

O uso dos jogos no processo de alfabetização: Uma análise sobre a prática pedagógica e a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA)

Luciene Maria da Conceição ¹

Raissa Ananda de Macena Gomes Cavalcanti ²

Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa ³

Resumo

Neste trabalho, temos como objetivo analisar o uso dos jogos no processo de alfabetização para aprendizagem das propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). A metodologia utilizada é uma pesquisa qualitativa com contato direto com nosso campo de pesquisa, que é uma escola da Rede Municipal do Recife, onde observamos uma professora do 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, além de trazer autores que discutem acerca do tema. Para a produção de dados observamos a prática docente, os jogos utilizados e realizamos entrevista com a docente, podendo assim constatar que os jogos ocupam um papel de recurso didático. Os resultados afirmam que os jogos quando utilizados de forma mediada e inserida de forma intencional são ferramentas eficazes para o desenvolvimento de habilidades do SEA (Sistema de escrita alfabética).

Palavras-chave: Alfabetização; Letramento; SEA; Jogos de alfabetização.

Introdução

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC (2017), o ciclo de alfabetização abrange o 1º e o 2º ano do Ensino Fundamental. A definição desse ciclo está relacionada à concepção de alfabetização adotada. Nessa perspectiva, o ciclo propõe uma visão mais ampla do processo de alfabetização, que vai além da codificação/decodificação, envolvendo o domínio do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) e o uso autônomo da oralidade, da leitura e da escrita em diferentes contextos. A concepção de alfabetização adotada neste trabalho é a da alfabetização na perspectiva do letramento. Uma das motivações para a construção desse trabalho foi justamente as vivências na disciplina de português I e nossas experiências do PIBID (programa de

¹ Graduanda em Pedagogia na Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: luciene.conceicao@ufpe.br

² Graduanda em Pedagogia na Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: raissa.macena@ufpe.br

³ Professora do centro de educação da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: ana.gessoa@ufpe.br

iniciação a docência) logo essa perspectiva de alfabetização a partir do letramento nos foi apresentada. Dessa forma, Moraes (2012) defende que, além de participar de práticas sociais de leitura e escrita, é fundamental que a criança reflita sobre as propriedades do sistema de escrita, compreendendo o que é representado pela escrita e de que forma essa notação se dá. O autor destaca ainda que a ludicidade pode desempenhar um papel importante no processo de aprendizagem da escrita, tornando-o mais significativo e eficaz.

Metodologias que utilizam da ludicidade são fundamentais no processo de ensino e aprendizagem, o que torna esse processo mais efetivo e prazeroso, conforme a BNCC:

Ensino Fundamental – Anos Iniciais, ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos (Brasil, 2017 p. 57 - 58).

A ludicidade no contexto, pode ser uma ferramenta fundamental no processo de mediação do ensino-aprendizagem, proporcionando um momento no qual a criança se envolve com o mundo ao seu redor. Nesse processo, valorizam-se as vivências e experiências individuais de cada criança, incentivando o desenvolvimento do pensamento criativo e crítico e promovendo uma reformulação na prática pedagógica.

As atividades lúdicas têm grande importância nos primeiros anos do Ensino Fundamental, mas é essencial que cada brincadeira seja orientada por um objetivo claro de aprendizagem. Para isso, é necessária atenção ao modo como as brincadeiras serão desenvolvidas, sempre com o intuito de promover o desenvolvimento das habilidades previstas para alcançar as competências desejadas.

Diante disso, Araújo (2020) e Leão (2015) afirmam que os jogos são atividades lúdicas que estimulam diversas habilidades nas crianças, como imaginação, concentração, raciocínio lógico e expressividade. Desse modo, os jogos didáticos representam uma estratégia eficaz, pois proporcionam um aprendizado que une diversão e entretenimento, o que é altamente motivador para o processo de alfabetização.

Compreende-se que o processo de alfabetização é uma essencial na formação educacional das crianças sendo esse um momento especial e desafiador, demandando

práticas pedagógicas que sejam eficazes, interativas e capazes de engajar os alunos no processo de aprendizagem. Compreendemos a importância do lúdico dentro da prática pedagógica pois conseguimos perceber o aprendizado significativo, durante as observações do Programa Institucional de Bolsa e Incentivo à Docência (PIBID), assim como nos estágios não obrigatórios, foi possível notar que a compreensão dos conteúdos a partir da ludicidade é mais eficaz e contribuem para o desenvolvimento cognitivo, social e emocional das crianças. A partir do lúdico os alunos exploram os conceitos e atividades de forma significativa, sendo um deles a utilização de jogos dentro do processo que trabalhe a consciência fonológica dos estudantes. Esse trabalho pode ser desenvolvido pelos agrupamentos realizados em sala de aula, por tratar se de uma prática que facilita a aprendizagem do educando. Leal e Silva (2022) afirmam que é possível utilizar agrupamentos heterogêneos e homogêneos, dependendo dos objetivos pedagógicos e das características do conteúdo a ser trabalhado. Em grupos heterogêneos, por exemplo, a diversidade de habilidades pode favorecer o auxílio mútuo entre os alunos, promovendo uma aprendizagem mais inclusiva e colaborativa. Já os agrupamentos homogêneos podem ser úteis para trabalhos mais específicos, com foco em reforçar competências em determinados conteúdos. Dessa forma, o agrupamento em sala de aula, quando bem planejado e aplicado, pode ser uma ferramenta poderosa para tornar o ambiente educacional mais eficiente e significativo para todos os alunos.

