

## Jogos e brincadeiras na alfabetização como estratégias de ensino



<https://doi.org/10.56238/interdiinovationscresce-091>

### Indianara de Oliveira e Silva

Faculdade Municipal de Palhoça/SC

E-mail: indianara.oliveira@aluno.fmpsc.edu.br

### Malton de Oliveira Fuckner

Faculdade Municipal de Palhoça/SC

E-mail: malton\_oliveira@hotmail.com

### RESUMO

O presente trabalho apresenta uma pesquisa acadêmica que investigou a utilização de jogos e brincadeiras como recursos didáticos na alfabetização. A transição dos Anos Iniciais para o Ensino Fundamental, implica em mudanças de abordagens de ensino, saindo de experiências lúdicas para uma organização curricular mais estruturada, considerando que os alunos continuam a ser crianças e, portanto, o brincar continua sendo uma importante estratégia de aprendizagem. Jogos e brincadeiras durante o processo de alfabetização promovem curiosidade, diversão, engajamento e inclusão, estimulando aspectos cognitivos e criativos dos alunos. A metodologia adotada na pesquisa combinou abordagens quantitativas e

qualitativas, a fim de examinar a aplicação dos jogos e brincadeiras como estratégias de ensino, assim como a percepção dos docentes sobre esta prática, os recursos utilizados e as habilidades desenvolvidas. Dessa forma apresentou-se os resultados de um questionário realizado com professores sobre o tema e a observação de uma prática docente. Os participantes da pesquisa foram professores que atuam em turmas de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, especificamente nas turmas de alfabetização. A fundamentação teórica teve suporte em autores como: Valls (2021), Soares, (2022), Kishimoto (2009), Macedo (1995), Benjamin (2009) e Vygotsky (1998), além de documentos mandatórios como a BNCC (2018) e o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (2023). A pesquisa e análise de dados evidenciaram que os jogos e brincadeiras são estratégias eficientes que auxiliam no processo de alfabetização, contribuindo para diversas áreas de desenvolvimento da criança.

**Palavras-chave:** Jogos e Brincadeiras, Alfabetização, Anos Iniciais, Criatividade, Estratégias.

## 1 INTRODUÇÃO

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2018), quando os alunos ingressam do Ensino Fundamental, vivenciam uma transição de currículo estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, onde as interações, os jogos e as brincadeiras orientam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares.

Essa transição marcada pelas diferentes práticas letradas experimentadas pelo aluno, na sua vida social e na Educação Infantil, “[...] como cantar cantigas e recitar parlendas e quadrinhas, ouvir e recontar contos, seguir regras de jogos e receitas, jogar games, relatar experiências e experimentos, serão progressivamente intensificadas e complexificadas [...]” (Brasil, 2018, p. 89) nos Anos Iniciais durante o processo de alfabetização.



Mesmo durante a transição da Educação Infantil para os Anos Iniciais, é crucial reconhecer que elas ainda são crianças e, portanto, não se pode subestimar a importância do brincar como parte fundamental de seu processo de aprendizado.

As atividades lúdicas, representadas pelos jogos e brincadeiras, proporcionam curiosidade, diversão, motivação, engajamento, aprendizagem e promovem a inclusão, interação e socialização. Ao utilizar estas estratégias lúdicas no cotidiano das crianças, pode-se explorar os interesses dos alunos como uma ferramenta valiosa para estimular o cognitivo e o criativo.

Para Tizuko M. Kishimoto, pedagoga com experiência em formação de professores, pesquisadora vinculada ao jogo e aos contextos integrados de educação infantil voltada para a práxis sobre o brincar, “O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento [...]” (Kishimoto, 2017, p. 25). A autora argumenta que se as crianças aprendem de forma intuitiva, por meio de ações espontâneas e processos interativos, a brincadeira assume um papel de grande relevância e ressalta que quando estas experiências são criadas intencionalmente com o fim de potencializar uma situação de aprendizagem se maximiza a construção do conhecimento.

Essa abordagem centrada no aluno e baseada em experiências concretas é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças nessa fase. Reconhecer e valorizar as experiências e conhecimentos prévios dos alunos é essencial para criar uma base sólida para a aprendizagem. Isso também ajuda a tornar o ensino mais relevante e significativo para eles, essa abordagem também tem o potencial de estimular o interesse dos alunos pela aprendizagem.

Conforme afirmam Fuckner e Cruz: “[...] a escola existe para que o estudante tenha experiências de aprendizagem e para que essas redundem em conhecimento [...] o universo da criança é lúdico, pois ela aprende melhor aquilo que tem significado imediato” (Fuckner; Cruz, 2019, p. 406).

Nesse cenário, tanto a escola quanto o professor têm a responsabilidade de promover ações de acolhimento e estratégias de ensino que respeitem a diversidade cultural, as dificuldades e possíveis deficiências de cada aluno. O objetivo é promover o desenvolvimento individual, ao mesmo tempo em que se estimula o trabalho em grupo. Dessa maneira, os alunos aprendem não apenas os conteúdos acadêmicos, mas também compreendem os limites, as regras e as características dos colegas.

O principal objetivo da pesquisa é investigar como os jogos e brincadeiras estão sendo utilizados nos Anos Iniciais como uma estratégia de ensino para a alfabetização.

## 1.1 CRIATIVIDADE E LUDICIDADE

A criatividade é uma habilidade valiosa para os professores, especialmente em um ambiente de aprendizado em constante evolução. “Introduzir alguns hábitos na rotina e repensar o planejamento das



aulas são ações que ajudam a potencializar a criatividade, além de estimular o pensamento inovador da turma” (Calixto, 2023, n.p.).

O documento da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), que determina os conhecimentos fundamentais para todos os estudantes durante sua Educação Básica, também ressalta a relevância da criatividade. Isso é evidenciado na descrição da segunda competência geral da seguinte maneira:

Exercitar a curiosidade intelectual e recorrer à abordagem própria das ciências, incluindo a investigação, a reflexão, a análise crítica, a imaginação e a criatividade, para investigar causas, elaborar e testar hipóteses, formular e resolver problemas e criar soluções (inclusive tecnológicas) com base nos conhecimentos das diferentes áreas (Brasil, 2018, p. 9).

Esse reconhecimento destaca a necessidade de cultivar a criatividade como parte integrante do desenvolvimento educacional, preparando os estudantes para enfrentar desafios de maneira inovadora e construtiva.

Em seu artigo no site da Nova Escola, Calixto (2023) destaca a necessidade de ampliar o repertório por meio de observação e curiosidade, oportunizando novas experiências, enquanto incentiva experimentar maneiras diferentes de fazer as mesmas coisas, iniciando com pequenas modificações, aceitando correr riscos e a gerir incertezas. Por fim, a autora sugere que a criatividade é favorecida por momentos de leveza e descontração, então desafia a brincar e se divertir durante o processo.

Além disso, para Calixto (2023), é importante entender que a criatividade não é um dom, mas sim uma habilidade que pode ser desenvolvida e aprimorada ao estimular o cérebro a pensar em múltiplas opções e gerar alternativas inovadoras, fortalecendo a flexibilidade mental. Ao seguir essas estratégias, os professores podem estimular a criatividade em si mesmos e, conseqüentemente, em seus alunos, exigindo do aluno mais do que seu cérebro esteja disposto a entregar espontaneamente, desafiando os padrões e caminhos neurais conhecidos.

Em seu livro, Valls (2021), ressalta que a criatividade desempenha um papel fundamental na construção da sociedade e na capacidade de lidar com os desafios do mundo atual. A autora defende que a escola desempenha um papel crucial na promoção da criatividade, sendo um ambiente primordial para nutrir o pensamento criativo, o que, por sua vez, contribui para uma sociedade mais diversa, empática, sustentável e inclusiva.

Valls (2021, p.23) também discute como as escolas e os educadores podem promover a criatividade dos alunos, focando a aprendizagem significativa, preparando os alunos não apenas cognitivamente, mas também emocionalmente, valorizando a singularidade de cada aluno e promovendo o bem-estar de todos os envolvidos.



A autora acredita que a criatividade desempenha um papel fundamental na transformação do mundo e enfatiza a necessidade de preparar os alunos não apenas para o sucesso na escola, mas também para o sucesso no mundo em constante evolução.

“Apesar das críticas ao modelo educacional atual, a escola mantém seu papel essencial na educação. A escola existe para que o estudante tenha experiências de aprendizagem e para que essas redundem em conhecimento” (Fuckner; Cruz, 2019, p. 406). A ideia de que essas experiências de aprendizagem significativas devem resultar em conhecimento é fundamental, uma vez que o objetivo final da educação é capacitar os alunos com as ferramentas e os recursos necessários que os preparem para a vida e para futuros desafios.

Os autores citam a ideia de “uma série de escolhas significativas” (Fuckner; Cruz, 2019, p. 406) proposta pelo game designer Sid Meier, que podem ser aplicadas não apenas a jogos, mas também a escolhas profissionais. A importância de tornar as escolhas dos estudantes significativas para o contexto educacional é enfatizada, particularmente no que diz respeito à aprendizagem das crianças, que se beneficia de um ambiente lúdico. É possível tornar a aprendizagem divertida utilizando elementos dos jogos, como as emoções que podem ser aplicadas para promover atividades escolares mais alinhadas com a cultura digital e, assim, melhorar a experiência de aprendizagem.

A criatividade é uma habilidade valiosa no mundo atual, onde a resolução de problemas complexos e a inovação desempenham um papel essencial. Jogos e brincadeiras incentivam a criatividade, uma vez que desafiam os alunos a encontrar soluções criativas para vencer, imaginar cenários e explorar novas abordagens. Os professores desempenham um papel crucial na promoção da criatividade, ao integrar jogos educacionais e atividades lúdicas no currículo, criando um ambiente educacional propício para tal.

Os jogos, as brincadeiras estão relacionados com o lúdico pois são de cunho educativo e auxiliam na aprendizagem dos alunos, assim como no convívio social. É através da interação que as crianças desenvolvem sua confiança e autonomia.

