

UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA – UFPB
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

EMILY DE MEDEIROS ARAÚJO

**O USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ANÁLISE DA
EXPERIÊNCIA DE UM PROJETO DO PROLICEN NUMA ESCOLA PÚBLICA
DE BAYEUX-PARAÍBA**

João Pessoa - PB

2025

EMILY DE MEDEIROS ARAÚJO

**O USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ANÁLISE DA
EXPERIÊNCIA DE UM PROJETO DO PROLICEN NUMA ESCOLA PÚBLICA
DE BAYEUX-PARAÍBA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado ao Curso de Pedagogia,
do Centro de Educação da
Universidade Federal da Paraíba, como
requisito obrigatório para obtenção do
grau de Licenciada em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Ildo Salvino de
Lira

João Pessoa – PB

2025

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

A663u Araújo, Emily de Medeiros.
O uso de jogos no processo de alfabetização: análise
da experiência de um projeto do Prolicen numa escola
pública de Bayeux-PB / Emily de Medeiros Araújo. - João
Pessoa, 2025.
46 f.

Orientação: Ildo Salvino de Lira.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Jogos. 2. Recursos didáticos. 3. Alfabetização.
I. Lira, Ildo Salvino de. II. Título.

UFPB/CE

CDU 37(043.2)

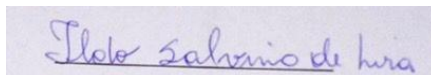
EMILY DE MEDEIROS ARAÚJO

**O USO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ANÁLISE DA
EXPERIÊNCIA DE UM PROJETO DO PROLICEN NUMA ESCOLA PÚBLICA
DE BAYEUX-PARAÍBA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia,
do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito
obrigatório para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

João Pessoa, 24 de abril de 2025.

Banca Examinadora:



Prof. Dr. Ildo Salvino de Lira

Orientador

Universidade Federal da Paraíba

Prof.^a Dra. Idelsuite de Sousa Lima

Examinadora

Universidade Federal da Paraíba

Prof.^a Dra. Fabrini Katrine da Silva Bilro

Examinadora

Universidade Federal da Paraíba

“Ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua própria produção ou a sua construção.”

(Paulo Freire)

RESUMO

Este trabalho objetiva refletir sobre a importância da utilização de jogos na mediação do processo de alfabetização dos educandos que participam do projeto 'Práticas de ensino na alfabetização na escola pública e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º ano do ensino fundamental não alfabetizadas', vinculado ao Prolicen UFPB. O estudo foi realizado com base na abordagem qualitativa através de uma pesquisa de campo em uma escola de rede pública de Bayeux, onde o projeto é realizado, mediante a condução de observações e o auxílio do caderno de campo. Buscou-se, assim, identificar como os jogos de alfabetização são aplicados na rotina de acompanhamento pedagógico como também, aplicou-se um formulário *online* com os licenciandos que atuaram nessa ação, visando analisar como esses recursos didáticos contribuem para o processo de alfabetização. A pesquisa teve como aportes teóricos os estudos de Soares (2020), Kishimoto (2005), Mortatti (2013), entre outros. Os resultados alcançados a partir da experiência do projeto apontam que os jogos de alfabetização são excelentes recursos didáticos, pois tornam a aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética de forma lúdica e reflexiva. Constatou-se ainda a contribuição desses recursos para o desenvolvimento de habilidades necessárias para a leitura e escrita de crianças, proporcionando o avanço das hipóteses de escritas.

Palavras-chave: Jogos. Recursos didáticos. Alfabetização.

ABSTRACT

This paper aims to reflect on the importance of using of games mediate the literacy process of students participating in the project 'Theaching practices in literacy public schools and the progression of learning: accompanying non-literate 3rd grade elementary school children', linked to Prolicen UFPB. The study was carried out based on a qualitative approach through field research, in a public school in Bayeux, Where the project is carried out through observation and the help of a field notebook. The aim was to identify how literacy games are appeliied in the routine of pedagogical monitoring, as well as an online form was Applied to the undergraduate students who worked in this action, aiming to analyze how the games contributed to the literacy process of the students monitored. The research had as theoretical contributions the authors Soares (2020), Kishimoto (2005), Mortatti (2013), among others. The results achieved from the experience in the project indicate that literacy games are excellent teaching resources in the process of children's literacy, making learning the Alphabetic Writing Sistem a playful and reflective way. Through the undergraduate students, we also observed the contribution of these resources to the development of skills necessary for children's reading and writing hypotheses.

Keywords: Games. Theaching resources. Literacy.

LISTA DE FIGURAS

Imagem 1 – Caixa de jogos do CEEL.....	29
Imagem 2 – Atividade inicial com o gênero textual receita.....	31
Imagem 3 – Bingo dos sons iniciais.....	32
Imagem 4 – Jogo batalha de palavras.....	34
Imagem 5 – Leitura do livro “Nhac!”.....	35
Imagem 6 – Batalha das sílabas.....	37
Imagem 7 – Jogo de tabuleiro.....	38
Imagem 8 – Leitura do livro “Ambrósio sumiu”.....	39
Imagem 9 – Atividade com o uso do alfabeto móvel.....	40
Imagem 10 – Aplicação do jogo de tabuleiro.....	41
Imagem 11 – Jogo batalha das sílabas.....	42

LISTA DE ABREVIATURAS

BNCC Base Nacional Comum Curricular

EF Ensino Fundamental

PNE Plano Nacional de Educação

PNAIC Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa

SEA Sistema de Escrita Alfabética

SAEB Sistema de Avaliação da Educação Básica

ECA Estatuto da Criança e do Adolescente

UFPB Universidade Federal da Paraíba

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO.....	11
2. DIREITO À ALFABETIZAÇÃO E O ANALFABETISMO NO BRASIL.....	14
3. JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO E A MEDIAÇÃO DOCENTE.....	21
4. METODOLOGIA.....	25
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	28
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	44
REFERÊNCIAS.....	46
APÊNDICE	49

1. INTRODUÇÃO

O presente trabalho analisa o uso de jogos no processo de alfabetização de crianças do 3º ano do Ensino Fundamental (EF), evidenciando a importância desse recurso didático enquanto facilitador da aprendizagem da escrita alfabética a partir da experiência desenvolvida, no ano de 2024, no projeto intitulado 'Práticas de ensino na alfabetização na escola pública, e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º ano do Ensino Fundamental não alfabetizadas', coordenado pelo Prof. Dr. Ildo Salvino de Lira, realizado em uma escola pública da rede de ensino de Bayeux.

O projeto tratado nesse estudo teve início em uma escola da rede de ensino de João Pessoa, posteriormente, também migrou para uma escola pública localizada na cidade de Bayeux. Isso se deu porque dois licenciandos que participavam dessa ação residem na referida cidade e assim perceberam a importância e a necessidade, considerando o número significativo de alunos em processo de alfabetização no 3º ano do EF na escola definida.

A motivação para a realização deste trabalho de conclusão de curso deu-se no 7º período do curso de Pedagogia (presencial), *Campus I* da Universidade Federal da Paraíba ao cursar a disciplina Organização e Prática do Ensino Fundamental ministrada pelo mesmo docente, na qual os jogos foram bastante trabalhados como importantes recursos pedagógicos para o processo de alfabetização. Essa experiência proporcionou conhecimentos diversos sobre a concepção de alfabetização na perspectiva do letramento, como também sobre a utilização dos jogos.

Desse modo, a dimensão lúdica por meio dos jogos, já era algo que me despertava o interesse. Durante as experiências no estágio obrigatório da Educação infantil, anos iniciais e finais do EF I, pude perceber que as professoras não utilizavam esses recursos nas aulas. Contudo, observei que quando apliquei os jogos durante as regências os alunos demonstraram mais interesse e empolgação para participar das aulas. O que acontece, pois, segundo Kishimoto (2005, p.36-37) é que o uso de jogos na educação promove "condições para maximizar a construção do conhecimento, introduzindo as propriedades do lúdico, do prazer, da capacidade de iniciação e ação ativa e motivadora".

Outrossim, o presente tema tem grande relevância do ponto de vista acadêmico, visto que muito se discute e se incentiva acerca do uso do lúdico nas aulas de modo a tornar a mediação mais dinâmica e diversificada, além de incentivar os alunos. Desse modo, percebe-se a importância da realização de mais pesquisas sobre esse tema, visando contribuir para o estudo e a formação de futuros professores e para aqueles que já atuam.

Ademais, os jogos se mostram relevantes socialmente, uma vez que, proporciona a formação integral da criança, favorecendo não só o conhecimento, mas também o desenvolvimento do raciocínio, criatividade, empatia, habilidades motoras e cognitivas, além de promover e incentivar as relações sociais, preparando os discentes para a vida em sociedade, visto que ao jogar a criança conhece a si, ao outro e ao mundo.

Entretanto, sabe-se que o método de ensino tradicional ainda predomina no contexto das escolas, gerando muitas vezes a desmotivação e a falta de interesse em aprender por parte dos alunos. Diante disso, faz-se necessário o planejamento de aulas mais dinâmicas e atrativas que podem ser feitas com o uso de jogos, buscando facilitar a aprendizagem dos estudantes e tornar o processo de alfabetização mais divertido e satisfatório. Desse modo, indagamos: qual a relevância da utilização dos jogos no processo de alfabetização?