Considerando que tais recursos oferecem aos educadores uma alternativa criativa para abordar dificuldades específicas e promover a inclusão de estudantes com diferentes perfis de aprendizagem, buscamos no nosso estudo discutir a importância dos jogos de alfabetização e seus impactos no processo de Ensino-Aprendizagem, bem como sua contribuição para o desenvolvimento e a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) visando apresentar o potencial dos jogos como uma ferramenta pedagógica eficaz no processo de ensino-aprendizagem. Sendo assim, propomos como objetivo geral desta pesquisa, analisar o uso dos jogos no processo de alfabetização para aprendizagem das propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Para tanto, definimos os objetivos específicos: (i) caracterizar a organização dos agrupamentos dos estudantes para realização dos jogos de alfabetização e (ii) identificar como ocorre a escolha dos jogos pela professora para trabalhar com as crianças na sala de aula o SEA.

1. Marco teórico

1.1 As concepções de alfabetização

Durante um longo período a alfabetização era vista apenas como o processo mecânico de aprender a ler e escrever. Esse momento está articulado com uma concepção de alfabetização estruturalista, onde a escrita é vista como um código e para aprender a escrever é necessário memorizar as relações entre letras e sons. Em 1960 a utilização de cartilhas se tornou algo presente dentro das salas de aula, como uma ferramenta que inovou o entendimento no processo de escrita e leitura dentro das escolas brasileiras. Vale salientar que para a época era algo inovador a utilização dos métodos silábico e fônico. Um dos modelos mais utilizados era o método *Casinha Feliz* (1963), que foi uma produção para a rede municipal de caçador - Santa Catarina, planejada por Eloisa Meireles e colaboração de Iracema Meireles, duas professoras alfabetizadoras que na época coordenava o projeto *Ler para Valer*, que começou a ser disponibilizada e distribuídas pelo país, tendo uma edição comercializada e outras quatro aprovadas pelo MEC (Ministério da Educação e Cultura) e distribuídas nas redes municipais do Brasil.

No período da década de 1980, o ensino da leitura e da escrita eram apenas baseados nos métodos tradicionais de alfabetização, como os sintéticos (alfabético, fônico e silábico) e os analíticos (palavração, sentencição e global). De acordo com Mortatti (2006), os métodos sintéticos consistem no ensino da “parte” para o “todo”. O método alfabético começa com o nome das letras, o fônico foca nas correspondências entre letras e sons, e o silábico parte do ensino das famílias silábicas. Já o método analítico, conforme a autora, parte do “todo” para as “partes”, trabalhando inicialmente com unidades maiores, como frases e textos pequenos, para depois focar nas partes menores (palavras, sílabas e sons).

Embora os métodos se diferenciam em suas abordagens, ambos têm em comum a figura do professor como transmissor de conhecimento sobre a língua escrita, enquanto o aluno ocupa um papel passivo no processo de ensino-aprendizagem, como observam Moraes e Albuquerque (2005). Nesse contexto, Ferreiro e Teberosky (1985) na psicogênese da língua escrita entendem que a linguagem é passada para as crianças quando o adulto quer ensinar, e que a criança só consegue ter acesso a linguagem e a forma escrita com o mesmo repassar o conhecimento dessa escrita, ou seja, o

ensino-aprendizagem depende da escolha do professor pela "melhor" técnica, com ênfase na memorização e repetição dos códigos.

Tendo dito isso, o método sintético tem uma maior influência histórica na alfabetização no Brasil em comparação aos métodos analíticos, como o método da palavração, e sentencição e o método global. Moraes (1996) destaca que, entre os métodos sintéticos, os mais utilizados nas escolas brasileiras são o método fônico e o método silábico, que tratam a alfabetização como um processo em que o aluno “recebe” o conhecimento de maneira controlada e estruturada pelo professor. Tais métodos se caracterizam por um estrito controle das correspondências som-grafia, ou seja, a relação entre os sons e as grafias das palavras, o que significa que o aluno é progressivamente apresentado a essas correspondências de forma sistemática e ordenada, permitindo que ele decodifique as palavras e, com o tempo, aprenda a ler e escrever de forma cada vez mais fluente.

Importante salientar que na década de 1980, a alfabetização deixou de ser um campo restrito à pedagogia e passou a ser abordada também sob a ótica psicológica. Com os estudos sobre a Psicogênese da Língua Escrita, de Emília Ferreiro e Ana Teberosky, a investigação passou a focar no “como” a criança aprende, considerando o aprendizado como um processo cognitivo individual. Nesse processo, a criança cria e testa hipóteses sobre a escrita em contextos de interação, até compreender a escrita como representação gráfica dos sons da fala (Soares, 2020).