O **lúdico**, de acordo com Menezes (2001, n.p.), no Dicionário Interativo da Educação Brasileira se trata “[...] daquilo que estimula através da fantasia, do divertimento ou da brincadeira.” É um conceito bastante utilizado na educação, que defende o lúdico através de jogos e brincadeiras mediados pelo professor e que influencia no desenvolvimento da criança e estimula a ação, a curiosidade, iniciativa, autoconfiança e proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração.

Ao adotar estratégias envolventes, como a implementação de jogos e brincadeiras, os educadores criam um ambiente onde o erro é encorajado e visto como uma oportunidade de aprendizado, o que é vital para o desenvolvimento da criatividade. Isso desafia os alunos a pensar de forma não convencional, a criar soluções inovadoras e a explorar diferentes abordagens para resolver



problemas de maneira criativa, preparando-os para enfrentar os desafios do mundo real, uma vez que a criatividade é uma habilidade valiosa em todas as fases da vida.

Tanto os professores quanto as instituições de ensino, têm a responsabilidade de integrar esses elementos de forma eficaz no processo de ensino-aprendizagem, incorporando jogos, atividades criativas e projetos em sala de aula. Essas estratégias podem ser adaptadas para atender às necessidades individuais dos alunos, a fim de atender a diferentes estilos de aprendizado e níveis de habilidade. Isso promove o aprendizado personalizado e ajuda os alunos a progredirem em seu próprio ritmo.

Muitos jogos e brincadeiras envolvem interação social, colaboração e comunicação. Isso ajuda os alunos a desenvolverem habilidades interpessoais, como trabalho em equipe, resolução de conflitos e empatia e estimula os alunos a explorar, experimentar e questionar, criando um ambiente de aprendizagem que prepara os alunos para enfrentar os desafios da sociedade moderna.

A alfabetização é uma etapa essencial que deve ser muito valorizada nesse processo de formação escolar, de modo que o aluno tenha possibilidades de estimular seu corpo, suas habilidades e conhecimentos. Diante disso a BNCC estimula e valoriza as situações lúdicas de aprendizagem, apontando para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil, de forma que adquiram novas formas de relação com o mundo em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. "Nesse período da vida, as crianças estão vivendo mudanças importantes em seu processo de desenvolvimento que repercutem em suas relações consigo mesmas, com os outros e com o mundo" (Brasil, 2018, p. 58). Por isso, é importante um trabalho que se organize em torno dos interesses manifestados pelas crianças e a partir daí, ampliem progressivamente suas vivências e compreensões de mundo com atividades mais complexas que despertem o interesse, participação e conseqüentemente o aprendizado.

De acordo com a Base Nacional Comum Curricular:

As características dessa faixa etária demandam um trabalho no ambiente escolar que se organize em torno dos interesses manifestos pelas crianças, de suas vivências mais imediatas para que, com base nessas vivências, elas possam, progressivamente, ampliar essa compreensão, o que se dá pela mobilização de operações cognitivas cada vez mais complexas e pela sensibilidade para apreender o mundo, expressar-se sobre ele e nele atuar (Brasil, 2018, p. 58).

O desenvolvimento dessas habilidades práticas, facilitam o conhecimento teórico e desenvolvem habilidades práticas essenciais, como comunicação eficaz, observação crítica e raciocínio lógico. A escola, por sua vez, deve apoiar e capacitar os educadores nessa abordagem, fornecendo recursos e treinamento necessários. Além disso, a escola pode criar espaços adequados para jogos e brincadeiras, proporcionando a interação social e a criatividade.



## 1.2 QUESTÕES DA ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização e o letramento são processos de aprendizagem em que a compreensão e produção de textos escritos acontecem, o que é essencial para a comunicação e a participação social. As duas habilidades são essenciais e se complementam. Para Magda Soares, estes processos são individuais, distintos, simultâneos e interdependentes, de maneira que a alfabetização não precede e nem é pré-requisito para o letramento, a criança aprende a ler e escrever envolvendo-se em práticas de letramento (Soares, 2022, p.27).

A alfabetização, conforme a Política Nacional de Alfabetização (PNA)<sup>1</sup>, é o “ensino das habilidades de leitura e de escrita em um sistema alfabético, a fim de que o alfabetizando se torne capaz de ler e escrever palavras e textos com autonomia e compreensão” (Brasil, 2019, p.1) e o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada reconhece que a “alfabetização é um direito humano” (Brasil, 2023, p.17).

O Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (2023), salienta ainda a premissa do reconhecimento “da afetividade e da ludicidade como aspectos centrais das práticas pedagógicas com as crianças e da atenção intencional do professor” (Brasil, 2023, p.18). Essa visão reflete a compreensão da importância do brincar e das interações como pilares essenciais em um currículo que valoriza a infância, o aluno e o aprendizado. Dessa forma, a formação dos educadores deve promover uma ampliação da consciência do professor sobre a interconexão entre emoções, pensamentos, ações e movimentos, destacando como as propostas de situações de aprendizagem encontram na brincadeira uma base sólida para a criação de significados e compreensões mais profundas.

O aluno tem um processo de aprendizagem que se inicia na infância, mas esse aprendizado passa a ser organizado e sistematizado quando começa a frequentar a escola. É importante ressaltar que a alfabetização e o letramento não são processos concluídos após o ensino fundamental, eles são contínuos e estão presentes em toda a vida de uma pessoa.

Soares traz o conceito de alfabetização como um “Processo de apropriação de 'tecnologia da escrita', isto é do conjunto de técnicas - procedimentos, habilidades - necessárias para a prática da leitura e da escrita [...]” e letramento é a “capacidade de uso da escrita para inserir-se nas práticas sociais e pessoais que envolvem a língua escrita [...]” (Soares, 2022, p. 27). Ambos são processos importantes para a formação cultural e aquisição de conhecimentos e habilidades que são essenciais para a participação social e profissional.

Ainda sobre a alfabetização, por meio dela o aluno vai desenvolver a leitura e a escrita, desenvolvendo sua comunicação e expressão, sua capacidade de raciocínio lógico através da

---

<sup>1</sup> A Política Nacional de Alfabetização (Decreto nº 9.765/2019) foi revogada pelo Decreto nº 11.556, de 2023, que institui o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada.



brincadeira onde o aluno aprende e desenvolve sua própria forma de se comunicar com o mundo. Essa experiência é ampliada quando associada a outras competências.

O início da etapa da Educação Básica, é um período que exige maior atenção em relação a integração e a continuidade dos processos de aprendizagem das crianças que frequentaram a Educação Infantil, de forma que o professor medie e crie estratégias de acolhimento e adaptação aos alunos e identifique o que a criança já é capaz de fazer. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2018, 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 outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu envolvimento em práticas diversificadas de letramentos.

Para o professor de Anos Iniciais o desafio é realizar atividades planejadas, atualizadas, contextualizadas e atrativas para os alunos, portanto um diagnóstico para identificar as hipóteses de escrita dos alunos, realizado no início e no decorrer do ano é fundamental para avaliar e investigar práticas pedagógicas eficazes para atender as necessidades dos alunos, isso permitirá que o aluno consolide as aprendizagens anteriores e amplie seus novos conhecimentos.

Hoje encontramos um cenário na escola bem dinâmico, em que as crianças têm fácil acesso a tecnologias desde pequenas, de modo que o acesso à informação e ao conhecimento é fundamental para que a criança compreenda o mundo atual, composto de redes de conhecimento e novas formas de tecnologias, por isso “[...] é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos”(Brasil, 2018, p. 355).

De acordo com as Diretrizes Curriculares Nacionais para a Educação Básica (DCNEs), a alfabetização deve ocorrer nos primeiros anos do Ensino Fundamental. O documento destaca que algumas crianças se tornam alfabetizadas após apenas alguns meses, enquanto outras requerem de dois a três anos para consolidar suas habilidades básicas de leitura e escrita (Brasil, 2013, p.123). Essa variação está relacionada a diversos fatores, incluindo “[...] convívio em ambientes em que os usos sociais da leitura e escrita são intensos ou escassos [...]” (Brasil, 2013, p.121), seja no âmbito familiar ou em outros contextos. Por esse motivo, ao planejar o trabalho, é importante não tomar as linguagens de modo isolado ou disciplinar, mas sim contextualizadas, a serviço de significativas aprendizagens (Brasil, 2013, p.96).

Nesse sentido, a alfabetização deve ser entendida como um processo de desenvolvimento progressivo, no qual o sujeito se apropria da leitura e da escrita, tornando-se capaz de utilizá-las de forma autônoma e crítica. Essa ação requer uma abordagem pedagógica que considere a realidade dos educandos e respeite suas possibilidades cognitivas, culturais e linguísticas. Essas metodologias devem



estar voltadas para a leitura, a escrita e o letramento, tendo em vista a formação de cidadãos críticos e autônomos capazes de compreender e transformar a realidade social e cultural em que vivem.

Para Frade (2005, p. 48)

[...] mesmo que algumas estratégias sejam passíveis de crítica, existem procedimentos de ensino que são fruto de um saber pedagógico, produzido no interior das práticas escolares. Esse saber é construído porque é necessário transformar certos saberes em saberes ensináveis. Na alfabetização, isso implica desde práticas de incentivo à leitura até a produção de exercícios, jogos, materiais e organização de conteúdos.

Desse modo, a alfabetização é entendida como uma etapa fundamental para o desenvolvimento integral dos estudantes, favorecendo a formação crítica e ampla dos sujeitos.

Assim, é necessário que as escolas, educadores e gestores adotem uma postura inclusiva, que respeite as diversidades e valorize a aprendizagem significativa para alavancar o desenvolvimento pleno dos estudantes.

### 1.3 JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos e brincadeiras podem ser excelentes aliados no processo de alfabetização, pois eles proporcionam um ambiente lúdico e descontraído que facilita a aprendizagem, estimula a criatividade e auxilia no desenvolvimento das capacidades cognitivas e motoras das crianças.

