carolina. FERREIRA, Andréa. MORAIS, Artur. ALBUQUERQUE, Eliana. LEAL, Telma. **Jogos de Alfabetização: manual didático de 10 jogos para você levar para a sala de aula**. Pernambuco. Ministério da Educação. Nova Escola, 2009.