Ferreiro e Teberosky (1985) observaram que, ao aprender a escrita alfabética, as crianças passam por diferentes níveis de desenvolvimento que envolvem duas questões fundamentais: o que a escrita representa no papel e como essa representação ocorre. Esses níveis são: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético, alfabético e alfabético-ortográfico. No nível pré-silábico, a criança ainda não percebe a relação entre fala e escrita, não entendendo que a escrita representa os sons das palavras. No nível silábico, ela já compreende que a escrita está relacionada à fala, utilizando um símbolo (geralmente uma letra) para representar cada sílaba. No nível silábico-alfabético, a criança transita entre as duas etapas, entendendo que as palavras se dividem em sílabas e que podem ser formadas por duas ou mais letras. No nível alfabético, a criança já entende as propriedades da escrita alfabética. A partir desses estudos a escrita passa a ser entendida como um sistema notacional, não sendo apenas um código aprendido por meio da codificação (escrita) e da decodificação (leitura) de símbolos, como sugerem os métodos tradicionais de alfabetização (sintéticos e analíticos). Espera-se que a criança,

ao longo do tempo, vá compreendendo gradualmente os princípios que regem a escrita alfabética (Morais, 2012).

As novas perspectivas de alfabetização surgem a partir dos estudos do letramento, quando se discute a importância das práticas de letramento para o processo de alfabetização. Os estudos do letramento junto com o construtivismo, levaram a um distanciamento de reflexões sobre o estudo da alfabetização e sugerem que a imersão dos estudantes no letramento é suficiente para se alfabetizarem. Por fim, emerge uma terceira concepção de alfabetização, que é aquela que defendemos em nosso estudo, que entende a alfabetização na perspectiva do letramento. Nela o foco da alfabetização é ampliada, visando formar alunos que não apenas sabem ler e escrever, mas que sabem usar a linguagem de forma eficaz, tanto em contextos escolares quanto fora dele, contribuindo para a formação de indivíduos mais autônomos, críticos e engajados com as questões sociais e culturais ao seu redor. Nesse sentido, a imersão no letramento é importante, mas não suficiente, posto que para o processo de alfabetização, é importante também considerar que a reflexão sobre as propriedades do SEA contribui significativamente para o processo de alfabetização.

1.2 O uso dos jogos no processo de alfabetização

Ao fazermos a revisão da literatura sobre o nosso tema de pesquisa, ficou evidente a crescente relevância dos jogos no processo de ensino e aprendizagem nos anos iniciais, sendo destacados não apenas por seu papel fundamental no desenvolvimento cognitivo e no processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita, mas também por seu alinhamento com diretrizes como as do PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa), que defende que o processo de letramento deve ser significativo para os estudantes e que a presença do lúdico é essencial para o desenvolvimento pedagógico e emocional de todos. Como ressalta Luckesi (2005), a atividade lúdica propicia a plenitude da experiência do indivíduo.

Borba (2007) aponta que o uso de atividades lúdicas amplia as possibilidades no processo de ensino e aprendizagem, contribuindo para o desenvolvimento do vocabulário, habilidades motoras, concentração e pensamento lógico. Quando utilizado como ferramenta pedagógica, o lúdico não apenas estimula a criatividade, mas também favorece a coordenação motora e aprimora a capacidade dos alunos de interpretar,

imaginar e estabelecer relações com os outros, favorecendo a formação de sua identidade.

Dessa forma, no ciclo de alfabetização, é crucial que o educador defina os objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo, conforme destacado por Lopes (2011 apud KIYA, 2014, p. 17). Isso significa que a seleção dos jogos deve ser feita de acordo com as necessidades apresentadas pelos estudantes para o entendimento do SEA (Sistema de Escrita Alfabética).

Historicamente, durante o Renascimento, os jogos com intenção educativa focavam em princípios morais e na formação intelectual. Atualmente, os jogos didáticos mantêm o incentivo à reflexão podendo eles terem um efeito pedagógico, seja ele intencional ou não. Jogos que buscam explicitamente o pedagógico, eles precisam estar ligados aos conhecimentos curriculares. Contudo, autores como Kishimoto (1999) defendem que qualquer tipo de jogo possui um fundo educativo, pois ensina algo aos jogadores.

Nessa mesma perspectiva, ao analisarmos algumas pesquisas durante a construção desse trabalho, percebemos que existe uma gama de trabalhos e autores que defendem a utilização de jogos bem como reforçam a importância da utilização dos mesmos como ferramenta pedagógica. Como por exemplo: Ferreira e Silva (2013) que apontam que jogos pedagógicos são eficazes para melhorar a fluência verbal e a compreensão de texto, impactando diretamente o desenvolvimento cognitivo dos estudantes. Oliveira (2014) reforça a ideia de jogos educativos como uma estratégia eficaz para o ensino da leitura, enfatizando a interação e a diversão como fatores motivadores. Além desses autores que apontam o jogo como estratégias, outros autores como, Leão (2015) e Mantovani em (2016), falam do jogo como apoio pedagógico, como uma ferramenta mediadora para o entendimento do SEA, bem como para o trabalho com as questões da consciência fonológica. De acordo com os seus estudos, os jogos pedagógicos contribuem para o desenvolvimento do raciocínio e do conhecimento que são adquiridos pelas crianças.