Diante disso, a presente pesquisa tem como objetivo geral refletir sobre a importância da utilização dos jogos na mediação do processo de alfabetização dos educandos que participam do projeto. Como objetivos específicos, definimos: identificar como os jogos foram trabalhados na rotina de acompanhamento pedagógico do projeto e analisar como esses recursos didáticos contribuíram para o processo de alfabetização das crianças na visão dos licenciandos que atuaram no projeto.

Em relação a estrutura do trabalho, o mesmo encontra-se dividido em seis partes: a primeira é a introdução que contempla uma breve apresentação da pesquisa, contendo os principais objetivos, a justificativa da realização da mesma e a problematização; o segundo capítulo trata sobre o direito à alfabetização e a problemática do analfabetismo no Brasil, reforçando ainda a alfabetização na perspectiva do letramento; o terceiro capítulo do trabalho aborda os jogos de alfabetização, ressaltando a importância desses recursos e

a mediação docente; em seguida, o capítulo explora os principais resultados obtidos pela pesquisa; por fim, o último apresenta as considerações finais, abordando as reflexões em torno do trabalho.

2. DIREITO À ALFABETIZAÇÃO E O ANALFABETISMO NO BRASIL

Apesar das leis vigentes, o analfabetismo é uma problemática que ainda persiste no Brasil, não só entre os estudantes presentes nas instituições de ensino, mas entre os que, por algum motivo, não têm acesso à escola, e a luta pela erradicação desse fenômeno é marcada por avanços e retrocessos. Entre os avanços, foi criado o Plano Nacional de Educação (PNE 2014-2024), compromisso assumido pelos entes federativos em atingir as 20 metas até o ano de 2024.

Segundo o PNE (Brasil, 2014, p.26):

O fenômeno do analfabetismo funcional, cuja raiz é encontrada nas séries iniciais do ensino fundamental, expressa dificuldades presentes nos processos de escolarização, mostrando o seu distanciamento de adequados padrões de qualidade. Dados do Censo demográfico de 2010 revelam que 15,2% das crianças brasileiras com 8 anos de idade estavam cursando o ensino fundamental eram analfabetas.

Entre as metas estabelecidas no PNE, duas são voltadas exclusivamente para a alfabetização: a meta 5 estabelece a necessidade de “alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o 3 (terceiro) ano do ensino fundamental”. Já a meta 9, por sua vez, busca “até o final da vigência deste PNE, erradicar o analfabetismo absoluto, e reduzir em 50% (cinquenta por cento) a taxa de analfabetismo funcional”.

Nesse sentido, pensando em assegurar a meta 5 do PNE, na busca de garantir que todas as crianças sejam alfabetizadas na idade certa, foi criado pelo Ministério da Educação, no ano de 2012, o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Nesse contexto, o PNAIC visava “Alfabetizar todas as crianças, sem exceção, e no momento certo: até o final do terceiro ano do ensino fundamental, quando elas completam 8 anos”. (Brasil, 2012, p.4).

Para isso, as ações do pacto firmavam-se em quatro eixos de atuação, eram eles: “I. Formação Continuada de Professores Alfabetizadores; II. Materiais Didáticos e Pedagógicos; III. Avaliações e IV. Gestão, Controle Social e Mobilização”. (Brasil, 2012, p.12-13-14). Desse modo, o PNAIC buscava garantir a alfabetização das crianças no tempo previsto e assim melhorar os

índices de alfabetização através do investimento em formação continuada para capacitar os professores, além disso, eram disponibilizados materiais didáticos para alfabetização e realizadas avaliações processuais.

Sob essa ótica, segundo Costa *et al*, (2021, p. 634):

Então, o grande desafio anunciado seria o de garantir a plena Alfabetização dos estudantes até o fim do 3º ano do Ensino Fundamental, como mencionado, enfatizando a valorização do trabalho em grupo por partes dos professores que, por meio da formação continuada presencial, possibilitaria a reflexão e a troca de conhecimentos.

Ademais, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), aprovada em 2017, como documento orientador das habilidades e competências para a Educação Básica, também estabeleceu como foco principal a alfabetização. Segundo a BNCC (Brasil, 2017, p.59):

Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos.

Entretanto, alguns autores como Galvão e Silva (2021), perceberam retrocessos e contradições em relação à alfabetização, no qual o documento reduz a escrita alfabética a um código, citando ainda palavras como memorização, cópia, codificação e decodificação, levando a uma aprendizagem mecânica e tradicional, desconsiderando assim os estudos realizados nas últimas décadas sobre alfabetização, conforme analisam tais autoras. Ainda de acordo com as referidas:

O documento assume diversas colocações que sinalizam uma perspectiva tradicional quando, por exemplo, faz usos de termos como: cópia, reprodução, decodificação, codificação, mecânica da escrita/leitura, além de outras expressões. Apesar de o documento defender “no discurso” a perspectiva enunciativo-discursivas, nas questões de ordem prática, constatamos diversas contradições que sinalizam qual é realmente a concepção de alfabetização defendida no documento. (Galvão e Silva, 2021, p.10)

Igualmente, as autoras criticam ainda o fato da BNCC ter reduzido o ciclo de alfabetização para dois anos, por considerarem tempo insuficiente para

abarcam todas as dimensões presentes no processo de alfabetização. Desse modo, as autoras pensando na alfabetização de forma ampla e considerando o que trazem os estudos recentes na área que propõem o alfabetizar letrando, consideraram que o ideal seria que esse ciclo continuasse sendo de três anos. Nessa perspectiva, sintetizam Galvão e Silva (2021, p.12):

Nós entendemos que seria melhor se o ciclo de alfabetização continuasse durando três anos, tendo por base uma concepção de alfabetização que ultrapassa o estudante somente chegar ao nível alfabético. Entendemos que a alfabetização inclui as práticas de leitura e escrita. Por essa razão, dois anos não são suficientes para contemplar as diferentes dimensões no processo de alfabetização. Defendemos a ideia de um processo de alfabetização com um conceito mais amplo. Entendemos a alfabetização de uma forma não restrita.

Contudo, após a pandemia da COVID-19 os índices de crianças ainda não alfabetizadas se agravaram ainda mais, principalmente, entre os alunos das séries iniciais do Ensino Fundamental. Em 2021, dados divulgados pelo INEP, obtidos através do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB), revelaram que 56,4% dos discentes não estavam alfabetizados. (Brasil, 2023, p.6).

Nessa lógica,

Historicamente, o processo de alfabetização no Brasil é marcado por um acentuado fracasso ao longo dos anos, mas que se agravou após o período pandêmico onde as escolas brasileiras não conseguiram atender de modo qualitativo a modalidade de ensino a distância, principalmente em processo inicial de alfabetização em que notoriamente acentuou o número de crianças não alfabetizadas. (Lima *et al*, 2022, p.1-2)

Com isso, pensando na melhoria das taxas de alfabetização no país e em reparar os *déficits* causados pelo período de pandemia que assolou o Brasil, foi criado o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada que tem como objetivos:

Garantir que 100% das crianças brasileiras estejam alfabetizadas no final do 2º ano do ensino fundamental (meta 5 do PNE).
Garantir a recomposição das aprendizagens com foco na alfabetização de 100% das crianças matriculadas no 3º ano, 4º ano e 5º ano, tendo em vista o impacto da pandemia para esse público. (Brasil, 2023, p.7)

Por conseguinte, o compromisso assumido pelos entes federativos visa garantir o direito à alfabetização estabelecido por lei, buscando, entre as metas, alfabetizar os alunos na idade certa e reparar a defasagem escolar causada pelo período de pandemia, a partir da melhoria da infraestrutura das instituições escolares, como também, de estratégias formativas e da disponibilização de materiais didáticos e pedagógicos, como afirma na sua finalidade:

FINALIDADE: garantir que 100% dos municípios e 100% dos estados disponham de material didático complementar para a alfabetização, material pedagógico de apoio aos docentes da educação infantil e espaços de incentivo e práticas da leitura apropriados à faixa etária a ao contexto sociocultural, ao gênero e ao pertencimento étnico racial dos educandos. (Brasil, 2023, p.13)

Diante do exposto, fica evidente que as leis, documentos e programas criados, representaram importantes avanços, sobretudo, na busca pela garantia e melhoria da alfabetização no Brasil, contribuindo significativamente para a educação, o desenvolvimento pleno das crianças em sociedade e no reconhecimento das mesmas como sujeitos de direitos, ao assegurarem os seus direitos e bem-estar social. Contudo, é inegável que mesmo assim a alfabetização no país, ainda continua sendo uma problemática que persiste.

