

**CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ  
MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA,  
TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO**

**ELAINE GUEDES NOGUEIRA**

**“JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO DE ESTUDANTES DO ENSINO  
FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA MUNICIPAL  
DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM/ES”**

**SÃO MATEUS-ES**

**2022**

ELAINE GUEDES NOGUEIRA

JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO  
DE ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA  
MUNICIPAL DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM/ES

Dissertação apresentada ao Programa de Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré, como requisito parcial para a obtenção do título de Mestre em Ciência, Educação e Tecnologia.

**Área de Concentração:** Ciência, Tecnologia e Educação.

**Linha de Pesquisa:** Educação e Inovação.

**Orientadora:** Prof<sup>a</sup>. Dra. Mariluzia Sartori Deorce

SÃO MATEUS-ES

2022

Autorizada a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho, por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa, desde que citada a fonte.

Catálogo na publicação

Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação

Centro Universitário Vale do Cricaré – São Mateus – ES

N778j

Nogueira, Elaine Guedes.

Jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES / Elaine Guedes Nogueira – São Mateus - ES, 2022.

118 f.: il.

Dissertação (Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação) – Centro Universitário Vale do Cricaré, São Mateus - ES, 2021.

Orientação: prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Mariluz Sartori Deorce.

1. Alfabetização. 2. Jogos educativos. 3. Ensino fundamental. 4. Recursos didáticos. 5. Cachoeiro de Itapemirim - ES. I. Deorce, Mariluz Sartori. II. Título.

CDD: 371.337

Sidnei Fabio da Glória Lopes, bibliotecário ES-000641/O, CRB 6ª Região – MG e ES

**ELAINE GUEDES NOGUEIRA**

**"JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE ESTUDANTES DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM / ES"**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação Stricto Sensu Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestre em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovada em 04 de novembro de 2022.

**COMISSÃO EXAMINADORA**



Documento assinado digitalmente  
MARILUZA SARTORI DEORCE  
Data: 17/11/2022 18:49:27-0300  
Verifique em <https://verificador.iti.br>

---

**Profa. Dra. Mariluz Sartori Deorce**  
**Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)**  
**Orientadora**

---

**Profa. Dra. Nilda da Silva Pereira**  
**Centro Universitário Vale do Cricaré (UNIVC)**

---

**Prof. Dr. Diones Augusto Ribeiro**  
**Instituto Federal do Espírito Santo - IFES**

## DEDICATÓRIA

Dedico a Deus, a minha companheira e amiga Fabiana Colli Zerbone que sempre esteve ao meu lado, me apoiando e me dando força.

## **AGRADECIMENTOS**

A Deus, pela minha vida e por ter me proporcionado a oportunidade de realizar o meu sonho de concluir o mestrado.

À minha companheira Fabiana Colli Zerbone, por ter me incentivado e encorajado a aceitar mais este desafio, quem esteve sempre ao meu lado dividindo todos os momentos de alegria, de aprendizado e de angústia.

À minha orientadora, Professora Doutora Mariluzia Sartori Deorce, pelo incentivo, dedicação, paciência e valiosas orientações.

Aos professores e colegas do Programa de Mestrado Acadêmico em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré, pelo apoio, colaboração e sugestões.

A banca, que foi composta pela Prof. Dra. Nilda da Silva Pereira e pelo Prof. Dr. Diones Augusto Ribeiro, que com todo o seu conhecimento e orientação contribuíram de forma significativa com o enriquecimento desta dissertação.

Ao meu grande amigo e Diretor Alexandre Fortuna, que me incentivou e me autorizou a utilizar a dependência da escola para a aplicação do questionário e para a realização da entrevista, possibilitando a realização deste trabalho.

Aos professores dos anos iniciais do ensino fundamental, participantes desta pesquisa, que, por meio da acolhida e colaboração, possibilitaram a realização desta dissertação.

À minha família, pela compreensão e constante incentivo para realizar os meus sonhos, pela paciência em, muitas vezes, abdicar de minha presença para que eu pudesse me dedicar aos estudos.

“Talvez não tenha conseguido fazer o melhor, mas lutei para que o melhor fosse feito. Não sou o que deveria ser, mas Graças a Deus, não sou o que era antes a partir de agora”.

(Marthin Luther King)

## RESUMO

**NOGUEIRA, Elaine Guedes. Jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES.** Dissertação (Mestrado) Centro Universitário Vale do Cricaré. São Mateus-ES. 2022

A presente pesquisa objetiva entender como os professores alfabetizadores de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES compreendem a utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. A abordagem sobre o tema justifica-se por acreditar que a utilização de tal proposta lúdica contribui de forma significativa para a aprendizagem da criança, criando um ambiente mais prazeroso para que essas possam ser alfabetizadas, além de abrir caminho para que os professores possam refletir e debater sobre a aprendizagem e a ludicidade, como forma de repensar suas práticas educativas. Trata-se de um estudo de caso, com abordagem qualitativa, que adotou como instrumento para a coleta de dados a aplicação de questionários e a realização de uma entrevista junto aos professores das referidas turmas. A apreciação dos dados ocorreu à luz da análise de conteúdos, para tanto, o estudo consubstancia-se nas ideias de Soares (2008), Freire (1967 e 1989), Negrine (1994), Santos (2007) e Kishimoto (1994, 2002 e 2006). Os resultados obtidos revelaram que os professores entendem a importância do uso dos jogos para potencializar o processo de alfabetização de seus educandos, porém encontram muitos desafios para aplicá-los em sala de aula, justificando sua baixa frequência nas rotinas e no planejamento escolar. Sendo assim, foi confeccionado como produto final um caderno de jogos educacionais composto pelos jogos sugeridos pelos professores entrevistados, contendo estratégias e modelos de jogos que servirá como um guia instrutivo para professores alfabetizadores.

**Palavras-Chave:** Alfabetização; Jogos; Recursos Didáticos.

## ABSTRACT

This research aims to understand how literacy teachers from a municipal school in Cachoeiro de Itapemirim/ES understand the use of games as a didactic resource in the literacy process of students in the 1st and 2nd year of elementary school. The approach on the subject is justified by the belief that the use of such a ludic proposal contributes significantly to children's learning, creating a more pleasant environment for them to be literate, in addition to opening the way for teachers to reflect and debate about learning and playfulness, as a way of rethinking their educational practices. It is a case study, with a qualitative approach, which adopted as an instrument for data collection the application of questionnaires and the accomplishment of an interview with the teachers of the referred classes. The analysis of data took place in the light of content analysis, for that, the study is based on the ideas of Soares (2008), Freire (1967 and 1989), Negrine (1994), Santos (2007) and Kishimoto (1994, 2002 and 2006). The results obtained revealed that teachers understand the importance of using games to enhance the literacy process of their students, but they face many challenges to apply them in the classroom, justifying their low frequency in routines and school planning. Therefore, a notebook of educational games was made as a final product, composed of the games suggested by the interviewed teachers, containing strategies and game models that will serve as an instructive guide for literacy teachers.

**Keywords:** Literacy; Games; Didactic resources.

## **LISTA DE SIGLAS**

BNCC	Base nacional Curricular Comum
CAPES	Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior
EMEB	Escola Municipal de Educação Básica
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
INEP	Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira
LDB	Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional
PCNs	Parâmetros Curriculares Nacionais

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1 Quantitativos de Pesquisas na CAPES com base nos descritores

Quadro 2 Dados do perfil dos sujeitos da pesquisa

Quadro 3 Lista Jogos educativos para a alfabetização citados pelos professores

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 – Classificação por gênero

Gráfico 2 – Idade dos sujeitos da pesquisa

Gráfico 3 – Formação acadêmica para lecionar em turmas de 1º e 2º ano do ensino fundamental.

Gráfico 4 – Experiência profissional.

Gráfico 5 – Curso de formação continuada na área da ludicidade.

Gráfico 6 – Utilização dos jogos no ambiente escolar.

Gráfico 7 – Distribuição das respostas relativas às dificuldades encontradas pelos(as) professores(as) ao trabalhar com os jogos

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Vista externa da EMEB “Monteiro Lobato”

Figura 2 – Sala do pedagogo

Figura 3 – Recepção/Secretária da escola

Figura 4 – Sala dos professores/Planejamento

Figura 5 – Cozinha

Figura 6 – Refeitório

Figura 7 – Sala de aula

Figura 8 – Laboratório de ciências

Figura 9 – Laboratório de robótica

Figura 10 – Biblioteca

Figura 11 – Pátio externo

Figura 12 – Quadra poliesportiva

Figura 13 – Livros didáticos da turma do 2º ano do ensino fundamental

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO.....</b>	<b>14</b>
1.1 NA TRAJETÓRIA O ENCONTRO AO LÚDICO.....	14
1.2 DO PROBLEMA AOS OBJETIVOS DA PESQUISA.....	16
1.3 JUSTIFICATIVA.....	18
1.4 ESTRUTURA DOS CAPÍTULOS.....	19
1.5 DIÁLOGO COM A PESQUISA .....	21
<b>2 REFERENCIAL TEÓRICO.....</b>	<b>24</b>
2.1 UMA REFLEXÃO SOBRE A ALFABETIZAÇÃO.....	24
2.2 PROFESSOR E A LUDICIDADE .....	31
2.3 JOGOS E ALFABETIZAÇÃO.....	35
<b>3 METODOLOGIA.....</b>	<b>40</b>
3.1 PERCURSO METODOLÓGICO.....	40
3.2 AMBIENTE DA PESQUISA.....	43
3.3 COLETA DE DADOS.....	48
<b>4 RESULTADO E DISCUSSÃO.....</b>	<b>51</b>
4.1 PERFIL DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS.....	51
4.2 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS.....	55
<b>4.2.1 Conhecimento sobre jogo educativo/pedagógico.....</b>	<b>56</b>
<b>4.2.2 Formação do professor e o uso dos jogos.....</b>	<b>57</b>
<b>4.2.3 Jogos e a alfabetização.....</b>	<b>59</b>
<b>4.2.4 Professores e a utilização dos jogos na alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental.....</b>	<b>62</b>
<b>4.2.5 Planejando o uso dos jogos.....</b>	<b>65</b>
<b>4.2.6 Dificuldades para utilizar os jogos no ambiente escolar.....</b>	<b>67</b>
<b>4.2.7 Principais jogos de alfabetização utilizados pelos participantes da pesquisa.....</b>	<b>70</b>
<b>4.2.8 Produto Educacional.....</b>	<b>71</b>
<b>5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....</b>	<b>75</b>
<b>REFERÊNCIAS.....</b>	<b>77</b>
<b>APÊNDICES.....</b>	<b>80</b>
APÊNDICE A: QUESTIONÁRIO.....	80
APÊNDICE B: ROTEIRO DE ENTREVISTA PARA OS DOCENTES.....	81

APÊNDICE C: TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE) (PROFESSORES) .....	82
APÊNDICE D: PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP.....	85
APÊNDICE E: PRODUTO EDUCATIVO.....	98

## 1 INTRODUÇÃO

### 1.1 NA TRAJETÓRIA, O ENCONTRO COM O LÚDICO

Sou de uma família de professoras alfabetizadoras e sempre tive essa profissão presente na vida como exemplo. Minha<sup>1</sup> trajetória se encontra com memórias de minha família, pois durante minha infância convivi em um meio que pessoas falavam sobre suas vivências nas classes de alfabetização, minha casa era cercada de livros didáticos, cartilhas e literatura infantil, aos quais manuseava constantemente.

Cursei a educação básica toda em instituições públicas e devido minha saúde debilitada até a 4ª série do ensino fundamental possuí como professoras as minhas tias e mãe. Essas mulheres ministravam suas aulas como muita maestria e amor à profissão, isso já me despertava o desejo de ser uma professora alfabetizadora desde poucos anos de vida.

No segundo ciclo do ensino fundamental (5ª a 8ª série) fui estudar na Escola Liceu “Muniz Freire” e lá descobri que poderia seguir os passos da minha família. Quando tive que optar em cursar o científico ou o magistério não encontrei dificuldade e no ano de 1997 me matriculei no curso Normal obtendo o título de Professor de 1º grau da 1ª a 4ª série.

Logo que ingressei no magistério já comecei a estagiar no Centro de Ensino Lauro Pinheiro e assim que concluí o curso já fui contratada como professora regente de classe da educação infantil na mesma escola. Minha vida dentro de uma instituição de nível superior começou no ano 2001 com curso de graduação em Ciências Sociais. Após finalizar minha primeira graduação, já dei continuidade aos meus estudos e me especializei em Geografia do Brasil, na Faculdade Integrada de Jacarepaguá (FIJ).

Diante de tantos novos conhecimentos retornei para a primeira faculdade relatada e concluí o curso de Licenciatura em Geografia no ano de 2007, que me possibilitou a oportunidade de trabalhar com essa disciplina no fundamental II e no ensino médio. Durante anos trabalhei paralelamente com turmas de alfabetização e com a disciplina de geografia, foi uma experiência incrível, mas minha paixão e meu

---

<sup>1</sup> Por se tratar da trajetória pessoal da pesquisadora, optou-se por escrever a Introdução na primeira pessoa.

desejo era alfabetizar as crianças do 1º ao 3º ano do ensino fundamental. Assim, em 2009 ingressei novamente no Centro Universitário São Camilo para cursar Pedagogia.

Após a conclusão do curso de pedagogia, me mantive focada em me atualizar, participei de vários cursos de extensão, formação contínua e pós-graduação Lato Sensu. Porém, diante de tantas dificuldades e desafios encontrados nas turmas de alfabetização eu percebi que era preciso me qualificar um pouco mais para adquirir novos conhecimentos e estratégias que pudessem facilitar o processo de alfabetização dos estudantes. Tive a oportunidade e me inscrevi para o mestrado profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré e iniciei o curso no ano de 2021.

Perante várias opções e várias premissas acerca da alfabetização dos alunos, decidi pesquisar sobre a importância de ser utilizar os jogos como estratégia no processo de alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. Pois, ao refletir sobre a realidade da minha escola observei que as aulas, mesmo diante de tantas metodologias pedagógicas disponíveis, estavam sendo ministradas de forma tradicional<sup>2</sup> e em raros momentos o lúdico era inserido no processo de alfabetização dos estudantes.

Tenho observado ao longo de toda minha experiência que o trabalho com os jogos são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes para o desenvolvimento e para o processo de alfabetização da criança, entretanto é preciso saber utilizar essa ferramenta. De acordo com Cunha (2004), o ato de brincar em sala de aula, a partir do planejamento do professor, é muito mais que um simples momento de diversão, representa um dos caminhos que pode levar o aluno ao conhecimento.

É notável que a alfabetização é um processo que possui valor sociocultural imensurável, pois é através dela que o indivíduo passa a envolver-se nas práticas sociais da leitura e da escrita. Segundo Paulo Freire (1989), aprender a ler e a escrever é aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto numa relação dinâmica, vinculando linguagem e realidade e ser alfabetizado é tornar-se capaz de

---

<sup>2</sup> Quando falamos da abordagem tradicional estamos nos referindo as Teorias Curriculares Não-Críticas, porém toda a dissertação foi baseada nas Teorias Curriculares Pós-Crítica, que defendem o reconhecimento da pluralidade cultural e da diversidade humana, trazendo à tona à necessidade de uma formação humana integral e de uma aprendizagem que faça sentido para o indivíduo.

usar a leitura e a escrita como meio de tomar consciência da realidade e de transformá-la.

Dentre tantas estratégias que podem facilitar e auxiliar o processo de alfabetização dos estudantes estão as atividades lúdicas. Vale ressaltar que essas atividades podem ser trabalhadas através dos jogos, das brincadeiras e dos brinquedos. A aprendizagem lúdica tem conquistado cada vez mais espaço no panorama educacional brasileiro e utilizá-la como recurso didático no cotidiano escolar, sejam elas referentes ao brinquedo, às brincadeiras ou aos jogos, possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

Numa proposta de ensino baseada na ludicidade, o aprendizado tem grande chance de acontecer por meio da interação, pois as aulas passam a ser mais interessantes, envolventes e divertidas, ocasionando nos alunos um maior interesse em participar das atividades propostas pelo educador. Dessa maneira entende-se que o lúdico deixa os estudantes motivados, a ludicidade faz com que, na maioria das vezes, eles nem percebam que são atividades relacionadas à aprendizagem.

Aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia, para o desenvolvimento do aluno, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto: “O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (1994, p. 13).

Para compreender como as atividades lúdicas, em especial os jogos, são utilizadas como estratégias no processo de ensino e aprendizagem dos educandos o presente projeto de pesquisa busca discutir as potencialidades do uso pedagógico dos jogos no processo de alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental em uma escola de Cachoeiro de Itapemirim/ES.

## 1.2 PROBLEMA E OBJETIVOS DA PESQUISA

As atividades lúdicas enriquecem o vocabulário, aumentam o raciocínio lógico e levam a criança a avançar em suas hipóteses. Dessa forma, elas desenvolvem o processo de ensino aprendizagem e a alfabetização ocorre de forma divertida e

dinâmica. Para facilitar o aprendizado, um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno são os jogos, porém, esses devem ser utilizados como uma estratégia didática e não como meramente uma distração.

Para que os jogos cumpram com o seu papel de auxiliar no processo de alfabetização dos educandos é fundamental que o professor planeje e desenvolva as atividades que serão ministradas de forma eficiente. Para trabalhar com jogos de maneira educativa no âmbito escolar é indispensável que o docente pratique estratégias que despertem o interesse das crianças. Dessa forma, em relação ao problema deste estudo, tem-se o seguinte questionamento: como os professores alfabetizadores de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES compreendem e utilizam os jogos como recurso didático nas turmas do 1º e do 2º ano do ensino fundamental?

Para que se consiga verificar tal problemática, o objetivo geral que irá me nortear neste estudo será o de: Entender como os professores alfabetizadores de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES compreendem a utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental.

Para obter o desenvolvimento de objetivo maior, fixamos os objetivos específicos, os quais estão assim delineados:

- ✓ Identificar a visão que os professores do 1º e 2º ano do ensino fundamental de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim possuem sobre os jogos como recurso didático no processo de alfabetização;
- ✓ Verificar os tipos de jogos utilizados pelos professores no processo de alfabetização nas turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental;
- ✓ Identificar como os jogos são aplicados pelos professores como estratégia de alfabetização nas turmas do 1º e 2º ano do ensino fundamental;
- ✓ Produzir um produto educativo, a partir dos resultados da pesquisa, em formato de caderno de jogos educacionais contendo estratégias e modelos de jogos que servirá como um guia instrutivo para professores alfabetizadores.

### 1.3 JUSTIFICATIVA

Diante das reflexões apresentadas é preciso pensar sobre como os jogos devem ser inseridos na rotina escolar para auxiliar no processo de alfabetização dos estudantes. O lúdico é protagonista quando se percebe sua contribuição efetiva no desenvolvimento instrutivo de uma criança, sabe-se que essa estratégia favorece significativamente o desenvolvimento infantil. Com ele a criança absorve o conhecimento e as informações repassadas a elas com maior destreza e rapidez, além de contribuir para uma melhor comunicação, socialização e construção do seu próprio pensamento, justificando sua importância como orientador do método de ensino aprendizagem.

Por muitos anos a abordagem tradicional foi empregada pelo professor dentro da sala de aula como a única metodologia alfabetizadora para os estudantes dos 1º e dos 2º anos do ensino fundamental, mas engana-se quem pensa que essa realidade nos dias atuais é diferente. Passando pelas salas de aulas, refletindo sobre conversas na sala dos professores pode-se perceber que essa abordagem ainda é predominante e possivelmente dificulta o processo de aprendizagem e a melhora do desenvolvimento da vida escolar desses educandos. Diante disso é possível demonstrar a relevância desta pesquisa, por trazer à luz a discussão desse tema, com o objetivo de promover mudanças nesse cenário.

Os jogos e as brincadeiras são partes fundamentais da aprendizagem e desenvolvimento da criança, pois geram a oportunidade de criar e recriar, bem como reproduzir o mundo que a cerca, interferindo diretamente no processo de alfabetização. Gonçalves (2018, p.12) afirma que: “A brincadeira é, para ela, um espaço de investigação e construção de conhecimento sobre si mesma e sobre o mundo”. Neste sentido, entende-se que os recursos lúdicos não têm apenas a utilidade de divertir os infantes, mas também, e principalmente, ensinar.

Pesquisando diferentes autores que falam sobre atividades lúdicas como, Tizuko Morchida Kishimoto, percebi a importância dos jogos para a alfabetização dessas crianças, pois, essas atividades trazem uma maior interação entre professor e aluno, fazendo com que elas sejam realizadas de forma mais prazerosa, tornando-as mais eficazes quando pensamos em alfabetizar uma criança.

## 1.4 ESTRUTURA DOS CAPÍTULOS

Buscando organizar a pesquisa de forma mais favorável e promover uma melhor compreensão aos leitores, a estrutura dessa dissertação será dividida em 5 capítulos. O primeiro contemplará a introdução na qual será exposto o assunto principal da pesquisa, o objetivo geral e específicos, bem como a justificativa que ensejou a escolha pela temática, que parte do pressuposto da experiência profissional desta pesquisadora.

Posteriormente propõem-se um diálogo entre as produções acadêmicas publicadas nos anos de 2016 a 2020, que enfatizam a importância dos jogos no processo de alfabetização dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. As produções acadêmicas serão selecionadas com base nos descritores: Recursos Didáticos, Jogos Lúdicos e Alfabetização, bem como nas pesquisas que apresentaram seus objetivos semelhantes aos deste estudo, com uma abordagem voltada para o emprego dos jogos na alfabetização.

O segundo capítulo será dedicado a revisão de literatura, cujos fundamentos serão importantes para compreensão dos assuntos e dos fenômenos estudados. Apresentará o corpo teórico com as abordagens legais relacionadas, bem como, os autores que colaboraram na interlocução e enriquecimento desta pesquisa. Nele ocorrerá a apresentação de pontos teóricos sobre como as práticas lúdicas, com o uso dos jogos, podem contribuir para melhorar processo de alfabetização das crianças do 1º e do 2º ano do ensino fundamental.

Nesse capítulo ocorrerá subdivisão didática em três segmentos: o primeiro fará uma reflexão sobre como ocorre o processo de alfabetização e qual o seu papel social frente à sociedade moderna, o segundo discorrerá sobre o papel do professor na aplicação dos jogos e o terceiro irá fazer referência ao emprego dos jogos como recurso didático para auxiliar no processo de alfabetização.

Para fundamentar teoricamente este trabalho foram referenciados autores na área da Educação, dentre eles, destacaram-se: Freire (1967 e 1989) e Magda Soares (2008) que são uns dos principais autores dedicados a contextualizar a alfabetização. Negrine (1994) e Santos (2007), apresentando um pouco da conjuntura do lúdico para a metodologia de aprendizagem infantil. Além de Kishimoto (1994, 2002 e 2006) que fornece suas investigações a respeito de como o jogo é visto nas constituições sociais e as ajudas do mesmo para a educação.