Contudo, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) incentiva o uso de jogos de alfabetização pois entende que é algo que auxilia o desenvolvimento integral da criança, reconhecendo a ludicidade como um pilar fundamental na formação dos educandos. Ao enfatizar a importância dos Campos de Experiências na Educação Infantil e a necessidade de desenvolver habilidades de consciência fonológica e compreensão do sistema alfabético nos anos iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC

cria um terreno fértil para que os jogos sejam vistos não apenas como atividades recreativas, mas como ferramentas pedagógicas eficazes que engajam, motivam e facilitam a aquisição de competências cruciais para a alfabetização. A pesquisa de Santana (2019) sobre o papel dos jogos de alfabetização no processo de ensino e aprendizagem da escrita e da leitura no ciclo inicial reitera esse debate, quando ela aponta que a presença significativa de jogos didáticos nas práticas pedagógicas dessas professoras evidenciam que a ludicidade inerente aos jogos e brincadeiras contribui para tornar todo o processo de alfabetização mais prazeroso.

Como podemos observar a partir das pesquisas anteriormente relatadas, os jogos constituem recursos valiosos para o trabalho na alfabetização, sobretudo por seu caráter lúdico, que estimula o interesse e a participação ativa dos estudantes. No entanto, um aspecto fundamental a ser considerado em sua utilização na sala de aula é a forma como os docentes organizam as crianças para essa atividade.

A depender das necessidades da turma, a professora pode propor o uso dos jogos de forma coletiva, em duplas ou pequenos grupos. Os agrupamentos, nesse contexto, tornam-se uma estratégia pedagógica importante, pois influenciam diretamente na maneira como os jogos são incorporados às práticas educativas.

Conforme apontado por Leal e Silva (2022), a estruturação de agrupamentos em sala de aula desempenha um papel crucial no fomento da interação e do aprendizado coletivo entre os alunos. Essa perspectiva encontra ressonância na obra de Vygotsky (2007), que fundamenta a aprendizagem na mediação das interações sociais. O trabalho em grupo, portanto, oferece aos estudantes a oportunidade de construir conhecimento de forma compartilhada, superando a dimensão individual da aprendizagem e enriquecendo tanto seus aspectos cognitivos quanto afetivos.

Além disso, a utilização dos agrupamentos de maneira estratégica contribui para o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como a empatia, o respeito à diversidade e a capacidade de ouvir e argumentar. Ao trabalhar em grupo, os alunos são desafiados a expressar suas opiniões e a considerar pontos de vista diferentes, o que amplia sua capacidade de reflexão e compreensão. Dessa forma, os agrupamentos podem favorecer o desenvolvimento de competências que vão além do conteúdo escolar, preparando os estudantes para a convivência social e para a resolução de problemas em diferentes contextos.

A organização dos agrupamentos em sala de aula possibilita, ainda, que os professores adaptem suas propostas pedagógicas às necessidades e características dos alunos. Nesse sentido, os agrupamentos podem ser produtivos — reunindo estudantes com níveis de conhecimento diferentes, porém relativamente próximos — ou agrupamentos com crianças que apresentam níveis semelhantes de conhecimento. A escolha entre uma ou outra forma de agrupamento deve estar alinhada aos objetivos pedagógicos da docente e às demandas específicas da turma.

Portanto, mais do que uma simples estratégia organizacional, os agrupamentos assumem um papel pedagógico fundamental, pois favorecem a mediação entre os alunos, ampliam as possibilidades de aprendizagem.

2. Metodologia

Para o desenvolvimento desta pesquisa, nos apoiamos na abordagem qualitativa, que segundo Minayo (1996), reflete um processo de investigação que vai além da simples coleta de dados quantitativos, buscando entender as experiências, significados e contextos que envolvem os sujeitos. Esse tipo de abordagem nos permite observar as dinâmicas bem como a subjetividade estabelecida dentro do ambiente escolar quanto ao uso dos jogos no processo de alfabetização para aprendizagem das propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Nosso estudo foi na perspectiva de estudo de caso visto que analisamos uma única prática docente exitosa no uso de jogos de alfabetização no processo de ensino do SEA. Segundo Cervo et al. (2007, p. 62) “Estudo de caso é a pesquisa sobre determinado indivíduo, família, grupo ou comunidade que seja representativo em seu universo, para analisar aspectos variados de sua vida”

Nosso campo de investigação foi uma escola da Rede Municipal do Recife, com uma professora que acompanhamos no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (Pibid), em uma turma do 2º ano dos Anos Iniciais. Os critérios para a escolha da docente foram os seguintes: ser professora da rede municipal de Recife, participar do Programa de Institucional de Bolsa e Incentivo à Docência (PIBID), ser professora do ciclo de alfabetização e trabalhar de forma lúdica os jogos dentro de sala de aula como uma ferramenta para agregar e auxiliar no entendimento do SEA para os estudantes. Para a produção de dados foram realizadas 10 observações da dinâmica em sala de aula, em um período de 2 meses e duas semanas das quais nos direcionamos para

observar de forma mais intencional essa prática docente, as visitas foram uma vez na semana, de modo a conhecer e caracterizar como esses jogos são incluídos dentro do planejamento e na rotina desses estudantes, assim como analisar o acervo da docente e que estão disponíveis na escola. Em seguida realizamos a entrevista semiestruturada com a professora, pois assim como Ludke e André (2013), entendemos que “a entrevista é um dos principais instrumentos de coleta de dados na qual se destaca como mais apropriada para pesquisas de campo no meio educacional, pois existe uma maior flexibilidade durante a aplicação.”