Conforme Soares (2020), o fracasso em alfabetização “concentra-se nas escolas públicas, onde estão as crianças das camadas populares, exatamente aquelas que mais dependem da educação para ter condições de lutar por melhores condições de vida econômica, social, cultural”. (Soares, 2020, p.12). Ainda de acordo com a autora:

[...] e já não se concentra na série inicial da escolarização, mas espalha-se ao longo de todo o ensino fundamental, chegando mesmo ao ensino médio, traduzido em altos índices de precário ou nulo domínio da língua escrita, evidenciando grandes contingentes de alunos não alfabetizados ou semialfabetizados depois de quatro, seis, oito anos de escolarização. (Soares, 2016, p.23-24)

É importante situar que “a alfabetização infantil é dever do Estado, a ser assegurado por meio da garantia de ingresso e permanência das crianças no ensino fundamental (de 9 anos) e, sobretudo, por meio do “sucesso” na aprendizagem da leitura e da escrita nos anos iniciais de escolarização [...]” (Mortatti, 2013, p.24). Ou seja, demanda “[...] ações especificamente humanas

e, portanto, políticas, caracterizando-se como dever do Estado e direito constitucional do cidadão” (Mortatti, 2010, p.329).

Por outro lado, é relevante sinalizar a visão de Soares (2020, p.27) sobre alfabetização e letramento como processos distintos, interdependentes e indissociáveis, como aborda a autora:

Alfabetização e letramento são processos cognitivos e linguísticos distintos, portanto, a aprendizagem e o ensino de um e de outro é de natureza essencialmente diferente; entretanto, as ciências em que se baseiam esses processos e a pedagogia por elas sugeridas evidenciam que são processos simultâneos e interdependentes.

Nesse sentido, para a Soares (2009) o conceito de alfabetização e letramento podem ser assim entendidos:

Alfabetização: ação de ensinar/aprender a ler e a escrever.
Letramento: estado ou condição de quem não apenas sabe ler e escrever, mas cultiva e exerce as práticas sociais que usam a escrita.
(Soares, 2009, p. 47)

Diante disso, para Soares o sujeito alfabetizado é aquele que adquiriu a habilidade de ler e escrever se apropriando do sistema de escrita alfabética. Ou seja, emprega a leitura e escrita no seu cotidiano para realização de atividades simples ou mais complexas e que realiza leituras curtas, como também, mais longas e, sobretudo, é capaz de interpretá-las.

Desse modo, a alfabetização dos discentes no contexto escolar, como citado anteriormente, deve acontecer a partir das práticas de leitura e produção de textos relacionados a diferentes contextos sociais, reforçando assim o fato de serem processos complementares e indissociáveis de ensino. Ademais, essa perspectiva de alfabetizar e letrar simultaneamente é definido e denominado por Soares (2020) como Alfalettar. Que segundo a autora consiste em “aprender o sistema alfabético de escrita e, conseqüentemente, conhecer e aprender seus usos sociais: ler, interpretar e produzir textos. Não apenas alfabetizar, mas alfabetizar e letrar”. (Soares, 2020, p.12)

Fica claro que, nesse processo, o texto possui grande relevância e influência na integração da alfabetização e letramento, visto que os diferentes gêneros textuais, possibilitam aos professores explorar e estimular nos alunos as diversas formas de escritas que são utilizadas socialmente. Dessa maneira,

Soares (2020) destaca o texto como eixo central de alfabetização e letramento. De acordo com a autora:

A língua possibilita interação entre pessoas no contexto social em que vivem: sua função é, pois sociointerativa. Essa função se concretiza de textos: quando interagimos por meio da língua, falamos ou escrevemos textos, ouvimos ou lemos textos. (Soares, 2020, p.34)

Na escola, nos anos iniciais do EF, o ensino é realizado com foco na alfabetização e letramento dos alunos, a aprendizagem adquirida nesse período será usada por toda a vida e servirá como base para o aprendizado de conhecimentos mais complexos das séries posteriores. Como apresenta a BNCC (Brasil, 2017, p.63):

Afinal, aprender a ler e escrever oferece aos estudantes algo novo e surpreendente: amplia suas possibilidades de construir conhecimentos nos diferentes componentes, por sua inserção na cultura letrada, e de particular com maior autonomia e protagonismo na vida social.

Entretanto, o contato da criança com a alfabetização não inicia na escola. Como aborda Luís (2023, p.183) “A alfabetização está inserida na vida da criança e em suas rotinas diárias desde o seu convívio familiar, não se limitando aos anos iniciais na escola, mas permanecendo ao decorrer do seu crescimento e na sua vida”. Sendo assim, a criança já chega à instituição escolar com conhecimentos e experiências adquiridas por meio das suas vivências no contexto familiar e com os outros, conhecimentos esses que devem ser levados em consideração na construção e ampliação da leitura e da escrita, como também, de novos saberes. De acordo com Soares (2020, p.51):

[...] é pela interação entre seu *desenvolvimento* de processos cognitivos e linguísticos e a *aprendizagem* proporcionada de forma sistemática e explícita no contexto escolar que a criança vai progressivamente compreendendo a escrita alfabética como um sistema de representação de sons da língua (os fonemas) por letras – apropria-se, então, do princípio alfabético.

A partir disso, apesar das crianças já chegarem à escola com conhecimentos acerca da leitura e da escrita, construídos a partir das suas vivências, a instituição educacional é crucial para o desenvolvimento e aprimoramento desse e de outros conhecimentos, pois na escola o ensino é

direcionado e possui intencionalidade sendo assim indispensável. Nessa direção, complementa a autora:

Assim, no que se refere à aprendizagem da escrita alfabética, cabe à escola, conhecendo o nível de desenvolvimento cognitivo e linguístico já alcançado pela criança e partindo dele, orientá-la para que avance em direção ao nível que ela já tem possibilidade de alcançar. (Soares, 2020, p.53)

Dessa maneira, cabe ao professor enquanto mediador desse processo, identificar a partir do diagnóstico o nível de desenvolvimento da criança, além de alfabetizar a partir das práticas de letramento, considerando o contexto do aluno, buscando compreender como ele aprende, como também, identificar as principais dificuldades enfrentadas na aprendizagem pelos discentes para definir os objetivos e metas para torná-los alfabetizados e letrados.

Outrossim, é evidente que o processo de alfabetização é desafiador tanto para os professores alfabetizadores quanto para os educandos, dessa forma, buscando tornar esse processo mais atrativo e satisfatório para os estudantes de forma que contribua para a compreensão e aquisição do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), tem que se utilizado como estratégia o uso do lúdico por meio dos jogos de alfabetização que surgiram como excelentes aliados nesse processo.

3. JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO E A MEDIAÇÃO DOCENTE

As brincadeiras fazem parte das vivências e experiências das crianças desde os primeiros anos de vida. Desse modo, não é algo supérfluo, como era considerado antigamente, é uma necessidade humana da criança, essencial para o seu desenvolvimento de forma integral, como aborda Vygotsky (1998, p.64):

É enorme a influência do brinquedo no desenvolvimento de uma criança. Para uma criança de três anos de idade, é essencialmente impossível envolver-se numa situação imaginária, uma vez que isso seria uma forma nova de comportamento que liberaria a criança de restrições impostas pelo ambiente imediato.

Com isso, é inegável a influência do brincar no desenvolvimento da criança, visto que a criança desenvolve a sua imaginação, o pensamento reflexivo, aprende sobre regras, como também, a conviver e a respeitar o outro, além de desenvolver aspectos cognitivos e sociais, contribuindo para sua formação enquanto sujeito social.

Ademais, o brincar é, sobretudo, um direito da criança assegurado pelo Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA), que em seu Art. 16 trata do direito à liberdade, compreendendo, dentre eles, as crianças e aos adolescentes o direito de “brincar, praticar esportes e divertir-se.”, direito esse essencial para o desenvolvimento das crianças.

Nesse sentido, pensando na importância do brincar e do jogar para a criança, o uso do lúdico, não só na educação infantil, mas também nas séries iniciais voltadas para a alfabetização tem sido utilizado como forma de facilitar e estimular nos educandos a vontade de aprender a ler e a escrever. Associado a uma aprendizagem ativa, na qual o professor atua como facilitador do processo e o aluno como protagonista da sua própria aprendizagem, construindo um conhecimento significativo através da diversão. De acordo com Santos (2023, p.420):

O emprego do lúdico na educação básica é uma proposta que desperta nos alunos o interesse pelo conhecimento, fortalecendo a diversão crítica e o bem-estar do envolvido. Qualquer atividade lúdica que possa proporcionar ao aluno interesse e curiosidade faz dessa prática algo significativo na construção de novos conhecimentos e saberes.

Dessa forma, as atividades lúdicas surgem como verdadeiras aliadas no processo de aprendizagem dos discentes, pois tornam o ensino algo mais leve e atrativo, despertando o interesse dos alunos em aprender sem o sentimento de obrigatoriedade que o ensino tradicional provoca, visando superar assim as dificuldades de aprendizagem, ou seja, como traz Nunes *et al*, (2021, p.295):

O lúdico pode fazer com que os aprendizes assimilam de uma forma mais eficaz estes conhecimentos. Até mesmo porque o ato de brincar para criança é um ato de seriedade tão intenso quanto o trabalho é para o adulto. Através da brincadeira a criança pode construir inúmeras aprendizagens, os jogos possibilitam que os alunos estimulem a sua curiosidade e a sua criatividade e também a variação do ensino por facilitar a aprendizagem para o aluno.