O capítulo apresentará os percursos metodológicos utilizados nesta pesquisa a partir dos objetivos traçados, contendo a indicação do tipo de pesquisa utilizado, o público alvo e as ferramentas de coleta de dados. Adianta-se que a presente pesquisa utilizará como ferramentas um questionário semiestruturado, com perguntas abertas e fechadas, bem como uma entrevista com os participantes.

Os questionários e a entrevista vão ser dirigidos a sete professores regentes de turma do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental. As questões que compõem estes roteiros visaram compreender o perfil de cada professor e como eles trabalham com o uso dos jogos como estratégia que auxilie no processo de alfabetização dos estudantes dos 1º e dos 2º anos do ensino fundamental. A opção pelo questionário semiestruturado “[...] reside no fato de serem os próprios atores sociais quem proporcionam os dados relativos às suas condutas, opiniões, desejos, atitudes e expectativas, os quais pela sua natureza é quase impossível observar de fora” (VILELAS 2009, p. 279).

Já a entrevista, procurou trabalhar com as narrativas dos professores e suas percepções sobre o uso dos jogos no processo de alfabetização. A produção de dados por intermédio de entrevista tem como uma de suas maiores riquezas a formação de opinião e atitudes durante a interação com os indivíduos. É um método vantajoso para coletar informações, esclarecer ideias e posições, desenvolvendo-se em um clima de informalidade e de descontração entre as participantes (SILVA; BERNARDES, 2007).

O quarto capítulo dedicou-se à análise dos dados obtidos durante a pesquisa e interpretação dos resultados. Nele foram discutidos todos os resultados obtidos com a coleta de dados na instituição de ensino, através de questionários semiestruturados e da entrevista com as professoras.

Ainda no capítulo quatro foi apresentado uma abordagem sobre o produto final, fruto da investigação, que compreende um produto educacional em formato de um caderno de jogos educacionais instrutivo para profissionais dos anos iniciais do ensino fundamental. O intuito é que esse produto possa vir a ser uma sugestão de conteúdo palpável que poderá servir de modelo para outros educadores alfabetizadores, a fim de que os jogos possam ser inseridos no contexto da sala de aula como um recurso didático que pode realmente auxiliar no processo de alfabetização dos educandos.

Finalizando, no quinto capítulo, será descrito as considerações finais sobre o estudo realizado.

### 1.5 DIÁGOLO COM A PESQUISA DA ÁREA

Como forma de auxiliar o desenvolvimento da pesquisa, buscaram-se em produções acadêmicas títulos e resumos que nortearam a produção deste estudo, visto que além de contribuir com o aporte teórico, enfatizam a importância de utilizar os jogos como recurso didático no processo de alfabetização dos estudantes.

Deste modo, para obter tal levantamento, foi realizado uma busca no banco de dados do Catálogo de Teses e Dissertações na plataforma CAPES que estivessem relacionadas diretamente ao objetivo e ao tema principal desta pesquisa. Foram selecionadas as produções acadêmicas publicadas entre 2016 a 2020 e que contemplassem os seguintes descritores: recursos didáticos, jogos lúdicos e alfabetização. Mediante levantamento das produções acadêmicas, identificou-se o seguinte quantitativo de pesquisas que versam sobre a temática:

Quadro 1 - Quantitativos de Pesquisas na CAPES com base nos descritores

<b>Descritores</b>	<b>CAPES</b> (Banco eletrônico) Total de Pesquisas Encontradas	<b>CAPES</b> (Banco eletrônico) Registros de Doutorado, Mestrado e Mestrado Profissional	<b>PERÍODOS</b> 2016 a 2020
Recursos didáticos	137.920	116.679	81.665
Jogos lúdicos	10.248	8.054	5.160
Alfabetização	6.267	5.407	2.807

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

O descritor com maior quantitativo segundo as buscas realizadas foi o recurso didático e isso demonstra a importância dessa terminologia para os estudo referentes a educação. Atualmente existem diversos recursos didáticos que podem ser utilizados pelo professor e cada profissional utiliza o que ele considera mais adequado para atingir uma aprendizagem significativa. A cartilha disponibilizada pelo Ministério da Educação intitulada “Equipamentos e materiais didáticos” nos diz que:

Também conhecidos como “recursos” ou “tecnologias educacionais”, os materiais e equipamentos didáticos são todo e qualquer recurso utilizado em um procedimento de ensino, visando à estimulação do aluno e à sua aproximação do conteúdo. ... São inúmeros e variados os materiais e

equipamentos didáticos existentes nas escolas brasileiras, sem contar que podemos criar ou aproveitar recursos empregados para outros fins. (BRASIL, 2007, p.21-22)

Não existe regra para a escolha do recurso didático ideal, pois se deve levar em consideração o nível de conhecimento da turma, sua cultura, a comunidade em que ela está inserida e principalmente o interesse da turma em relação ao recurso didático que será utilizado.

Para se utilizar de recursos em sala de aula, o educador deve saber escolher aquele que melhor se adéqua a sua prática pedagógica e a realidade estudantil de cada aluno, pois não basta só utilizá-lo, sem uma fundamentação do objetivo que se deve alcançar, pois os recursos além de constituir formas instrucionais para a aprendizagem são também instrumentos estimuladores e reforçadores do conhecimento. (SANT'ANNA, 2004 apud COSTA, 2012, p.7)

Por conseguinte, através do levantamento das produções acadêmicas que abordavam sobre os descritores, identificaram-se quatro dissertações que despertaram o interesse desta pesquisadora e que de alguma forma contribuiu para o desenvolvimento da pesquisa.

A dissertação intitulada “O Lúdico como Estratégia de Ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental numa Escola De Presidente Kennedy-Es”, faz uma análise sobre os reflexos das propostas pedagógicas lúdicas na alfabetização nas turmas de primeiro e segundo ano de escolaridade do ensino fundamental de uma escola municipal de Presidente Kennedy. Este estudo foi realizado no ano de 2019 por Ivanete Alves Baptista e se assemelha á proposta dessa pesquisa, visto que ambas buscam investigar como os jogos podem auxiliar o docente no processo de alfabetização das crianças, tendo em vista o desenvolvimento pleno delas em seus principais aspectos: cognitivo, afetivo, físico e social.

A pesquisa intitulada “Atividades Lúdicas no Processo de Ensino-Aprendizagem: A Vivência Lúdica nas Escolas da Rede Pública de Ensino no Município de Alcântara - Maranhão - Brasil” desenvolvida por Cibele Coelho Santos (2020) corrobora com a mesma proposta da presente pesquisa, pois busca através de questionamentos averiguar as seguintes indagações: Como se dá o aprendizado por meio do lúdico no processo de alfabetização para a criança? Quais os métodos pedagógicos ou técnicas utilizadas para trabalhar o lúdico em sala de aula? Quais os entraves encontrados pelos docentes para praticar o lúdico no contexto das escolas públicas? Nesse aspecto a autora busca ponderar como a ludicidade

intervém no processo de ensino e aprendizado, averiguando a seriedade dos jogos na educação e no desenvolvimento dos educandos nos anos iniciais do Ensino Fundamental I.

Rodrigues (2013) mostrou na sua dissertação intitulada “Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização”, que o emprego de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico pode auxiliar no processo de alfabetização, porém, o uso dessa ferramenta deve ser repensado e cabe ao professor planejar e criar um ambiente mais agradável e prazeroso para a aplicação e desenvolvimento das atividades lúdicas, para que assim, as crianças possam alcançar uma aprendizagem mais significativa.

A pesquisa intitulada “Letramento e Ludicidade: Superando Dificuldades da Leitura na Alfabetização”, apresentada por Juliana Maria Soares Dos Santos (2016), busca “compreender como acontece o ensino da leitura na alfabetização, investigar quais dificuldades as crianças apresentam nas atividades de leitura, identificar quais recursos lúdicos são utilizados nas aulas para desenvolver as atividades de leitura e desenvolver uma proposta didática com o uso de jogos no ensino da leitura na alfabetização”. A autora descreve em sua pesquisa que o uso de jogos e brincadeiras no ensino da leitura na alfabetização se justificou por facilitar o desenvolvimento motor, cognitivo e psicológico das crianças e que através deles a criança se torna livre e age de forma criativa e divertida com o conhecimento.

A seleção e o estudo das dissertações citadas foram importantes para o desenvolvimento da presente pesquisa, pois, entende-se que cada pesquisa elencada traz uma abordagem importante para nossa investigação. Identificar quais aspectos cada uma trabalhou e quais temáticas foram utilizadas foi de suma importância para aprimorar meu conhecimento e contribuir para a construção dessa dissertação.

## 2 REFERENCIAL TEÓRICO

O projeto de pesquisa objetiva buscar compreender as potencialidades do uso pedagógico dos jogos como estratégia dinamizadora no processo de alfabetização nas turmas do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental. Para isso, será realizada uma investigação baseada em pesquisas nos seguintes bancos de dados: Biblioteca Eletrônica Científica Online (SciELO), Repositório Capes e demais artigos disponíveis na rede mundial de computadores, que possuem alguma relação direta com o tema desse projeto, além de livros de autores consagrados sobre a temática escolhida.

Em um primeiro momento será feita uma breve explanação sobre como se dá o processo de alfabetização dos educandos das séries iniciais do ensino fundamental. Após, será descrito qual o papel do professor na aplicação dos jogos e a terceira parte é dedicada a apresentação da importância do uso da ludicidade como estratégia facilitadora do processo de alfabetização e como os jogos são inseridos nessa dinâmica de ensino.

Buscando enriquecer a pesquisa e abordar com mais clareza o contexto, serão tratados neste capítulo os termos-chaves que contribuem para respaldar a análise deste estudo, na qual está dividida em três eixos principais, são eles: Uma reflexão sobre a alfabetização, a partir do diálogo com Soares (2008), Freire (1967 e 1989) e Brasil (2017); Professor e a ludicidade, a partir do diálogo com Negrine (1994) e Santos (2007); e Jogos lúdicos e a alfabetização, a partir do diálogo com Kishimoto (1994, 2002 e 2006).

### 2.1 UMA REFLEXÃO SOBRE A ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização é a base para uma educação construtiva, o qual ajuda as pessoas a desenvolver a leitura, a escrita, a comunicação, as ideias e os pensamentos. Com isso, a alfabetização é um processo muito importante na escolarização, ela é considerada um alicerce para uma educação emancipadora e crítica. Para Costa Val (2006, p. 19):

A alfabetização é o processo específico e indispensável de apropriação do sistema de escrita, a conquista dos princípios alfabético e ortográfico que possibilitem ao aluno ler e escrever com autonomia. Noutras palavras alfabetização diz respeito à compreensão e ao domínio do chamado “código” escrito, que se organiza em torno de relações entre a pauta sonora

da fala e as letras (e outras convenções) usadas para representá-la, a pauta, na escrita.

Sendo assim, é preciso que se saiba que um dos conceitos básicos para a alfabetização é de que ela é um processo que leva a apreensão inicial e definitiva da leitura e escrita. Reafirmando esse conceito Soares (2008, p. 15) argumenta: “Toma-se, aqui, alfabetização em seu sentido próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita”. Ou seja, alfabetizada é aquela pessoa que domina habilidades básicas para fazer uso da leitura e escrita.

Ainda segunda a autora, atualmente saber ler e escrever não garante a uma pessoa interação com os diversos gêneros textuais, para que a escrita e a leitura façam sentido e ganhem notoriedade é preciso entender os significados e usos das palavras em diferentes contextos. “As pessoas se alfabetizam, aprendem a ler e a escrever, mas não necessariamente incorporam a prática da leitura e da escrita, não necessariamente adquirem competência para usar a leitura e a escrita, para envolver-se com as práticas sociais da escrita.” (SOARES, 2008, p. 46)

Para que o processo de alfabetização seja eficaz é preciso lembrar que cada criança é um sujeito ímpar e que a forma de aprendizagem de uma pode ser diferente da outra. Além disso, é preciso levar em consideração que a alfabetização não se inicia com o entrar da criança na escola, que ela já começa por meio da interação da criança com o mundo externo e que esse processo e suas vivências influenciam na sua aprendizagem. Moll, destaca em seus discursos que:

[...] a alfabetização é um processo que se inicia muito antes da entrada na escola, nas leituras que o sujeito faz do mundo que o rodeia, através das diferentes formas de interação que estabelece. Se a língua escrita constitui-se “objeto” de uso social no seu contexto, os atos de leitura e escrita com os quais interage podem levá-lo à elaboração de estruturas de pensamento que lhe permitam compreendê-la e paulatinamente apropriar-se dela. Quando chega à escola, o sujeito vai estar em algum momento desse processo de compreensão. Assim, se vier de um ambiente social alfabetizado, já terá certamente pensado sobre este objeto de conhecimento. Contudo, se vier de um ambiente analfabeto, ignora-o e precisa fazer na escola o caminho que o outro vem fazendo desde o nascimento (MOLL, 1996, p. 70).

Por isso, há de se considerar a criança na sua singularidade, que cada aluno vem de uma realidade diferente, que possui experiências diferentes e que essas peculiaridades podem influenciar no processo de alfabetização. Nesse sentido, Ferreiro (2010, p. 9) afirma que:

Tradicionalmente, a alfabetização inicial é considerada em função da relação entre o método utilizado e o estado de 'maturidade' ou de 'prontidão' da criança. Os dois polos do processo de aprendizagem (quem ensina e quem aprende) têm sido caracterizado sem que leve em conta o terceiro elemento da relação: a natureza do objeto de conhecimento envolvendo esta aprendizagem.

Dentro dessa perspectiva é preciso que se entenda que a criança deve ser vista como um ser pensante e que durante sua infância ela interagiu com diferentes realidades e saberes. Para a autora essas vivências não devem ser negligenciadas e o processo de alfabetização deve ser iniciado valorizando os conhecimentos prévios que o aluno traz consigo do seu convívio com familiares e pessoas que vivem a sua volta. Diante disso, a autora ainda nos fala que “O desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social. Mas as práticas sociais assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças”. (FERREIRO, 1996, p.24)

A Base nacional Curricular Comum (BNCC), que é o documento normativo mais recente homologado pelo governo federal, também trata da importância de aproveitar as habilidades desenvolvidas pela criança durante sua trajetória e conforme escrito no texto da BNCC, nos anos iniciais, serão aprofundadas “experiências com a língua oral e escrita já iniciadas na família e na Educação Infantil” (BRASIL, 2017, p. 85).

Desse modo, a importância da alfabetização na educação é plenamente reconhecida nos dias atuais, mesmo havendo um grande debate em relação a melhor idade para iniciar este processo. É possível refletir que a alfabetização tem como processo diversos conhecimentos para que haja de fato a aquisição de saberes sistematizados na vida da criança e que tem como principal finalidade levar à pessoa a aprendizagem inicial da leitura e escrita.

Para Paulo Freire o processo de alfabetização vai muito além do domínio de técnicas para ler e escrever, esse processo deve ser visto também pelo seu papel social, que é através dela o aluno se torna um ser autônomo e crítico, capaz de mudar a realidade a sua volta. Nesse sentido, surge a necessidade de ampliação no que tange ao conceito de alfabetização, é importante que a mesma seja vista de forma contextualizada com o mundo. Para o autor supracitado alfabetizar é:

Mais que o simples domínio mecânico de técnicas para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente. É

uma incorporação. Implica não em uma memorização mecânica das sentenças, das palavras, das sílabas, desvinculadas de um universo existencial – coisas mortas ou semimortas, mas uma atitude de criação e recriação. Implica uma autoformação da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre o seu contexto (Freire, 1967, p.117).

Corroborando com essa temática Magda Soares (2008) ressalta que saber ler e escrever torna o indivíduo alfabetizado, mas para que a prática da leitura e da escrita faça sentido é preciso ela atenda adequadamente as demandas sociais, que o indivíduo adquira essas habilidades e faça uso delas nos espaços sociais, sendo visto como um fenômeno cultural. Para a autora supracitada o ideal seria “ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado.” (SOARES, 2008, p.47).

Nesse sentido, a alfabetização, em sua amplitude, é vista de forma contextualizada com o mundo. Conforme nos aponta Freire e Macedo (2006), “a leitura do mundo precede a leitura da palavra da mesma maneira que o ato de ler palavras implica necessariamente uma contínua releitura do mundo”. Para permitir que as crianças se apropriem dos conhecimentos e das capacidades indispensáveis para serem alfabetizadas na idade certa no Brasil existem leis e normas que regem a educação. Dentre elas está a BNCC, que em um dos seus trechos nos descreva que, “[...], é nos anos iniciais (1º e 2º anos) do ensino fundamental que se espera que ela se alfabetize. Isso significa que a alfabetização deve ser o foco da ação pedagógica.” (BRASIL, 2017, p. 87-88).

A BNCC se caracteriza por ser um documento normativo que tem abrangência nacional, compreendendo um conjunto de aprendizagens essenciais que buscam assegurar que a educação seja igualitária em todo território nacional. Vale destacar que a BNCC foi homologada em 2017 pelo Governo Federal e que sua implementação é obrigatória para todas as escolas da educação básica (educação infantil, ensino fundamental e ensino médio). Quando se fala no processo de alfabetização a Base destaca que,

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 (BRASIL, 2017, p. 59).

Conforme estabelecido nesse documento elaborado para orientar o ensino e buscar equidade na educação o processo de alfabetização deverá ser realizado nos dois primeiros anos do ensino fundamental e tem como processo diversos conhecimentos para que haja de fato a aquisição de saberes sistematizados na vida da criança, pois ao aprender a ler e a escrever a criança amplia seus conhecimentos e participa com maior autonomia e protagonismo da sua vida social.

É preciso que se entenda que alfabetizar não pode ser considerado algo simples, pois estamos nos referindo a um processo complexo, plural e necessário. Tanto que a alfabetização, no Brasil, não é vista apenas como um problema pedagógico, mas também de justiça social. Ao longo do tempo, transformou-se em questão pública nacional, pois segundo dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) no Brasil, em 2019, havia 11 milhões de pessoas com 15 anos ou mais de idade analfabetas, o equivalente a uma taxa de analfabetismo de 6,6% (BRASIL, 2020).

Nas palavras de Freire e Macedo (2006, p.09):

O analfabetismo não só representa uma ameaça à ordem econômica de uma sociedade, como também constitui profunda injustiça. Essa injustiça tem graves consequências, como a incapacidade dos analfabetos de tomarem decisões por si mesmos ou de participarem do processo político.

Gatti (2009) afirmou que o professor tem papel central no processo de educação, por intermédio de sua prática. Sendo o responsável por humanizar a aprendizagem, construir de forma significativa e coletivamente as relações com seus semelhantes e, dessa forma, possibilitar a ampliação da conexão dos estudantes com o processo cultural que se desenvolve particular e globalmente.

A compreensão sobre o papel que desempenha faz com que o professor possa conduzir as suas aulas de forma mais abrangente, integrada, desvinculando-as de um caráter puramente operacional. Para que o docente possa contribuir com a aprendizagem é preciso que ele ensine além dos conteúdos, que ele pense no aluno como um ser crítico, que possa vim a mudar o meio em que está inserido. Freire (1996, p.21-43) descreve que: “A prática docente crítica, implicante do pensar certo, envolve o movimento dinâmico, dialético, entre o fazer e o pensar sobre o fazer”, além de salientar que “na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática”.

Ainda sobre esse tema Freire (1996) diz que as questões de identidade cultural, na qual fazem parte a dimensão individual e a de classe dos educandos, não pode ser desprezado e a relação entre o ensino e a aprendizagem deve propiciar ao discente uma visão letrada à sua ótica dentro do contexto em que este vive. Portanto, é imprescindível elencar propostas que possam aproximar as ações pedagógicas junto à comunidade escolar de maneira a favorecer o desenvolvimento das potencialidades dos alunos.

No enfrentamento desse desafio para a educação, que é a alfabetização, a busca pelo método ideal parece não ter fim, na verdade, o que se espera do método, é que ele leve em conta como acontece a aprendizagem para a criança. Na fase de alfabetização o professor precisa ter a percepção que ensinar não é apenas transferir conhecimentos, é necessário estar sempre estimulando e motivando o aluno à curiosidade, pois esta é a melhor forma de promover a aprendizagem. Como aponta Freire (1996; p. 13):

Conteúdos cuja compreensão, tão clara e tão lúcida quanto possível, deve ser elaborada na prática formadora. É preciso, sobretudo, e aí já vai um destes saberes indispensáveis, que o formando, desde o princípio mesmo de sua experiência formadora, assumindo-se como sujeito também da produção do saber, se convença definitivamente de que ensinar não é transferir conhecimento, mas criar as possibilidades para a sua produção ou a sua construção.

Para o educando começar o processo de alfabetização é preciso que desde o início o educador proporcione métodos que possam dar a condição para o conhecimento da leitura e da escrita. As crianças constroem o conhecimento em sala de aula desde cedo, numa interação com os objetos que as cercam, sobre as sequências de ações, nas experiências vividas com os outros e através da mediação do professor. Esse conhecimento tem características que se vão transformando ao longo do desenvolvimento.

Na escola contemporânea existem vários métodos e estratégias de ensino para trabalhar o processo de alfabetização dos educandos dos anos iniciais do ensino fundamental. Porém, observa-se que dentro do ambiente escolar muitos professores utilizam apenas a memorização e a cópia escrita de palavras como ferramentas de leitura e escrita. Suas práticas são pautadas na filosofia tradicional, valorizando principalmente a transmissão verticalizada de conteúdo. Nesse contexto Antunes (2008) explica que:

A escola antiga e obsoleta é aquela na qual o aluno a frequentava apenas para memorizar conceitos das disciplinas que o professor ministrava. Se fosse bom em Matemática, por exemplo, estava implícito que era bom professor, pouco importando se os alunos aprendiam de fato o conteúdo com ele. Quando a significação não ocorria, a culpa era sempre do aluno e por isso sua reprovação era incontestável ato de justiça. (p.13)

Partindo do pressuposto que o professor pode e deve fazer uso de várias ferramentas para alcançar a aprendizagem significativa, é de suma importância que o educador esteja preparado para reconhecer o porquê do seu aluno não está conseguindo se alfabetizar, pois em muitos casos a metodologia utilizada pode não estar lhes sendo favorável. Sob a ótica proposta por Kishimoto (2004) ao fazer o uso de ferramentas lúdicas o aluno passa a participar mais das aulas e aprende de forma mais fácil, pois as aulas se tornam mais interessantes e passam a chamar mais a atenção do aluno e quando isso ocorre o processo de alfabetização se torna mais eficiente e prazeroso para o educando.

Isso pode ser descrito através nas seguintes palavras de Kishimoto (1994):

Por meio de uma aula lúdica, o aluno é estimulado a desenvolver sua criatividade e não a produtividade, sendo sujeito do processo pedagógico. Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo do saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidade e naturalidade (KISHIMOTO, 1994, p.49).

Corroborando essa ideia, Callai (1991, p. 74) ressalta que:

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica.