Por fim, como procedimento de análise dos dados, utilizamos a análise de conteúdo segundo Bardin (2011) que segundo a autora “A Análise de Conteúdo se apresenta como um conjunto de técnicas de análise das comunicações visando obter, por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, indicadores”

3. Resultados

3.1 Conhecendo o espaço e a participante da pesquisa

A pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Municipal do Recife, que existe há 33 anos e atende, atualmente, estudantes do Grupo IV da Educação Infantil ao 5º ano do Fundamental Anos Iniciais. Além disso, é uma das escolas que passaram por reforma nos últimos anos para a ampliação do espaço escolar e que a partir de 2026 contará apenas com atendimento às turmas do 1º ao 5º ano do Fundamental Anos Iniciais, deixando de atender a Educação Infantil.

A instituição conta com oito salas e dezesseis turmas, divididas em dois turnos: manhã e tarde. O período de funcionamento pela manhã é das 7:30hrs às 12:00hrs, já a tarde é das 13:30hrs às 18:00hrs. A escola possui 3 turmas do grupo IV (Educação Infantil), as quais têm a capacidade para 25 alunos. Já o ensino fundamental tem 13 turmas, em que 5 são do primeiro ano, 5 são do segundo ano e 1 do terceiro, quarto e quinto ano, com a capacidade para 26 alunos em cada turma. A escola possui um total de 384 estudantes matriculados.

A professora participante é formada em pedagogia pela UNINABUCO e tem pós em Neuropsicopedagogia pela Faculdade Alpha. Ela atua na educação há 7 anos, contudo, é professora recente na Rede Municipal do Recife, onde trabalha a 1 ano e 7

meses. A professora já tem experiência dentro do ciclo de alfabetização, pois atua como professora alfabetizadora desde quando começou a trabalhar em sala de aula.

A turma observada foi do 2º Ano do Ensino Fundamental anos iniciais, que é composta por 22 estudantes, dos quais apenas 2 não são assíduos. Percebemos a presença de cinco níveis de escrita e leitura, sendo estes: 2 estudantes pré-silábico, 1 estudante silábico, 3 estudantes silábico alfabético, 9 estudantes alfabético e 7 estudantes ortográfico, faixa etária de 7 - 8 anos. A turma é bastante participativa (algo positivo no processo da aprendizagem). Os dois estudantes que estão no nível de escrita pré-silábico tem laudo de Autismo e o único estudante que está no nível silábico está sob investigação para Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade.

A relação entre a turma e a docente é ótima, ela já os conhece muito bem, visto que ela os acompanha desde o 1º Ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais, desenvolvendo laços fraternos.

Quanto à organização da sala de aula e a disposição dos recursos didáticos, conseguimos perceber que os recursos didáticos estão sempre à disposição em sala de aula principalmente no cantinho da leitura ou quando os alunos pedem para utilizar ou manusear. Nesse cenário, os jogos se encontram disponíveis para os estudantes porém a docente tem um cuidado redobrado devido a fragilidade dos mesmo, apresentamos a seguir os jogos identificados na sala em foco:

Quadro 1: Jogos trabalhados em sala de aula

Nome do Jogo	Tipo de jogos/ Origem	Desenvolvimento e envolvimento dos estudantes	Proposta do jogo
Jogos das sílabas	ONLINE	Coquinhos Jogos	O jogo tem como objetivo a formação de palavras e reconhecimento de sílabas. O jogo apresenta um quadro com imagens com a palavra e uma sílaba faltando. e ao lado tem outro quadro com as sílabas embaralhadas, é necessário que o estudante arraste a sílaba para o quadro para formar a palavra corretamente.
Gol de palavras	FÍSICO	Almanaque Criança Alfabetizada	Fazer gol e formar uma nova palavra por meio da troca de uma letra da palavra recebida. Quando uma jogadora ou um jogador marcar gol, deverá receber da professora ou do professor uma ficha com uma palavra, acompanhada da imagem, e fichas com as letras que formam a palavra. a jogadora ou o jogador deverá ordenar as letras e formar a palavra. depois, o grupo deverá dizer uma outra palavra

			construída a partir da troca ou da retirada de uma letra da palavra formada pela professora ou pelo professor.
Bingo dos sons iniciais	FÍSICO	Jogos de Alfabetização CEEL	Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente; comparar palavras quanto semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais); perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; identificar a sílaba como unidade fonológica; desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras.
Quebra cabeça de Parlendas	FÍSICO	Almanaque Criança Alfabetizada	Ordenar as palavras formando uma nova parlenda. Cada grupo recebe três pacotinhos contendo conjuntos de palavras, que quando ordenadas formam três parlendas.
Rima Junina	FÍSICO	Criado pela Docente	O jogo tem como habilidade trabalhar rimas, desenvolvimento do repertório desse aluno de parlendas e cantigas voltadas para o período junino.