Ademais, além da capacidade educativa do jogo, ao jogar a criança desenvolve habilidades motoras, cognitivas como pensamento crítico, a criatividade, o raciocínio lógico e a imaginação, desenvolvendo também a habilidade de resolução de problemas a partir das situações impostas pelo jogo. Além disso, o jogo proporciona ainda a representação da realidade, pois jogando a criança realiza a leitura do mundo, associando as regras ao real. Segundo Piaget (2023, p.100):

[...] com a socialização da criança, o jogo adota regras ou adapta cada vez mais a imaginação simbólica aos dados da realidade sob a forma de construções ainda espontâneas, mas imitando o real; sob essas duas formas, o símbolo de assimilação individual cede assim o passo que à regra coletiva, quer ao símbolo representativo ou objetivo, quer aos dois reunidos.

Em relação ao processo de alfabetização, os jogos se apresentam como um excelente recurso para ajudar os professores, no desenvolvimento da consciência fonológica que envolve habilidades necessárias para a aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), como apresentam Moraes e Silva (2022, p.208):

Os jogos podem constituir um dos principais recursos didáticos que usamos para promover, de maneira lúdica e prazerosa, a consciência fonológica e, conseqüentemente, a aprendizagem da escrita alfabética de crianças no final da Educação Infantil e no ciclo de alfabetização.

Desse modo, de acordo com os autores, os jogos com esse fim promovem a compreensão e a reflexão das palavras enquanto constituídas por sons. Com isso, os educandos passam a refletir sobre a escrita, como também, a comparar palavras com sons iguais. Além disso, favorece ainda a criação de novas palavras e a separação de sílabas.

Sendo assim, “Quanto aos jogos, podem ser realizados diferentes tipos, a partir da decisão didática por “atividades diversificadas” para crianças em momentos diferentes da apropriação do sistema de escrita”. (Brasil, 2012, p.12). Visto que são muitos os jogos destinados ao estímulo de competências voltadas para a aprendizagem da leitura e da escrita, o educador deve ser o mediador e o principal responsável por escolher quais os mais adequados para utilizar a partir da realidade e do nível da turma e do conhecimento que busca trabalhar. O professor pode também produzir o seu próprio jogo, visando atender a necessidade dos alunos.

De acordo com Oliveira e Leal (2022, p.242):

Enfim, com os jogos, as crianças podem aprender brincando. No entanto, o docente precisa ter conhecimento sobre como planejar o uso dos recursos e fazer as mediações necessárias durante a vivência dos jogos pela criança, pois o jogo, por si só, não garante as aprendizagens sobre a língua.

Com isso, para que o jogo contribua para a aprendizagem dos educandos é importante que haja intencionalidade pedagógica na sua aplicação. Portanto, o professor deve ser capacitado e comprometido com a aprendizagem significativa do aluno, levando em consideração as necessidades e dificuldades dos discentes, além de levantar questionamentos, fazendo com que eles reflitam para que o processo de alfabetização aconteça de modo eficaz.

Nessa perspectiva, abordam Silva e Morais (2022, p.271):

Não é suficiente, no entanto, dispor de acervos de jogos de alfabetização de qualidade nas escolas, como é o caso dos materiais mencionados. É preciso saber selecioná-los, considerando os conhecimentos que podem ser construídos por meio do seu uso e o público a que prioritariamente se destinam, assim como realizar mediações adequadas e propor outras situações de ensino nas quais as crianças possam sistematizar as aprendizagens realizadas.

Partindo dessa premissa, considerando a mediação docente como fundamental e decisiva nesse processo, as autoras Leal e Pessoa (2022) trazem algumas recomendações para a aplicação desse recurso didático em sala de aula:

- A escolha do jogo. O jogo deve ser escolhido de acordo a necessidade do grupo que irá executá-lo para favorecer novas aprendizagens, partindo do que a criança já sabe sobre o SEA.
- Agrupamento dos alunos. É importante definir se será realizado um agrupamento em que as crianças estejam com conhecimentos aproximados sobre o objeto de conhecimento ou agrupamento em que as crianças tenham conhecimentos muito distintos sobre o sistema.
- A explicação das regras do jogo e a confirmação da compreensão das regras. Esse aspecto favorecerá uma maior autonomia das crianças durante a realização da atividade e familiarização com os textos instrucionais e seus usos.
- Reflexões por partes da docente sobre o SEA. Ao questionar os alunos sobre as escolhas que eles fazem durante as jogadas e o docente fará com que essas escolhas se tornem mais conscientes para os participantes, consequentemente construam aprendizagens sobre o objeto que está sendo trabalhado. (Leal e Pessoa 2022, p.246)

Diante disso, os jogos se tornam excelentes aliados dos docentes na mediação do processo de alfabetização, agindo como potencializadores da aprendizagem. Além de contribuírem para um ensino lúdico, significativo e prazeroso, facilitando o desenvolvimento de habilidades importantes para a aquisição do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

4. METODOLOGIA

O presente capítulo aborda o caminho metodológico seguido para a realização da pesquisa, com o intuito de atingir todos os objetivos definidos. A pesquisa foi realizada através da abordagem qualitativa, uma vez que essa “preocupa-se, portanto, com aspectos da realidade que não podem ser quantificados, centrando-se na compreensão e explicação da dinâmica das relações sociais”. (Gerhardt e Silveira 2009, p.34).

O estudo foi conduzido a partir de uma pesquisa de campo, conforme Gil (2008, p.57) “estuda-se um único grupo ou comunidade em termos da sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação de seus componentes. Assim, o estudo de campo tende a utilizar muito mais técnicas de observação do que interrogação”.

Desse modo, a pesquisa de campo foi realizada em uma escola pública da rede de ensino de Bayeux, que funciona nos turnos manhã, tarde e noite, atendendo o infantil 5, EF anos iniciais e Educação de Jovens e Adultos (EJA). É nessa instituição de ensino onde funciona o projeto ‘Práticas de ensino na alfabetização na escola pública, e a progressão da aprendizagem: acompanhando crianças do 3º ano do Ensino Fundamental não alfabetizadas.’ tratado neste estudo. Diante disso, foi feita a observação da aplicação dos jogos na rotina de acompanhamento pedagógico do projeto e aplicado um questionário *online*, realizado com os bolsistas que atuaram no projeto, o mesmo composto por oito questões com enfoque no uso de jogos de alfabetização.

Em relação aos licenciandos que atuaram nessa ação, os mesmos são discentes do curso de Pedagogia, da Universidade Federal da Paraíba, Campus I, e encontram-se no último período do curso, residem na cidade onde a pesquisa foi realizada e atuam no projeto há dois anos.

Em relação as observações, as mesmas foram cruciais para a realização da pesquisa, de modo a conhecer o projeto mais a fundo, como em relação ao funcionamento da rotina de acompanhamento. Assim como foi possível visualizar de perto as contribuições dos jogos e o avanço das crianças a cada encontro. De acordo com Correia (2009, p.32):

A observação vai evoluindo de uma fase mais descritiva no início, em que o investigador procura obter uma perspectiva geral dos aspectos sociais, das interações e do que acontece em campo, a que se seguirão momentos de observação focalizada, após a análise dos dados anteriormente recolhidos, em que começa a ter como foco determinadas situações e/ou acontecimentos.

Para registrar as informações obtidas durante as observações utilizou-se como instrumento o caderno de campo com o intuito de anotar de forma detalhada os dados relevantes alcançados no decorrer do estudo, como também, o registro de observações e comentários pertinentes referentes ao que foi observado durante as vivências, buscando assim aprofundá-los a partir do embasamento teórico.

As observações ocorreram entre os meses de julho e novembro, no ano de 2024, foram realizadas quatro observações, com o objetivo de conhecer melhor o projeto e entender como funciona a rotina de acompanhamento pedagógico com o uso de jogos, além de alcançar os demais objetivos traçados.

Outrossim, o questionário foi aplicado em janeiro de 2025, através da plataforma Google forms que segundo Mota (2019, p.373) “O Google forms pode ser muito útil em diversas atividades acadêmicas, nesse caso em especial para a coleta e análise de dados estatísticos, facilitando o processo de pesquisa”. Seguem as perguntas presentes no formulário: Há quanto tempo você atua no projeto? Quem é o público alvo do projeto? Quais recursos didáticos são utilizados no acompanhamento pedagógico dos alunos? Quais os principais desafios no processo de acompanhamento das crianças? Quais jogos são aplicados na rotina de acompanhamento do projeto e quais os objetivos dos mesmos? Quais as contribuições dos jogos identificadas nas progressões dos discentes? Você considera importante a utilização de jogos de alfabetização? Justifique a sua resposta.

A aplicação de tais instrumentos visou analisar a contribuição dos jogos no processo de alfabetização dos discentes, como também, identificar como esses jogos são trabalhados na rotina de acompanhamento do projeto e analisar os avanços identificados pelos licenciandos a partir da contribuição dos jogos.

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

No presente capítulo será apresentada a análise da pesquisa. Buscando resguardar as identidades dos sujeitos, os mesmos serão identificados como Licenciando 1 e Licenciando 2.

O projeto teve início em uma escola situada em João Pessoa, há três anos. Em Bayeux, essa ação iniciou no ano de 2024, no qual atuam dois licenciandos do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba, Campus I. Nessa cidade, os acompanhamentos pedagógicos aconteciam duas vezes na semana, envolvendo crianças do 3º ano EF, ainda não alfabetizadas com o intuito de desenvolver e consolidar a alfabetização de forma lúdica, prazerosa e reflexiva, como mencionado. Buscando, dessa forma, contribuir para a melhoria da aprendizagem dos alunos em fase de alfabetização. O projeto contribui também para a formação inicial dos licenciandos que participaram dessa ação.