Ao brincar e jogar, as crianças aprendem a interagir socialmente, desenvolver a imaginação, a memória, a atenção, a concentração, além de trabalhar a psicomotricidade e o raciocínio lógico. Quando esses jogos e brincadeiras são utilizados de forma adequada, podem ser poderosas ferramentas para a formação de leitores e escritores competentes.

De acordo com Benjamin (2009), um dos grandes benefícios de utilizar jogos e brincadeiras no processo de alfabetização é o fato de que as crianças aprendem de forma lúdica e prática, sem perceberem que estão estudando. Com isso, a motivação e o interesse dos alunos pelo estudo aumentam significativamente, facilitando o desenvolvimento de habilidades importantes para o sucesso escolar e pessoal dos estudantes.

Nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a brincadeira por vezes é desconsiderada como uma estratégia de ensino e fica restrita às aulas de Educação Física ou aos momentos livres que os alunos têm durante o intervalo. Porém, apesar de tais momentos estarem cada vez mais restritos nos Anos Iniciais, as Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação oficiais destacam sua importância:

Do ponto de vista da abordagem, reafirma-se a importância do lúdico na vida escolar, não se restringindo sua presença apenas à Arte e à Educação Física. Hoje se sabe que no processo de aprendizagem a área cognitiva está inseparavelmente ligada à afetiva e à emocional (Brasil, 2013, p.116).

Os jogos e brincadeiras, por meio de aprendizados lúdicos e divertidos contribuem na função



de estimular o protagonismo das crianças, além de estimular habilidades mais amplas de comunicação e interação/socialização. A criança ganha um repertório de sentimentos, vivências, experiências que ampliam suas ideias e formas de expressão.

As propostas envolvendo jogos e brincadeiras em que os estudantes têm contato com letras, palavras, números e que precisam calcular, comparar, são oportunidades para desenvolver as habilidades cognitivas, motoras e potencializar o raciocínio lógico, assim como auxiliar na resolução de situações-problema. Experimentar e vivenciar situações práticas encoraja, atrai e estimula uma aprendizagem mais significativa.

Nos Anos Iniciais, "[...] é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos" (Brasil, 2018, p. 355).

Algumas considerações destacam a complexidade na definição de jogo e brincadeira. Para Kishimoto (2017), a definição de jogo não é uma tarefa fácil, pois cada jogo tem sua especificidade e seu sentido depende de cada contexto social, "Dessa forma, enquanto fato social, o jogo assume a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui" (Kishimoto, 2017, p.12), que varia conforme os valores e o modo de vida dessa sociedade, assim como sua estrutura, o sistema de regras e o material utilizado.

Por outro lado, Crepaldi (2010) aponta que "[...] há quase um consenso entre os estudiosos: a definição do que é jogo e/ou brincadeira é feita por quem joga e/ou brinca [...]" (Crepaldi, 2010, p.11).

Para Kishimoto brincadeira "É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica" (Kishimoto, 2017, p. 15). A relação entre esses conceitos é dinâmica, variando conforme o contexto social e cultural, ao mesmo tempo que é influenciada pela experiência individual ou do grupo, conforme apontado por Kishimoto e Crepaldi.

Em relação ao conceito de brinquedo, Kishimoto destaca que, "Diferindo do jogo, o brinquedo supõe uma relação íntima com a criança e uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização" (Kishimoto, 2017, p. 13). Crepaldi concorda, afirmando que em relação ao brinquedo, "[...] seu uso é mais comumente ligado a um objeto, industrializado ou não, mas que dê suporte à ação de jogar e/ou brincar" (Crepaldi, 2010, p.11). Essas perspectivas destacam a natureza íntima do brinquedo com a criança e sua função como facilitador da atividade lúdica, seja ela estruturada por regras ou mais livre e espontânea.

Kishimoto (2017) encerra a discussão sobre estes conceitos da seguinte forma:

E a brincadeira? É a ação que a criança desempenha ao concretizar as regras do jogo, ao mergulhar na ação lúdica. Pode-se dizer que é o lúdico em ação. Desta forma, brinquedo e brincadeira relacionam-se diretamente com a criança e não se confundem com o jogo (Kishimoto, 2017, p.15).



A autora estabelece uma relação direta entre brincadeira e brinquedo, ressaltando que estes elementos estão intimamente conectados com a criança e a imaginação, mas não se confundem com o jogo.

Essa conexão está ligada à participação ativa da criança na atividade lúdica, permitindo uma visão mais completa e detalhada das diversas formas como as crianças se envolvem em atividades lúdicas, seja por meio de objetos específicos (brinquedos), da ação concreta (brincadeira) ou da participação em atividades estruturadas, ao seguir regras (jogo). A criança brinca enquanto joga.

Alguns jogos vão estimular a imaginação, outros terão que respeitar as regras padronizadas, a representação mental do objeto a ser construído, habilidade manual e cognitiva, como o raciocínio lógico, a flexibilidade, a sociabilidade, a competição, o estímulo do prazer e satisfação e também da incerteza, da derrota e da perda.

De acordo com Piaget, citado por Macedo (1995), os jogos, segundo sua forma típica de assimilação, são estruturados em: Jogos de Exercício, Jogos Simbólicos e Jogos de Regras. Os Jogos de Exercício envolvem repetição funcional, formando hábitos essenciais para a aprendizagem, já que os hábitos são considerados como "a principal forma de aprendizagem (...) e constituem a base para futuras operações mentais" (Macedo, 1995, p. 6).

Já os Jogos Simbólicos se caracterizam pela assimilação de formas, onde a criança aplica analogias para compreender o mundo, atribuindo significados aos conteúdos de suas ações. Segundo o autor, "(...) isso favorece a integração da criança a um mundo social cada vez mais complexo" (Macedo, 1995, p. 7).

Por fim, os Jogos de Regras possuem uma estrutura democrática de intercâmbio social e são coletivos, envolvendo ações recíprocas e convenções do que é permitido ou não no contexto do jogo. O autor destaca o valor lúdico das ações e a importância das convenções presentes nos jogos de regra. A competição é central nesses jogos, valorizam o desafio de ser melhor que eles mesmos ou seus oponentes, desafios esses que são essenciais para a construção do conhecimento na escola.

Esses conceitos fornecem uma base para entender o que é um jogo, suas razões e propósitos. Em síntese, os jogos de exercício estabelecem a base para "como" as ações são realizadas, enquanto os jogos simbólicos estabelecem a base para o "porquê" dessas ações, auxiliando a criança na compreensão, atribuição de significado e formulação de teorias sobre o mundo que a cerca.

Para a criança (o estudante) a função estrutural da escola é abstrata. "Já o conhecimento tratado como um jogo pode fazer sentido para a criança" (Macedo, 1995, p.10). À medida que a escola atribui sentido às relações pedagógicas, através do lúdico, ela atribui significado e valor à escola como um espaço de construção do conhecimento.



## 1.4 CONTEXTO LÚDICO NA ALFABETIZAÇÃO

O ser humano aprende desde que nasce e vive em processo de construção. Esses processos ocorrem por meio de experiências nos contextos sociocultural e familiar. Conforme Soares “[...] 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 [...]” (Soares, 2022, p. 51).

Escrever é um exercício humano, que requer preparo físico, sensibilidade, disciplina. “[...] Não podemos nos esquecer de que a escrita, em sua origem, estava associada ao jogo, ao desenho lúdico” (Claver, 2005, p. 9). Estas habilidades podem ser adquiridas durante a brincadeira e os jogos individuais ou coletivos. Escrever e brincar podem caminhar juntos.

Brincar é uma experiência sensível, quando observamos atentamente um grupo de crianças ou alunos, veremos que eles estão o tempo todo brincando, inventando brincadeiras ou brinquedos. Cabe a nós professores valorizar esses gestos criativos e dar condições de ampliá-los, seja disponibilizando materiais, compartilhando saberes ou possibilitando que os diversos elementos lúdicos possam se unir para estimular a aprendizagem. Utilizar os jogos e brincadeiras como uma estratégia é considerar o potencial cultural educativo da brincadeira.

Conforme descrito por Tereza Cristina Rego, o brinquedo e a imaginação são instrumentos que a criança utiliza para interagir com o mundo, buscando representar as ações observadas no adulto como uma realidade que pode estar além do seu alcance.

Segundo Vygotsky (1998), a brincadeira e o jogo são atividades que permitem que a criança desenvolva suas capacidades mentais de forma lúdica e prazerosa. Isso ocorre porque, durante as brincadeiras, a criança é capaz de imaginar situações e objetos que não existem no mundo real, o que contribui para a construção de novos conhecimentos e habilidades.

No que diz respeito à brincadeira e jogos, Vygotsky aborda o seguinte:

Durante as brincadeiras todos os aspectos da vida da criança tornam-se temas de jogos na escola, tanto o conteúdo do que está sendo ensinado como o papel do adulto especialmente treinado que ensina são cuidadosamente planejados e mais precisamente analisados (Vygotsky, 1998, p. 173).

O autor destaca a importância social da brincadeira e do jogo. Para ele, as atividades lúdicas permitem que a criança desenvolva suas habilidades de interação social, bem como aprenda sobre as regras e normas que regem a vida em sociedade. Vygotsky (1998) acreditava que a brincadeira tem um papel central no desenvolvimento da imaginação e na formação de habilidades que preparam a criança para o aprendizado escolar.

Assim, as brincadeiras são importantes para Vygotsky (1998) porque permitem que a criança desenvolva tanto habilidades cognitivas quanto sociais de forma lúdica e prazerosa. O autor cita que o



desenvolvimento cognitivo e social estão inter-relacionados, e que é importante que a criança desenvolva ambas as habilidades para um desenvolvimento saudável e completo.

Rego (2000) cita ainda que as contribuições de Vygotsky enfatizam que no contexto escolar as brincadeiras devem ser valorizadas por ter uma função pedagógica importante e menciona a importância da atuação do educador como um agente mediador na utilização do tempo, do espaço, dos materiais e “das interações entre os alunos e das crianças com os objetos de conhecimento” (Rego, 2000 p.115).