Fonte: As autoras (2025)

Com base nesse quadro, podemos destacar que todos os jogos utilizados pela docente pretendem fazer com que a turma perceba, identifique e manipule os sons na fala, configurando a consciência fonológica, habilidade essencial para a alfabetização. O trabalho de consciência fonológica, segundo Moraes (2012), se dá durante o processo de desenvolvimento, quando o aluno consegue fazer a relação som e escrita faz com que ele avance na compreensão do sistema de escrita.

3.5 Percepção da professora sobre a utilização de jogos

Neste momento, lançamos um olhar mais direcionado aos jogos que a docente escolhe para ser trabalhados em sala e como eles são implementados dentro de sua prática para o ensino do SEA. Percebemos, inicialmente, que para a professora, os jogos possuem um papel relevante na formação integral dos alunos, no qual durante a entrevista nos disse que: “Os jogos permitem que as crianças desenvolvam a memória, o raciocínio lógico, concentração e atenção. Além desses aspectos, as crianças desenvolvem o sentimento de cooperação e participam entre pares ou grupos, montando

estratégias e aprendendo a respeitar a vez de cada participante, bem como as regras dos jogos.”(Profª entrevistada)

A seleção dos jogos ocorre em função dos conteúdos que estão sendo trabalhados por ela em sala, a partir de alguma dificuldade apresentada pela turma no entendimento do sistema de escrita (SEA). Como foi possível observar no quadro 1, dos 5 jogos utilizados em sala de aula pela docente, 4 contém manual com regras e objetivos pedagógicos e 1 online que não tem um manual, mas que tem objetivo pedagógico. Ou seja, os jogos do *Almanaque Criança Alfabetizada* (2019), possui um manual estruturado, contendo as regras de cada jogo, bem como os objetivos e a sugestão de como a professora deve encaminhar o jogo para os estudantes. O jogo de *Rima Junina* criado pela docente também tem regras e objetivos bem estruturados. Já o jogo do site *Coquinho Jogos*, este é muito amplo e embora não possua uma regra ou manual, a docente faz o encaminhamento de como o estudante deve realizar.

Foi possível perceber que o uso desses jogos no cotidiano da sala de aula constitui uma prática pedagógica intencional e sistematicamente planejada pela professora. Essa ação está diretamente relacionada às necessidades específicas dos estudantes, identificadas por meio de atividades diagnósticas, devolutivas formativas, observações contínuas e interações durante as atividades individuais e coletivas. Esse diagnóstico resultou na adoção dos jogos pela docente, como recursos sistemáticos de apoio à alfabetização, articulando o lúdico com os conteúdos curriculares e com as necessidades reais da turma, como podemos ver na fala a seguir:

Durante minha trajetória percebi que muitos alunos apresentavam dificuldades na leitura e na escrita por não terem consolidado adequadamente as habilidades fundamentais da alfabetização nos anos iniciais. Essa constatação foi especialmente evidente quando trabalhei com turmas do 3º e 4º anos, nas quais era possível identificar lacunas significativas no domínio da consciência fonológica, formação de palavras e compreensão textual. (Professora Entrevistada)

Essa perspectiva dialoga com Ferreiro e Teberosky (1985), que ao analisarem o processo de apropriação do sistema de escrita pelas crianças, destacam a importância de práticas pedagógicas que respeitem o nível conceitual dos alunos e estimulem a reflexão sobre a linguagem escrita. Complementando essa ideia, Soares (2020) afirma que alfabetizar significa não apenas ensinar o código escrito, mas promover a inserção dos alunos nas práticas sociais de leitura e escrita.

Durante as atividades em sala de aula, vimos que os jogos foram utilizados em momentos estratégicos da rotina pedagógica, em geral, após a sistematização de conteúdos, como forma de consolidar aprendizagens, intervir em dificuldades específicas ou promover retomadas necessárias. Um exemplo significativo foi a aplicação do jogo **“Gol de Palavras”**, no qual os estudantes, organizados em dois grupos de cinco componentes cada, tinha que fazer o gol no lado adversário e se fizesse o gol a professora escolhia uma figura e dava as letras que formavam o nome dessa figura. Os alunos tinham também que formar outra palavra a partir do nome da figura, nisso eles podiam tirar ou acrescentar uma letra para formar uma nova palavra, por exemplo: tiraram o “A” da palavra Bala e acrescentaram o “O”, formando Bola. Sobre essa atividade a professora explica:

“Quando eu uso o *Gol de Palavras*, meu objetivo é trabalhar a construção de palavras e a identificação das famílias silábicas, que muitos ainda confundem. Eles jogam em grupos e ajudam uns aos outros. Alguns alunos que têm mais dificuldade acabam aprendendo observando o colega jogar.”