O projeto trabalha na perspectiva do alfabetizar letrando, realizando antes da aplicação dos jogos de alfabetização um momento de leitura deleite com uso de livros infantis. Por vezes, também são utilizados outros gêneros textuais, como lista e receita para a exploração, leitura e realização de atividades no caderno. Ou seja, contribuindo assim para a inserção dos alunos nas práticas sociais de alfabetização e letramento como afirmou o licenciando na sua reposta ao se referir sobre os recursos utilizados:

Cadernos para o exercício da escrita, jogos que estimulam as habilidades de consciência fonológica, textos impressos de diferentes gêneros, alfabeto móvel, livros de histórias para realização de momentos de contação e leitura, encartes entre outros. (Licenciando 2).

As crianças seguem no projeto até atingirem a hipótese de escrita alfabética, o que é definido através das avaliações mediante a realização de ditado de palavras para acompanhar o avanço dos discentes, além da aplicação de fichas avaliativas.¹

¹ A partir da psicogênese, existem algumas hipóteses de escrita que consistem em fases que as crianças passam durante o desenvolvimento da escrita até se apropriarem do Sistema de Escrita Alfabética, são elas: pré-silábica, silábica sem valor sonoro, silábica com valor sonoro, silábico-alfabético e alfabético.

Durante os momentos de observação foi possível entender como os licenciandos conduzem os acompanhamentos. No primeiro dia, participaram dez crianças com hipóteses de escrita variadas. Os acompanhamentos aconteciam de dois em dois alunos até que todos participassem. Ademais, esses ocorriam toda semana, na quarta e quinta-feira, das 13:15 às 16:30, no turno da tarde.

No primeiro dia de observação, percebemos que os licenciandos realizavam uma sondagem dos discentes, com o objetivo de identificar se as crianças avançaram na compreensão do sistema de escrita. Nesse dia, foi possível perceber o entusiasmo das crianças para serem chamadas para o acompanhamento e em seguida o desânimo ao saberem que seria feita a aplicação dos instrumentos de avaliação. Diante disso, não haveria a aplicação dos jogos, constatando a empolgação que os jogos despertavam nas crianças acompanhadas pelo projeto.

Na segunda observação, acompanhei a aplicação de jogos de alfabetização. Cabe situar que o projeto trabalha com os jogos do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) que envolvem jogos de tabuleiros e cartelas, dentre eles estão trinca mágica, batalha de palavras, bingo do som inicial, entre outros.

Segue abaixo imagem da caixa de jogos do CEEL:

Imagem 1: Caixa de jogos do CEEL



Fonte: Brasil. Ministério da Educação.

Esses jogos de acordo com Maciel *et al*, (2016, p.141):

[...] atuam justamente na exploração das dimensões sonoras das palavras, buscando a sua reflexão possibilitando que as crianças entendam que para aprender a escrever é preciso refletir sobre os sons, entender as diferenças e semelhanças sonoras das palavras, ler com fluência, conhecer as letras do alfabeto.

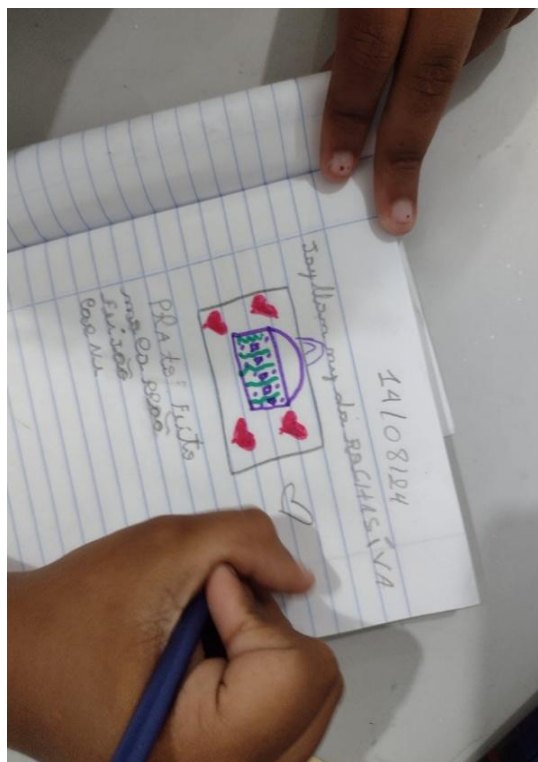
Outrossim, o material também contém as regras, orientações e objetivos de cada jogo para auxiliar os docentes na escolha e aplicação dos mesmos. Todavia, no projeto, os licenciandos selecionavam os jogos a partir das hipóteses de escrita de cada educando, de acordo com o que precisam avançar.

O relato de um dos licenciandos apresentou alguns dos jogos que são aplicados na rotina de acompanhamento pedagógico e os seus respectivos objetivos:

Bingo do som inicial: Refletir sobre a primeira sílaba, e perceber que a mesma sílaba pode está em diferentes palavras.
Trinca: Refletir sobre o som final e percebem que há palavras que apresentem rima (som final).
Batalha das palavras: Perceber cada parte sonora (sílabas) contida na palavra. (Licenciando 1).

Antes da aplicação dos jogos de alfabetização são realizadas atividades no caderno com as crianças para o trabalho da escrita. Nesse dia, a atividade proposta foi com o gênero textual receita, na qual cada educando tinha que escrever a sua comida favorita e, em seguida, os ingredientes necessários para o preparo. Segue o registro da atividade inicial realizada nesse dia:

Imagem 2: Atividade inicial com o gênero textual receita



Fonte: arquivo pessoal.

A partir dessa atividade, aplicada pelos licenciandos no segundo dia de observação, percebi a dificuldade que algumas crianças apresentavam para refletirem acerca da escrita das palavras, na qual elas pronunciavam as sílabas, entretanto, não conseguiam associar o som à escrita da mesma. Em uma das respostas ao formulário, o licenciando traz essa dificuldade como um dos principais desafios enfrentados no projeto: “Inicialmente, é fazer com que a criança reflita sobre a pauta sonora da palavra. Por exemplo, na cidade de Bayeux. Quando iniciamos as crianças não refletiam sobre a formação de sílabas (o fonema e sua grafia).” (Licenciando 1).

Diante disso, no momento em que se identifica alguma dificuldade em relação à atividade proposta, os licenciandos realizavam intervenções, buscando auxiliar as crianças da melhor forma, a exemplo da retomada do cartaz com o alfabeto para que identificassem as letras, além da reflexão sobre palavras que possuísem a mesma sílaba.

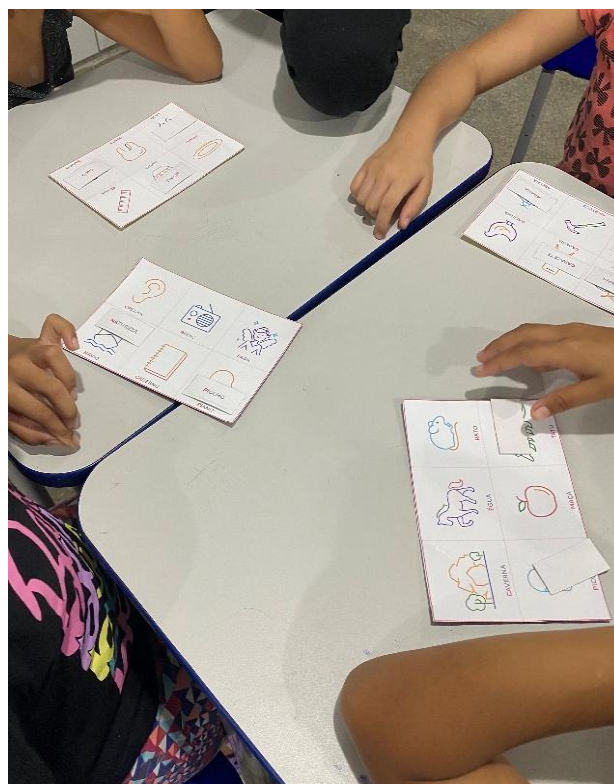
Após a realização da atividade foi aplicado o jogo bingo dos sons iniciais. Nesse jogo são distribuídas cartelas com 6 imagens contendo o nome de cada uma delas com a sílaba inicial em destaque na cor vermelha. Em seguida, o licenciando sorteia uma sílaba, fala em voz alta e as crianças

verificam na cartela se possuem a sílaba sorteada, e assim sucessivamente. O discente que marcar todas as palavras da cartela primeiro vence. Esse recurso didático tem como objetivos:

- i) Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- ii) Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais);
- iii) Perceber que as palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- iv) Identificar a sílaba como unidade fonológica;
- v) Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons iniciais das palavras (aliteração) (Lira e Varella, 2024, p.40).

Dessa maneira, esse jogo é um excelente recurso didático para aplicar com crianças ainda não alfabetizadas, pois desenvolve habilidades necessárias para a aquisição do SEA, fazendo com que os alunos associem o som da sílaba à escrita. A seguir consta um registro da vivência desse jogo:

Imagem 3: Bingo dos sons iniciais



Fonte: arquivo pessoal.