Segundo Penteado (2017), entre as competências essenciais de um professor, destaca-se a habilidade desenvolver uma "relação professor-alunos propícia ao processo de ensino-aprendizagem" (Penteado, 2017, p. 106). Nesse processo, de acordo com a autora, o professor atua como um mediador, desempenhando o papel de facilitador. Isso significa que o professor não é apenas um transmissor de informações, mas alguém que facilita o acesso, a compreensão e a aplicação do conhecimento pelos alunos. A relação professor-alunos é, portanto, construída em torno da mediação do professor, que busca tornar o aprendizado mais eficaz e significativo para os alunos, incentivando sua participação ativa nesse processo.

Penteado propõe ainda a utilização de jogos tanto em cursos de formação de professores quanto em programas de formação continuada, ressaltando as características do jogo, como uma forma de proporcionar encontros educacionais mais enriquecedores. "Nesta perspectiva, a brincadeira deixa de ser ‘coisa de criança’ e passa a se constituir em ‘coisa séria’, digna de estar presente entre recursos didáticos capazes de compor uma ação docente comprometida com os alvos do processo de ensino-aprendizagem que se pretende atingir." (Penteado, 2017, p.107)

Nesse contexto, cabe aos educadores valorizarem os gestos criativos das crianças, estimular a aprendizagem por meio de abordagens lúdicas e reconhecer o potencial educativo cultural das brincadeiras. É essencial compreender que as brincadeiras são usadas pela criança para interagir com o mundo.

A atuação do professor como um agente mediador e facilitador, torna-se indispensável, à medida que proporciona um ambiente em que as brincadeiras se transformam em oportunidades educativas. Essas atividades não apenas estimulam o desenvolvimento de habilidades cognitivas, mas também promovem a socialização de maneira lúdica e prazerosa.

Em suma, as considerações de Penteado (2017) destacam a mudança de perspectiva sobre a brincadeira, que deixa de ser associada apenas à infância para se tornar um recurso didático sério e significativo. A proposta de incorporar jogos na formação de professores e em programas de formação continuada surge como uma estratégia também para enriquecer a relação professor-aluno, possibilitando encontros educacionais mais significativos e alinhados aos objetivos do processo educativo. Assim, ao adotar essa visão mais abrangente e dinâmica, o professor se posiciona não apenas



como um transmissor de conhecimento, mas como um agente que promove o engajamento e a participação dos alunos.

## 2 CAMINHOS METODOLÓGICOS

A metodologia adotada combinou abordagens quantitativas e qualitativas, a fim de examinar a aplicação dos jogos e brincadeiras como estratégias de ensino, assim como a percepção de docentes sobre esta prática, os recursos utilizados e as habilidades desenvolvidas. Dessa forma apresenta-se os resultados de um questionário direcionado aos professores e a observação de uma prática docente com jogos. Analisou-se a metodologia utilizada pelos referidos professores, a organização dos materiais empregados, a disposição do espaço físico, o tempo de aplicação, adaptações para inclusão de atividades e a resposta dos alunos.

A técnica empregada para coletar dados consistiu na utilização de um questionário que pode ser descrito como uma série de perguntas cuidadosamente organizadas, "que se destinam a levantar informações escritas por parte dos sujeitos pesquisados, com vistas a conhecer a opinião dos mesmos sobre os assuntos em estudo" (Severino, 2013, p.109).

O questionário foi criado utilizando a plataforma *Google Forms* e consistiu em um conjunto de vinte perguntas, sendo seis perguntas para criar um perfil do participante e as demais questões formadas por dez questões abertas (discursivas) e quatro questões fechadas (com múltipla escolha) com informações sobre o tema da pesquisa: Jogos e Brincadeiras.

Esse questionário foi distribuído a professores que trabalham nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental (1º e 2º ano) em duas escolas no município de Palhoça, no estado de Santa Catarina, sendo uma escola pública e outra particular. Eles foram convidados previamente a participar da pesquisa havendo a concordância de todos. O questionário foi enviado posteriormente através do aplicativo de mensagens *WhatsApp* e ficou disponível por um período de dez dias, resultando num total de sete respostas, no entanto, um dos professores convidados não respondeu a pesquisa.

As seis primeiras questões se referem ao perfil dos participantes, neste quesito foram identificados: idade, sexo, formação, tempo de formação, turma em que atua e tipo de instituição em que trabalha. As demais questões (14) são referentes a perspectiva dos professores em relação a aplicação de jogos e brincadeiras como metodologia didática para fins de alfabetização.

### 2.1 ANÁLISE DO QUESTIONÁRIO

#### 2.1.1 Perfil dos Docentes

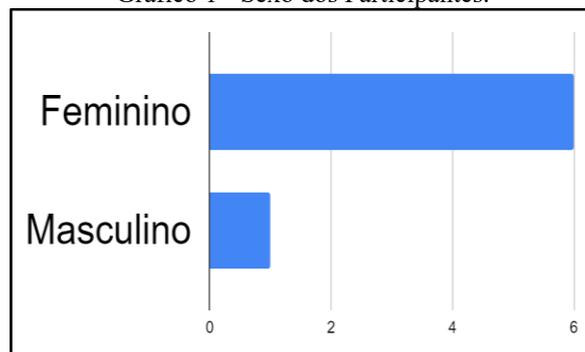
Participaram desta pesquisa sete professores, que atuam em turmas de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental I, tendo em vista o teor da pesquisa envolver o processo de alfabetização, sendo dois professores de escola privada e cinco professores de uma escola pública. Os professores serão



identificados com a sigla P de forma aleatória, para resguardar o sigilo e a ética da pesquisa. Serão nomeados pelas iniciais P1, P2, P3, P4, P5, P6 e P7 respectivamente.

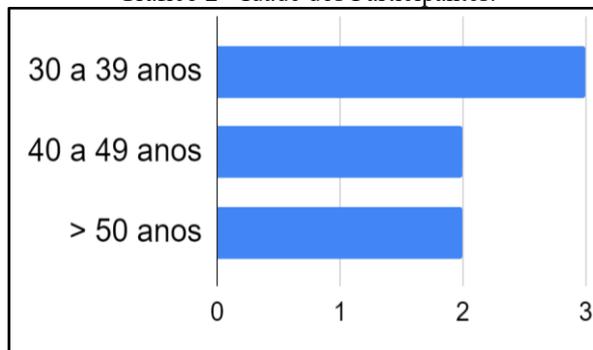
Neste contexto, realizou-se uma análise voltada para as informações relacionadas ao perfil dos sete professores que participaram da pesquisa, investigando suas qualificações profissionais e trajetórias na educação. Com relação ao perfil, observou-se que seis deles são do sexo feminino (85,7%), enquanto um é do sexo masculino (14,3%). No que tange à faixa etária, constatou-se que três deles (42,9%) estão na faixa etária entre 30 e 39 anos, dois (28,6%) têm idades entre 40 e 49 anos, e outros dois (28,6%) possuem mais de 50 anos de idade.

Gráfico 1 - Sexo dos Participantes.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Gráfico 2 - Idade dos Participantes.

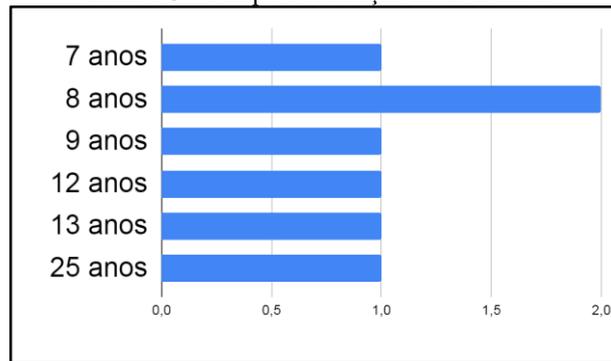


Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Quanto à formação profissional dos professores, foi observado que todos os participantes (100%) possuem graduação em Pedagogia, bem como uma pós-graduação Lato Sensu. No que diz respeito à experiência na Educação Básica, os dados mostram que os professores possuem tempo de experiência heterogêneos, como mostra o gráfico a seguir:

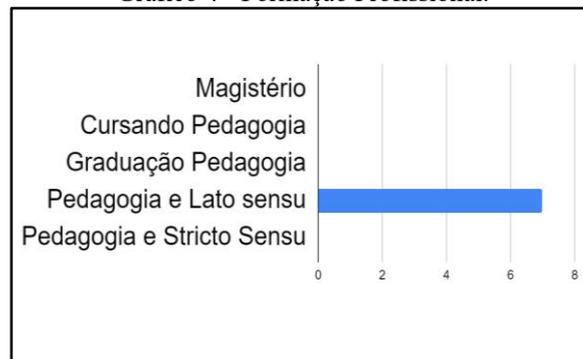


Gráfico 3 - Tempo de Atuação na E. Básica.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

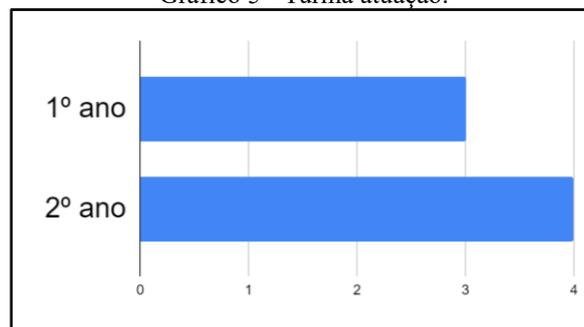
Gráfico 4 - Formação Profissional.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

No que concerne às turmas em que atuam, três professores (42,9%) ministram aulas para o 1º ano, enquanto quatro (57,1%) trabalham com turmas do 2º ano. Quanto à instituição de ensino em que desempenham suas atividades, a maioria, cinco professores (71,4%), trabalha em instituições públicas, enquanto dois (28,6%) lecionam em escolas privadas.