Para Araújo (2020, p.6) o jogo, quando utilizado pelos professores, deve ser “articulado à ação docente planejada, intencional, na qual o(a) professor(a) escolhe o recurso que melhor se aplica ao conteúdo a ser aprendido”. Desse modo, pensar em utilizar os jogos como uma ferramenta lúdica para auxiliar no processo de alfabetização dos alunos pode contribuir com o docente em relação as suas práticas pedagógicas, mas que para ele se constitua como um recurso didático é preciso que seu uso seja planejado pelo educador. Corroborando com a autora Kishimoto (2002) afirma que para que o jogo didático se configure como jogo de fato, mantendo características que o associem ao lúdico e, ao mesmo tempo, assegure as

aprendizagens visadas, é preciso considerar o equilíbrio entre as funções lúdica e didática.

Ainda de acordo com Piaget (1971) o jogo envolve não apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual. Desse modo, pensar em utilizar os jogos como uma ferramenta lúdica para auxiliar no processo de alfabetização dos alunos pode contribuir com o docente em relação as suas práticas pedagógicas, possibilitando novos diálogos para lecionar diversos conteúdos em sala de aula.

## 2.2 PROFESSOR E A LUDICIDADE

Diante das constantes mudanças no campo educacional e das diferentes maneiras de alfabetizar, a utilização do lúdico como estratégia pedagógica tem sido tema de discussão no contexto escolar pelos profissionais da educação, como sendo um facilitador da aprendizagem, pois proporciona entusiasmo e motivação aos educandos na construção do saber.

Devido aos benefícios que o lúdico proporciona, cada dia mais ele vem sendo inserido na educação de crianças. Assim para Cordazzo e Vieira (2007, p. 100) existe “uma tendência que vem ganhando espaço é a da ludoeducação que se resume em educar através da brincadeira e da descontração.”

Segundo Lima (2020), a palavra lúdico é oriunda do latim *ludus* e significa brincar, uma vez que é na brincadeira que são incluídos os jogos, os brinquedos e a diversão. O brincar esteve presente em todas as épocas da humanidade, mantendo-se até os dias atuais. E conforme o pensamento estabelecido para tal, sempre foi algo natural, vivido por todos e também utilizado como um instrumento de caráter educativo para o desenvolvimento do indivíduo.

A respeito disso, Santos afirma:

A ludicidade é uma necessidade do ser humano em qualquer que seja a idade e não pode ser vista apenas como diversão. O desenvolvimento do aspecto lúdico facilita a aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, colabora uma boa saúde mental, facilita os processos de socialização do conhecimento. (SANTOS, 2007, p. 12).

Os jogos lúdicos, segundo Souza, Juvêncio e Cardoso (2019), podem e devem ser utilizados como um recurso didático-metodológico. Contudo, ao tracejar as atividades o professor deve ponderar os objetivos a serem obtidos, pois, sem

objetivos pode proporcionar apenas brincadeiras sem sentido e que não contribuem na formação do conhecimento dos estudantes. Nesse sentido Teixeira (2010, p.65) diz que: “é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica de este profissional conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las”.

Piaget (1976) afirma que: “... os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual”. Dessa forma, ele defende que ao jogarem, as crianças se esforçam tanto para acomodar os novos conhecimentos quanto para aquilo que é novidade, desconhecido às suas estruturas mentais. Desse modo, elas assimilam novas informações e criam estratégias para resolver situações.

O educador antes de aplicar uma atividade lúdica, é fundamental que ele defina os objetivos e as metas que ele deseja atingir previamente. Nesse sentido, observamos a necessidade do professor planejar as atividades lúdicas para trabalhar em suas aulas, e fazer o seu planejamento de acordo com o conteúdo a ser trabalhado. Teixeira, (2010, p.66) ressalta a importância do papel do educador ao fazer uso das atividades lúdicas no ambiente escolar, para o autor:

A intervenção do educador durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância... Nessa medida, a participação do professor no jogo e na brincadeira dos alunos tem a finalidade de ajudá-lo a perceber como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral.

Percebe-se dessa forma que para exercer a docência é preciso que o educador saiba o que vai ensinar, como vai ensinar e em qual momento deve intervir, pois caso não ocorra essa percepção a aprendizagem não ocorre de maneira significativa. Paulo Freire condiciona a melhoria da qualidade da educação à formação permanente dos educadores, segundo o autor (1987, p.43): “por isso é que, na formação permanente dos professores, o momento fundamental é o da reflexão crítica sobre a prática. É pensando a prática de hoje, ou de ontem que se pode melhorar a próxima prática”. Os professores deverão estar à procura de mais ideias que, auxiliem a dinamização de suas aulas, a fim de oferecer alternativas para as dificuldades encontradas pelos estudantes durante a aquisição do conhecimento. Oliveira ratifica o pensamento de Freire (1999, p. 12), quando afirma que:

Muitas dificuldades apresentadas pelos alunos podem ser facilmente sanadas no âmbito da sala de aula, bastando para isto que o professor esteja mais atento e mais consciente de sua responsabilidade como educador e despenda mais esforço e energia para ajudar a aumentar o potencial motor, cognitivo e afetivo do aluno.

Portanto para que os jogos desempenhem o papel de facilitador no processo de aprendizagem devemos analisar dois aspectos: a formação do educador, que envolve o aspecto acadêmico do curso de pedagogia, e a formação lúdica do educador, que diz respeito ao professor que já atua na educação. Nesse contexto estão nos referindo a cursos de extensão e a formações continuadas, que atualizem o profissional sobre os diferentes métodos de se trabalhar com as atividades lúdicas no ambiente escolar.

Em relação ao aperfeiçoamento dos professores a Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB) - Lei 9.394/96, no Artigo 67, destaca que: “Os sistemas de ensino promoverão a valorização dos profissionais da educação, assegurando-lhes, [...] II - aperfeiçoamento profissional continuado, inclusive com licenciamento periódico remunerado para esse fim.” (BRASIL, 1996, p.21). Além de ser garantida por lei a capacitação dos profissionais de educação nos dias atuais é extremamente importante, pois com a revolução tecnológica o mundo está em constante mudança e com a educação não é diferente, de acordo com Carvalho (2003, p. 07) “[...] a sociedade mudou e a escola se transformou – e as propostas de ensino devem acompanhar essas mudanças”.

Para Santos é necessário que o professor além de estar preparado para ensinar, esteja preparado para aprender, tornando-se ele também, um aprendiz, refletindo sua prática e buscando informações necessárias para o trabalho que desenvolve ou pretende desenvolver. E desta forma:

Admiti a reorganização de seus referenciais, além de proporcionar a reconstrução de ideias inovadores, ainda reforça que é relevante capacitar os professores para que eles realmente se envolvam neste processo de mudança. (SANTOS, 2007, p. 41)

Assim, para que o lúdico seja inserido na aula o professor necessita está preparado para trabalhar com essa ferramenta, ao invés de apenas dizer o que fazer ou ler instruções ou dar comandos, o professor deve envolver-se na atividade, vivenciá-la junto com os estudantes, procurando motiva-los, já que a interação professor-aluno é essencial para a construção de uma aprendizagem significativa. Nessa concepção, Santos (2007) aborda que introduzir atividades lúdicas como

elemento dinamizador de uma proposta pedagógica, requer, no mínimo que este profissional tenha vivência da ludicidade em sua trajetória acadêmica.

Para que o lúdico contribua na construção do conhecimento faz-se necessário que o educador direcione toda a atividade e estabeleça os objetivos fazendo com que a brincadeira tenha um caráter pedagógico, promovendo, assim, interação social e o desenvolvimento de habilidades intelectivas. Nesse sentido, Almeida menciona que:

O sentido real, verdadeiro, funcional da educação lúdica estará garantindo se o educador estiver preparado para realizá-lo. Nada será feito se ele não tiver um profundo conhecimento sobre os fundamentos essenciais da educação lúdica, condições suficientes para socializar o conhecimento e predisposição para levar isso adiante (ALMEIDA, 2000, p.63).

Ainda de acordo com o autor, cada criança é um ser único, que apresentam diferenças e dificuldades diferentes e o professor deve utilizar diversos mecanismos de ensino, pois nem sempre um método de ensino atinge a todas com a mesma eficácia. Ele ressalta entre esses métodos está o lúdico e que esse é de suma importância para o desenvolvimento da criança e merece atenção por parte de todos os educadores.

Sendo assim, as atividades lúdicas devem ser pensadas e planejadas dentro de uma proposta pedagógica, pois dessa maneira ela irá tecer sua função educativa que é o papel principal da escola. Ainda sobre essa perspectiva Santos (2007, p.17) acredita que “para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que esse seja pensado e planejado dentro da sistematização do ensino e com respaldo nas teorias contemporâneas do jogo”.

Por meio do processo lúdico o educador passa a conhecer seus alunos e identificar suas dificuldades, podendo planejar novas estratégias de ensino para que a criança realmente comece a aprender. Isso fica bem explícito nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCNs) quando discorre que:

“A ludicidade pode ser utilizada como forma de sondar, introduzir ou reforçar os conteúdos, fundamentados nos interesses que podem levar o aluno a sentir satisfação em descobrir um caminho interessante no aprendizado. Assim, o lúdico é uma ponte para auxiliar na melhoria dos resultados que os professores querem alcançar” (BRASIL, 2007).

Destaca-se então que é essencial que o professor possua conhecimento e esteja sempre se aperfeiçoando para que as atividades lúdicas não sejam vistas

apenas como um “simples brincar”. É preciso que ele exerça o papel de mediador, planejando com antecedência suas atividades e buscando sempre novas estratégias para que a construção do conhecimento seja mais prazerosa para o aluno.

### 2.3 JOGOS E ALFABETIZAÇÃO

O lúdico é um formato de ensinar por meio das brincadeiras e de jogos, fazendo com que as crianças desenvolvam o conhecimento com prazer e descontração. Logo, o interesse em empregar a prática lúdica em sala de aula tem como foco buscar alternativas para o processo ensino aprendizagem. E conforme Alves e Bianchin (2010) o ensino lúdico pode ser usado em crianças com e sem dificuldades de aprendizado, a fim de que elas aprendam os conteúdos por meio de jogos ou brincadeiras, sendo estes instrumentos impulsionadores do desenvolvimento desses estudantes. Ao brincar, as crianças se deparam com desafios para solucionar, estimulando sua criatividade e desenvolvendo seu raciocínio de forma espontânea.

Smole, Diniz e Candido, (2000, p.121) ressaltam que:

O brincar é mais que uma atividade lúdica, é um modo para obter informações, respostas e contribui para que a criança adquira uma certa flexibilidade, vontade de experimentar, buscar novos caminhos, conviver com o diferente, ter confiança, raciocinar, descobrir, persistir e perseverar; aprender a perder, percebendo que haverá novas oportunidades para ganhar. Na brincadeira, adquire hábitos e atitudes importantes para seu convívio social e para seu crescimento intelectual, aprende a ser persistente, pois percebe que não precisa desanimar ou desistir diante da primeira dificuldade.

O lúdico para Negrine (1994) significa uma atividade de grande eficácia para que o desenvolvimento infantil aconteça de forma plena, pois o brincar gera um espaço para pensar, e que por meio deste a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade. Assim, no espaço escolar, os jogos lúdicos podem ser um veículo para o desenvolvimento social, emocional e intelectual dos alunos.

O lúdico no ambiente escolar é um recurso didático que torna mais interessante o espaço (local) e o aprendizado dos estudantes, levando-os a seu desenvolvimento referente ao ensino aprendizagem com aulas mais envolventes e significativas para os estudantes, por meio dos diferentes tipos de atividades, os alunos terão a oportunidade de explorar situações,

sejam elas reais ou imaginárias que possibilitarão a assimilação e fixação do conhecimento (CRUZ, 2009, p. 18).

Mesmo com tantos benefícios muitos educadores ainda relutam em utilizar as atividades lúdicas como uma ferramenta no processo de alfabetização. Santos (2007) considera que, apesar de as atividades lúdicas fazerem parte da vida do ser humano, desde o início da humanidade, culturalmente somos programados para não sermos lúdicos, hoje vivemos em um mundo robotizado e as crianças muitas vezes são privadas de brincar. A autora afirma ainda que:

Basta lembrarmos quantas vezes em nossas vidas já ouvimos frases como estas: “Chega de brincar, agora é hora de estudar”; “Brincadeira tem hora”; “Fale a verdade, não brinque”; “A vida não é uma brincadeira”. Assim, fomos construindo nossas ideias sobre o lúdico. (SANTOS, 2000, P.57)

Negrine (1994, p. 41) reforça que:

As atividades lúdicas possibilitam a formação do autoconceito positivo; As atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento da criança, afetivamente, pois convive socialmente e opera mentalmente. O brinquedo e o jogo são produtos de cultura e seus usos permitem a inserção da criança na sociedade; Brincar é uma necessidade básica assim como é a nutrição, a saúde, a habitação e a educação; Brincar ajuda a criança no seu desenvolvimento pois, através das atividades lúdicas, a criança forma conceitos, relaciona ideias, estabelece relações lógicas, desenvolve a expressão oral e corporal, reforça habilidades sociais, reduz a agressividade, integra-se na sociedade e constrói seu próprio conhecimento.

Nesse sentido, a inserção das atividades lúdicas no cotidiano escolar além de auxiliar no processo de ensino aprendizagem também é importante para que a criança não pule etapas. No mundo moderno há uma ocupação obsessiva do tempo livre das crianças e elas têm cada vez menos tempo para brincar, pois suas rotinas são tomadas pelo estudo de idiomas, aulas de computação, escolinhas esportivas e até mesmo formação religiosa. Dessa forma, educar de forma lúdica tem um significado muito mais profundo, vai além da obtenção do conhecimento.

A criança brinca, ela assimila o mundo do seu jeito, sem comprometimento com o real, pois sua interação com objeto depende da função que ela lhe atribui. O brincar é essencial à saúde, mental, física, emocional e intelectual da criança (re) significa seu mundo, a (re) equilibra, recicla suas emoções e sua necessidade de conhecer e reinventar a realidade em que vive (PIAGET, 1971, p.49).

Negrine explana que as atividades lúdicas podem ser fundamentais no processo de aprendizagem das crianças, trazendo leveza, diversão e descontração, pois:

As contribuições das atividades lúdicas no desenvolvimento integral indicam que elas contribuem poderosamente no desenvolvimento global da criança e que todas as dimensões estão intrinsecamente vinculadas: a inteligência, a afetividade, a motricidade e a sociabilidade são inseparáveis, sendo a afetividade a que constitui a energia necessária para a progressão psíquica, moral, intelectual e motriz da criança. (NEGRINE, 1994, p. 19)

O uso de jogos lúdicos é amplamente citado na literatura especializada em educação. Para Cunha (2004, p. 95) o jogo, “está diretamente relacionado ao ensino de conceitos e/ou conteúdos, organizado com regras e atividades programadas e que mantém um equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa do jogo, sendo, em geral, realizado na sala de aula ou no laboratório”. Ao jogar os educandos aprendem com mais prazer e modificam a relação negativa que eles criam quando relacionam o estudo como obrigação, o jogo atribui mais sentido as tarefas e aos conteúdos, permitindo a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem.

Godoi (2010, p. 22) enfatiza que vinculado aos conteúdos disciplinares os:

[...] jogos podem ser considerados educativos se desenvolverem habilidades cognitivas importantes para o processo de aprendizagem, tais como resolução de problemas, percepção, criatividade, raciocínio rápido, dentre outras. Quando um jogo é elaborado com o objetivo de atingir conteúdos específicos para ser utilizado no meio escolar, este é denominado de jogo didático.

O jogo é uma importante ferramenta no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização. Durante o jogo, a criança toma decisões, resolve seus conflitos, vence desafios, descobre novas alternativas e cria novas possibilidades de invenções. Para isso, necessita do meio físico e social, onde poderá construir seu pensamento e adquirir novos conhecimentos de forma lúdica, onde há o prazer a aprendizagem. Callai (1991, p. 74) ressalta que:

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa, o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica.

Em turmas de alfabetização, é fundamental que a aprendizagem lúdica permeie todo o processo de construção da aprendizagem significativa, ou seja, os jogos e as brincadeiras devem estar presentes no cotidiano escolar, possibilitando às crianças aprenderem com alegria, entusiasmo e motivando-as a fazerem o que mais gostam e sabem fazer: brincar, emocionar-se, criar, sorrir, sonhar, viver coletivamente, aprender e crescer num desenvolvimento integral. A respeito disso Piaget afirma:

É pelo fato de o jogo ser um meio tão poderoso para a aprendizagem das crianças que em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações, geralmente tidas como maçantes. (PIAGET, 1988, p. 158)

Portanto, utilizar os jogos como ferramentas na aquisição da aprendizagem significativa para o aluno é, sobretudo, permitir que as crianças desenvolvam as relações interpessoais, o conhecimento lógico-matemático, a representação do mundo, a linguagem e também a leitura e a escrita. Para Antunes (2000, p.36), “o jogo ajuda a construir novas descobertas, desenvolve e enriquece a personalidade e simboliza um instrumento pedagógico que leva o professor à condição de condutor, estimulador e avaliador da aprendizagem”.

Os jogos e as brincadeiras em sala de aula se apresentam como uma estratégia poderosa no desenvolvimento da criança e no seu processo alfabetizador, trabalhando a cognição, a atenção e o sentimento, além de aprimorar suas habilidades motoras. Sendo assim, podemos afirmar que o uso de jogos desperta diversos tipos de saberes, englobando diferentes áreas de conhecimentos e motivam as crianças a aprenderem cada vez mais, por isso se constitui um recurso de ponta no processo de alfabetização.

As crianças ficam mais motivadas a usar a inteligência, pois querem jogar bem; sendo assim, esforçando-se para superar obstáculos, tanto cognitivos quanto emocionais. Estando mais motivadas durante o jogo, ficam também mais ativas mentalmente (KISHIMOTO, 2009, p.96).

Ainda de acordo com Kishimoto, o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional. A utilização do mesmo, no ambiente escolar, traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem e, através dele, obtém prazer e realiza um esforço para atingir o resultado. Ainda de acordo com a autora “a

utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]” (2002, p.42).

Quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado. É importante que se crie um ambiente ideal para promover a alfabetização das crianças nos anos iniciais do ensino fundamental, pois quando o professor adota uma abordagem que preconiza uma aprendizagem divertida e centrada o processo de ensino e aprendizagem se torna mais significativo. De acordo com Kishimoto (2002, p. 26),

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

Vale ressaltar, para que o processo de alfabetização alcance o maior número possível de estudantes é necessário que o professor empregue durante suas aulas diversas abordagens e metodologias. Isso significa investir em formas variadas de desenvolver os conteúdos, pois algumas crianças aprendem melhor ouvindo uma explicação, outras precisam escrever, outras compreendem melhor por meio de imagens e outras realizando atividades práticas ou lúdicas. Dentro desse universo lúdico, os jogos, além de auxiliar no processo de alfabetização dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental, também promovem o desenvolvimento de habilidades que podem ser úteis em diversos contextos de sua vida.

A partir desses autores mencionados até o momento, é possível perceber que o jogo lúdico precisa ser usado como um instrumento para que se tenha uma maior interação da criança e para que a mesma possa adquirir informações em condições necessárias para seu desenvolvimento total. Para uma aprendizagem eficaz é necessário que a criança construa seu próprio conhecimento e assimile os conteúdos que estão à sua disposição, dessa forma, os jogos são excelentes recursos facilitadores da aprendizagem, contribuindo de forma significativa para o processo de alfabetização das crianças.

### 3 METODOLOGIA

#### 3.1 PERCURSO METODOLÓGICO

Toda pesquisa científica necessita de um percurso metodológico previamente traçado para concretizar as diversas etapas que o compõe. Para que o estudo científico seja bem-sucedido faz-se necessário estruturá-lo de acordo com os preceitos da metodologia científica a qual direciona e auxilia no cumprimento dos objetivos bem como no alcance dos resultados. Sendo assim, para cumprir as metas traçadas nos objetivos desse presente projeto a metodologia utilizada foi o estudo de caso, com uma abordagem qualitativa e de característica exploratória.

A partir dos estudos de Ludke e André (1986), podemos entender que o estudo de caso é uma estratégia de investigação qualitativa no âmbito das ciências humanas e sociais, tendo como finalidade não somente realizar diagnósticos extremamente detalhados sobre um determinado problema social, mas compreender como determinadas realidades se manifestam, bem como identificar os condicionantes que as geram a partir das contribuições da literatura especializada sobre o assunto. Os autores nos falam que os estudos de caso podem ser:

Os estudos de casos podem ser:(1) Estudos de caso único e (2) estudos de caso múltiplos, portanto, trata-se de uma pesquisa exploratória de abordagem qualitativa e de cunho bibliográfico. Embora estude-se casos específicos, o estudo de caso constitui uma estratégia relevante para a compreensão e singularidade do desvelamento do objeto. Explicam o estudo de caso como estratégia de investigação qualitativa evidenciado no âmbito das ciências humanas e educacionais, tendo como função realizar diagnósticos extremamente detalhados sobre um determinado problema social dando indícios eficazes de como resolvê-los, sendo utilizado para investigar unidades únicas ou múltiplas percorridos em um indivíduo, um grupo ou uma organização, mas também pode ser algo menos definido com um plano mais abstrato no que diz respeito a decisões, programas, políticas, processos de implementação ou mudanças organizacionais e institucionais (LUDKE e ANDRÉ ,1986, p. 89).

Desse modo, esta pesquisa pode se configurar como um estudo de caso, pois consiste em um estudo profundo e exaustivo de um ou poucos objetos de maneira que permita o seu conhecimento, o qual oferece meios flexíveis voltados a coleta de dados, cuja visão da investigação direciona-se a compreensão dos significados que os indivíduos atribuem as suas ações.

Yin (2016) destaca como uma das principais características que definem a pesquisa qualitativa o fato de que ela estuda o significado da vida das pessoas nas

condições do cotidiano. Assim, pela visão do autor, o pesquisador pode obter um panorama aprofundado do contexto em estudo, da interação da vida cotidiana de pessoas, grupos, comunidades e/ou organizações. Segundo Gil (2017), a pesquisa qualitativa não busca generalização ou acaso, mas a compreensão, além de definir o problema e estabelecer um bom diagnóstico da situação. Trazendo uma definição da abordagem qualitativa, Oliveira (2016, p.37) afirma que:

Entre os mais diversos significados, conceituamos abordagem qualitativa ou pesquisa qualitativa como sendo um processo de reflexão e análise da realidade através da utilização de métodos e técnicas para compreensão detalhada do objeto de estudo em seu contexto histórico e/ou segundo sua estruturação. Esse processo implica estudos segundo a literatura pertinente ao tema, observação, aplicação de questionários, entrevistas e análise de dados, que deve ser apresentada de forma descritiva.