Ao observar a aplicação desse jogo, foi possível perceber que algumas crianças tinham dificuldades em associar a sílaba ao som pronunciado pelo

licenciando. Já outras apresentaram facilidades ao visualizarem na cartela as sílabas. Essa dificuldade também foi observada na atividade inicial realizada no caderno, justamente pelas crianças que estão em hipóteses de escrita silábica sem valor sonoro ou pré-silábica. Desse modo, observou-se que as crianças que demonstraram facilidade ao jogar encontravam-se em hipóteses de escrita mais avançadas.

É perceptível também a insistência das crianças para serem chamadas para o acompanhamento a cada ida dos licenciandos a sala para selecionar os alunos e a resistência em retornar para a sala de aula após finalizar o acompanhamento pedagógico. Isso pode ser justificado pela condução do professor responsável pela turma, assim como foi mencionado em uma das respostas de um dos licenciandos. Segundo ele: “[...] na sala de aula a perspectiva adotada pelo docente estava mais atrelada a cópia e a memorização.” (licenciando 2).

Essa perspectiva adotada pelo docente é característica do ensino tradicional que ainda predomina nas instituições escolares. Esse tipo de ensino ocorre a partir da aprendizagem passiva, no qual os professores são considerados detentores de todo conhecimento e os alunos apenas absorvem o que está sendo ensinado, sem participar ativamente do processo de ensino aprendizagem. Nessa mesma linha de discussão, de acordo com Freire (1987, p.37):

A concepção “bancária”, que a ela serve, também o é. No momento mesmo em que se funda num conceito mecânico, estático, especializado da consciência e em que transforma por isto mesmo, os educandos em recipientes, em quase coisas, não pode esconder sua marca necrófila. Não se deixa mover pelo ânimo de libertar tarefa comum de refazerem o mundo e de torná-lo mais e mais humano.

O método tradicional é criticado por não levar em consideração o que os estudantes já trazem de aprendizado, como também, não estimula a participação do aluno, focando apenas na repetição e na memorização dos conteúdos.

Outro jogo aplicado na segunda observação foi batalha de palavras, no qual é distribuída para cada discente a imagem de um objeto e o aluno que

estiver com objeto com mais quantidades de sílabas na escrita ganha. O mesmo, segundo Lira e Varela (2024, p.39) tem como intuito:

i) Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores; ii) Identificar a sílaba como unidade fonológica; iii) Segmentar palavras em sílabas; iv) Comparar palavras quanto ao número de sílabas.

Segue abaixo o momento de vivência com esse jogo:

Imagem 4: Jogo batalha de palavras



Fonte: arquivo pessoal

Nesse contexto, esse jogo representa um importante recurso para trabalhar a consciência fonológica, pois leva as crianças a refletirem a quantidade de sílabas presentes na palavra de forma lúdica. A partir dessa vivência, identificou-se que os educandos conseguiram realizar com mais facilidade a contagem de sílabas. O que pode ser justificado pelo fato desse recurso não cobrar que as crianças escrevam a palavra apenas que elas relacionem a quantidade de sílabas.

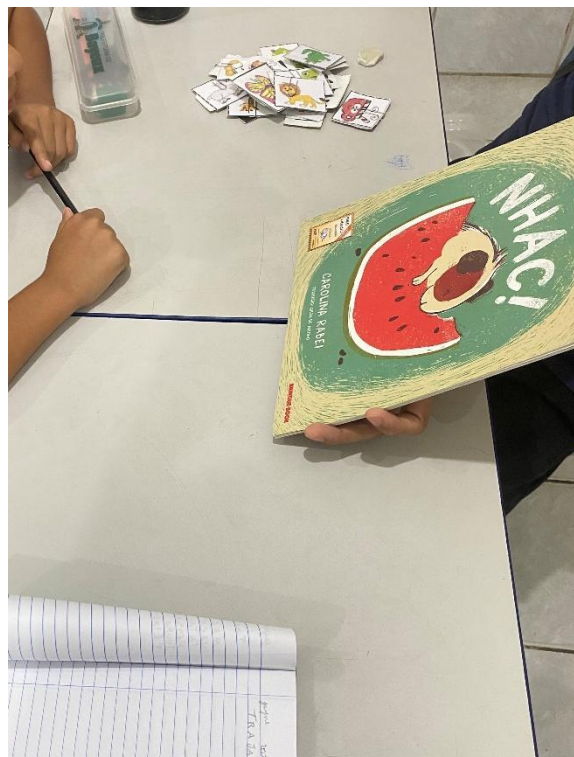
Foi muito perceptível durante as vivências a animação e o sentimento de competição provocado pelo jogo o que faz com que as crianças refletissem

mais rápido. O que pode ter acontecido porque segundo Maciel *et al*, (2016, p.141):

As crianças gostam de desafios e quando elas os encontram, sentem-se motivadas a resolvê-los e isso os jogos proporcionam, sejam nos esportes ou pelo raciocínio lógico. A melhor parte está em como buscar soluções para esses desafios por meio de estratégias, trabalhos coletivos e quando as crianças pensam que estão brincando, se divertindo, realmente elas estão, mas existe um objetivo maior que é fazer com que os alunos aprendam conceitos e que os levem a resolver mais adiante outros desafios.

Na observação três, a atividade inicial no caderno teve início com uma leitura deleite do livro infantil “Nhaci!” da autora Carolina Rabei. Nessa atividade os discentes tinham que relembrar e escrever as comidas presentes na história. Apresentamos a seguir a imagem do momento deleite vivenciado nesse dia:

Imagem 5: Leitura do livro “Nhaci!”



Fonte: arquivo pessoal.

Nessa perspectiva, sintetizam Silva *et al*, (2024, p.8087) “O contato da criança com os contos infantis permitirá que ela estimule sua capacidade de raciocínio e transcreva com maior facilidade produções textuais, interpretação

de texto e tenham um melhor desempenho quanto a ortografia”. Desse modo, a leitura no processo de alfabetização é primordial para despertar o gosto das crianças pela leitura, formando novos leitores, como também, para estimular a reflexão acerca da escrita das palavras observadas nas histórias infantis.

No projeto, os licenciandos promoviam esse momento lúdico, contribuindo para a alfabetização na medida em que faziam intervenções durante a leitura, propondo que os alunos realizassem a leitura de algumas palavras presentes na história, estimulando a reflexão sobre a escrita de determinada palavra do livro associando-a, por exemplo, a letra ou sílaba do nome da criança.

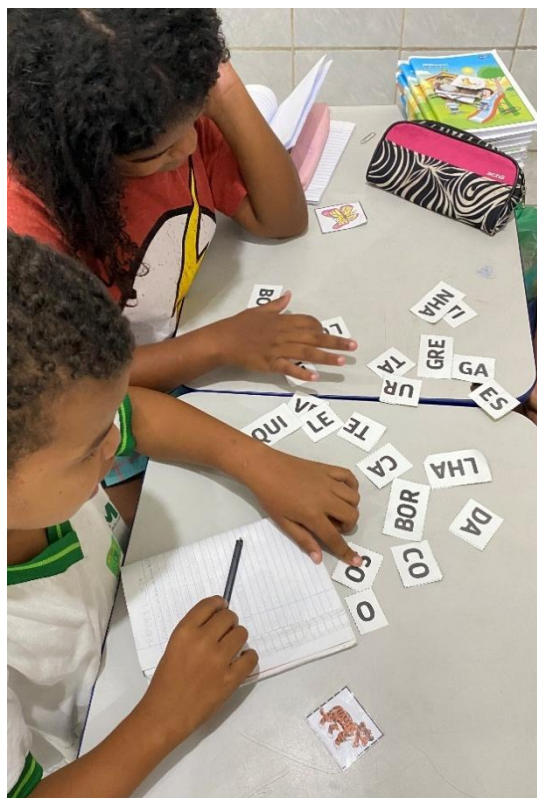
Nesse dia, os jogos aplicados foram criados pelos licenciandos. Nesse sentido, Leal e Pessoa (2022) discutem a importância da criação de jogos para a formação inicial de professores:

Os jogos de alfabetização, por seu caráter lúdico e ao mesmo tempo educativo, são ótimos recursos para auxiliar as crianças na reflexão sobre o SEA. Diante disso, é importante discutir tal recurso na formação de professores não só para que sejam capazes de elaborar o material de acordo com sua necessidade, exercendo a autonomia no processo educativo. (Leal e Pessoa, 2022, p.260)

Com isso, a criação dos jogos permite que os licenciandos se aproximem da prática docente, além de colocar em prática o que aprendeu no decorrer do curso, uma vez que tem a oportunidade de agir com autonomia, criando um recurso didático a partir das necessidades das crianças no projeto.

Nessa perspectiva, um dos jogos aplicados no terceiro dia de observação foi o jogo batalha das sílabas. Nesse jogo era dado para cada aluno uma imagem e expostas algumas sílabas sobre a mesa para que formassem a palavra referente a imagem que recebiam, quem formasse a palavra corretamente primeiro ganhava. Segue abaixo o registro da aplicação do jogo batalha das sílabas:

Imagem 6: Batalha das sílabas



Fonte: arquivo pessoal.