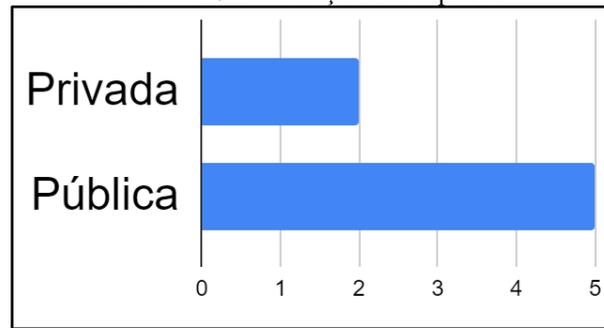
Gráfico 5 - Turma atuação.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)



Gráfico 6 - Instituição Participante.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Tais informações são relevantes para entender as diferentes perspectivas e abordagens que podem influenciar a implementação de jogos e brincadeiras na sala de aula, como a faixa etária e experiência profissional. Professores mais jovens podem trazer inovação e familiaridade com tecnologias, enquanto os mais experientes podem oferecer sabedoria e práticas consolidadas.

O fato de todos os participantes possuírem graduação em Pedagogia e uma pós Graduação (Lato Sensu) e experiência na Educação Básica, com uma diferença entre 7 e 25 anos de atuação na Educação, mostra que os professores devem possuir conhecimentos teóricos e prática pedagógica significativa para o uso criativo e intencional de jogos e brincadeiras na alfabetização e que estão preparados para adaptar estratégias lúdicas ao contexto específico da sala de aula, considerando o tamanho da turma, recursos disponíveis e a diversidade dos alunos.

A distinção entre instituições públicas e privadas pode afetar a implementação de estratégias, considerando a infraestrutura, os recursos disponíveis e o contexto específico de cada ambiente educacional. Essa distinção será mencionada em determinadas perguntas do questionário.

### 2.1.2 Jogos e Brincadeiras na percepção dos docentes

Nesta segunda seção do questionário, as perguntas estão voltadas para o objetivo objeto de pesquisa, partindo da concepção dos professores sobre jogos e brincadeiras, como ocorre a inclusão destas estratégias em seus planejamentos, os recursos utilizados e como percebem a aplicação dos jogos e brincadeiras pelos discentes.

A seguir, serão examinados os relatos descritivos fornecidos pelos professores:



Quadro 1 - Concepção de brincadeira e jogo.

Participantes	Questão 1: Em sua concepção, o que é BRINCADEIRA e o que é JOGO?
P1	A brincadeira é de forma espontânea utilizando o imaginário, pode ser individual ou coletiva, já o jogo tem regras e geralmente um vencedor ou um objetivo a ser cumprido.
P2	Jogos e Brincadeiras podem ser diferenciados pela presença de regras. Brincadeiras tem um teor mais livre, muitas vezes sem regras, os estudantes brincam livres, à vontade. Já os jogos possuem regras específicas.
P3	Brincadeira é algo sem uma regra e jogo algo que tem uma regra.
P4	Brincadeira é algo livre, já jogo é algo com instruções e regras.
P5	Brincadeira é o faz de conta, e jogos envolvem atividades que desenvolvem raciocínio lógico
P6	O jogo são práticas com regras. A brincadeira já não, ela pode ser modificada no final, estendida
P7	Brincar para a criança é algo que eleva a sua imaginação e fantasia. O jogo ajuda a criança aprender regras, desafios, criatividade, além de estimular o saber e o aprender a competir, saber perder e ganhar.

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Todos os participantes fizeram uma distinção entre brincadeira e jogo com base na presença ou ausência de regras. O consenso é que brincadeiras são percebidas como mais livres, enquanto jogo está relacionado a regras. Neste contexto as concepções apresentadas pelos professores, conversam com os conceitos apresentados por Kishimoto (2017) onde brincadeira e jogo são conceitos distintos, embora ambos estejam relacionados ao universo lúdico das crianças. Alguns participantes mencionam os benefícios do jogo, como desenvolvimento de raciocínio lógico, aprendizado de regras e habilidades sociais (como saber perder e ganhar) e a brincadeira está associada à imaginação.

A segunda questão, torna-se um complemento da pergunta anterior: Você considera importante utilizar jogos e brincadeiras para fins de alfabetização com a sua turma? Por quê?

As sete respostas dos participantes revelam uma visão positiva e consciente sobre a importância da utilização dos jogos e brincadeiras como estratégia de alfabetização, retoma-se Frade (2005) que considera que práticas de incentivo a leitura, utilizando jogos são válidas como estratégia de alfabetização. Destaca-se entre as respostas dos professores: "... acaba instigando o interesse do aluno para o conteúdo e proporcionando uma interação com o grupo..." (P1), "... estimulam a criatividade e concentração" (P2), "... as crianças ficam mais animadas e aprendem com facilidade" (P3).

Esses apontamentos refletem que o lúdico torna o processo de alfabetização mais prazeroso, assim como facilita o aprendizado e contribui para o desenvolvimento emocional e social. Essa abordagem está alinhada ao que determina a Base Nacional Comum Curricular (BNCC):

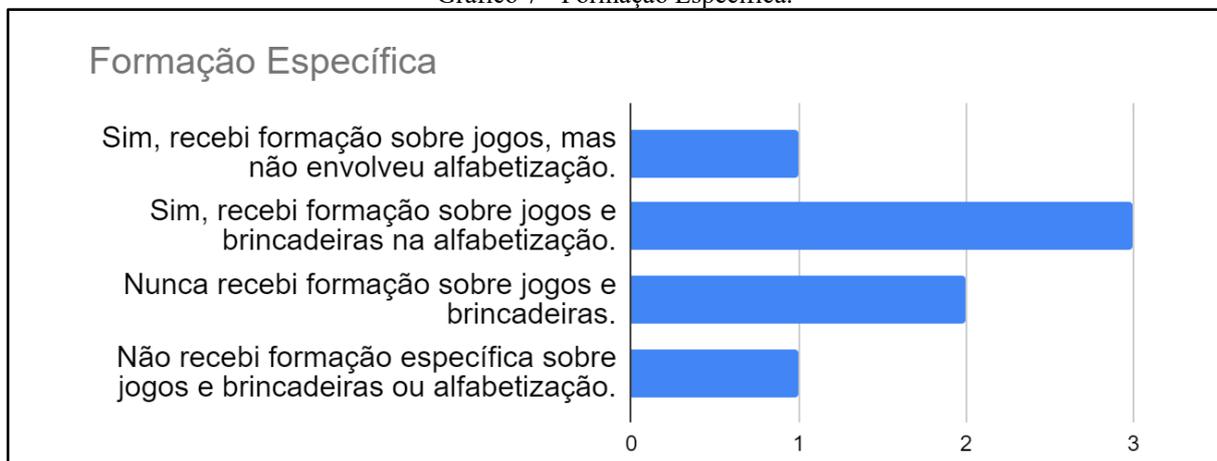
Além disso, para que as crianças superem com sucesso os desafios da transição, é indispensável um equilíbrio entre as mudanças introduzidas, a continuidade das aprendizagens e o acolhimento afetivo, de modo que a nova etapa se construa com base no que os educandos sabem e são capazes de fazer, evitando a fragmentação e a descontinuidade do trabalho pedagógico (Brasil, 2018, p. 53).



A seguinte questão: A seu ver, as crianças demonstram interesse em jogos e brincadeiras? Possuía 3 escolhas: Sim, às vezes; Sim, muito e não. As respostas demonstram interesse. Neste caso a resposta foi unânime, que todos os alunos demonstram muito interesse por jogos e brincadeiras. Esse entendimento é importante porque o planejamento do professor deve se organizar em torno dos interesses manifestados pelas crianças, como destacado na BNCC (Brasil, 2018, p. 58).

A próxima pergunta: Já participou de alguma formação continuada específica com tema de jogos e brincadeiras? Quatro professores responderam que receberam formação sobre jogos e brincadeiras, sendo que apenas uma informou que a formação não envolveu alfabetização; Três informaram que nunca receberam formação específica sobre jogos e brincadeiras, conforme demonstra o gráfico a seguir:

Gráfico 7 - Formação Específica.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

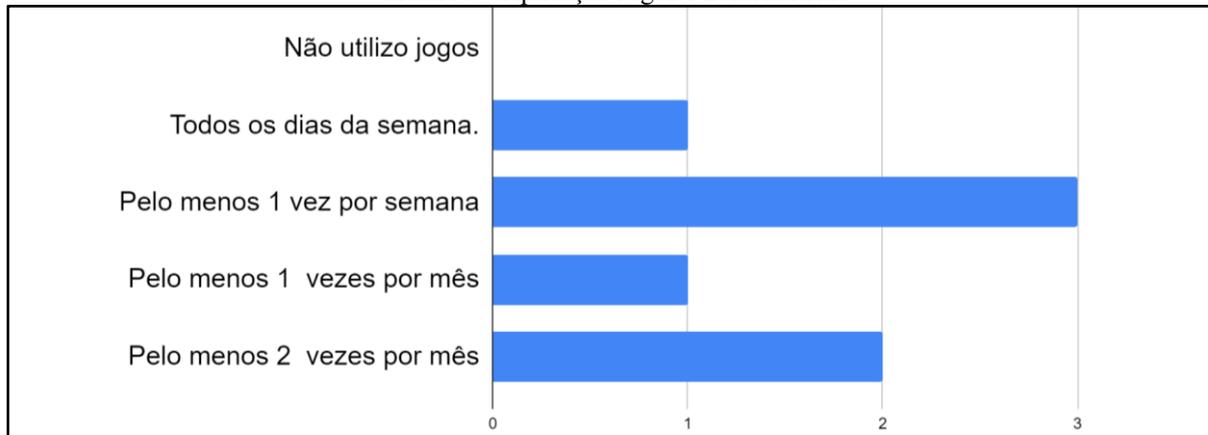
Essas respostas refletem diferentes níveis de experiência e conhecimento dos professores em relação ao uso de jogos e brincadeiras no contexto da alfabetização. É interessante observar que uma das ações específicas da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) para atender seu compromisso com a educação integral é “criar e disponibilizar materiais de orientação para os professores, bem como manter processos permanentes de formação que possibilitem contínuo aperfeiçoamento dos processos de ensino e aprendizagem” (Brasil, 2018, p. 17).