A pesquisa, por possuir uma abordagem qualitativa, trata de uma investigação exploratória e de acordo com Gil (2016) esse tipo de investigação trás uma familiaridade com o problema, fazendo com que o investigador que convive com o campo a explorar, tenha uma maior facilidade na coleta de dados e conhecimentos teóricos sobre o tema que mais se aproximam da proposta desse presente estudo. Para o autor:

A pesquisa exploratória visa, por meio de métodos e critérios, fornecer informações e orientar a formulação de hipóteses de estudo. Tem por objetivo desvelar fenômenos ou explicar aqueles que não foram aceitos, mesmo com as evidências apresentadas. Um bom exemplo de pesquisa exploratória é o estudo de situações problemáticas que devem ser estudadas para resolver e/ou melhorar as situações de conhecimento e experiências do pesquisador (GIL, 2016, p.32).

Para alcançar o objetivo principal, este estudo foi, inicialmente, bibliográfico, abordando a temática da importância do uso dos jogos como estratégia de ensino no processo de alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. De acordo com Martins e Theóphilo (2016, p. 52) a pesquisa bibliográfica:

Trata-se de estratégia de pesquisa necessária para a condução de qualquer pesquisa científica. Uma pesquisa bibliográfica procura explicar e discutir um assunto, tema ou problema com base em referências publicadas em livros, periódicos, revistas, enciclopédias, dicionários, jornais, sites, CDs, anais de congressos etc. Busca conhecer, analisar e explicar contribuições sobre determinado assunto, tema ou problema. A pesquisa bibliográfica é um excelente meio de formação científica quando realizada independentemente – análise teórica – ou como parte indispensável de qualquer trabalho científico, visando à construção da plataforma teórica do estudo.

Por sua vez, Gil (2017) concorda com Martins e Theóphilo (2016) ao argumentar que a pesquisa bibliográfica constitui uma etapa preliminar de praticamente toda a pesquisa acadêmica, e acrescenta que quase toda tese ou dissertação desenvolvida, atualmente, contém um capítulo ou seção dedicada à revisão bibliográfica, com o duplo propósito de fornecer fundamentação teórica ao trabalho, bem como identificar o estágio atual do conhecimento de determinado tema.

Deve-se registrar aqui que esta dissertação foi pautada com base em uma vasta pesquisa bibliográfica para constituir a relevância de uma análise mais ampla possível sobre utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. Diante de tal pesquisa, surgiu o ponto de partida para que essa dissertação deixasse de ser apenas uma ideia e começasse a tomar forma.

Dando continuidade ao estudo foi elaborado um questionário (Apêndice A) próprio pela pesquisadora que norteou o seu direcionamento com o propósito de conseguir as informações necessárias sobre o perfil dos professores participantes da pesquisa. Por conseguinte, foi realizada uma entrevista semiestrutura (Apêndice B), com a finalidade de entender o que os educadores pensam sobre o uso dos jogos no ambiente escolar como instrumento facilitador do processo de alfabetização, quais estratégias os educadores utilizam para aplicá-los e quais dificuldades encontradas durante a utilização desse recurso didático. Além disso, a entrevista teve como foco buscar quais sugestões de jogos estes docentes podem deixar para serem trabalhados dentro do ambiente escolar.

Tal percurso metodológico tem como intuito auxiliar a pesquisadora a elaborar um produto final em formato de um caderno de jogos educacionais instrutivo para profissionais dos anos iniciais do ensino fundamental. A intenção é que esse produto possa vir a ser uma sugestão de conteúdo palpável que poderá servir de modelo para outros educadores alfabetizadores, buscando dessa forma estimular a inserção dos jogos no contexto da sala de aula como um recurso didático que pode realmente auxiliar no processo de alfabetização dos educandos.

O produto educacional supracitado foi produzido após a realização da entrevista com os professores regentes de classe participantes da pesquisa. O intuito é que os jogos e as metodologias quanto sua utilização no ambiente escolar seja sugestões dos sujeitos da pesquisa, pois dessa forma esse caderno de jogos

educativos irá cumprir com sua finalidade e atenderá a realidade em que a escola está inserida.

### 3.2 AMBIENTE DA PESQUISA

A presente pesquisa foi realizada na Escola Municipal de Educação Básica (EMEB) “Monteiro Lobato”, localizado na Rua Emílio Coelho da Rocha, número 8, Alto União, no município de Cachoeiro de Itapemirim/ES. A escola recebe cerca de 726 crianças, que estão distribuídas em 16 turmas do ensino fundamental anos iniciais (1º ao 5º ano) e 13 turmas do ensino fundamental anos finais (6º ao 9º ano).

A escola funciona no turno matutino com 15 turmas, sendo 5 turmas de 3º ano, 3 turmas do 4º ano, 2 turmas do 7º ano, 3 turmas do 8º ano e 2 turmas do 9º ano. O turno vespertino, que será o período que a pesquisa será realizada, é composto por 4 turmas de 1º ano, 4 turmas do 2º ano, 3 turmas do 5º ano e 3 turmas do 6º ano. Seu quadro docente é composto por 16 professores efetivos e 23 professores em regime de designação temporária.

Figura 1 – Vista externa da EMEB “Monteiro Lobato”



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

O espaço físico da EMEB mencionada conta com um prédio de três andares, um pátio e uma quadra poliesportiva. O primeiro andar é composto por sua área

administrativa que contém uma recepção, uma sala de direção escolar, uma sala do pedagogo, uma sala de secretaria escolar, uma sala de almoxarifado, uma sala de professores, onde é realizado o planejamento pedagógico, com dois banheiros.

Figura 2 – Sala do pedagogo



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Figura 3 – Recepção/Secretária da escola



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Figura 4 – Sala dos professores/Planejamento



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Além disso, o referido andar possui uma área reservada para o preparo das refeições, que é composta por uma cozinha, uma dispensa, uma cantina, uma área de serviço, um banheiro e um refeitório, uma sala de aula, uma sala de recurso, uma sala de armazenamento de materiais e dois banheiros, sendo um feminino e um masculino.

Figura 5 – Cozinha



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Figura 6 – Refeitório



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

O segundo andar do prédio é constituído por dez salas de aula e dois banheiros. Já no terceiro andar encontramos quatro salas de aula, um auditório, uma biblioteca, um laboratório de ciências, um laboratório de robótica e dois banheiros.

Figura 7 – Sala de aula



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Figura 8 – Laboratório de ciências



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Figura 9 – Laboratório de robótica



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Figura 10 – Biblioteca



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

A escola possui uma ampla área externa, sendo composta por um pátio coberto, um pátio sem cobertura, uma quadra poliesportiva que possui dois banheiros, um vestiário, uma sala para o profissional de educação física planejar e uma sala para guardar os materiais destinados a prática esportiva.

Figura 11 – Pátio externo



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Figura 12 – Quadra poliesportiva



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Para atender com os objetivos da pesquisa que tem como foco a utilização dos jogos no processo de alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental, participaram da amostra parte do corpo docente da instituição, totalizando sete professores, sendo quatro professores regentes de classe do 1º ano e três professores regentes de classe do 2º ano.

A escolha da instituição escolar foi motivada, em um primeiro momento, pelo relacionamento consciencioso e cortês estabelecido entre a pesquisadora e a equipe gestora, que gerou afinidade, fazendo com que a proposta de realização da pesquisa tenha sido apoiada e aceita prontamente. Além disso, por ser professora da referida escola obteve facilidade de acesso junto ao corpo docente, por conhecer os professores que lá trabalham.

Vale ressaltar, que foi realizado, pessoalmente, um primeiro contato com o público-alvo eleito para a pesquisa, ocasião em que os professores foram convidados verbalmente para participarem do estudo. A finalidade desse trabalho de pesquisa foi esclarecida, assim como dos instrumentos para a coleta de dados. A pesquisadora informou sobre a importância da participação do grupo na pesquisa para a validação do estudo e que todos os professores que aceitaram participar do processo terão que assinar o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) (Apêndice C).

### 3.3 COLETA DE DADOS

Para a coleta das informações com os sujeitos da pesquisa foi elaborado um questionário próprio pelo pesquisador que norteou o seu direcionamento com o propósito de conseguir as informações necessárias ao objetivo da investigação. O instrumento de coleta de dados foi constituído por nove itens e estruturado com perguntas abertas e fechadas, no qual pretendeu-se traçar o perfil dos professores participantes da pesquisa. Segundo Oliveira (2016, p. 83):

O questionário pode ser definido como uma técnica para obtenção de informações sobre sentimentos, crenças, expectativas, situações vivenciadas e sobre todo e qualquer dado que o pesquisador (a) deseja registrar para atender os objetivos de seu estudo.

Para facilitar a participação e devolutiva dos professores o questionário foi entregue aos mesmos na escola e esses tiveram dois dias para responder e

devolver a pesquisadora. De acordo com Rampazzo (2005), o questionário deve ser compreendido como um instrumento de coleta de dados que se constitui por uma série ordenada de perguntas, a serem respondidas por escrito e distante da presença do entrevistador. Sendo assim, para que a presença da pesquisadora não possa interferir nos resultados, nem mesmo causar intimidação ao respondente será adota a rotina de entrega e devolutiva dos questionários descrita acima.

Como o objetivo principal da pesquisa é o de entender como os professores alfabetizadores de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES compreendem a utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental, será realizada uma entrevista semiestrutura (Apêndice B) com os professores regentes de classe das referidas turmas. Segundo Severino, a entrevista é:

Técnica de coleta de informações sobre um determinado assunto, diretamente solicitadas aos sujeitos pesquisados. Trata-se, portanto, de uma interação entre pesquisador e pesquisado. Muito utilizada nas pesquisas da área das Ciências Humanas. O pesquisador visa apreender o que os sujeitos pensam, sabem, representam, fazem e argumentam (207, p. 124).

A entrevista foi composta por dez perguntas e a pesquisadora informou os participantes da pesquisa que suas falas seriam gravadas. De acordo com Lüdke e André, a gravação, tem a vantagem de registrar todas as expressões orais, imediatamente, deixando o entrevistador livre para prestar atenção ao entrevistado. Ainda segundo os autores:

[...] na entrevista a relação que se cria é de interação, havendo uma atmosfera de influência recíproca entre quem pergunta e quem responde. Especialmente nas entrevistas não totalmente estruturadas, onde não há a imposição de questões, o entrevistado discorre sobre o tema proposto com base nas informações que ele detém e que no fundo são a verdadeira razão da entrevista (1986, p. 33)

A entrevista propicia um meio de interação que possibilita a uma pessoa obter informações sobre um determinado assunto por parte da outra. A flexibilidade dessa técnica possibilita obtenção de informações complexas e detalhadas. Ainda de acordo com Severino:

Por meio delas, colhem-se informações dos sujeitos a partir do seu discurso livre. O entrevistador mantém-se em escuta atenta, registrando todas as informações e só intervindo discretamente para, eventualmente, estimular o depoente. De preferência, deve praticar um diálogo descontraído, deixando

o informante à vontade para expressar sem constrangimentos suas representações (2007, p. 125)

Corroborando com essa ideia, Gil (2017, p. 117), nos relata que a entrevista é “[...] uma forma de interação social. Mais especificamente, é uma forma de diálogo assimétrico, em que uma das partes busca coletar dados e a outra se apresenta como fonte de informação”.

As entrevistas foram realizadas em dias e horários combinados, e ocorreram separadamente, sendo entrevistado um professor de cada vez. De acordo com Lüdke e André, para que a entrevista atinja seu objetivo principal, é preciso que: “[...] Em primeiro lugar, um respeito muito grande pelo entrevistado. Esse respeito envolve desde um local e horário marcados e cumpridos de acordo com sua conveniência até a perfeita garantia do sigilo e anonimato em relação ao informante, se for o caso.” (1986, p. 35)

Cinco entrevistas aconteceram na própria escola, em horários definidos em conjunto com a Direção da Instituição e de acordo com a disponibilidade dos sujeitos participantes e duas foram realizadas fora do ambiente escolar por escolha dos sujeitos, pois os mesmos alegaram estarem com o tempo reduzido e muito atarefadas, não se sentindo a vontade para responder as perguntas dentro do ambiente escolar.

Tanto a aplicação questionário, quanto a realização da entrevista ocorreram nos meses de julho e agosto de 2022, vale ressaltar que uma das condições de participação na pesquisa foi manter o nome dos professores em anonimato, portanto, nenhum nome que remeta aos sujeitos da pesquisa será mencionado neste relatório. Tal exigência está presente no Termo de Consentimento Livre e Esclarecido.

Após a coleta de dados, os questionários foram tabulados e as entrevistas transcritas na íntegra, buscando retratar as linguagens e as emoções presentes no discurso dos sujeitos. E com as respostas fornecidas pelos professores pode ser realizada uma análise consistente, bem estruturada e profunda das práticas educativas dos docentes, atendendo os objetivos do presente estudo.

## 4 RESULTADO E DISCUSSÃO

Neste capítulo serão apresentados os resultados obtidos com a pesquisa, cabe ressaltar que a construção dos dados se deu através da aplicação do questionário e da realização da entrevista com sete professores do 1º e do 2º ano da EMEB “Monteiro Lobato”. Esses instrumentos de coleta de dados buscaram analisar as percepções que os professores participantes da pesquisa apresentaram sobre a aprendizagem lúdica, bem como entender como os professores alfabetizadores compreendem a utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental.

Faz-se importante salientar que na apresentação dos dados, as referências às falas dos sujeitos participantes da pesquisa serão feitas utilizando-se letras do alfabeto. Essa providência foi tomada para que a pesquisadora tivesse melhores condições de identificar cada participante, durante a fase de coleta de dados, favorecendo o processo de análise, e ao mesmo tempo garantindo que seus nomes sejam mantidos em sigilo durante todas as fases e na divulgação dos resultados da pesquisa.

### 4.1 PERFIL DOS PROFESSORES ENTREVISTADOS

O questionário, que buscou traçar o perfil dos professores do 1º e do 2º anos do ensino fundamental da EMEB “Monteiro Lobato”, foi entregue no formato impresso no dia 26 de julho de 2022 aos participantes da pesquisa. Para que os profissionais pudessem responder em um momento oportuno e sem a interferência da pesquisadora eles tiveram dois dias para realizar a entrega do instrumento de coleta de dados.

A apresentação dos resultados foi organizada conforme as perguntas do questionário, que contribuíram para subsidiar a análise qualitativa, proporcionando a identificação do gênero, da idade, da formação inicial e continuada, da experiência e trajetória profissional e da formação voltada à prática lúdica nas ações de alfabetização. Para André (2013, p. 51),

Conhecer de perto quem é o professor [...] parece-nos não só relevante, mas fundamental para que se possa delinear estratégias efetivas de formação. Aproximarse das práticas dos professores, adentrar o cotidiano

de seu trabalho é, sem dúvida, imprescindível para que se possa pensar, com eles, as melhores formas de atuação na busca de uma educação de qualidade para todos.

O quadro a seguir apresenta os dados obtidos através do questionário com as características dos sete professores que participaram do estudo na unidade escolar selecionada. Os respondentes foram identificados por codinome conforme a sequência alfabética, como professor A professor B, professor C e assim sucessivamente.

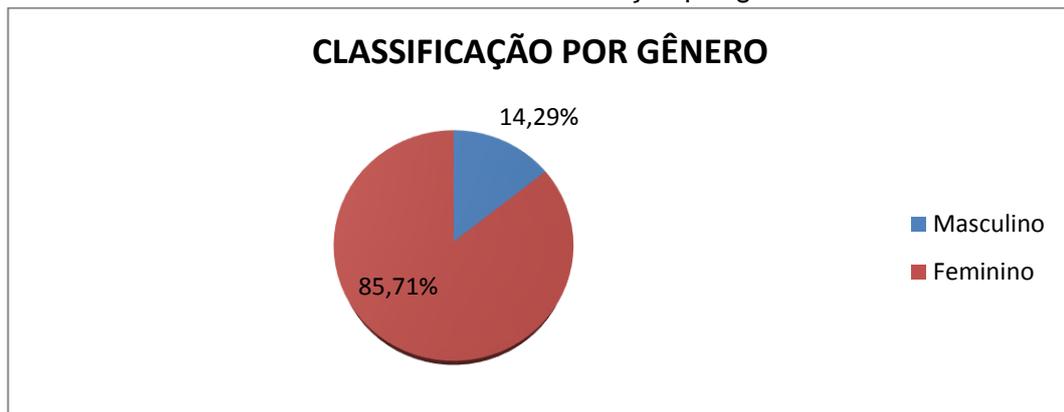
Quadro 2 – Dados do perfil dos sujeitos da pesquisa

Sujeito	Gênero	Idade	Graduação	Pós-Graduação	Tempo de atuação na educação	Tempo de atuação em turmas de alfabetização
A	Feminino	70	Magistério	Especialização	48 anos	48 anos
			Pedagogia			
B	Feminino	42	Magistério	Especialização	15 anos	2 anos
			Pedagogia			
C	Feminino	42	Pedagogia	Especialização	18 anos	11 anos
			Educação Física			
D	Masculino	30	Pedagogia	Especialização	1 ano	1 ano
E	Feminino	45	Magistério	Especialização	26 anos	3 anos
			Ciências Sociais			
			Artes visuais			
F	Feminino	33	Pedagogia	Especialização	8 anos	4 anos
G	Feminino	51	Magistério	Especialização	24 anos	10 anos
			Pedagogia			

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Os dados coletados contribuíram para subsidiar a análise de investigação qualitativa na qual se insere o referido estudo, proporcionando a identificação do perfil dos educadores dentro da instituição, suas trajetórias pessoais e profissionais. Através dos dados apresentados é possível inferir que dos sete sujeitos participantes da pesquisa seis (85,71%) são do sexo feminino.

Gráfico 1 – Classificação por gênero

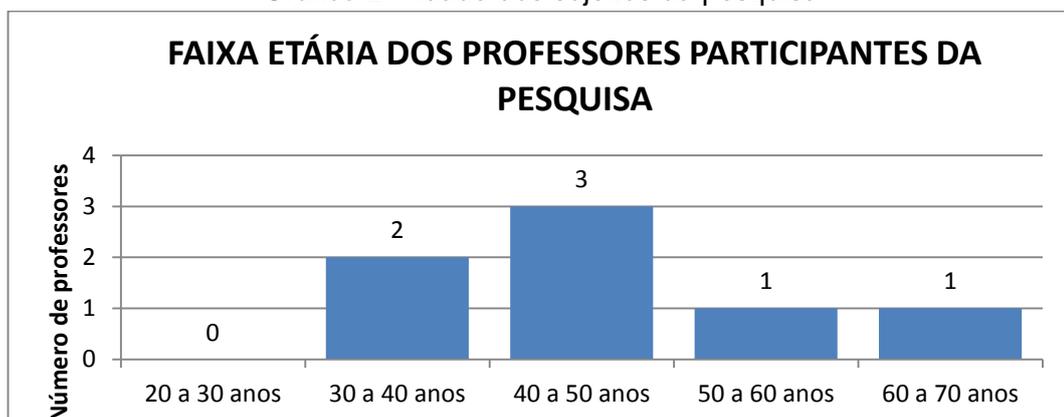


Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Observa-se que os dados obtidos reafirmam as informações levantadas pelo estudo exploratório sobre o Perfil do professor da educação básica, realizado pelo Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep), no ano de 2017. Os resultados mostraram que os professores dos anos iniciais do ensino fundamental são, majoritariamente, mulheres (88,9%), ou seja, dos mais de 771.737 mil professores que dão aulas no ensino fundamental anos iniciais a grande maioria é formada por mulheres. (BRASIL, 2018).

No que se refere à idade, foram identificados quatro grupos de faixa etária, sendo dois professores com idade entre 30 e 40 anos, três professores com idade entre 40 e 50 anos, um professor com idade entre 50 e 60 anos e um professor com idade entre 60 e 70 anos, resultando em uma idade média de 44,57 anos. Esse resultado se assemelha ao obtido pela pesquisa, já citada, do Inep, que constatou que a idade média dos professores do ensino fundamental anos iniciais é de 41,40 anos (BRASIL, 2018).

Gráfico 2 – Idade dos sujeitos da pesquisa

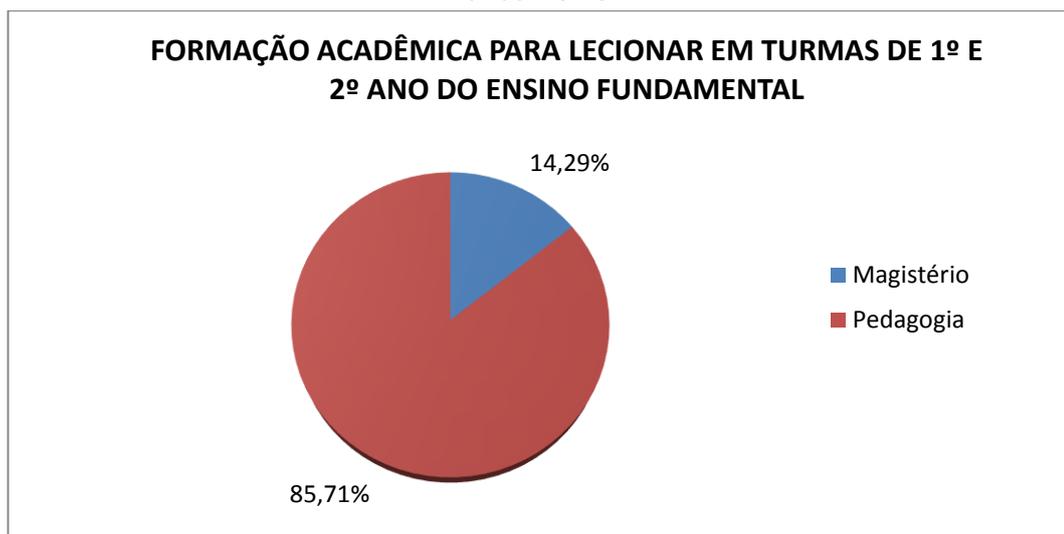


Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Em relação à graduação, os dados demonstraram que seis sujeitos pesquisados possuem curso superior em pedagogia e apenas um sujeito leciona possuindo o magistério como formação, porém esse professor(a) informou que possui dois cursos de nível superior, um em ciências sociais e o outro em artes visuais. Cabe enfatizar, que é permitido pela Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB), de 1996, que o professor detentor do curso de magistério, mesmo sendo considerada uma formação de nível médio, pode lecionar no ensino fundamental anos iniciais. A LDB nos diz em seu Art. 62 que:

A formação de docentes para atuar na educação básica far-se-á em nível superior, em curso de licenciatura, de graduação plena, em universidades e institutos superiores em educação, admitida como formação mínima para o exercício do magistério na educação infantil e nas quatro primeiras séries do ensino fundamental, a oferecida em nível médio, na modalidade Normal”.

Gráfico 3 – Formação acadêmica para Lecionar em turmas de 1º e 2º ano do ensino fundamental.