Imagem 1



Imagem 2

Jogo Gol de palavras - Almanaque criança Alfabetizada

Fonte: As autoras (2025)

A prática da professora, que utiliza jogos fonológicos para promover a manipulação consciente dos sons da fala, vai ao encontro de duas importantes perspectivas teóricas. A primeira, de Moraes (2012), defende a relevância da consciência fonológica para o avanço no sistema alfabético. A segunda, de Kishimoto (1999), argumenta que o jogo, quando integrado ao planejamento, se torna uma ferramenta ativa na construção do conhecimento, estimulando a motivação e a cooperação entre os

estudantes. Assim, a ação da docente ilustra como a teoria de ambos os autores se complementam na prática para otimizar o processo de alfabetização.

A docente também recorre a outras propostas lúdicas integradas a sequências didáticas temáticas, como foi observado na atividade **“Bingo de Rimas Juninas”**, utilizada como culminância de um trabalho com cantigas populares. Essa atividade associava leitura, ritmo, rima e elementos culturais locais, favorecendo o reconhecimento de padrões sonoros e o desenvolvimento de habilidades fonológicas. Durante atividades específicas, todos os estudantes jogam o mesmo jogo quando a habilidade trabalhada é comum à turma. No entanto, a professora também realiza adaptações, ajustando regras ou conteúdos para atender às necessidades de grupos específicos, como assim sinalizado, “Sim, [adaptei os jogos] observando quais as necessidades específicas e tentando usar ferramentas ou uma linguagem que estejam adequadas para a idade/série.”

Destacamos ainda, que a professora, ao estruturar agrupamentos heterogêneos, promove justamente a colaboração entre pares, permitindo que estudantes com mais domínio auxiliem aqueles em processo de construção do conhecimento, o que contribui para a valorização do aprendizado como experiência compartilhada. Essas práticas observadas se acordam com Borba (2007), ao destacar que o jogo pode ser compreendido como um recurso didático que, além de desenvolver habilidades cognitivas, favorece competências socioemocionais, como o respeito às regras, a cooperação e a empatia. Importante ressaltar que a formação dos agrupamentos ocorre de maneira flexível e intencional, sendo organizada em duplas, pequenos grupos ou atividades individuais, de acordo com os objetivos da aula e com o perfil da turma. Essa prática se alinha à concepção socioconstrutivista apontada por Vygotsky (2007) onde se reforça que o jogo simbólico e a interação promovem a internalização de conhecimentos e normas sociais, possibilitando avanços na Zona de Desenvolvimento Proximal.

Além dos jogos físicos, a professora faz uso de jogos online como recurso complementar para reforço das aprendizagens. Esses jogos digitais são escolhidos com base na sua relevância pedagógica, ludicidade e acessibilidade, e são utilizados com o mesmo cuidado no planejamento, sendo aplicados em momentos específicos para reforçar conteúdos já trabalhados presencialmente. Essa preocupação fica evidente quando ela nos diz, a docente fala que: “Sempre busquei meios que ajudassem a esses estudantes superarem essas dificuldades e um deles é a ludicidade e a utilização de

jogos para reforçar o conhecimento desses alunos e os conteúdos que estão sendo trabalhados.”

Dessa forma, o uso dos jogos na prática observada demonstra uma ação docente fundamentada, planejada e sensível às necessidades reais dos estudantes. Ao aliar ludicidade e intencionalidade pedagógica, a professora transforma os jogos em instrumentos efetivos de alfabetização, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos e contribuindo para uma prática educativa significativa, participativa e inclusiva.

Considerações finais

Este trabalho teve como objetivo principal analisar o uso dos jogos no processo de alfabetização para a aprendizagem das propriedades do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), com base em uma pesquisa qualitativa desenvolvida em uma escola da Rede Municipal do Recife. A partir da observação em sala de aula, análise do acervo pedagógico e entrevista com uma docente do ciclo de alfabetização, foi possível compreender de maneira concreta como os jogos têm sido utilizados como instrumentos pedagógicos no cotidiano escolar e quais os impactos dessa prática no desenvolvimento das crianças.

Em relação ao objetivo específico (i) caracterizar a organização dos agrupamentos dos estudantes para realização dos jogos de alfabetização

Observamos que a docente utiliza tanto agrupamentos homogêneos quanto heterogêneos, de acordo com os objetivos da atividade e as demandas dos alunos. Essa estratégia se mostrou eficaz para promover a interação entre os estudantes, possibilitando a construção coletiva do conhecimento e favorecendo a aprendizagem colaborativa. Ao trabalhar em duplas ou pequenos grupos, os alunos não apenas desenvolvem habilidades cognitivas relacionadas à leitura e à escrita, como também competências socioemocionais, como empatia, respeito ao outro e cooperação.

Em relação ao objetivo específico (ii) identificar como ocorre a escolha dos jogos pela professora para trabalhar com as crianças o SEA.