Além disso, o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (2023) consiste em um conjunto de orientações para a formulação e implementação de estratégias de formação continuada, a fim de promover uma ampliação da consciência do professor sobre a interconexão entre emoções, pensamentos, ações e movimentos, destacando como as propostas de situações de aprendizagem encontram na brincadeira uma base sólida para a criação de significados e compreensões mais profundas.



E na questão: Quantas vezes você proporciona práticas e/ou propostas pedagógicas relacionadas a jogos e brincadeiras? Mostra que os professores têm conhecimento da importância destas atividades lúdicas, porém como suas práticas variam em termo de regularidade, acredita-se que a frequência dependa do contexto de cada sala e também das necessidades de cada turma.

Gráfico 8 - Aplicação Jogos e Brincadeiras.



Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Dando continuidade ao questionário perguntou-se: Você considera a infraestrutura (espaço físico/material) da escola adequada para a realização de jogos e brincadeiras? Foi solicitado que justificassem as alternativas sim ou não. Além disso, foi questionado: Sua escola possui um acervo com jogos que auxiliam no processo de alfabetização? Quais?

As respostas dos participantes revelam diferentes opiniões em relação à infraestrutura escolar para a realização de jogos e brincadeiras, neste quesito salienta-se que os dois professores que atuam em escola privada e um dos professores que atuam na escola pública (total de 42,9%) responderam que consideram a infraestrutura adequada para aplicação de jogos e brincadeiras, os demais (57,1%) não consideram o espaço adequado, justificando a falta de espaço físico e material didático, o que pode impactar nas atividades ao ar livre e que necessitam de um espaço maior para atividade com um grande grupo.

Quanto ao acervo com jogos que auxiliam no processo de alfabetização, os mesmos três professores que afirmaram ter infraestrutura, informam que a escola possui materiais como bingo, letras, quebra-cabeça de letras, jogos de educação física e do PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa) e os demais professores (quatro) informaram que não tem material disponível, apesar de todos os professores da escola pública trabalharem na mesma escola. O desencontro dessas informações pode ser atribuído a algumas hipóteses como: falta de comunicação interna entre os profissionais, os professores podem não ter ciência da disponibilidade destes materiais; os materiais podem ter prioridade para alguma determinada turma em virtude de necessidades



específicas; os materiais podem ser ou pertencer ao acervo privado do professor ou até mesmo interpretação incorreta da questão.

Complementando as perguntas anteriores, os professores foram questionados sobre a disponibilização de materiais que servem como brincadeiras e jogos para que os alunos explorem sem mediação. Duas respostas indicaram a ausência de materiais na sala, enquanto os demais afirmaram que sim. Entre as respostas positivas, destacam-se: “Uma estante com jogos. Gastei um mil reais para construir.” (P4), “Jogos de estratégias.” (P5), “Fantasias.” (P6). Destaco especialmente a resposta de P1:

Temos o cantinho do aluno flash, neste local tem caça-palavras, ficha de leitura, ficha de sílabas embaralhadas para formar palavras, frases com perguntas para praticar a interpretação do que estão lendo, além de lego, quebra cabeça e máquina de calcular.

Tais iniciativas demonstram um interesse pessoal dos professores em proporcionar um espaço lúdico e de aprendizado, ainda que tenha que arcar com investimento pessoal, como no caso de P4. Conforme mencionado por Fuckner; Cruz (2019), a aprendizagem das crianças se beneficia de um ambiente lúdico, "a escola existe para que o estudante tenha experiências de aprendizagem e para que essas redundem em conhecimento" (Fuckner; Cruz, 2019, p.406).

Esses recursos não apenas enriquecem o ambiente da sala de aula, mas também estimulam o raciocínio e a criatividade dos alunos, promovem habilidades como leitura, interpretação, construção de palavras e resolução de problemas incentivando a autonomia e a exploração dos alunos. Como já mencionado, Soares afirma que é pela “aprendizagem proporcionada de forma sistemática e explícita no contexto escolar que a criança vai progressivamente compreendendo a escrita alfabética” (Soares, 2022, p. 51). Além disso, as atividades lúdicas, conforme destacado por Vygotsky (1998), permitem que a criança desenvolva suas habilidades de interação social, bem como aprenda sobre as regras e normas que regem a vida em sociedade.

Os professores foram questionados se havia aluno(s) com deficiência ou necessidades educativas especiais em sua sala e em caso positivo como os jogos e brincadeiras eram adaptados: “Sim, quando realizo jogos e brincadeiras, penso nesses alunos para que se sintam incluídos na proposta, algo que eles também consigam realizar, mas não criando algo diferente” (P1), como também "A estudante é estimulada a participar das brincadeiras livres junto os demais amigos da turma" (P2) e ainda "Sim adaptamos como qualquer outra atividade para que eles possam participar com a turma" (P6).

As respostas dos professores revelam diferentes abordagens em relação à inclusão desses alunos, o primeiro consenso nas respostas, é que em todas as turmas tem a presença de algum aluno com deficiência e o segundo consenso é que as atividades são adaptadas e que há uma colaboração



entre os professores (professores regentes de turma) e auxiliares e/ou professores de educação especial, para que esses alunos possam participar ativamente das propostas.

Para Valls (2021), valorizar a singularidade de cada aluno e o bem-estar de todos os envolvidos é essencial para promover a criatividade dos alunos e uma aprendizagem significativa. Além disso, Claver (2005) acrescenta que a escola é um lugar para discutir a diversidade e também cuidar do elo entre os alunos, os brinquedos e brincadeiras.

Portanto, cuidar desse elo é essencial para criar um ambiente educacional enriquecedor e acolhedor, não se limitando apenas à diversidade de habilidades e características dos alunos, mas garantindo que cada aluno tenha acesso igualitário a oportunidades de aprendizado, respeitando suas diferenças e necessidades específicas.

Posteriormente, as participantes responderam ao seguinte enunciado: "Quais jogos e brincadeiras utiliza ou já utilizou como estratégia de alfabetização?", segue as respostas dos professores:

Quadro 2 - Jogos utilizados na alfabetização.

P1	No início do ano trabalhamos com o livro "O monstro das cores" e tínhamos um monstro na sala em que dizíamos que ele estava com fome, então às vezes escondíamos as letras pela sala e eles tinham que encontrar as letras que o monstro queria comer ou fazíamos uma fila e colocávamos as letras no cesto e fazíamos o som da letra e eles tinham que encontrar e dá para o monstro. Caçar as sílabas pela escola, formar palavras com os colegas cada aluno recebe uma sílaba e deve formar as palavras se juntando com outro colega. Pega-pega da leitura: cada aluno recebe uma lista que deve ler e pegar o objeto.
P2	Quebra cabeça, roleta de leitura, dominó de formação de palavras, entre outros.
P3	Bingo, lata da leitura, ficha de leitura, ditado visual e outros.
P4	Pop it das palavras, bingo, jogos das sílabas.
P5	Jogos de memória, amarelinha com adição e subtração, diversos jogos de alfabetização.
P6	Bingo, passa ou repassa, quebra cabeça, dominó, jogo da memória, duas mãos, amarelinha, brincadeiras antigas, mais um, jogo da sílaba, etc.
P7	Jogo da memória, bingo, dominó de letras e imagem, etc

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

As respostas dos professores refletem uma variedade de estratégias criativas e envolventes utilizadas para promover a alfabetização por meio de jogos e brincadeiras. As propostas mencionadas são lúdicas, colaborativas e integradoras de diferentes habilidades.

Essa diversidade demonstra a flexibilidade dos professores em adaptar jogos tradicionais e criar atividades específicas, tornando o processo de alfabetização mais dinâmico e eficaz. De acordo com Benjamin (2009), um dos grandes benefícios de utilizar jogos e brincadeiras no processo de alfabetização é o fato de que as crianças aprendem de forma lúdica e prática, sem perceberem que estão estudando.



A seguinte questão: “As crianças expressam sentimentos/ dificuldades/ facilidades enquanto jogam ou brincam?”. Todos responderam que sim, a exemplo: "Sim, principalmente relacionados a trocas, compartilhamentos, empréstimos, divisão" (P2); "Com certeza" (P6). Novamente, trago à discussão a Base Nacional Comum Curricular que enfatiza a importância do lúdico no processo de aprendizagem e que nesse contexto “[...] é importante valorizar e problematizar as vivências e experiências individuais e familiares trazidas pelos alunos, por meio do lúdico, de trocas, da escuta e de falas sensíveis, nos diversos ambientes educativos” (Brasil, 2018, p. 355).

Durante a brincadeira, as crianças têm a oportunidade de externalizar seus sentimentos, enfrentar desafios e desenvolver habilidades essenciais para o seu crescimento integral. Portanto, durante a brincadeira é importante observar os alunos, não somente na questão da aprendizagem, mas também de exercer uma escuta ativa, proporcionando durante e após o momento lúdico, um momento de escuta e reflexão que vai colaborar com dimensão afetiva e emocional dos alunos.

E na sequência: “Como media a situação em que os alunos não aceitam o resultado do jogo?”, os professores destacam a importância da conversa nesse momento: "Com muita conversa" (P4); "Instruindo que o objetivo é se divertir" (P1), "Explicando através de muito bate papo que nem sempre serão os campeões" (P2), "Através da conversa. Explicando que devemos aceitar os resultados e que o importante é participar" (P7).

Essas abordagens mostram como os professores utilizam a comunicação como uma ferramenta para promover o entendimento, ressaltando o aspecto lúdico e promovendo a compreensão do objeto da proposta e a importância da participação independente do resultado. Rego (2000) descreve que no contexto escolar, de acordo com as contribuições de Vygotsky, as brincadeiras devem ser valorizadas por ter uma função pedagógica importante e menciona a importância da atuação do educador como um agente mediador na utilização do tempo, do espaço, dos materiais e “das interações entre os alunos e das crianças com os objetos de conhecimento” (Rego, 2000 p.115).