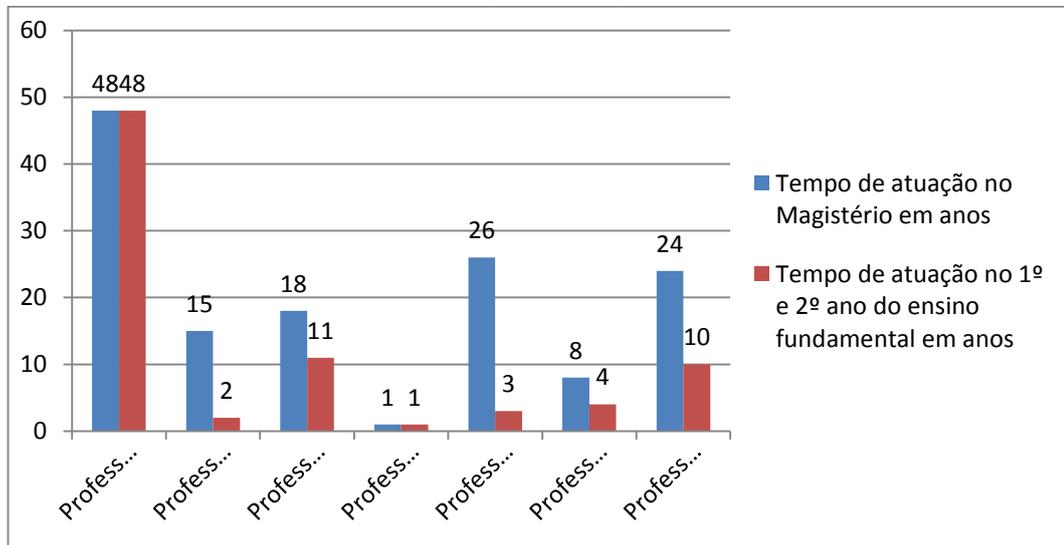
Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Outra questão abordada no questionário foi se o professor possui ou não curso de pós-graduação. Dos sete sujeitos participantes da pesquisa todos informaram que possuem curso de pós-graduação a nível *latu senso*. Vale destacar que no questionário tinha as opções de níveis de pós-graduação *stricto sensu*, porém nenhum indivíduo cursou ou está cursando esse modelo de programa de especialização.

Em relação ao tempo de atuação na educação percebeu-se uma discrepância muito grande em relação à experiência em sala de aula dos professores. Segundo as respostas obtidas no questionário a escola possui um profissional que atua a 48

anos lecionando, enquanto o menos experiente está atuando como profissional da educação por apenas um ano.

Gráfico 4 – Experiência profissional.



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Como é possível observar no gráfico a maioria dos professores (71,13%) possui mais de 15 anos de experiência na regência de classe, porém quando questionados sobre sua experiência com as turmas de alfabetização esse percentual cai para 14,29%, ou seja, apenas um professor possui mais de 15 anos de experiência alfabetizando turmas de 1º e 2º ano do ensino fundamental. Esses dados revelam que as professoras se encontram em etapas distintas uma das outras no tempo de progressão profissional.

#### 4.2 ANÁLISE DAS ENTREVISTAS

Os resultados foram analisados por meio da análise de conteúdos, considerada como uma técnica de pesquisa projetada para formular, com base em certos dados, inferências reproduzíveis e válidas que podem ser aplicadas ao seu contexto. São destinadas a obter indicadores (quantitativos ou não) por procedimentos sistemáticos e objetivos de descrição do conteúdo das mensagens, permitindo a inferência de conhecimentos relacionados às condições de produção/recepção dessas mensagens (BARDIN, 2011).

Inferir é explicar, é deduzir o que está em um texto. Assim, a análise de conteúdo busca algumas conclusões ou tira inferências (explicações) contidas de forma explícita ou implícita no próprio texto. Segundo Bardin (2011) existem três elementos básicos no processo inferencial: as variáveis de inferência, o material analisado e a explicação analítica. A análise qualitativa de conteúdo consiste em um conjunto de técnicas de interpretações sistemáticas do significado oculto dos textos, partindo da leitura como meio de produção de dados.

A entrevista realizada com os participantes da pesquisa tinha a intenção de obter informações a respeito da percepção, crenças e situações vivenciadas pelos professores do 1º e do 2º ano do ensino fundamental sobre o uso do jogo didático no processo de alfabetização. Convém enfatizar, que nas entrevistas, não foi considerado apenas o que foi dito pelos(as) professores(as), mas também a forma como foi dito, a oralidade, o gestual, as expressões dos entrevistados, a coesão, ou seja, as entrelinhas do dizer.

#### **4.2.1 Conhecimento sobre jogo didático/pedagógico**

A primeira pergunta da entrevista destonou-se identificar o que os professores participantes da pesquisa entendem sobre o que é um jogo didático. Da análise do conteúdo das respostas apresentadas constata-se que 5 professores(as), que representam para 71,43% dos sujeitos da pesquisa, consideram que os jogos são mais um recurso que o professor tem para auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos. A fim de melhor confirmarmos os resultados ora apresentados, descrevemos algumas falas dos professores(as):

Professor A: Eu acho que é mais um recurso que nós temos para ensinar o aluno.

Professor B: É recurso, que vem do lúdico ... que envolve a capacidade do aluno de sentir prazer no que ele está fazendo.

Professor C: É um recurso que vai levar a criança a aprender brincando.

Professor E: ... é mais um recurso que a gente tem para está enriquecendo a aprendizagem.

Professor G: Para mim os jogos são um recurso a mais que nós professores podemos trabalhar dentro da sala de aula pra auxiliar no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Neste contexto, entende-se que o professor em sala de aula deve fazer uso de diversos métodos, técnicas e recursos didáticos para despertar o interesse dos

estudantes e facilitar o processo de ensino e aprendizagem. Souza (2007) traz a definição para recursos didáticos:

Recurso didático é todo material utilizado como auxílio no ensino - aprendizagem do conteúdo proposto para ser aplicado pelo professor a seus alunos. Há uma infinidade de recursos que podem ser utilizados nesse processo, desde o quadro de giz até um data show passando por jogos, passeios para pesquisa de campo e assim por diante (SOUZA, 2007, p.111).

Desse modo, o recurso didático pode ser entendido como todo material utilizado pelo docente em sala de aula, buscando sempre facilitar a aprendizagem dos alunos sobre os conteúdos estudados. A cartilha disponibilizada pelo Ministério da Educação intitulada “Equipamentos e materiais didáticos”, também ratifica as repostas fornecidas pela maioria dos(as) professores(as) entrevistados quando ela nos fala que: “Também conhecidos como “recursos” ou “tecnologias educacionais”, os materiais e equipamentos didáticos são todo e qualquer recurso utilizado em um procedimento de ensino....” (BRASIL, 2007, P.21-22).

#### **4.2.2 Formação do professor e o uso dos jogos**

Para trazer luz à essa dimensão os professores foram questionados se na sua formação acadêmica o uso dos jogos como recurso didático foi inserido na grade curricular. Nesse quesito seis professores, ou seja, 85,71% dos entrevistados admitiram que em algum momento da sua formação acadêmica o uso dos jogos como recurso didático foi abordado. Isso indica que há uma preocupação das instituições em prestigiar a utilização dos jogos na educação para a formação de professores. Conforme indica Santos:

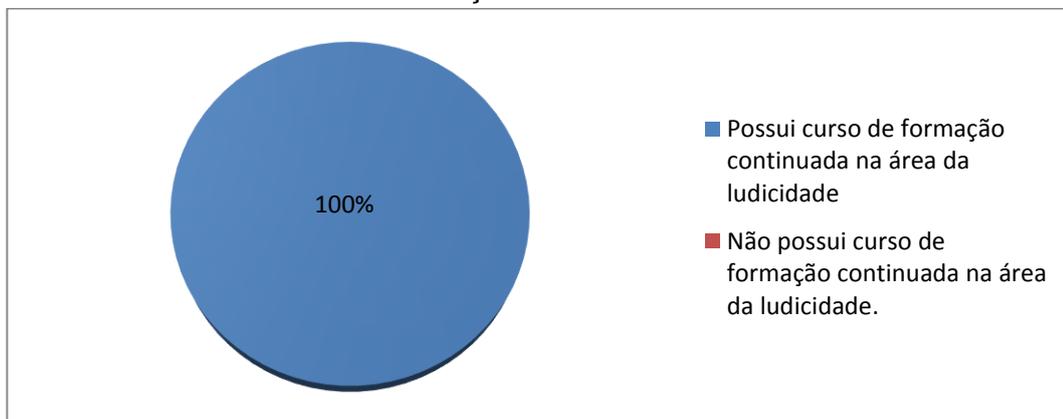
A formação lúdica deve possibilitar ao futuro educador conhecer-se como pessoa, saber de suas possibilidades e limitações, desbloquear suas resistências e ter uma visão clara sobre a importância do jogo e do brinquedo para a vida da criança, do jovem e do adulto. (SANTOS, 2007, p.14)

A autora reforça sua concepção quando diz que: “o lúdico servirá de suporte na formação do educador, como objetivo de contribuir na sua reflexão-ação-reflexão, buscando dialetizar teoria e prática, portanto reconstruindo a práxis.” (SANTOS, 2007, p.41). Assim, considerando a importância dos jogos para a aprendizagem, percebe-se que é preciso promover situações em que os educadores possam

experimentar a educação lúdica durante sua formação acadêmica, para que eles possam vivenciar a ludicidade e utilizar os jogos durante as suas aulas com maior segurança e competência.

Quanto à participação dos sujeitos pesquisados em cursos de pós-graduação ou curso de formação continuada voltada para a temática do uso dos jogos como meio para aprofundamento e suporte em suas práticas docentes, percebe-se que todos os professores relatam ter participado de uma formação continuada com essa temática.

Gráfico 5 – Curso de formação continuada na área da ludicidade.



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Esse item pesquisado é de suma importância para essa pesquisa, uma vez que os cursos de formação continuada são essenciais para melhorar a qualidade do ensino, além de ser uma forma dos professores adquirirem novos conhecimentos. Segundo Libâneo (2004, p.227):

“O termo formação continuada vem acompanhado de outro, a formação inicial. A formação inicial refere-se ao ensino de conhecimentos teóricos e práticos destinados à formação profissional, completados por estágios. A formação continuada é o prolongamento da formação inicial, visando o aperfeiçoamento profissional teórico e prático no próprio contexto de trabalho e o desenvolvimento de uma cultura geral mais ampla, para além do exercício profissional.”

Através das falas dos professores é possível perceber que eles não só fizeram ou estão fazendo cursos com o intuito de adquirir um maior conhecimento, como acham que essa prática é muito importante para que eles possam colocar em prática a utilização dos jogos dentro do ambiente escolar. À respeito desse tema os professores disseram:

Professor A: Fiz sim e foi muito válido.

Professor B: Na formação continuada sim, tive muitas formações com conteúdo bom...

Professor C: Sim, e eu gostei muito... Eu acho que deveria ter mais cursos voltados para essa área da ludicidade, dos jogos educativos.

Professor E: Sim, tem contemplado sim, tanto na minha pós como nos cursos de formações.

Professor F: Sim, todos os cursos que eu tenho feito têm falado muito dos jogos.

Professor G: Sim, sempre falam disso, inclusive nesse curso que estamos fazendo pela prefeitura estão falando sobre trabalhar de forma lúdica.

Sobre essa temática, Freire (1989, p.39) afirma que, o professor tem de estar sempre adquirindo novos aprendizados, lançando-se a novos saberes, pois “aprender é construir, reconstruir, constatar para mudar, o que não se faz sem abertura ao risco e à aventura do espírito”. De acordo com as respostas fornecidas, os professores têm buscado aprender novos conhecimentos em relação ao emprego dos jogos como recurso didático no ambiente escolar.

Dessarte ter professores atualizados faz com que seu desempenho melhore dentro da escola e da sala de aula. Cada vez mais o profissional da educação precisa rever suas metodologias e buscar novas alternativas de trabalho para que os estudantes tenham um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e interessante. Diante dessa perspectiva é fundamental que os profissionais da educação se atualizem em relação às atividades lúdicas, pois ela tem o poder de criar um ambiente mais propenso ao aprendizado, estimulando o potencial cognitivo, motor e social dos alunos.

#### **4.2.3 Jogos e a alfabetização**

As respostas para essa dimensão buscaram investigar se os professores consideram que os jogos apresentam alguns aspectos que favoreçam o processo de alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. Todos os(as) professores(as) entrevistados declaram reconhecer o valor dos jogos no processo de alfabetização desses alunos, ressaltando que eles despertam nas crianças o interesse em realizar as atividades proposta pelo professor. Em termos gerais os(as) professores(as) responderam que os jogos são um recurso significativo para ser utilizado na alfabetização dos alunos e enfatizaram que esse está muito ligado ao fato da criança aprender brincando, que está relacionado ao lúdico.

Professor B: Então, tem crianças que ela precisa ter o concreto, até porque a idade da alfabetização, o pensamento da criança ainda é concreto, então ela precisa manipular, ela precisa vivenciar essas experiências de jogo, de ludicidade, de prazer, de estar em com outro, interagindo.

Professor C: Eu penso que ele vai despertar na criança o desejo de brincar, ali naquele momento... Através do jogo a criança desenvolve interesse em participar da atividade atingindo o objetivo do ensino-aprendizagem.

Professor D: A criança nessa fase está numa faixa etária onde ela aprende brincando...

Professor E: É um recurso lúdico, uma coisa que as crianças gostam ..., é uma atividade em si que eles fazem com prazer.

Professor F: Sim, eu gosto muito de trabalhar com jogos, acho que eles aprendem muito brincando com os jogos didáticos, gosto muito de trabalhar com eles.

Professor G: Com certeza, tudo que é lúdico, que é diferente chama a atenção da criança e com os jogos não é diferente.

Vários autores compartilham dessas premissas apontadas pelos professores que participaram da pesquisa. Os jogos são sim um instrumento lúdico, que facilitam o processo de ensino e aprendizagem, momento em que as crianças aprendem brincando. Para Kishimoto (1994), o jogo é um importante aliado para o ensino, pois coloca o aluno diante de uma situação lúdica.

A utilização de jogos pedagógicos visa contribuir para aquisição da escrita e da leitura no processo de alfabetização e facilita o processo de ensino em sala de aula despertando o interesse dos estudantes em participar das atividades propostas pelo professor. Fazendo uso das palavras de Kishimoto (2002) o uso de jogos educativos com fins pedagógicos, nos leva para situações de ensino-aprendizagem visto que a criança aprende de forma prazerosa e participativa.

A autora (1994, p.13) afirma que “o jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino [...]”. Quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado. Negrine (1994), também nos fala que o lúdico é uma atividade de grande eficácia para que o desenvolvimento infantil aconteça de forma plena, pois o brincar gera um espaço para pensar, e que por meio deste a criança avança no raciocínio, desenvolve o pensamento, estabelece contatos sociais, compreende o meio, satisfaz desejos, desenvolve habilidades, conhecimentos e criatividade.

O(a) professor(a) A também concorda com as demais professores sobre a utilização dos jogos como mais uma ferramenta que favoreça o processo de alfabetização, porém o(a) mesmo(a) relatou que: “Ele acrescenta sim, quando você

tem tudo que você precisa para trabalhar a disposição, na sua mão.” Em nenhum momento (o)a referido(a) professor(a) destacou o caráter lúdico dos jogos ou o fato dele está atrelado ao aprender brincado, além disso, ele(a) diz que “acha muito difícil” utilizar os jogos dentro da sala de aula”, pois ele(a) tem “pouco tempo com as crianças e muito conteúdo para dá conta”.

Kishimoto (2002) afirma que nem sempre os jogos são visto como um recurso didático que pode levar a aquisição de conhecimento e para alguns as brincadeiras em sala de aula não são bem aceitas. Explica que, infelizmente, dependendo da visão que o adulto tem da criança e da instituição infantil, o jogo torna-se marginalizado.

Se a criança é vista como um ser que deve ser apenas disciplinado para aquisição de conhecimentos em instituições de ensino acadêmico, não se aceita o jogo. Entende-se que, se a escola tem objetivos a atingir e o aluno a tarefa de adquirir conhecimentos e habilidades, qualquer atividade por ele realizada na escola visa sempre a um resultado, é uma ação dirigida e orientada para a busca de finalidades pedagógicas. (KISHIMOTO, 2002, p. 14)

Durante a entrevista, dos sete sujeitos participantes da pesquisa, quatro mencionaram que o uso dos jogos no ambiente escolar, além de ser prazeroso para os educandos, foge das aulas que utilizam apenas a metodologia tradicional, ou seja, eles enxergam os jogos como uma alternativa ao modelo tradicional de ensino, que ainda é muito presente dentro das escolas. Sobre esse aspecto os professores mencionaram:

Professor B: ... é uma atividade dinâmica, diferente do tradicional.

Professor C: Vai despertar (o jogo) na criança o desejo de brincar, ali naquele momento, alegre e leve, descontraído, que não está focado no ensino tradicional.

Professor D: ... proporciona a essa criança um prazer maior na aprendizagem, superando alguns métodos mais tradicionais.

Professor G: Acho que eles (os jogos) são uma forma mais lúdica para o professor tentar trabalhar com os conteúdos, de sair um pouco do ensino tradicional.

De fato, os jogos na alfabetização podem ser poderosos aliados para que os estudantes possam ter uma aprendizagem significativa, podendo se apropriar do sistema da escrita e da leitura, sem, necessariamente, serem a todo o momento exposto ao método tradicional. Nos momentos de jogo, os alunos mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita e da leitura, estimulando saberes já

existente ou se apropriando novo saberes, além de socializar e dividir seus saberes com os colegas.

Contudo, apesar dos jogos didáticos possuírem um apelo lúdico e demonstrar ser uma importante ferramenta na construção do conhecimento, é preciso diversificar e promover outros meios para que ocorra a construção do aprendizado. Kishimoto, que é uma das principais autoras que defende o uso dos jogos como ferramenta que auxilia o professor a ter uma maior eficiência no processo de ensino e aprendizagem, propõe que:

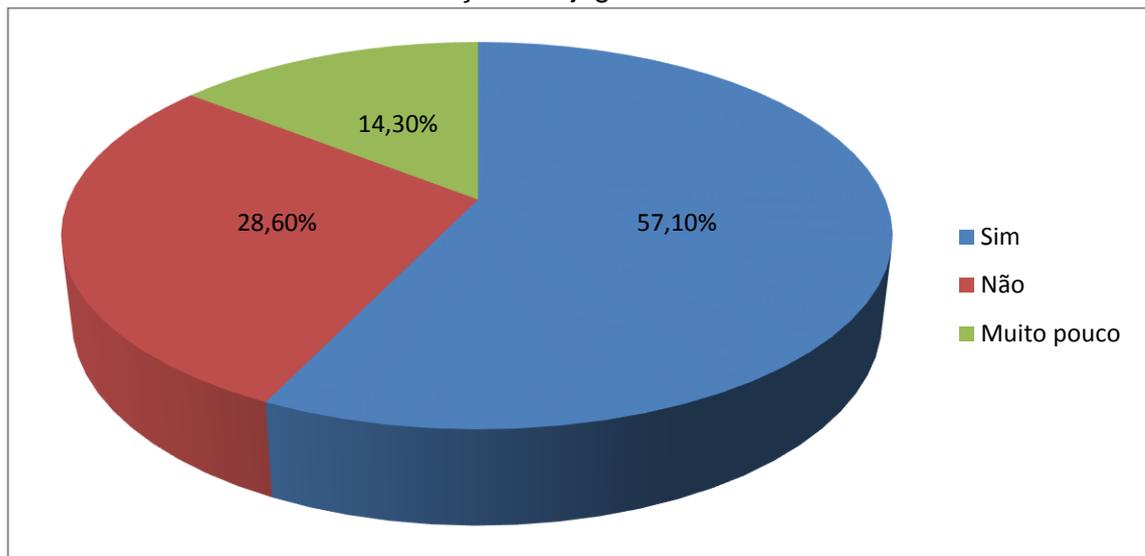
“A utilização do jogo potencializa a exploração e construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos.” (KISHIMOTO, 2002, p.37)

O ensino da leitura e da escrita exige estratégias didáticas pedagógicas diversificadas para atender os diferentes objetivos do ensino e da aprendizagem e também a história de vida e as vivências que os alunos já trazem de fora do ambiente escolar. Sendo assim, o professor contemporâneo não pode lançar mão de apenas um recurso ou um método, é preciso que ele conheça seus alunos, que ele conheça a comunidade e a realidade em que a escola está inserida, para que os educandos tenham de fato uma aprendizagem significativa.

#### **4.2.4 Professores e a utilização dos jogos na alfabetização dos estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental**

Neste subcapítulo encontram-se as respostas concernentes das entrevistadas, frente à indagação “Você utiliza os jogos como recurso didático para auxiliar o processo de alfabetização dos seus alunos?”. Antes de falarmos dessa temática, vale ressaltar que todos os professores entrevistados declararam reconhecer que os jogos são um recurso didático que favorecem o processo de ensino e aprendizagem, enfatizando que seu caráter lúdico estimulam as crianças a participarem das aulas e conseqüentemente contribui para a construção do conhecimento. No entanto, dois professores disseram que não utilizam os jogos, um disse que utiliza “muito pouco” e quatro professores relataram utilizar os jogos dentro do ambiente escolar.

Gráfico 6 – Utilização dos jogos no ambiente escolar.



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Os professores que declaram utilizar os jogos em suas práticas pedagógicas citaram:

Professor B: Sim, tanto o jogo de contato concreto, o jogo em si, como atividades que envolvam a ludicidade, como um contar de histórias diferentes, uma atividade dinâmica, eu gosto de percorrer esse caminho que trás formas de aprender diferente, para aquele aluno é visual, aquele que é cenestésico, aquele aluno que é auditivo, eu gosto de ter muitas estratégias pra alcançar todos os alunos.

Professor C: Sim. Eu penso que ele vai despertar na criança é... o desejo de brincar, ali naquele momento, alegre e leve, descontraído, o desejo para ele querer está junto com os colegas desenvolvendo aquela habilidade de leitura ou de escrita através da brincadeira. Através do jogo a criança desenvolve interesse em participar da atividade atingindo o objetivo do ensino-aprendizagem.

Professor E: Sim, com certeza.

Professor F: Sim, eu utilizo os jogos, eu estou sempre pesquisando, buscando e está dando muito certo.

Nessa perspectiva, podemos assinalar que, a maioria dos professores, os jogos são um recurso pedagógico utilizado dentro do ambiente escolar como forma de tentar garantir a aquisição da leitura e da escrita para os estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental. Sabe-se que uma proposta lúdica potencializa o aprendizado do aluno, sendo possível fazer com que ele assimile o conteúdo proposto com mais facilidade. Nesse contexto, Kishimoto (1994, p. 13) diz que:

O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante das situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Ainda de acordo com autora, o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional, a utilização do mesmo, no ambiente escolar, traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem e, através dele o aluno obtém prazer e realiza um esforço para atingir o resultado. Existem diferentes tipos de jogos educativos e a escolha sobre qual deve ser utilizado deve vim de encontro às necessidades de cada aluno e de acordo com suas vivências, visto que, cada dificuldade apresentada demanda uma estratégia e um encaminhamento específico.