Foi possível perceber as crianças analisando mais rápido com as sílabas expostas para visualizar. Uma das respostas dos licenciandos afirma, nesse sentido, a contribuição promovida pelos jogos de alfabetização. De acordo com ele, “Percebo através dos jogos avanços quanto a sua reflexão sobre a escrita da palavra de uma forma interativa e divertida.” (Licenciando 1).

Percebemos também, a partir da observação, que ao jogar em dupla eles aprendiam um com o outro, como por exemplo, ao ver o outro formar a palavra, proporcionando assim uma construção coletiva de aprendizagem. Nessa óptica, aborda Possatto (2018, p.12) “A ludicidade dando ênfase aos jogos didáticos é elemento relevante e imprescindível para desenvolver as capacidades de interação, convivência, construção do conhecimento pela ação desenvolvida entre os participantes”.

O outro jogo aplicado nesse mesmo dia foi um jogo de tabuleiro que contém desenhos de formas geométricas e de “x” em cada casa, conforme o registro a seguir. Nesse jogo, inicialmente, eram jogados os dados, a criança ao cair na casa com o desenho de triângulo deveria citar uma palavra que rimasse com a palavra dita pelo licenciando, ao cair no círculo o discente teria

que falar uma palavra com o mesmo som inicial da falada pelo licenciando e ao cair na letra “x” o aluno deveria girar a roleta e falar uma palavra que iniciasse com a letra que caiu. A seguir a imagem de um dos jogos aplicados no terceiro dia de observação:

Imagem 7: Jogo de tabuleiro



Fonte: arquivo pessoal.

Nesse jogo os alunos se empolgaram muito, por ser um jogo novo. Ademais, eles demonstraram ter bastante conhecimento sobre as rimas algo que foi desenvolvido no decorrer dos acompanhamentos através do trabalho com os jogos de alfabetização.

O quarto dia de observação, iniciou novamente com uma leitura deleite, dessa vez com o livro “Ambrósio sumiu” da autora Graziela Hetzel. Durante esse momento os alunos foram estimulados a realizar a leitura do título e a refletir sobre o que trata a história a partir do título. Durante a leitura os licenciandos levam as crianças a observar e refletir sobre as imagens presentes, desenvolvendo a sua criatividade e imaginação, antecipação de hipóteses.

Segue o registro do momento de leitura do livro infantil:

Imagem 8: Leitura do livro “Ambrósio sumiu”



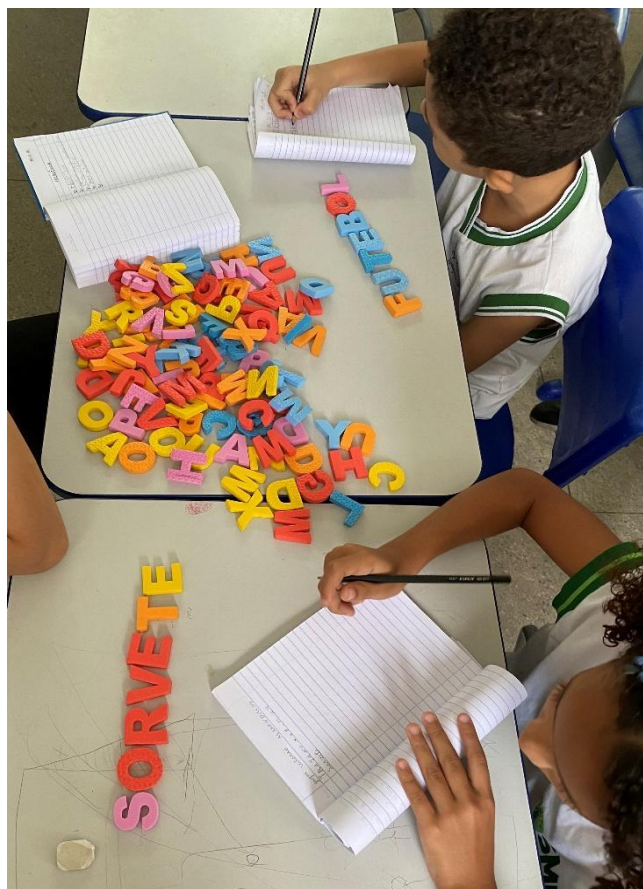
Fonte: arquivo pessoal

Após o momento deleite, a atividade realizada foi que os educandos escrevessem os lugares onde os personagens acharam que Ambrósio estava na história. Nesse momento, foi distribuído o alfabeto móvel para que os alunos formassem as palavras e depois escrevessem no caderno. De acordo com Silva (2023, p. 58):

O alfabeto móvel permite a criança vivenciar de modo rico, uma série de decisões sobre como escrever no processo de alfabetização. A sua utilização por meio de jogos e brincadeiras ajuda na sistematização e assimilação da escrita durante essa fase da alfabetização e suas dificuldades.

Abaixo consta a imagem da atividade inicial aplicada nesse dia com os alunos que participam do projeto:

Imagem 9: Atividade com o uso do alfabeto móvel



Fonte: arquivo pessoal.

O alfabeto móvel é um dos recursos utilizados pelos licenciandos durante os acompanhamentos para facilitar a formação de palavras pelos discentes, além do trabalho de identificação de letras. Na atividade seguinte, as crianças demonstraram dificuldade na formação de palavras com sílabas complexas, como aquelas presentes na imagem, devido ainda não terem avançado nas relações grafofônicas desse tipo. Nesse momento, o licenciando repetiu a sílaba que o aluno estava com dificuldade, levando a refletir sobre quais as letras que representavam as sílabas em questão.

Nesse último dia de observação, foram aplicados os mesmos jogos da observação anterior. Inicialmente, foi aplicado o jogo de tabuleiro que tem como objetivo levar as crianças refletirem sobre o som inicial das palavras, além de desenvolverem o conhecimento sobre rimas, como também o conhecimento de letras.

Segue o registro da vivência com o jogo de tabuleiro:

Imagem 10: Aplicação do jogo de tabuleiro



Fonte: arquivo pessoal.

Durante a aplicação do jogo, alguns alunos presentes nesse dia demonstraram dificuldade em refletir sobre as rimas, o que se pode justificar segundo Moraes e Silva (2020, p. 2015) pelo fato de:

Se pensarmos bem, será mais fácil se deparar com quatro figuras (de “chupeta”, “cadeira”, “caneta” e “vassoura”, e identificar que “chupeta” e “caneta” rimam do que evocar da sua mente e dizer em voz alta, sem qualquer apoio, uma palavra que rime com “chupeta”.

O jogo batalha das sílabas foi o outro jogo aplicado nesse dia. O mesmo tem como objetivo levar os discentes a perceber que as palavras são formadas por sílabas, além de possibilitar que os educandos identifiquem a escrita das pautas sonoras, assimilando o som a escrita das palavras.

Na imagem 10 consta o jogo batalha das sílabas:

Imagem 11: Jogo batalha das sílabas



Fonte: arquivo pessoal.

Algumas crianças nesse jogo apresentaram a mesma dificuldade da atividade inicial com o alfabeto móvel, que se refere à dificuldade em formar palavras com sílabas complexas como “tra”, “nho”, “bor”, entre outras. Nesse momento, os licenciandos interviram levando as crianças a refletir sobre a escrita de determinada sílaba. Para isso foi utilizado o cartaz com o alfabeto para que os discentes visualizassem as letras, utilizaram também a estratégia de falar a sílaba em voz alta com o intuito que eles conseguissem analisar os sons.

Através do formulário, os licenciandos frisaram a importância da utilização dos jogos no processo de alfabetização dos alunos a partir das suas vivências no projeto. Esse entendimento pode ser observado no trecho a seguir:

[...] através dos jogos podemos proporcionar as crianças, de forma significativa, o desenvolvimento de habilidades necessárias para a consolidação do processo de alfabetização. O brincar promovido pelo jogo faz com que a criança aprenda de forma mais leve, apresentando-se como uma importante ferramenta promotora de significado, o conhecimento passa a ser facilmente assimilado através do jogo. (Licenciando 2)

Enfim, entende-se a importância dos jogos para a mediação desse processo de modo auxiliar para o desenvolvimento de habilidades da consciência fonológica e para a aquisição do SEA de maneira reflexiva e significativa.

Através das observações e das respostas obtidas, constata-se também que na rotina de acompanhamento do projeto a alfabetização é trabalhada de forma lúdica por meio de jogos didáticos que fazem parte do material da CEEL, como também, aqueles que foram criados pelos licenciandos, contribuindo para a formação inicial dos mesmos e para o avanço da aprendizagem das crianças. Foi constatado também que os jogos são selecionados e aplicados de acordo com a necessidade e nível das crianças e que para sanar dúvidas dos aprendizes são utilizadas estratégias e recursos didáticos diversos.