Por fim, pergunta-se: "Além de alfabetização, onde mais considera válida a aplicação de jogos e brincadeiras com intencionalidade pedagógica?". As respostas dos professores destacam a ampla aplicabilidade de jogos e brincadeiras em sala de aula:



Quadro 3 - Contribuição dos Jogos e Brincadeiras.

Além de alfabetização, onde mais considera válida a aplicação de jogos e brincadeiras com intencionalidade pedagógica?
P1 - “Em todas as disciplinas, é nítida a evolução dos alunos quando eles aprendem de forma prazerosa, gerando uma aprendizagem significativa”.
P2 - “Acredito que através de jogos e brincadeiras os estudantes estimulam sua criatividade fazendo assim com que aprendam de maneira mais assertiva. Consequentemente deixam de lado a quantidade, produtividade por tempo e atividades de QUALIDADE. (destaque do participante) Diante disso, acredito que tais atividades (Lúdicas) podem ser inseridas em todo o processo ensino aprendizagem, independentemente de idade”.
P3 - “Considera bem válido em toda área pedagógica”.
P4 – “Em todo o campo da vida da criança”.
P5 – “Em todas as disciplinas”.
P6 – “Em qualquer componente curricular”.
P7 – “No pátio na hora do recreio, nas aulas de educação física, etc...”

Fonte: Elaborado pelos autores (2023)

Essas respostas enfatizam que a aplicação de jogos e brincadeiras não se limita à alfabetização, mas pode ser eficaz em todas as áreas do currículo, pois proporcionam um ambiente propício para estimular a criatividade e o desenvolvimento cognitivo, conforme Calixto (2023).

Macedo (1995) descreve alguns benefícios na utilização de jogos com intencionalidade como: a formação de hábitos adquiridos nos jogos que envolvem repetição. O autor considera que os hábitos são considerados como "a principal forma de aprendizagem (...) e constituem a base para futuras operações mentais" (Macedo, 1995, p. 6-7), além de contribuir com a interação social, onde o aluno compreende o mundo através de analogias.

As respostas dos professores que participaram da pesquisa reforçam a importância dos jogos e brincadeiras como uma ferramenta versátil e valiosa no processo educacional, onde sua aplicação não se limita à alfabetização, mas permeia diversas dimensões da aprendizagem, promovendo o interesse e participação dos alunos.

## 2.2 OBSERVAÇÃO DA PRÁTICA DOCENTE

No dia 23 de outubro, realizou-se uma observação de uma prática docente com aplicação de jogos e brincadeiras como estratégia de alfabetização junto à turma de 1º ano do Ensino Fundamental I.

A proposta foi realizada no início da aula, e ao adentrar a sala, percebeu-se uma organização meticulosa: as mesas e cadeiras estavam agrupadas para acomodar 5 ou 6 alunos, e os materiais estavam dispostos sobre as mesas. Os alunos, ao chegarem, tinham a liberdade de escolher onde se sentar.



Figura 1 - Organização da Proposta



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Desde o início, percebeu-se olhares curiosos sobre a organização da sala, e ansiosamente questionavam o que seria proposto. A professora e a auxiliar da sala cumprimentavam os alunos à medida que chegavam, orientando-os a se sentarem, evitando tocar na caixa que estava sobre a mesa e aguardar a explicação do jogo.

Na proposta intitulada “Pega-Pega”, cada grupo de aproximadamente cinco alunos, tinha uma caixa no centro da mesa contendo objetos diversos. Além disso, um conjunto de folhas impressas trazia uma lista com 6 palavras, todas contendo sílabas complexas. Essas palavras estavam relacionadas aos objetos que se encontravam dentro da caixa. Cada aluno recebia uma lista diferente dos colegas do seu grupo.

Figura 2 - Pega-Pega



Fonte: Acervo dos autores (2023)



O objetivo do jogo era ler as palavras da lista e localizar o objeto correspondente dentro da caixa. Quando um aluno encontrava o objeto correto, ele o recolhia e o colocava ao lado de sua lista. Dessa forma, todos os objetos encontrados dentro da caixa eram separados nas listas do grupo. Assim que todos os alunos haviam identificado os objetos, eles podiam devolvê-los à caixa e trocar suas listas com os demais colegas do seu grupo.

Figura 3 - Organização dos Grupos



Fonte: Acervo dos autores (2023)

A proposta teve uma duração de aproximadamente 40 minutos e durante o desenvolvimento da proposta, pude observar a concentração dos alunos enquanto realizavam a leitura e localizavam os objetos. Alguns demonstraram mais facilidade na leitura, enquanto outros enfrentaram dificuldades. Houve também gestos solidários: alguns alunos se ofereceram para ajudar colegas de outros grupos, e outros solicitaram auxílio às professoras.



Figura 4 - Interação e Mediação



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Ao final da primeira rodada, era perceptível a satisfação dos alunos em conseguir identificar as letras e realizar a leitura das palavras. A atividade não apenas promoveu o desenvolvimento das habilidades linguísticas, mas também fortaleceu o espírito colaborativo entre eles: no decorrer da proposta um dos alunos observando a dificuldade do colega em realizar a leitura perguntou: “Posso ajudar?” e foi recebido por um olhar de cumplicidade e um sorriso, ele então auxiliou o amigo prontamente.

A proposta pedagógica observada, revela um planejamento e organização metódico da sala e dos materiais, visando proporcionar um ambiente propício à interação e aprendizagem, sugerindo uma estratégia de colaboração e compartilhamento. A liberdade dada aos alunos para escolher onde se sentar promove autonomia e contribui para um ambiente mais acolhedor.

O jogo "Pega-Pega" integrou leitura e associação de palavras a objetos concretos de forma lúdica e educativa. A dinâmica de colocar e posicionar os objetos ao lado da lista estimula a participação ativa dos alunos, além de favorecer a interação entre eles.

Ao longo de cerca de 40 minutos do desenvolvimento da proposta, ficou evidente que a mediação das professoras desempenhou um papel importante não apenas na condução da atividade em si, mas também no estímulo ao interesse e na promoção da participação ativa dos alunos.

Ao concluir a primeira etapa, quando a maioria dos alunos havia concluído a leitura e localização dos objetos, as professoras notaram que alguns estudantes enfrentavam dificuldades.



Diante disso, prontamente lançaram a proposta de que, no final da atividade, os alunos trocassem suas listas de objetos com colegas que também concluíram a proposta. Essa iniciativa renovou o interesse e a participação da turma, demonstrando uma adaptação da atividade às diferentes habilidades dos estudantes para garantir o envolvimento contínuo dos alunos.

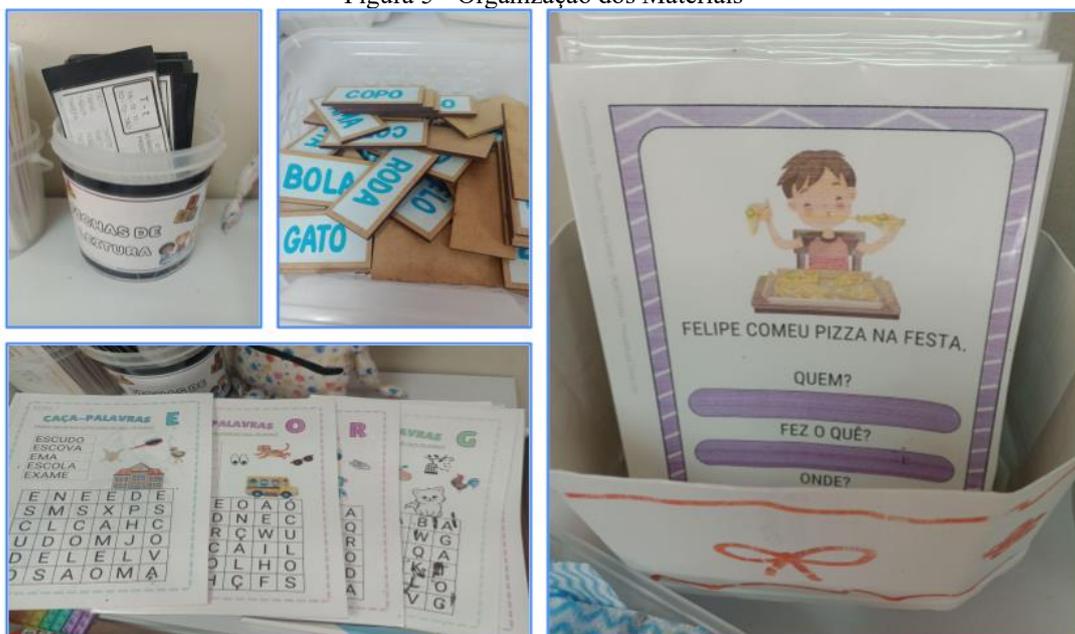
Além disso, destaca-se os gestos solidários, como alunos ajudando colegas de outros grupos e solicitando ajuda às professoras, evidenciando um ambiente de interação e colaboração. Essa interação social fortalece não apenas o aprendizado, mas também o desenvolvimento de habilidades socioemocionais, como empatia e cooperação.

A proposta pedagógica observada bem planejada e organizada, se mostrou eficaz na criação de um ambiente de aprendizagem envolvente, promovendo não apenas o desenvolvimento cognitivo, mas também aspectos sociais e emocionais entre os alunos.

A sala de aula estava iluminada, limpa e organizada, que sugere um ambiente propício ao aprendizado, com características que incentivam a participação ativa dos alunos. Um espaço confortável cria uma atmosfera propícia à concentração e ao bem-estar.

Um cantinho especial chamado “Atividades para os Alunos *Flash*” chamava a atenção, um armário organizado abrigava diversos materiais pedagógicos: Jogo da Memória com palavras e imagens; Jogos de Matemática; Blocos de Montar e Atividades Impressas e plastificadas, que permitia escrever com canetão e apagar posteriormente, possibilitando reutilização: incluíam atividades de interpretação de texto, bingo de sílabas para formar palavras, fichas de leitura e caça-palavras. A inclusão de atividades que permitem escrever com canetão e apagar posteriormente, reutilizando os materiais, é uma estratégia interessante para maximizar o uso dos recursos pedagógicos.