A utilização de jogos educativos como recurso didático-pedagógico, voltado a estimular e efetivar a aprendizagem, desenvolvendo todas as potencialidades e habilidades nos alunos, é um caminho para o educador desenvolver aulas mais interessantes, descontraídas e dinâmicas, podendo competir em igualdade de condições com inúmeros recursos a que o aluno tem acesso fora da escola. (MAFRA, 2008, p. 13)

No momento que o jogo tem a intenção de promover e estimular o aprendizado de certos conteúdos ele assume sua essência educativa, como afirma Kishimoto (2002. p.22), “qualquer jogo empregado na escola, desde que respeite a natureza do ato lúdico, apresenta o caráter educativo e pode receber também a denominação de jogo educativo”.

Dentre os quatro participantes, apenas o(a) professor(a) E apresentou uma certa insegurança a explicar mais sobre a utilização dos jogos e quando questionado(a) sobre por que utiliza os jogos limitou-se a dizer que “É um recurso, né? É um recurso lúdico, uma coisa que as crianças gostam e que é um recurso, é uma atividade em si que eles fazem com prazer.” No momento que solicitei que o(a) referido(a) entrevistado(a) me relatasse como aplicava esses jogos obtive a seguinte resposta: “Na maioria das vezes quando eu termino de dar o conteúdo planejado para o dia eu pego as cartelas de bingo e dou para eles e começo a ditar as letras ou as palavras.”

Como pesquisadora fiquei intrigada com as respostas dos professores que responderam que não utilizam os jogos ou que utilizam muito pouco e questionei o motivo deles terem tal conduta, já que antes eles tinham dito que achavam importante trabalhar com os jogos dentro do ambiente escolar.

O(a) professor(a) A deu diversas justificativas, dentre elas estão: “são muitos livros que eu tenho que trabalhar”, “muito pouco tempo com as crianças”, segundo o(a) professor(a) as crianças saem muito da sala de aula para ter aula de educação física, artes e ensino religioso, ficando ela com “o tempo reduzido” para alfabetizar

as crianças, além de alegar que a escola não tem jogos para que ele(a) possa está utilizando.

O(a) professor(a) D alegou que trabalha muito pouco com jogos pois a escola não tem material, ele(a) fez a seguinte menção: “Por falta de recurso da própria escola, por falta de conhecimento se na rede em que eu trabalho tem, porque na verdade eu não sei dizer se no local em que eu trabalho tem esse recurso.” Já a(a) professor(a) G respondeu da seguinte forma ao meu questionamento:

Então... eu ultimamente não tenho utilizado os jogos nas minhas aulas não, as vezes quando eu dou algum jogo é para as crianças que acabam as tarefas, para elas entreterem enquanto os outros terminam, as turmas estão muito heterogêneas, tem crianças que sabem e ao mesmo tempo temos crianças que não reconhecem nem as letras do alfabeto. Tá muito complicado ser professor hoje em dia, você tem que agradar o aluno, a família e a escola e isso é impossível. Parece que estão transferindo toda a responsabilidade de cuidar e educar para o professor e para mim não funciona assim, tem professora que é mais mãezona e eu não sou assim, para mim cada um tem seu papel na vida da criança.

É possível perceber que são diversos os fatores que levam esses professores a não utilizarem os jogos como uma ferramenta que auxilia o processo de alfabetização dos estudantes, mesmo esses reconhecendo que eles têm um papel importante. Foi perceptível a angustia na fala dos(as) professores(as) A e G, pois os mesmos demonstraram grande preocupação em alfabetizar, entretanto essa preocupação em transmitir conteúdo, em focar na aquisição do conhecimento e não no aluno como um todo pode comprometer o ensino e a aprendizagem.

Kishimoto (2002, p. 14), afirmar que: “Se a criança é vista como um ser que deve ser apenas disciplinado para aquisição de conhecimentos em instituições de ensino acadêmico, não se aceita o jogo”. Nesse sentido, o jogo perde espaço no ambiente escolar, já que o professor precisa “ensinar conteúdos de acordo com o currículo” e, assim, apesar dos jogos educacionais apresentarem potenciais e benefícios, para muitos professores utilizá-los como um recurso didático eficiente e promotor da aprendizagem continua sendo um desafio.

#### **4.2.5 Planejando o uso dos jogos**

Nesta subseção buscou-se compreender se os(as) professores(as) planejam o uso dos jogos antes de aplicá-los em suas aulas. Dentre os sete participantes dessa pesquisa dois não responderam essa questão por alegarem não fazer uso

dos jogos. Apenas o(a) professor(a) F relatou sempre planejar o uso dos jogos antes de aplicá-lo a seus alunos, relacionando o tipo de jogo ao conteúdo a ser estudado. Sobre esse tema ele(a) respondeu: “Sim, sempre estou planejando onde que eu vou encaixar esses jogos, em qual aula que ele vai entrar, em qual momento que é melhor para as crianças, para eu poder está trabalhando com esses jogos”.

O(a) professor(a) D é o entrevistado(a) que diz utilizar “muito pouco” e quando questionado sobre se realiza o planejamento ele respondeu: “Ultimamente não, mas é um caso a se pensar, pois é uma ferramenta de grande relevância”. Três professores mencionaram que não planejam o uso dos jogos em todas as aulas que eles são aplicados.

Professor B: Sim, mas apenas quando é um jogo mais complexo e eu preciso pesquisar, quando eu não tenho conhecimento de imediato, não tenho uma ideia de como eu poço aplicar o jogo com o conteúdo que eu estou dando eu preciso pesquisar e planejar.

Professor C: Sim. Não é todas em todas as aulas que eu planejo o jogo, mas sempre tento trabalhar com esse tipo de ferramenta.

Professor E: A gente tenta na medida do possível está planejando o uso desses jogos, mas é uma coisa que diariamente não é possível.

É notório que uma das tarefas do professor é desenvolver estratégias de intervenção que viabilizem a construção de habilidades de leitura e escrita, porém antes de aplicar essas estratégias é preciso que elas sejam pensadas e organizadas e o planejamento deve ser utilizado pelo professor para organizar sua prática pedagógica. Tendo em vista as contribuições dos jogos pedagógicos para a construção da leitura e da escrita no processo de alfabetização, é preciso que o professor considere ter uma prática reflexiva. Libâneo (2013) explica que:

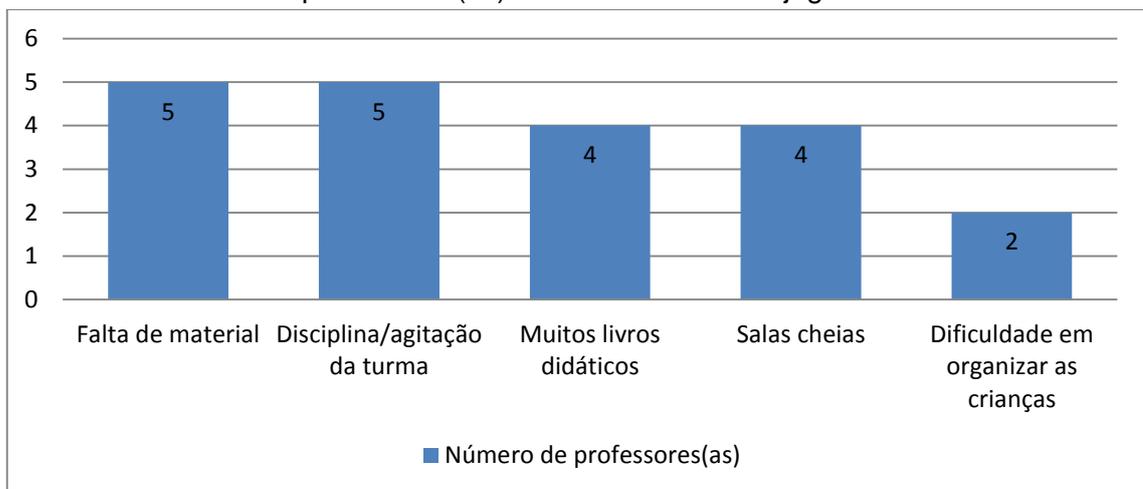
O planejamento escolar é uma tarefa docente que inclui tanto a previsão das atividades didáticas em termos da sua organização e coordenação em face dos objetivos propostos, quanto a sua revisão e adequação no decorrer do processo de ensino. O planejamento é um meio para se programar as ações docentes, mas é também um momento de pesquisa e reflexão intimamente ligado à avaliação (LIBÂNEO, 2013, p. 245).

Sendo assim, as atividades lúdicas devem ser pensadas e planejadas dentro de uma proposta pedagógica, pois dessa maneira ela irá tecer sua função educativa que é o papel principal da escola. Ainda sobre essa perspectiva Santos (2007, p.17) acredita que “para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que esse seja pensado e planejado dentro da sistematização do ensino e com respaldo nas teorias contemporâneas do jogo”.

#### 4.2.6 Dificuldades para utilizar os jogos no ambiente escolar

A presente pesquisa também buscou identificar juntos aos participantes quais as principais dificuldades que eles encontram ao trabalhar com os jogos dentro do ambiente escolar. O gráfico a seguir expressa a representação das dificuldades mais citadas pelos professores:

Gráfico 7 – Distribuição das respostas relativas às dificuldades encontradas pelos(as) professores(as) ao trabalhar com os jogos



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

Observando as respostas referentes a esse tópico nota-se que a grande maioria dos(as) professores(as) destacam a falta de material e a agitação da turma como pontos que dificultam a aplicação dos jogos como recurso promotor da aprendizagem dentro do ambiente escolar. Devido à alegação de que a escola não possui jogos, questionei os(as) professores(as) que jogos eles utilizavam e obtive as seguintes respostas:

Professor B: A maioria dos jogos sou eu que compro... é a escola tem poucos jogos disponíveis e quando tem tá faltando partes, peças, então eu invisto em jogos, só que isso não deveria acontecer, deveria ser um recurso que deveria ser ofertado pela escola, pela entidade mantenedora, mas isso não acontece na nossa realidade. Infelizmente o professor precisa usar do dinheiro, de recurso próprio pra poder fazer uma aula diferenciada. Porque mal a gente tem a caneta ou o giz pra escrever no quadro.

Professor C: Às vezes eu confecciono.

Professor D: Quando eu utilizei jogos eles foram emprestados, foi uma professora amiga minha, que dava aula comigo que me emprestou.

Professor E: Na maioria das vezes eu confecciono, pois a escola não tem recurso para a gente está utilizando.

Professor F: Os jogos que eu uso hoje eu estou confeccionando, eu estou buscando né, conhecendo nos cursos que eu estou fazendo e eu mesmo confeccionando em casa e alguns com as crianças dentro da sala de aula.

Nesse contexto, percebe-se que os professores que utilizam os jogos compram ou confeccionam para estar trabalhando com esse recurso dentro da sala de aula, porém, de acordo com a LDB, Lei de Diretrizes e Bases, que dita as normas da Educação Brasileira, em seu artigo 4º, item VIII, aponta que: “O dever do Estado com educação escolar pública será efetivado mediante a garantia de: atendimento ao educando, em todas as etapas da educação básica, por meio de programas suplementares de material didático-escolar...”.

Cinco participantes da pesquisa demarcaram ainda que a utilização dos jogos causa agitação da turma, fato esse que dificulta a assimilação do conteúdo a ser trabalhado. Para que as atividades lúdicas atinjam o objetivo da aprendizagem ela tem que ser planejada e aplicada dentro da realizada da turma, para que as crianças mantenham o interesse e a concentração, nesta perspectiva, diz Kishimoto (1994, p. 36):

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem.

Desse modo, para que o professor tenha êxito ao utilizar os jogos faz-se necessário que o material que será aplicado para os educandos esteja em consonância com o que vai ser ou já foi estudado, e assim, é necessário um planejamento crítico, para que o professor saiba e consiga usar de forma que seus objetivos sejam alcançados e o aluno consiga atrelar teoria e prática. Para Souza (2007, p. 113), “O uso de materiais didáticos no ensino escolar, deve ser sempre acompanhado de uma reflexão pedagógica quanto a sua verdadeira utilidade no processo de ensino e de aprendizagem, para que alcance o objetivo proposto”.

Uma resposta que me chamou a atenção foi o fato de quatro, dos sete sujeitos da pesquisa, terem feito referência a quantidade de livros didáticos que devem ser trabalhados nas turmas de primeiro e de segundo ano do ensino fundamental. Para ter certeza da quantidade de livros conversei com a equipe pedagógica da escola, que diz que os livros utilizados são da rede municipal de

Cachoeiro de Itapemirim/ES e que todas as escolas utilizam os mesmos livros, sendo um total de onze livros, conforme mostra a figura abaixo.

Figura 13 – Livros didáticos da turma do 2º ano do ensino fundamental



Fonte: Elaborado pela autora (2022)

A respeito dos livros didáticos Silva lembra que:

O livro didático é uma tradição tão forte dentro da educação brasileira que o seu acolhimento independe da vontade e da decisão dos professores. Sustentam essa tradição o olhar saudosista dos pais, a organização escolar como um todo, o marketing das editoras e o próprio imaginário que orienta as decisões pedagógicas do educador. Não é à toa que a imagem estilizada do professor apresenta-o com um livro nas mãos, dando a entender que o ensino, o livro e o conhecimento são elementos inseparáveis, indicotomizáveis. (SILVA, 1996, p.8)

Para Soares (2002) o livro didático deveria ser apenas um apoio para o professor e não o roteiro de trabalho dele, porém isso praticamente não ocorre, mas segundo o autor não é por “culpa do professor” e sim por culpa das condições de trabalhos que os professores estão expostos. Diante desse contexto, cabe ao professor a reflexão sobre a utilização do livro didático, assim como a confrontação do uso em excesso dessa ferramenta. Destaca-se que compreendemos que esse recurso didático é de suma importância para o processo de ensino e aprendizagem, contudo, segundo os professores, o excesso de livros acaba dificultando o planejamento de aulas mais dinâmicas.

Ademais, a pesquisa possibilitou vislumbrar que os professores consideram que as salas de aulas estão “muito cheias”, prejudicando assim o uso dos jogos dentro das turmas de 1º e 2º ano do ensino fundamental. O professor deve ter objetivos claros ao trabalhar utilizando os vários recursos didáticos que lhe são

apresentados, de acordo com Souza (2007) é preciso enfatizar a importância do apoio estrutural da escola.

#### **4.2.7 Principais jogos de alfabetização utilizados pelos participantes da pesquisa**

Para garantir a participação dos(as) professores(as) na construção do meu produto educacional e também, para que o caderno de jogos pedagógicos não seja apenas um mero produto final, mas sim um material que realmente possa ajudar os professores a utilizar os jogos como recurso didático que auxilie no processo de alfabetização, foi solicitado que os participantes da pesquisa sugerissem os tipos de jogos que eles utilizam, que eles consideram que as crianças gostam e que contribui para o processo de alfabetização.

Essa participação dos professores foi de grande valia, pois o produto final ficou vinculado a realidade da escola e do professor, tendo em seu conteúdo os jogos que os professores realmente utilizam e que eles relataram estimular a participação dos estudantes. A esse respeito, Antunes (2000, p. 37-38) afirma que “O jogo ganha espaço como a ferramenta ideal da aprendizagem, na medida em que propõe estímulo ao interesse do aluno, desenvolve níveis diferentes de sua experiência pessoal e social”.

Diante de tais afirmações reitero a minha preocupação em construir um produto final que se aproxima ao máximo das experiências dos sujeitos participantes da pesquisa, é preciso que os jogos ali contidos não percam o seu objetivo, que é o de potencializar aprendizado e torná-lo mais dinâmico e prazeroso para o aluno e porque não para o professor, tendo em vista que não somos meros transmissores de conhecimento e sempre estamos aprendendo algo novo com nossos alunos.

No quadro abaixo estão os principais jogos que foram citados pelos professores e que irão constar no meu produto final intitulado “Jogando e Alafabetizando”. Os jogos estão listados por ordem de quantidade de citações durante a entrevista, pois tiveram tipos jogos que foram citados por diversos professores até jogos que foram citados por apenas um professor. Cabe ressaltar que essa pergunta foi realizada a todos os indivíduos participantes, até mesmo os que admitiram não utilizar jogos dentro do ambiente escolar.

Quadro 3 – Lista Jogos educativos para a alfabetização citado pelos professores

Bingo letras
Jogo da memória
Dominó de palavras
Trilha das palavras
Bingo de sílabas/palavras
Quebra-cabeça silábico
Descubra o invasor
Dominó de frases
Palavra dentro da palavra
O que está escrito?
POP IT silábico

Fonte: Elaborado pela autora (2022)

#### 4.2.8 Produto Educacional

Em concomitância com a pesquisa, fora construído um produto educacional no formato de um caderno de jogos educacionais intitulado “Jogando e Alfabetizando”. Este caderno de jogos educacionais trata-se do produto educacional da Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós Graduação em Ciências, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré. É resultado da pesquisa realizada junto aos professores que atuam nos 1º e nos 2º anos do ensino fundamental da EMEB “Monteiro Lobato” de Cachoeiro de Itapemirim- ES e tem como escopo orientar e sugerir tipos de jogos que possam contribuir para o processo de alfabetização dos estudantes.

O intuito deste material é contribuir com o ensino da leitura e da escrita, apresentando algumas possibilidades de jogos educacionais que podem auxiliar o trabalho do professor dentro da sala de aula. O caderno de jogos para alfabetização é composto por jogos que foram sugeridos pelos professores participantes da pesquisa durante a entrevista, sendo assim, ele foi desenvolvido pensando na realidade vivenciada pelos professores e nos recursos que a escola disponibiliza.

A falta desse recurso didático nas escolas, aliada as dificuldades de organização e da manutenção da disciplina na sala de aula são algumas das razões pelas quais esse suporte pedagógico tem sido pouco explorado, dessa forma buscou-se fornecer links gratuitos para que o professor possa acessar os jogos e realizar sua impressão, tendo em vista que a escola fornece internet, notebook e impressora, facilitando assim a confecção e a utilização dos jogos como forma de potencializar o processo de alfabetização, além de otimizar o tempo do professor durante seu planejamento.

Desse modo, esse caderno de jogos educacionais abordará a importância do uso dos jogos como ferramenta que auxilia no processo de alfabetização dos alunos, bem como, trará tipos e modelos de jogos que os professores poderão utilizar em suas aulas, tornando sua prática pedagógica mais divertida e dinâmica.

Cabe ressaltar, que esse material não pretende ser um manual de atividades que irá solucionar todas as dificuldades encontradas dentro do ambiente escolar, mas sim um material de apoio onde os professores possam encontrar sugestões de jogos que tornem suas aulas mais atrativas, promovendo dessa maneira diferentes estratégias que podem contribuir para o processo de alfabetização dos estudantes.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente estudo buscou entender como os professores alfabetizadores de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES compreendem a utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. A abordagem sobre o tema justifica-se por acreditar que a utilização de tal proposta lúdica contribui de forma significativa para a aprendizagem da criança, criando um ambiente mais prazeroso para que essas possam ser alfabetizadas, além de abrir caminho para que os professores possam refletir e debater sobre a aprendizagem e a ludicidade, como forma de repensar suas práticas educativas.

Nesse contexto, com a realização desta pesquisa, foi possível verificar a real importância de utilizar os jogos para que o aluno tenha uma aprendizagem mais significativa e para que o processo de alfabetização seja mais dinâmico e divertido. Seu alto potencial atrativo permite a fuga do modo de ensino mais tradicional, ensejando a possibilidade de exploração de outras metodologias que ajudam a tornar o ensino mais dinâmico e o aprendizado mais leve. Entretanto, é de grande relevância que haja responsabilidade do professor em planejar o uso dessa ferramenta, almejando especialmente a evolução da criança e levando-a ao aprimoramento e progresso na sua aprendizagem.

Conforme demonstra a pesquisa bibliográfica a inserção de jogos como recurso didático e a postura que o professor assume na utilização dessa ferramenta na alfabetização promovem a aprendizagem mais significativa. Quando esse recurso é inserido nas aulas os educandos se motivam em realizar atividades propostas pelo professor alfabetizador, proporcionando dessa maneira uma melhor eficiência no processo de ensino e aprendizado.

Através da aplicação do questionário e da entrevista ficou evidenciado que todos os professores participantes da pesquisa têm ciência da importância de utilizar os jogos como mais uma ferramenta que vai estimular a aquisição da leitura e da escrita, além de disso, eles entendem que a aprendizagem dos alunos ocorre de forma mais prazerosa e divertida, tendo esses um maior comprometimento em participar das aulas.

Apesar de tal constatação, dos sete participantes da pesquisa apenas quatro relataram fazer uso dessa ferramenta em suas aulas e apenas um professor diz

sempre planejar antes de aplicá-lo. Esses dados indicam que é necessário que se invista mais em ações que reafirmam o valor dos jogos como recurso que promove a aprendizagem, eles não podem ser utilizados de forma superficial, soltos e sem objetivo, é preciso que ele esteja elencado com o conteúdo a ser trabalhado e para isso é preciso que o professor insira seu uso dentro do seu planejamento escolar.

Diante dessas premissas, fica claro que incluir jogos como um recurso didático que potencializa a alfabetização dos estudantes dos anos iniciais do ensino fundamental parece ser, de fato, um desafio para muitos professores. Durante a pesquisa foram vários os questionamentos dos professores sobre os desafios encontrados para utilizar os jogos dentro da sala de aula, dentre eles os mais citados foram a falta de material, a falta de espaço, sala superlotadas, a indisciplina e até mesmo a rotina imposta pela rede de ensino, principalmente em relação a quantidade de conteúdo e de livros didáticos que tem que ser trabalhado nas turmas de 1º e 2º ano do ensino fundamental.

Em síntese, essa pesquisa comprovou que o uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização. Porém, a falta desse recurso didático nas escolas, aliada as dificuldades de organização e da manutenção da disciplina na sala de aula são algumas das razões pelas quais esse suporte pedagógico tem sido pouco explorado.

Dessa forma, visando incentivar o uso dos jogos no processo de alfabetização e otimizar o tempo do planejamento educacional do professor essa pesquisa resultou na elaboração de um caderno de jogos educacionais. O intuito deste material é contribuir com o ensino de leitura e da escrita, apresentando algumas possibilidades de jogos educacionais que podem auxiliar o trabalho do professor dentro da sala de aula. Cabe ressaltar, que o caderno de jogos para alfabetização é composto por jogos que foram sugeridos pelos professores participantes da pesquisa, estando esses em consonância com a realidade dos professores, dos estudantes e da escola.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, P. N. **Educação lúdica: Técnicas e jogos pedagógicos**. 10. ed. São Paulo: Loyola, 2000.

ALVES, F. D.; BRANCHIN, A. **Lúdico, infância e educação escolar: (des) encontros**. Revista Eletrônica de Educação. São Carlos, v. 4, n. 2, p. 144- 164, nov. 2010. ISSN 1982-7199.