Ademais, foi observado que além dos jogos aplicados são desenvolvidas atividades no caderno para o trabalho da escrita, além disso, são realizadas avaliações periódicas para identificar o avanço dos alunos. Além do mais, destacamos a realização dos momentos deleites, evidenciando, portanto, o trabalho na perspectiva do alfabetizar letrando. Por fim, evidenciamos a empolgação provocada pelos jogos nas crianças, tornando a aprendizagem da SEA mais satisfatória e reflexiva.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das informações e resultados apresentados no decorrer da pesquisa, concluímos que os objetivos definidos foram alcançados. Visto que a partir das respostas dos licenciandos foi possível refletir e constatar a importância e contribuição dos jogos para a mediação do processo de alfabetização dos educandos. Ou seja, apresentando-se como excelentes recursos didáticos para tornar a aprendizagem mais leve e satisfatória, contribuindo para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita necessárias para a consolidação do processo de alfabetização das crianças a partir de uma aprendizagem lúdica e ativa.

Nesse sentido, observamos ainda que a empolgação e o sentimento de competição provocada pelo jogo estimulam os alunos a analisarem mais rápido a escrita das palavras, avançando na medida em que se divertem.

As mediações realizadas pelos licenciandos comprovaram-se também fundamentais para esse processo, pois a escolha correta do jogo, levando em consideração o nível dos alunos e o conhecimento a ser desenvolvido, além da intervenção adequada de modo a garantir a reflexão do discente frente a sua dificuldade em vista à aquisição do Sistema de Escrita Alfabética.

Além disso, através das observações identificamos a rotina de acompanhamento pedagógico do projeto, que iniciava com a leitura deleite de livros infantis, seguidas de atividades no caderno para trabalho da escrita e, por fim, a aplicação de jogos. Confirmando, portanto, um trabalho alinhado à perspectiva do alfabetizar letrando e a mobilização de jogos como recursos reflexivos. Ademais, verificamos que no projeto além dos jogos de alfabetização são utilizados diferentes recursos, como alfabeto móvel, livros de histórias infantis, cartaz e textos impressos com gêneros textuais.

Vale ressaltar que a presente pesquisa contribuiu significativamente para a minha formação enquanto futura docente, pois me proporcionou conhecimentos teóricos e práticos sobre a utilização e contribuição dos jogos no processo de alfabetização das crianças, a partir de experiências reais vivenciadas no projeto.

Diante do exposto, reforçamos a relevância e a necessidade da discussão dessa temática para a formação inicial e continuada dos

professores, para conhecer mais sobre os jogos, entenderem como utilizar esse recurso para dinamizar as suas aulas e como criá-lo para atender a necessidade dos seus alunos, contribuindo para uma aprendizagem mais eficaz e significativa. Faz-se necessário também a produção de novas pesquisas acerca desse tema, visando ampliar a discussão, principalmente, no processo de alfabetização considerado desafiador tanto para os alunos quanto para os professores alfabetizadores.

REFERÊNCIAS

Araújo, L. C. Camini, P. Nogueira, G. M. Zasso, S. M. B. (organizadoras). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: CRV, 2022.

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

BRASIL. **Estatuto da Criança e do Adolescente**. Lei Federal n 8069, 13 de julho de 1990. Rio de Janeiro: Imprensa Oficial, 2002. Brasil.

BRASIL. Secretaria da Educação Básica. Diretoria de apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: ludicidade na sala de aula: ano 1, unidade 4**. Brasília: MEC, SEB, 2012.

BRASIL. Decreto n 11.556, de 12 de junho de 2023. Institui o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada. Diário Oficial da União, Brasília, DF, Seção 1, Edição n 110 de 13/06/2023.

BRASIL. **Plano Nacional de Educação. Lei 13.005 de 2014**. Disponível em: <http://pne.mec.gov.br/18-planossubnacionais-de-educacao/543-plano-nacional-de-educacao-lei-n-13-005-2014>. Acesso em: 20 de nov. 2024.

BRASIL. **Ministério da Educação. Jogos de Alfabetização**. Disponível em: https://www.plataformadoletramento.org.br/arquivo_upload/2014-02/2014021052238-mec_ufpe_manual_de_jogos_didaticos_revisado.pdf. Acesso em: 15 de mar. 2025.

Costa, I. M. Miranda, M. C. G. Furtado, Q. V. F. (organizadoras). **Protagonismo juvenil em casas de acolhimento: Produção de jogos de alfabetização, ortografia e matemática [recurso eletrônico]**. João Pessoa: Idea, 2024.

Costa, F. E et al. Políticas públicas de alfabetização no Brasil: análise do Programa Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC) e da Política Nacional de Alfabetização (PNA). **Revista Educação e Políticas em Debate**. [S.l.], V.10, N.2, P. 630-647, 2021. Disponível em: <https://seer.ufu.br/revistaeducacaopoliticas/article/view/60223>. Acesso em: 21 de fev. 2025.

Correia, M. C. B. A observação participante enquanto técnica de investigação. **Scientific Journal Pensar Enfermagem**. V. 13, n. 2, p. 30-36, 2009.

Dos Santos, S. P. A importância do lúdico nas séries iniciais e sua contribuição para aprendizagem. **Rebena-Revista Brasileira de Ensino e Aprendizagem**. v. 6, p. 417-428. 2023.

Freire, P. **Pedagogia do oprimido**. 17 ed. Rio de Janeiro. Paz e Terra. 1987.

Galvão, E. R. S. Silva, L. N. Uma análise da concepção de alfabetização latente na BNCC. **Revista Espaço do Currículo**, v. 14, n.2, p.1-14, 2021. Disponível em: <https://doi.org/10.22478/ufpb.1983-1579.2021v14n2.50812>. Acesso em: 14 de dez. 2024.

Gerhardat, T. Silveira, D. T. (org). **Métodos de pesquisa**. 1 ed. Porto Alegre: Editora da UFRGS, 2009.

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

Kátia, T. F. L. Silva, V. N. G. Costa, P. R. Pimentel, R. C. S. Prática docente: as diferentes dimensões do processo de alfabetização. Maceió: Debates em Educação. V. 12, 2020. DOI: 10.28998/2175-6600.2020v12nEsp40-56.

Kishimoto, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8 ed. São Paulo: Cortez Editora. 2005.

Lima, W. K. S. S *et al.* Desafios da alfabetização pós pandemia: “retratos de duas experiências em uma escola da rede municipal de Rondonópolis-MT”. Disponível em: https://editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2022/TRABALHO_EV174_M D1_ID11607_TB3281_05092022191627.pdf . Acesso em: 27 de dez 2024.

Luis, A. V. O. A importância da ludicidade na alfabetização. **Caderno intersaveres**. Curitiba. V. 12, n 41, p.179-191. 2023.

Maciel, A. M *et al.* O uso da caixa de jogos do Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) nos anos iniciais do Ensino Fundamental. **Revista Educação e (Trans)formação**. V. 01, n. 02, 2016. Disponível em: <https://www.journals.ufrpe.br/index.php/educacaoetransformacao/index>. Acesso em: 13 de mar. 2025.

Mortatti, Maria do Rosário Longo. *Alfabetização no Brasil: conjunturas sobre as relações entre políticas públicas e seus sujeitos privados*. Revista Brasileira de Educação. V. 15, n 44, maio/agosto, 2012.

Mota, J. S. Utilização do Google forms na pesquisa acadêmica. **Revista Humanidades e Inovação**. V. 6, n 12, 2019. Disponível em: <https://revista.unitins.br/index.php/humanidadesinovacao/article/view/1106>. Acesso em: 25 de fev. 2025.

Nunes, P. O. C *et al.* O lúdico como ferramenta de aprendizagem de leitura e escrita. **Revista Eletrônica Pesquiseduca**. 13(29). 284-299. 2021.

Piaget, J. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação**. Jean Piaget; tradução de Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 4 ed. Rio de Janeiro: LTC, 2023.

Pradanov, C. C. Freitas, E. C. **Metodologia do trabalho científico:** métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho científico. 2 ed. Novo Hamburgo: Freevale. 2013.

Possato, L. B. **A Construção dos Jogos no Processo de Ensino/Aprendizagem.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo de Conhecimento. Ano 3. 11 ed. V. 01. 2018.

Silva, I. C. F. O uso do alfabeto móvel através de jogos e brincadeiras como facilitador do processo de alfabetização. *Gestão & Educação* 6 (01), 58-68, 2023.

Silva, A. P *et al.* A importância dos contos infantis como instrumento no processo de aquisição de leitura e escrita no 2º ano do Ensino Fundamental I. *Lumen et virtus* 15 (43), 8085-8097, 2024.

Soares, M. **Letramento:** um tema em três gêneros. 3 ed. Belo Horizonte. Autêntica Editora. 2009.

Soares, M. **Alfaletrar:** toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo. Contexto, 2020.

Vygotsky, L. S. **A formação social da mente.** 2003. São Paulo: Martins Fontes. 1998.

APÊNDICE

Roteiro do formulário

- 1 Há quanto tempo você atua no projeto?
- 2 Quem é o público alvo do projeto?
- 4 Quais recursos didáticos são utilizados no acompanhamento pedagógico dos alunos?
- 5 Quais os principais desafios no processo de acompanhamento das crianças?
- 6 Quais jogos são aplicados na rotina de acompanhamento do projeto e quais os objetivos dos mesmos?
- 7 Quais as contribuições dos jogos identificadas nas progressões dos discentes?
- 8 Você considera importante a utilização de jogos de alfabetização? Justifique a sua resposta.