Figura 5 - Organização dos Materiais



Fonte: Acervo dos autores (2023)



Este espaço é destinado principalmente para armazenar materiais e propostas que os alunos possam explorar de forma independente, após a conclusão de uma atividade destinada à turma inteira. Enquanto aguardam que os demais finalizem suas tarefas, os alunos que concluíram a atividade primeiro têm a autonomia de escolher e utilizar os recursos disponíveis, revelando uma abordagem diferenciada para atender às necessidades individuais dos alunos que concluem as atividades mais rapidamente, oferecendo recursos pedagógicos variados, demonstrando uma preocupação com a diversificação das atividades de aprendizagem, estimulando a aprendizagem e demonstrando sensibilidade para atender às diferentes velocidades de aprendizagem.

Figura 6 - Espaço Lúdico



Fonte: Acervo dos autores (2023)

Ao lado, uma estante com livros para momentos de leitura e imaginação está posicionada, este espaço complementa positivamente o ambiente, promovendo uma experiência educacional enriquecedora, incentivando o prazer pela leitura e a imaginação.

Os materiais dispostos na sala têm um papel fundamental na experiência dos alunos. A presença de materiais organizados, como o armário com jogos e atividades, incentiva os alunos a manterem a ordem e cuidado com os recursos e a desenvolver sua autonomia, estimulam a organização e criatividade, tornando momentos que poderiam ser ociosos em oportunidades lúdicas de aprendizagem.

Ao observar e analisar essa estratégia de ensino que incluiu a ludicidade, a criatividade, os jogos e brincadeiras e a alfabetização, destaco a contribuição de Macedo (1995):



Seria importante que se permitisse na escola que os meios, ao menos por algum tempo, fossem os próprios fins das tarefas; que se permitisse, às crianças e aos professores serem criativos, que tivessem prazer estético e conhecessem o gozo da construção do conhecimento (Macedo, 1995, p.10).

Um planejamento cuidadoso e um ambiente organizado e com oferta de recursos permitem a exploração criativa e o prazer estético que são fundamentais para criar as condições ideais que favorecem o tipo de aprendizagem descrito por Macedo (1995). Um plano bem elaborado leva em consideração a diversidade de meios e métodos que podem ser utilizados para atingir objetivos educacionais, garantindo que a aprendizagem não seja apenas um meio para atingir fins, mas que os próprios processos se tornem experiências ricas e significativas.

A utilização estratégica destes recursos proporciona às crianças e aos professores as ferramentas possíveis para explorar, criar e aprender de maneira autônoma.

Esse ambiente convida os alunos a explorarem todos os recursos de forma autônoma, reforçando a ideia de que a aprendizagem não se limita apenas às atividades direcionadas pelo professor. Evidenciando que a sala de aula não precisa ser apenas um espaço físico, mas um ambiente acolhedor e rico em possibilidades.

### 3 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao longo do texto aqui apresentado, revelou-se que os professores utilizam jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas versáteis, e que estas estratégias favorecem o aprendizado, em todo o processo educacional, independentemente da faixa etária e do componente curricular. Essas percepções refletem o objetivo de buscar explorar as perspectivas dos professores sobre o uso de jogos e brincadeiras como recurso didático no processo de alfabetização e seu impacto nos resultados de aprendizagem dos alunos.

É importante destacar que o jogo por si só não é capaz de promover as aprendizagens pretendidas, conforme evidenciado, são necessários planejamento cuidadoso, organização, adaptação da atividade e a mediação constante do professor. Para que os jogos sejam efetivamente utilizados como recursos didáticos, é importante que haja uma intencionalidade pedagógica por parte dos professores, considerando as peculiaridades de cada turma, como a diversidade cultural e necessidades especiais.

No entanto, acredita-se que a utilização de jogos e brincadeiras pode ser uma estratégia eficiente para tornar o processo de aprendizagem mais agradável e atrativo. Além disso, os jogos possibilitam uma aprendizagem mais significativa, envolvendo a participação e a interação das crianças, incentivando a criatividade e a imaginação.

Os jogos devem ser planejados de acordo com os objetivos educacionais, habilidades a serem trabalhadas e com o nível de conhecimento dos alunos, para isso é necessário planejamento cuidadoso,



uma seleção adequada de jogos e avaliação contínua, portanto a presença do professor é necessária para mediar o processo de aprendizagem, desafiar os alunos e promover reflexões.

Em que pese os jogos serem ferramentas que proporcionam um ambiente motivador para a aprendizagem, podem ser incluídos regularmente nas práticas docentes para que as crianças internalizem regras e estratégias.

Constatou-se ainda, que por ser muito abrangente, há várias direções que podem explorar a temática no afã de aprofundar o entendimento e a aplicação dos jogos e brincadeiras no contexto da alfabetização, como por exemplo: Explorar como as tecnologias digitais podem ser integradas aos jogos e brincadeiras para promover a alfabetização: Investigar como elementos dos jogos (como pontuação, desafios e recompensas) podem ser aplicados para motivar e engajar os alunos na alfabetização, utilizando estratégias como gamificação ou elaborar propostas de formação específica para profissionais que atuam com alfabetização.



## REFERÊNCIAS

- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. PNA – Política Nacional de Alfabetização. 2019. Brasília: MEC, SEALF, 2019. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2019-2022/2019/Decreto/D9765.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2019-2022/2019/Decreto/D9765.htm) Acesso em 29 set 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/> Acesso em 29 set 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação. Brasília. 2013. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com\\_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192](http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=13448-diretrizes-curriculares-nacionais-2013-pdf&Itemid=30192) Acesso em 29 set 2022.
- BRASIL. Ministério da Educação. MEC. Compromisso Nacional Criança Alfabetizada. Orientações para a formulação e implementação das estratégias de formação continuada no âmbito do compromisso nacional criança alfabetizada. Brasil. 2023. Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/crianca-alfabetizada/orientacoes\\_formacao\\_continuada.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/crianca-alfabetizada/orientacoes_formacao_continuada.pdf). Acesso em 07 out. 2023.
- BENJAMIN, Walter. Reflexões sobre a criança, o brinquedo e a educação. 2ª edição. São Paulo. Duas Cidades. Editora 34. 2009. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/download/8737/8058>. Acesso em 07 ago. 2023.
- CALIXTO. Tatiane. Como ser um professor mais criativo?. Nova Escola, 2023. Disponível em: <https://novaescola.org.br/conteudo/21571/como-ser-um-professor-mais-criativo>. Acesso em 12, out. 2023.
- CLAVER, Ronald. Escrever e brincar - Oficinas de Textos. 2ª ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.
- CREPALDI, Roselene. Jogos, brinquedos e brincadeiras. Curitiba. IESDE Brasil S.A. 2010. Disponível em <https://pt.scribd.com/document/519256480/Jogos-Brinquedos-e-Brincadeiras-Online>. Acesso em 12 nov. 2023.
- FRADE, Isabel Cristina. Métodos e didáticas de alfabetização: história, características e modos de fazer de professores. Caderno do formador. Coleção Alfabetização e Letramento. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. Disponível em [https://orientaeducacao.files.wordpress.com/2017/02/col-alf-let-08-metodos\\_didaticas\\_alfabetizacao.pdf](https://orientaeducacao.files.wordpress.com/2017/02/col-alf-let-08-metodos_didaticas_alfabetizacao.pdf). Acesso em 26 nov 2022.
- FUCKNER, Malton de Oliveira; CRUZ, Dulce Márcia. Aprendizagem Ativa de Criação de Jogo de Tabuleiro na Pós- Graduação in: SILVA, Juares Bento da; BILESSIMO, Simone Meister Sommer; ALVES, João Bosco da Mota (org.) Integração de Tecnologias na Educação: Práticas inovadoras na Educação Básica. Volume 3. Araranguá/SC: Editora: Hard Tech Informática Ltda., 2019. 497 p.
- GIL, Antonio Carlos. Como elaborar projetos de pesquisa. 4ª ed. São Paulo. Atlas. 2002.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, Brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo. Cortez, 2017.
- MENEZES, Ebenezer Takuno de; SANTOS, Thais Helena dos. Verbete lúdico. Dicionário Interativo da Educação Brasileira - EducaBrasil. São Paulo: Midiamix Editora, 2001. Disponível em <<https://www.educabrasil.com.br/ludico/>>. Acesso em 09 set 2023.



PENTEADO, Heloísa Dupas. Jogo e formação de professores: videopsicodrama pedagógico. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (org.). Jogo, Brinquedo, brincadeira e educação. São Paulo. Cortez, 2017.

PRODANOV, Cleber Cristiano; ERNANI, Cesar Freitas. Metodologia do pesquisa científico: métodos e técnicas da pesquisa e do trabalho acadêmico. 2ª ed. Novo Hamburgo. Feevale. 2013. Disponível em: <https://www.feevale.br/Comum/midias/0163c988-1f5d-496f-b118-a6e009a7a2f9/E-book%20Metodologia%20do%20Trabalho%20Cientifico.pdf>. Acesso em 21 set 2023.

SEVERINO, Antonio Joaquim. Metodologia do trabalho científico [livro eletrônico] -- 1. ed. -- São Paulo : Cortez, 2013.

SOARES, Magda. Alfabetrar: Toda criança pode aprender a ler e escrever. 1. ed. São Paulo: Contexto, 2022.

REGO, Teresa Cristina. Vygotsky: Uma perspectiva histórico-cultural da educação. 10ª Ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

VALLS, Luciane Bonamigo. Criatividade Contagante: Como a Escola Pode Nutrir o Pensamento Criativo. Ed. VOO. 2021. Disponível em [https://www.google.com.br/books/edition/Criatividade\\_Contagante/n0QqEAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=criatividade+contagante&printsec=frontcover](https://www.google.com.br/books/edition/Criatividade_Contagante/n0QqEAAAQBAJ?hl=pt-BR&gbpv=1&dq=criatividade+contagante&printsec=frontcover) . Acesso em 07 out. 2023.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. A formação social da mente. 6ª ed. São Paulo. Martins Fontes, 1998.