A investigação evidenciou que a professora observada adota uma prática pedagógica intencional e reflexiva no uso dos jogos, alinhando-os aos conteúdos em estudo e às necessidades específicas dos seus estudantes. A escolha dos jogos ocorre

com base em critérios pedagógicos, como o nível de conhecimento dos alunos sobre o SEA, as habilidades que precisam ser reforçadas, e os objetivos de aprendizagem previamente estabelecidos. Além disso, a professora demonstra sensibilidade ao adaptar os jogos, quando necessário, tornando-os mais acessíveis e significativos para sua turma.

Portanto, é possível afirmar que os jogos de alfabetização, quando inseridos de forma consciente e intencional na prática pedagógica, são ferramentas eficazes para o desenvolvimento das habilidades relacionadas ao SEA. Mais do que recursos recreativos, os jogos assumem um papel fundamental na mediação do ensino, promovendo uma aprendizagem significativa, prazerosa e inclusiva.

Por fim, esta pesquisa reforça a importância da formação continuada de professores alfabetizadores, para que possam refletir criticamente sobre suas práticas e utilizar metodologias que dialoguem com as necessidades reais de seus alunos. Sugere-se ainda que outras investigações futuras ampliem o olhar sobre o uso de jogos em contextos de alfabetização, incluindo diferentes realidades escolares e a percepção dos próprios estudantes sobre essas atividades. A ludicidade, articulada ao conhecimento teórico e ao planejamento pedagógico, tem o potencial de transformar a sala de aula em um espaço mais criativo, acolhedor e efetivo no processo de alfabetização.

Referências

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. Edição revista e ampliada. Tradução de Luís Antero Reto e Augusto Pinheiro. São Paulo: Edições 70, 2011.

BORBA, Ângela Meyer. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 33-45.

BRASIL. **Ministério da Educação**. Resolução CNE/CP Nº 2, de 22 de dezembro de 2017. Brasília: DF, 2017. Disponível em: <<https://www.gov.br/mec/pt-br/cne/resolucoes/resolucoes-cp-2017>>. Acesso em 30 mar 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa**: formação do professor alfabetizador: caderno de apresentação. Brasília: MEC, SEB, DAGE, 2012.

MEIRELES, Iracema. Método Casinha Feliz. Porto Alegre: Editora: Globo, 1963. Disponível em: <<https://acasinhafeliz.site/metodo-iracema-meireles/>> . Acesso em: 30 mar 2025.

ARAÚJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. *In: Educação em Revista, . Belo Horizonte*, v.36, 2020.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre, Artes Médicas, 1985.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo, a criança e a Educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1999.

KIYA, Marcia C. S. O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. Caderno Pedagógico, 2014. Disponível em: <<https://www.google.com/urlsa=t&rct=j&q=&esrc=s&source=web&cd=&cad=rja&uact=8&ved=2ahUKEwjHiaeopdj5AhX3A7kGHYObAjkQFnoECAgQAQ&url=http%3A%2F%2F>>. Acesso em: 25 fev 2025.

LEÃO, Marjorie Agre. O uso dos jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. *In: Estudos Linguísticos*, São Paulo, 44 (2): p. 647-656, maio-ago. 2015.

LUCKESI, Cipriano Carlos. **Avaliação da aprendizagem na escola: reelaborando conceitos e criando a prática**. 2 ed. Salvador: Malabares Comunicação e Eventos, 2005.

LUDKE, M.; ANDRÉ, M.E.D.A. **Pesquisa em Educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: Editora Pedagógica e Universitária, 1986.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2013.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade**. 6a Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1996.

MORAIS, Artur e ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia. Novos livros didáticos de alfabetização: dificuldades em inovar o ensino do sistema de escrita alfabética. *In: COSTA VAL, M. G.; MARCUSCHI, B. (orgs.). Livros didáticos de língua portuguesa: letramento e cidadania*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORAIS, A. G. **Concepções e metodologias de alfabetização: por que é preciso ir Além da discussão sobre velhos “métodos”?** 2006. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/alf_moarisconcpmetodalf.pdf>. Acesso em: 30 mar 2025.

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética. Melhoramentos**, 2012.

MORTATTI, M. R. L. **Métodos de alfabetização e projeto para a nação** (2006). *In: Diálogos apócrifos: sobre educação, ensino de língua e literatura* [online]. São Paulo:

Editora UNESP, 2016, pp. 73-74. ISBN: 978-85-68334- 79-9. Disponível em: <<https://doi.org/10.7476/9788568334799.001>>. Acesso em: 30 mar 2025.

SANTANA, Suellen Rosa de. **Jogos didáticos de alfabetização: uma análise do papel exercido nos professores de ensino e de aprendizagem da leitura e da escrita**. 2019. 70 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

SOARES, Magda. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo:Contexto, 2020. p. 27.

SOUZA, Aline Gomes de. **Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino**. 2020. 241 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Contemporânea, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.

VYGOTSKY, Lev Semyonovich. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

CERVO, A. L.; et al. **Metodologia científica**. 6 ed. São Paulo: Pearson Prentice Hall, 2007.