ANDRÉ, M. **Políticas de apoio aos docentes em estados e municípios brasileiros: dilemas na formação de professores**. Educar em Revista, Curitiba, n. 50, p. 35-49, out./dez. 2013.

ARAÚJO, L. C. **Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras**. Educ. rev., Belo Horizonte, v.36, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/4SpNr9ffx8qpC96q8SP3tcB/?lang=pt#> Acesso em: 20 set. 2022.

ANTUNES, C. **Inteligências e competências**. São Paulo: Ciranda Cultural, 2000.

BAPTISTA, Ivanete Alves. **O Lúdico como Estratégia de Ensino nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental numa Escola de Presidente Kennedy-ES**. 2019. Dissertação (Mestrado em Ciências Tecnologia e Educação). Faculdade Vale do Cricaré, São Mateus, Espírito Santo.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011.

BRASIL. **Equipamentos e materiais didáticos**. Brasília, 2007. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equip\\_mat\\_dit.pdf](http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/profunc/equip_mat_dit.pdf) .Acesso em 05 jan. 2022.

BRASIL, Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília, DF: MEC, 2017.

BRASIL. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios contínua - PNAD Contínua**. Disponível em: <https://www.ibge.gov.br/estatisticas/sociais/educacao/17270-pnad-continua.html?edicao=28203&t=publicacoes>. Acesso em: 14 abr. 2021.

BRASIL. Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais (Inep). **Perfil do Professor da Educação Básica**. Brasília, 2018. Disponível em: <http://relatos.inep.gov.br/ojs3/index.php/relatos/article/view/4083/3625>. Acesso em: 09 ago. 2022.

BRASIL. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros Curriculares Nacionais: introdução aos parâmetros curriculares nacionais** / Secretaria de Educação Fundamental. Brasília: MEC/SEF, 1997.

BRASIL. **Lei nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996.** Estabelece as Diretrizes e Bases da Educação Nacional. Disponível em: < [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm) >. Acesso em: 28 jan. 2022.

CARVALHO, R.E. **Removendo barreiras para a aprendizagem.** Educação inclusiva. 3 ed. Porto Alegre: Mediação, 2003.

CALLAI, H. C. (Org.). **O ensino em estudos sociais.** Ijuí, RS: Edunijuí, 1991.

CORDAZZO, S. T. D.; VIEIRA, M. L. **A brincadeira e suas implicações nos processos de aprendizagem e de desenvolvimento.** Estudos e Pesquisas em Psicologia. Rio de Janeiro, v.7, n.1, jun. 2007. Disponível em <http://www.revispsi.uerj.br/v7n1/artigos/html/v7n1a09.htm>. Acesso em 19 out. 2022.

COSTA VAL, M. da G. **O que é ser alfabetizado e letrado?** 2004. In: CARVALHO, M. A. F de. Práticas de Leitura e Escrita. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, linguagem e alfabetização.** Petrópolis, RJ. Ed. Vozes. 2004.

CRUZ, V. **Dificuldades de Aprendizagem Específicas.** Lisboa: Lidel - Edições Técnicas, 2009.

FREIRE, P. **Educação Como Prática da Liberdade.** Rio de Janeiro. Ed. Paz e Terra, 1967.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam.** 25 ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

FREIRE, P. **Pedagogia da Autonomia: Saberes necessários à prática educativa.** 23 ed. São Paulo: Cortez, 1989.

FREIRE, P. **Pedagogia do Oprimido.** 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.

FREIRE, P.; DONALDO, M. **Alfabetização: leitura da palavra, leitura do mundo.** 4ª ed. São Paulo: Paz e Terra, 2006.

FERREIRO, E. **Alfabetização em processo.** São Paulo: Cortez, 1996.

FERREIRO, E. **Reflexões sobre alfabetização.** 25 ed. Editora Cortez. São Paulo. 2010.

GATTI, B. A.; BARRETTO, E. S. de S. **Professores do Brasil: impasses e desafios.** Brasília, DF: UNESCO, 2009.

GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa.** 6. ed. São Paulo: Atlas, 2017.

GIL, A. C. **Métodos e Técnicas de Pesquisa Social.** 2ª ed. São Paulo. Editora Atlas.S.A. 2016.

GODOI, T. A. F.; OLIVEIRA, H. P.M; CODOGNOTO, L. **Tabela periódica –um super trunfo para alunos do ensino fundamental e médio.** Revista Química Nova na Escola. v. 32, n. 1, 2010.

GONÇALVES, L. J.; COSTA, C. R. B. **O Brincar na Educação Infantil como um Ato de Aprendizagem.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 03, Ed. 02, Vol. 01, pp. 175-186, fevereiro de 2018. ISSN: 2448-0959.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil.** São Paulo: Pioneira, 1994.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação.** São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos Infantis – O jogo, a criança e a educação.** 12ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo e brincadeiras e a Educação Infantil.** 12. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

LIBÂNEO, J. C. **Organização e Gestão da Escola – Teoria e Prática.** Goiania: Alternativa, 2004.

LIBÂNEO, J. C. **Didática.** 2 ed. São Paulo: Cortez, 2013.

LIMA, E. M. de. **A organização do lúdico como objeto de ensino na Educação Física Infantil.** Ver. Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Vol. 12, p. 40-53, 2020. ISSN: 2448-0959.

LUDKE, M.; ANDRE, M. E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** São Paulo, SP: Pedagógica e Universitária Ltda, 1986.

MAFRA, S. R. C. O lúdico e o desenvolvimento da criança deficiente intelectual. 2008. Disponível em: <http://www.diaadiaeducacao.pr.gov.br/portals/pde/arquivos/2444-6.pdf>. Acesso em: 22 set. 2022.

MARTINS, G. de A.; THEÓPHILO, C. R. **Metodologia da investigação científica para ciências sociais aplicadas.** 3. ed. São Paulo: Atlas, 2016.

MOLL, J. **Alfabetização possível: reinventando o ensinar e o aprender.** Porto Alegre: Mediação, 1996.

NEGRINE, A. **Aprendizagem e Desenvolvimento Infantil: Simbolismo e Jogos.** Porto Alegre: Prodil, 1994.

OLIVEIRA, M. M. de. **Como fazer pesquisa qualitativa.** Petrópolis, RJ: Vozes, 2016.

PIAGET, J. **Psicologia e pedagogia.** Rio de Janeiro: Forense, 1976.

PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Rio de Janeiro: Zahar, 1971.

PIAGET, J. **Psicologia e Pedagogia**. Rio de Janeiro. Forense Universitária, 1988.

RAMPAZZO, L. **Metodologia científica: para alunos dos cursos de graduação e pósgraduação**. São Paulo: Edições Loyola, 2005.

RODRIGUES, L. da S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, Distrito Federal.

SANT' ANNA, I. M. **Recursos educacionais para o ensino: quando e por quê?** Petrópolis, RJ: Vozes, 2004.

SANTOS, C. C. **Atividades Lúdicas no Processo De Ensino Aprendizagem: A Vivência Lúdica nas Escolas da Rede Pública de Ensino no Município de Alcântara Maranhão – Brasil**. 2020. Dissertação (Mestrado em Ciências da Educação). Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa, Portugal.

SANTOS, J. M. S. **Letramento e Ludicidade: Superando Dificuldades da Leitura na Alfabetização**. 2016. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação de Professores). Universidade Estadual Da Paraíba, Campina Grande, Paraíba.

SANTOS, M. P dos. **O lúdico na formação do educador**. 7ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.

SANTOS, M. P. dos. **O Brincar na Escola: Metodologia Lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas**. Ed. Vozes, São Paulo, SP, 2010.

SEVERINO, A. J. **Metodologia do Trabalho Científico**. 23. ed. rev. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.

SILVA, P. B. G. E; BERNARDES, N. M. G. **Roda de conversas – Excelência acadêmica é a diversidade**. Educação, v. 30, n. 1, 19 jun. 2007. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/ojs/index.php/faced/article/view/540> Acesso em: 25 mai. 2022.

SILVA, E. T. **Livro didático: do ritual de passagem à ultrapassagem**. Em Aberto. Brasília, 1996.

SMOLE, K. S.; DINIZ, M. I. e CÂNDIDO, P. **Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000

SOARES, M. **Alfabetização e letramento**. 5 ed. São Paulo: Contexto, 2008.

SOARES, M. **Novas práticas de leitura e escrita: letramento na cibercultura**. Educação & Sociedade. Campinas, v. 23, n. 81, p. 143-160, dez. 2002. Disponível em: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=87313722008> Acesso em: 04 out. 2022.

SOUZA, M.N.J.; JUVÊNCIO, J.S.; MOREIRA, M.A. **Jogos e brincadeiras: o lúdico na educação infantil.** In: VI Congresso Nacional de Educação – CONEDU, 6, 2019, Fortaleza.

SOUZA, S. E. **O uso de recurso didático no ensino escolar.** IN: I Encontro de Pesquisa em Educação IV Jornada de Prática de Ensino, XIII Semana de Pedagogia da UEM: Infância e práticas educativas. Maringá, PR, 2007. Disponível em: <http://www.dma.ufv.br/downloads/MAT%20103/2014-II/listas/Rec%20didaticos%20-%20MAT%20103%20-%202014-II.pdf> Acesso em : 23 set. 2022.

TEIXEIRA, S. R. de O. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento.** Rio de Janeiro: wak, 2010.

VAL, M. da G. C. O que é ser alfabetizado e letrado? In: CARVALHO, Maria Angélica Freire de (org.). **Práticas de Leitura e Escrita.** 1. Ed. Brasília: Ministério da Educação, 2006.

VILELAS, J. **Investigação: o processo de construção do conhecimento.** Lisboa: Edições Silabo, 2009.

YIN, R. K. **Estudo de caso: planejamento e métodos.** 4. ed. Porto Alegre: Bookman, 2016.

## APÊNDICES

### APÊNDICE A – QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO (PERFIL DO (A) PROFESSOR (A) ENTREVISTADO (A))

Prezada Professora:

Conto com sua colaboração respondendo o questionário abaixo, que é para enriquecimento da minha pesquisa de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré, localizado na cidade de São Mateus/ES, intitulada “Jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES”.

Agradeço antecipadamente

Mestranda: Elaine Guedes Nogueira

QUESTIONÁRIO SEMIESTRUTURADO (Perfil do (a) Professor (a) Entrevistado (a))	
Data: ___/___/_____ Hora: _____	
Idade:	
Gênero: ( ) Masculino                      ( ) Feminino	
Qual sua formação inicial? ( ) Magistério ( ) Normal superior ( ) Pedagogia ( ) Outro:	Ano de conclusão: _____ _____ _____ _____
Possui outro curso de nível superior? Se sim, qual?	
Professor concursado (a) ou contratado (a):	
Pós-graduação em: ( ) Não possuo Pós-graduação ( ) Especialização ( ) Mestrado ( ) Doutorado ( ) Pós-doutorado	
Tempo de experiência no magistério:	
Tempo que leciona como professor (a) do 1º ou do 2º ano do ensino fundamental?	
Possui alguma Pós-graduação ou curso de formação continuada na área da ludicidade? Se sim, qual?	

## APÊNDICE B – ROTEIRO NORTEADOR DA ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

- 1 – O que você entende por ludicidade?
- 2 – A grade curricular do seu curso de formação inicial contemplou a temática do uso de jogos como recurso didático?
- 3 – Em algum momento, na sua Pós-graduação ou nos cursos de formação continuada, a temática dos jogos no processo de ensino e aprendizagem foi abordada?
- 4 – Em sua opinião os jogos apresentam alguns aspectos que favoreça o processo de alfabetização dos alunos do 1º e do 2º ano do ensino fundamental?
- 5 – Você utiliza os jogos como recurso didático para auxiliar o processo de alfabetização dos seus alunos? Se sim, quais?
- 6 – Como você aplica esses jogos dentro de sala de aula?
- 7 – Você destina algum tempo do seu planejamento para planejar o uso dos jogos em sala de aula?
- 8 – Os jogos utilizados por você são da escola ou você mesmo compra ou confecciona?
- 9 – Quais as maiores dificuldades que você encontra ao utilizar os jogos no ambiente escolar?
- 10 – Quais jogos voltados para a alfabetização você percebe que as crianças mais gostam e que você considera que contribui para o processo de alfabetização dos seus alunos?

## APÊNDICE C - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)

Você está sendo convidado (a) a participar, como voluntário(a), do estudo/pesquisa intitulado(a) “Jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES”, conduzida por Elaine Guedes Nogueira e pela professora orientadora Dr<sup>a</sup>. Mariluz Sartori Deorce.

Este estudo tem por objetivo entender como os professores alfabetizadores de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES compreendem a utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de alunos do 1º e do 2º ano do ensino fundamental, bem como o de evidenciar a visão que esses professores possuem sobre os jogos como recurso didático no processo de alfabetização; verificar os tipos de jogos utilizados pelos professores e por fim identificar como os jogos são aplicados dentro do ambiente escolar.

Sua participação nesta pesquisa consistirá em responder um questionário semiestrutura composto por 9 perguntas, que tem como finalidade indicar o perfil do professor e participar de uma entrevista com a pesquisadora, composta por 10 perguntas, para discutir a importância do uso dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização das turmas do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. O questionário será entregue ao professor para que seja respondido em momento oportuno e devolvido a pesquisadora e a entrevista será realizada na EMEB “Monteiro Lobato” no horário de planejamento combinado com antecedência, terá duração de 10 minutos, será feita de forma individual e seu registro se dará através da gravação áudio realizado pela pesquisadora.

Você foi selecionado (a) por ser professor (a) do 1º ou do 2º ano da EMEB “Monteiro Lobato”, que se situa na cidade de Cachoeiro de Itapemirim/ES, sendo assim, parte do corpo docente da escola que irá sediar minha pesquisa. Sua participação não é obrigatória e qualquer momento, você poderá desistir de participar e retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

Pode-se afirmar que os riscos ao participar dessa pesquisa são: possível invasão de privacidade; tomada de tempo ao responder o questionário/entrevista; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; interferência na vida e

na rotina dos sujeitos; medo de repercussões eventuais, constrangimento ao responder as questões, etc.

No entanto, considera-se que os riscos são mínimos e serão tomadas medidas para amenizá-los, tais como: conduta ética e zelosa dos pesquisadores perante os sujeitos da pesquisa, planejamento eficiente que garanta privacidade e tempo suficiente para que o professor responda o questionário/entrevista, além de um local reservado e liberdade para não responder questões constrangedoras.

No que concerne aos objetivos da pesquisa quanto a sua participação, acredita-se que está poderá auxiliar a pesquisadora a compreender como os jogos são utilizados no processo de alfabetização dos alunos do 1º e do 2º ano do ensino fundamental, dessa forma a pesquisa poderá oferecer para a escola e para os professores um produto educacional contendo os tipos de jogos que podem auxiliar no processo de alfabetização, bem como as maneiras que os mesmos podem ser aplicados dentro da sala de aula.

Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação. Ressaltamos que a participação na pesquisa não será remunerada e nem implicará em gastos.

Caso você concorde em participar desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo uma delas sua, e a outra, do pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Nome completo: \_\_\_\_\_  
 RG: \_\_\_\_\_ Data de Nascimento: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_ Telefone: \_\_\_\_\_  
 Endereço: \_\_\_\_\_  
 CEP: \_\_\_\_\_ Cidade: \_\_\_\_\_ Estado: \_\_\_\_\_  
 Assinatura: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_\_\_

Eu declaro ter apresentado o estudo, explicado seus objetivos, natureza, riscos e benefícios e ter respondido da melhor forma possível às questões formuladas.

Assinatura pesquisador: \_\_\_\_\_ Data: \_\_\_/\_\_\_/\_\_\_  
 (ou seu representante)  
 Nome completo: Elaine Guedes Nogueira

Para todas as questões relativas ao estudo ou para se retirar do mesmo, poderão se comunicar com Elaine Guedes Nogueira, via e-mail: fcz18@hotmail.com ou telefone (28) 99921-1207.

Em caso de dúvidas com respeito aos aspectos éticos deste estudo, você poderá consultar:

CEP- COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA - FVC  
SÃO MATEUS (ES) - CEP: 29933-415  
FONE: (27) 3313-0028 / E-MAIL: [cep@ivc.br](mailto:cep@ivc.br)

PESQUISADOR(A) RESPONSÁVEL: ELAINE GUEDES NOGUEIRA  
ENDEREÇO: RUA DOS MOGNOS, 143, ESPLANADA, MARATAÍZES/ES CEP: 29345-000

SÃO MATEUS (ES) - CEP: 39933-415  
FONE: (27) 3313-0000 / E-MAIL: [SECRETARIA.MESTRADO@IVC.BR](mailto:SECRETARIA.MESTRADO@IVC.BR)

## APÊNDICE D – PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** O USO DOS JOGOS COMO RECURSO DIDÁTICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO 1º E 2º DO ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA MUNICIPAL DE CACHOEIRO DE ITAPEMIRIM/ES

**Pesquisador:** ELAINE GUEDES NOGUEIRA **Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 60507322.0.0000.8207

**Instituição Proponente:** INSTITUTO VALE DO CRICARE LTDA **Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 5.539.963

#### Apresentação do Projeto:

De acordo com o apresentado pela proponente a pesquisa “[...] busca compreender como ocorre a prática docente relacionada aos jogos educacionais no processo de alfabetização de alunos do 1º e do 2º ano do ensino fundamental em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES.” Ressalta ainda que “[...] que a utilização de tal proposta lúdica contribui de forma significativa para a aprendizagem da criança, criando um ambiente mais prazeroso para que essas possam ser alfabetizadas, além de abrir caminho para que os professores possam refletir e debater sobre a aprendizagem e a ludicidade, como forma de repensar suas práticas educativas.”. Destaca, quanto aos aspectos metodológicos da pesquisa, que “[...] será qualitativa do tipo exploratória. A realização da coleta de dados ocorrerá em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim e irão participar 7 professoras do 1º e do 2º ano do ensino fundamental. Serão utilizados como instrumentos para a coleta de dados da pesquisa um questionário semiestruturado contendo 9 perguntas abertas e fechadas e após a entrega dos questionários será realizada uma entrevista, composta por 10 perguntas, com os sujeitos participantes.”. Por fim, apresenta que “[...] será confeccionado o produto final, [...] em formato de um caderno de jogos educacionais instrutivo para profissionais dos anos iniciais do ensino fundamental. Esse será composto por diferentes métodos e tipos de jogos que tem como principal foco a alfabetização.”

Página 01 de

#### Objetivo da Pesquisa:

De acordo com a pesquisadora o objetivo primário da pesquisa é: “Entender como os professores alfabetizadores de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES compreendem a utilização dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de alunos do 1º e do 2º ano do ensino fundamental.”

E como objetivos secundários apresenta: “Evidenciar a visão que os professores do 1º e 2º anos do ensino fundamental de uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim possuem sobre os jogos como recurso didático no processo de alfabetização; verificar os tipos de jogos utilizados pelos professores no processo de alfabetização

nas turmas do 1º e 2º anos do ensino fundamental; identificar como os jogos são aplicados pelos professores como estratégia de alfabetização nas turmas do 1º e 2º anos do ensino fundamental; produzir um caderno de jogos educacionais para os professores do Ensino Fundamental dos anos

iniciais de forma a ajudar-lhes a entender a importância do uso dos jogos no processo de alfabetização.”

### **Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

#### Riscos

Conforme apresentado pela proponente, “[...] segundo a Resolução nº 466/2021, toda pesquisa que utiliza seres humanos em sua realização envolver riscos e gradações variadas. Nessa pesquisa como desconforto e riscos em potenciais este estudo prevê: possível invasão de privacidade; tomada de tempo ao responder o questionário/entrevista; discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado; interferência na vida e na rotina dos sujeitos; medo de repercussões eventuais, constrangimento ao responder as questões. No entanto, serão tomadas medidas para amenizá-los, tais como: conduta ética e zelosa dos pesquisadores perante os sujeitos da pesquisa, planejamento eficiente que garanta privacidade e tempo suficiente para que o professor responda o questionário/entrevista, além de um local reservado e liberdade para não responder questões constrangedoras.

#### Benefícios:

A pesquisadora menciona que “Espera-se, com esta pesquisa, demonstrar a importância de compreender como os professores alfabetizadores utilizam os jogos como recurso didático no processo de alfabetização dos alunos do 1º e do 2º anos e, a partir do resultado, elaborar um produto educativo em formato de um caderno de jogos educacionais instrutivo para profissionais dos anos iniciais do ensino fundamental, com a finalidade de facilitar o planejamento e incentivar uso de jogos com estratégia facilitadora no processo de alfabetização desses alunos.”

Página 02 de

### **Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

A pesquisa apresenta relevância para a alfabetização dos 1º e 2º anos do ensino fundamental, uma vez que, nessa etapa, o uso de recursos lúdicos atrai os estudantes e torna-se um facilitador no processo de ensino e aprendizagem. A pesquisadora tem tempo hábil para o desenvolvimento da pesquisa, conforme o cronograma apresentado. O questionário e o roteiro para a entrevista com os docentes estão condizentes com o que a pesquisadora se propõe a desenvolver. Apresentou um orçamento de R\$ 3.560,00 para a realização da pesquisa.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:** Vide campo “Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações”

#### **Recomendações:**

Vide campo “Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações”

#### **Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:**

- Folha de rosto está devidamente assinada pela proponente e pelo responsável da Instituição.
- Apresentou o Termo de Autorização da Instituição Coparticipante assinado pelo diretor da instituição escolar a qual a pesquisa será desenvolvida.
- O Termo de Consentimento Livre Esclarecido para os professores está adequado.
- O cronograma apresentado prevê o início da pesquisa no mês de julho de 2022.

**Considerações Finais a critério do CEP:**

Ressalta-se que cabe ao pesquisador responsável encaminhar os relatórios parciais e final da pesquisa, por meio da Plataforma Brasil, via notificação do tipo "relatório" para que sejam devidamente apreciadas no CEP, conforme Norma Operacional CNS nº 001/13, item XI 2.d.

**Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:**

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMAÇÕES_BÁSICAS_DO_PROJETO_1970268.pdf	26/06/2022 09:22:46	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito
Outros	Questionario_Entrevista.docx	26/06/2022 09:21:38	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura	PROJETO_DE_PESQUISA.docx	26/06/2022 09:19:48	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito

Página 03 de

Investigador	PROJETO_DE_PESQUISA.docx	26/06/2022 09:19:48	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Termo_autorizacao_instituicao.pdf	26/06/2022 09:19:13	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_PROFESSOR.docx	26/06/2022 09:18:00	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto.pdf	26/06/2022 09:17:48	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito
Cronograma	Cronograma.docx	26/06/2022 09:13:19	ELAINE GUEDES NOGUEIRA	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

SAO MATEUS, 22 de Julho de 2022

---

**Assinado por:  
José Roberto Gonçalves de Abreu  
(Coordenador(a))**

Página 04 de

APÊNDICE E – PRODUTO EDUCATIVO

# **CADERNO DE JOGOS EDUCACIONAIS PARA A ALFABETIZAÇÃO**

## **JOGANDO E ALFABETIZANDO**



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/765612005389349957/>

**ELAINE GUEDES NOGUEIRA**

**MARILUZA SARTORI DEORCE**

2022



AUTORIA:

ELAINE GUEDES NOGUEIRA

ORIENTADORA:

DRA. MARILUZA SARTORI DEORCE

CURSO:

MESTRADO PROFISSIONAL EM CIÊNCIA, TECNOLOGIA E EDUCAÇÃO

INSTITUIÇÃO DE ENSINO:

CENTRO UNIVERSITÁRIO VALE DO CRICARÉ



**Elaine Guedes Nogueira**  
Graduada em Ciências Sociais, Geografia e Pedagogia pelo Centro Universitário São Camilo. Professora da Prefeitura Municipal de Cachoeiro Itapemirim-ES e da Prefeitura Municipal de Itapemirim-ES. Mestranda em Ciência, Tecnologia e Educação pelo Centro Universitário Vale Do Cricaré.



**Mariluz Sartori Deorce**  
Graduada em Geografia e Doutora em Educação-Currículo pela Pontifícia Universidade de São Paulo (PUC-SP), Professora Titular do Instituto Federal do Espírito Santo e membro permanente no Programa de Mestrado Profissional do Ensino em Humanidades do IFES.

### ***Descrição Técnica do Produto Educacional***

Nível de ensino a que se destina esse produto: Educação Básica.

Área de Conhecimento: Ensino

Público-Alvo: Professores da Educação Básica

Categoria deste produto: Material Didático/Instrucional (PTT1)

Finalidade do produto educacional: Sugerir aos professores do ensino fundamental anos iniciais diferentes tipos de jogos que podem ser utilizados como mais uma ferramenta para auxiliar no processo de alfabetização dos alunos.

Organização do produto: Foi elaborado e desenvolvido a partir da pesquisa de campo realizada em uma Escola Municipal de Cachoeiro de Itapemirim-ES.

O produto foi estruturado a partir das respostas fornecidas pelos professores durante a realização da entrevista. No produto educacional estão presentes os jogos sugeridos pelos professores para serem aplicados com a finalidade de auxiliar no processo de alfabetização dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, estando esses em concomitância com a realidade vivenciada pelos professores e com suas experiências dentro da sala de aula.

Processo de aplicação: Foi realizado com os professores durante a pesquisa uma entrevista semiestruturada em que eles descreveram as ações, as principais estratégias, assim como as dificuldades que eles encontravam ao trabalhar com os jogos em sala de aula. Os principais jogos citados foram escolhidos para compor o produto educacional.

Processo de Validação: Banca de Defesa da Dissertação.

Impacto: Médio - PTT gerado no Programa, aplicado no sistema, mas não foi transferido para algum segmento da sociedade.

No produto educacional cada professor participante da pesquisa sugeriu um ou mais tipos

de jogos que eles utilizam para trabalhar com a alfabetização, possibilitando a criação de um caderno de jogos educacionais que destaca os principais jogos utilizados por eles em sala de aula.

Inovação: Médio teor inovativo - combinação e/ou compilação de conhecimentos pré-estabelecidos.

Origem do Produto: Trabalho de Dissertação intitulado “Jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental em uma escola municipal de Cachoeiro de Itapemirim/ES”. Desenvolvido no Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré.

Divulgação: Meio digital e impresso.

URL: Produto disponível no site da FVC: <https://www.ivc.br/posgraduacao>

## Sumário

1. Apresentação
2. Introdução
3. Objetivos do caderno de jogos educacionais
4. Jogos e a Alfabetização
5. Sugestões de jogos
6. Referências



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/69228773961419895/>

## APRESENTAÇÃO

Este caderno de jogos educacionais trata-se do produto educacional da Dissertação de Mestrado Profissional apresentada ao Programa de Pós Graduação em Ciências, Tecnologia e Educação do Centro Universitário Vale do Cricaré. É resultado da pesquisa realizada junto aos professores que atuam nos 1º e nos 2º anos do ensino fundamental da Escola Municipal de Educação Básica (EMEB) “Monteiro Lobato” de Cachoeiro de Itapemirim- ES e tem como escopo orientar e sugerir tipos de jogos que possam contribuir para o processo de alfabetização dos alunos.

A alfabetização é uma etapa em que a criança inicia a aprendizagem da aquisição da leitura e da escrita e ao longo desse percurso os alunos se deparam com inúmeras dificuldades e cabe ao professor procurar e criar meios para que esse processo ocorra de maneira mais prazerosa e efetiva. Sendo assim, o intuito deste material é contribuir com o ensino de leitura e da escrita, apresentando e sugerindo diversos tipos de jogos educacionais que podem auxiliar o trabalho do professor dentro da sala de aula.

O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização. Porém, a falta desse recurso didático nas escolas, aliada as dificuldades de organização e da manutenção da disciplina na sala de aula são algumas das razões pelas quais esse suporte pedagógico tem sido pouco explorado.

Desse modo, esse caderno de jogos educacionais abordará a importância do uso dos jogos como ferramenta que auxilia no processo de alfabetização dos alunos, bem como, trará tipos e modelos de jogos que os professores poderão utilizar em suas aulas, tornando sua prática pedagógica mais divertida e dinâmica.

Cabe ressaltar, que esse material não pretende ser um manual de atividades que irá solucionar todas as dificuldades dos alunos, mas sim um material de apoio onde os professores possam encontrar sugestões de jogos que tornem suas aulas mais atrativas, promovendo dessa maneira diferentes formas para que o aluno desenvolva a leitura e a escrita.



## INTRODUÇÃO

Este produto educacional é fruto do desenvolvimento da dissertação que discutiu o uso dos jogos como recurso didático no processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental. A investigação foi norteadada por uma pesquisa de campo, realizada na EMEB “Monteiro Lobato”, situada na cidade de Cachoeiro de Itapemirim-ES, com o propósito de compreender como os professores regentes de classe das referidas turmas utilizam os jogos como recurso didático que auxilia o processo de alfabetização dos alunos.

A alfabetização é um processo que possui valor sociocultural imensurável, pois é através dela que o indivíduo passa a envolver-se nas práticas sociais da leitura e da escrita. Na escola contemporânea existem vários métodos e ferramentas de ensino para trabalhar o processo de alfabetização dos alunos e a utilização do lúdico como estratégia pedagógica tem sido tema de discussão no contexto escolar pelos profissionais da educação, como sendo um facilitador da aprendizagem, pois proporciona entusiasmo e motivação aos educandos na construção do saber.

Aliar atividades lúdicas ao processo de ensino e aprendizagem pode ser de grande valia para o desenvolvimento do aluno e um exemplo de atividade que desperta e muito o interesse do aluno é o jogo, sobre o qual nos fala Kishimoto: “O jogo como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que colocar o aluno diante de situações lúdicas como jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-lo dos conteúdos culturais a serem veiculados na escola”. (2002, p. 13).

Durante a pesquisa identificou-se que a maioria dos professores que participaram da pesquisa relataram ter dificuldades em utilizar os jogos em sala de aula, sendo assim, este caderno de jogos educacionais, apresenta algumas possibilidades de jogos para serem trabalhados no ambiente escolar com o intuito de potencializar o processo de alfabetização.

A intenção é que esse produto possa vir a ser uma sugestão de conteúdo

palpável que poderá servir de modelo para outros educadores alfabetizadores, buscando dessa forma estimular a inserção dos jogos no contexto da sala de aula como um recurso didático que pode realmente auxiliar no processo de alfabetização dos educandos. Cabe ressaltar que os jogos e as metodologias quanto sua utilização no ambiente escolar foram sugestões dos sujeitos da pesquisa, pois dessa forma esse caderno de jogos educativos irá cumprir com sua finalidade e atenderá a realidade em que a escola está inserida.

### **OBJETIVOS DO CADERNO DE JOGOS EDUCACIONAIS**

A intenção predominante deste Caderno de Jogos Educacionais é o de abordar o uso dos jogos como um recurso didático que pode auxiliar no processo de alfabetização dos alunos dos 1º e 2º anos do ensino fundamental, assim como sugerir alguns tipos de jogos que podem ser utilizados dentro da sala de aula, que são facilmente encontrados na internet de forma gratuita. Com o estudo deste caderno o professor deve ser capaz de:

- Entender a importância de utilizar os jogos como mais uma ferramenta que auxilie no processo de alfabetização;
- Conhecer os jogos sugeridos e suas metodologias;
- Identificar alguns links que podem ser acessados para encontrar as matrizes dos jogos.



Fonte: <http://muriomoretti.com.br/ilustracao-didatica-criancas-jogando/>

## **JOGOS E A ALFABETIZAÇÃO**

A aprendizagem lúdica tem conquistado cada vez mais espaço no panorama educacional brasileiro e utilizá-la como recurso didático no cotidiano escolar, sejam elas referentes ao brinquedo, às brincadeiras ou aos jogos, possibilita a produção do conhecimento, da aprendizagem e do desenvolvimento da criança.

Numa proposta de ensino baseada na ludicidade, o aprendizado tem grande chance de acontecer por meio da interação, pois as aulas passam a ser mais interessantes, envolventes e divertidas, ocasionando nos alunos um maior interesse em participar das atividades propostas pelo educador. De acordo com Cunha (2004), o ato de brincar em sala de aula, a partir do planejamento do professor, é muito mais que um simples momento de diversão, representa um dos caminhos que pode levar o aluno ao conhecimento.

Dessa maneira entende-se que o lúdico deixa os alunos motivados, a ludicidade faz com que, na maioria das vezes, eles nem percebam que são atividades relacionadas à aprendizagem. Os jogos sempre estiveram presentes na vida do ser humano, através de atividades lúdicas, a criança pode desenvolver a socialização, aprender linguagem, vocalização, audição, percepção visual e raciocínio lógico.

Os jogos são a essência infantil, então nada melhor do que unir o processo de alfabetização com a inclusão de atividades divertidas, pois dessa forma o professor pode descomplicar o processo de aprendizado. Cabe ressaltar que a alfabetização é a base para uma educação construtiva, o qual ajuda as pessoas a desenvolver a leitura, a escrita, a comunicação, as ideias e os pensamentos. Com isso, a alfabetização é um processo muito importante na escolarização, ela é considerada um alicerce para uma educação emancipadora e crítica. Segundo Paulo Freire (1989), aprender a ler e a escrever é aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto numa relação dinâmica, vinculando linguagem e realidade e ser alfabetizado é tornar-se capaz de usar a leitura e a escrita como meio de tomar consciência da realidade e de transformá-la.

Frente a isso, alfabetizar uma criança é muito mais do que ensiná-la a ler e a escrever, sua importância vai além das esferas escolares, esse processo deve ser

visto também pelo seu papel social, que é através dela o aluno se torna um ser autônomo e crítico, capaz de mudar a realidade a sua volta. Para que o aluno se torne um ser alfabetizado cabe ao educador e a escola, criarem um ambiente que apresente elementos motivacionais e atividades prazerosas aos alunos. Sendo assim, as atividades lúdicas devem ser pensadas e planejadas dentro de uma proposta pedagógica, pois dessa maneira ela irá tecer sua função educativa que é o papel principal da escola. Ainda sobre essa perspectiva Santos (2007, p.17) acredita que “para que o jogo possa desempenhar a função educativa é necessário que esse seja pensado e planejado dentro da sistematização do ensino e com respaldo nas teorias contemporâneas do jogo”.

O uso de jogos lúdicos é amplamente citado na literatura especializada em educação. Para Cunha (2012, p. 95) o jogo, “está diretamente relacionado ao ensino de conceitos e/ou conteúdos, organizado com regras e atividades programadas e que mantém um equilíbrio entre a função lúdica e a função educativa do jogo, sendo, em geral, realizado na sala de aula ou no laboratório”. Ao jogar os alunos aprendem com mais prazer e modificam a relação negativa que eles criam quando relacionam o estudo como obrigação, o jogo atribui mais sentido as tarefas e aos conteúdos, permitindo a aquisição de conceitos e valores essenciais à aprendizagem.

De acordo com Kishimoto (2002), o jogo é considerado uma atividade lúdica que tem valor educacional. A utilização do mesmo, no ambiente escolar, traz muitas vantagens para o processo de ensino-aprendizagem e, através dele, obtém prazer e realiza um esforço para atingir o resultado. Ainda de acordo com a autora “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]” (2011, p.42).

Quando o professor utiliza o jogo como ferramenta de ensino ele contribui para que a criança relacione a aprendizagem a algo prazeroso e isso desperta o interesse da criança por aquilo que está sendo ensinado. No momento que o professor adota uma abordagem que preconiza uma aprendizagem divertida e centrada o processo de ensino e aprendizagem se torna mais significativo. De acordo com Kishimoto (1994 p. 26),

O jogo é um instrumento pedagógico muito significativo. No contexto cultural e biológico é uma atividade livre, alegre que engloba uma

significação. É de grande valor social, oferecendo inúmeras possibilidades educacionais, pois favorece o desenvolvimento corporal, estimula a vida psíquica e a inteligência, contribui para a adaptação ao grupo, preparando a criança para viver em sociedade, participando e questionando os pressupostos das relações sociais tais como estão postos.

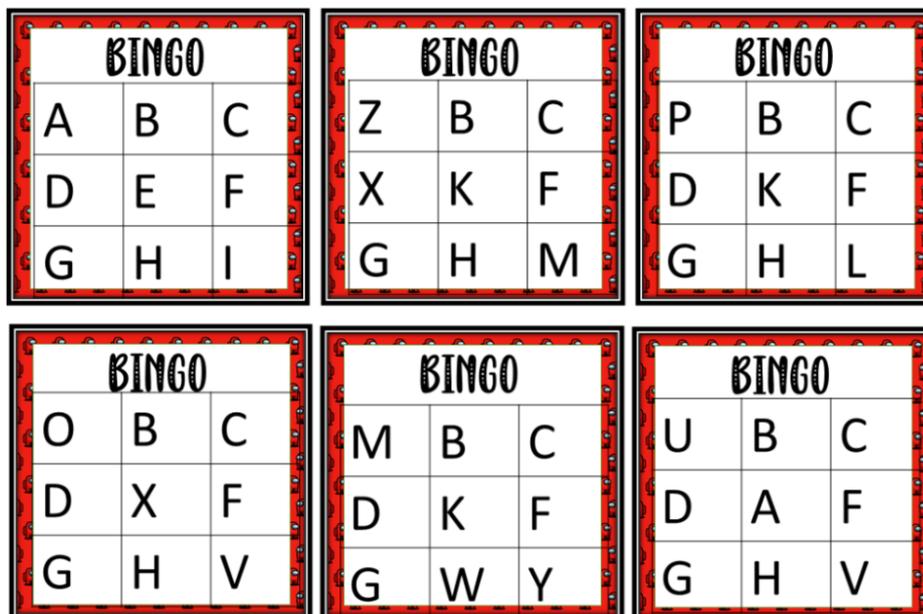
Diante do exposto, para que o processo de alfabetização alcance o maior número possível de alunos é necessário que o professor empregue durante suas aulas diversas abordagens e metodologias e a utilização dos jogos como recurso didático, além de auxiliar no processo de alfabetização dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental, também promovem o desenvolvimento de habilidades que podem ser úteis em diversos contextos de sua vida, oportunizando assim, uma aprendizagem mais significativa para os educandos.



Fonte: <https://www.espacoeducar.net/2009/07/30-jogos-educativos-para-baixar.html>

### BINGO DE LETRAS

Neste jogo as crianças têm o desafio de identificar e marcar as letras do alfabeto na cartela de bingo, a partir das letras sorteadas e soletradas pelo educador.



Fonte: <https://cantiinhocriativopofcleuza.com.br/bingo-de-silabas/>

**Número de participantes:** toda a turma

**Material:** Cartelas de bingo contendo diferentes letras do alfabeto;

Letras do alfabeto para serem sorteadas.

**Como jogar:**

- cada criança recebe uma cartela, contendo algumas letras do nosso alfabeto;
- em seguida, o educador sorteia a ficha e lê em voz alta para os educandos;
- de acordo com que as letras vão saindo as crianças marcam sua cartela;
- a criança que preencher completamente a cartela grita “bingo”.

**Possíveis adaptações:**

O jogo pode ser adaptado de acordo com o nível da turma. Para aumentar o desafio do jogo, você pode no lugar das letras do alfabeto colocar sílabas ou até mesmo palavras.

Além disso, o bingo pode ser confeccionado de forma ampliada para atender

estudantes com dificuldade visual.

### **MODELOS DE CARTELAS BINGO DE SÍLABAS E DE PALAVRAS**



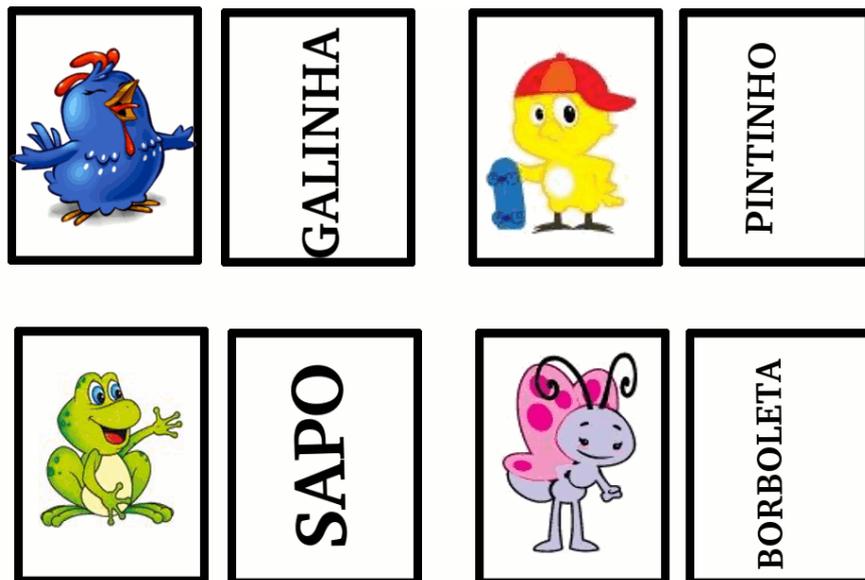
Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/178737297597939>



Fonte: <https://www.elo7.com.br/bin-go-de-palavras-pdf/dp/186997D>

## JOGO DA MEMÓRIA

Neste jogo as crianças têm o desafio de fazer a correspondência entre a ilustração que estará em uma carta com a escrita do nome que estará em outra carta. Cada nome deverá formar um par com a figura ilustrada.



Fonte: <https://www.espacoeducar.net/2012/05/atividade-jogo-da-memoria-da-galinha.html>

**Número de participantes:** 2 a 4 participantes.

**Material:** Cartas contendo os desenhos ilustrados;

Cartas contendo o nome do desenho ilustrado.

**Como jogar:**

- procure uma mesa ou um espaço no chão que seja adequado para espalhar as cartas;
- separe as cartinhas em dois grupos, um contendo nomes e outro contendo as figuras. Disponha cada grupo em um lado da mesa;
- deixe que as crianças visualizem as cartas por algum tempo;
- depois vire as cartinhas para baixo;
- cada jogador joga na sua vez virando uma cartinha de cada grupo e mostrando para os demais jogadores. O objetivo é encontrar o par do nome com a sua figura correspondente;
- se o jogador acertou um par pode jogar de novo;
- o jogo termina quando acabarem as cartinhas na mesa e o jogador que tiver

mais cartinhas na sua mão é o vencedor da rodada.

**Possíveis adaptações:**

O jogo pode ser adaptado de acordo com o nível da turma. O professor pode colocar a primeira letra do nome da figura, ou até mesmo a primeira sílaba. Além disso, as cartas podem ser confeccionadas de forma ampliada para atender estudantes com dificuldade visual.

### DOMINÓ DE PALAVRAS

Neste jogo cada participante recebe sete dominós, na sua vez de jogar deverá ver qual o desenho ilustrado e procurar se tem a escrita do desenho em alguma de suas peças. O próximo aluno tem que encaixar o seu dominó no jogo e assim sucessivamente. Quem encaixar a última carta ganha o jogo.



Fonte: <http://canalpedagogico.blogspot.com/2014/09/domino-palavras-alfabetizao.html>

**Número de participantes:** 2 a 4 participantes.

**Material:** Cartas contendo do lado direito do dominó os desenhos ilustrados e do lado esquerdo o nome de algum desenho;

**Como jogar:**

- cada criança receberá 7 peças do dominó;
- as peças que sobrarem formarão um monte para a retirada;
- o primeiro jogador coloca uma peça sobre a mesa e o próximo terá que colocar uma peça que possua a palavra correspondente ao nome da figura;
- quando o jogador não tiver o nome ou a figura para combinar, deve recorrer ao monte e tirar uma peça, caso não tenha passa a vez para o outro jogador;
- vence aquele que terminar as peças primeiro ou aquele que ficar com o menor número de peças.

**Possíveis adaptações:**

O jogo pode ser adaptado de acordo com o nível da turma. O professor pode sugerir que antes de encaixar a escrita do desenho no desenho o aluno leia em voz alta o nome de diga quantas sílabas ele possui. Com a escrita dos desenhos o professor pode pedir os alunos para elaborar frases, colocar as peças do dominó em ordem alfabética. Além disso, os dominós podem ser confeccionados de forma ampliada para atender estudantes com dificuldade visual.

### QUEBRA-CABEÇA SILÁBICO

Neste jogo diversas sílabas estarão dispostas sobre a mesa e os alunos deverão montar palavras com as mesmas. Ganha o jogo o aluno ou o grupo que conseguir formar mais palavras.

#### QUEBRA-CABEÇA DE SILÁBICO



TE	LE	E	TI
LO	LI	ON	VA
FA	LHO	CA	RU
GA	GI	GRE	CO
NHA	ÇA	CO	POR
FAN	VA	GA	MA
RA	E	SO	CA
TA	CA	CO	GA
RÉ	ZE	JA	BRA
CA	TO	UR	TAR

Fonte: <https://www.construindofuturos.com.br/2012/08/jogos-quebra-cabeça-de-silabico.html>

**Número de participantes:** individual ou grupos de até 3 alunos.

**Material:** 40 fichas por grupo, contendo uma sílaba em cada

#### Como jogar:

- embaralhar as peças com as sílabas voltadas para cima;
- marcar o tempo e solicitar que o jogador ou o grupo monte o maior número possível de palavras;
- vence o jogador ou o grupo que montar mais palavras com a escrita correta.

#### Possíveis adaptações:

O jogo pode ser adaptado de acordo com o nível da turma. O professor pode

utilizar partes do desenho junto com as sílabas, pode escolher um tema, por exemplo, formar apenas nomes de animais, pode colocar o desenho ilustrando e pedir ao aluno para procurar as sílabas que compõem o nome do desenho, solicitar que os alunos leiam em voz alta as palavras montadas e forme frases.

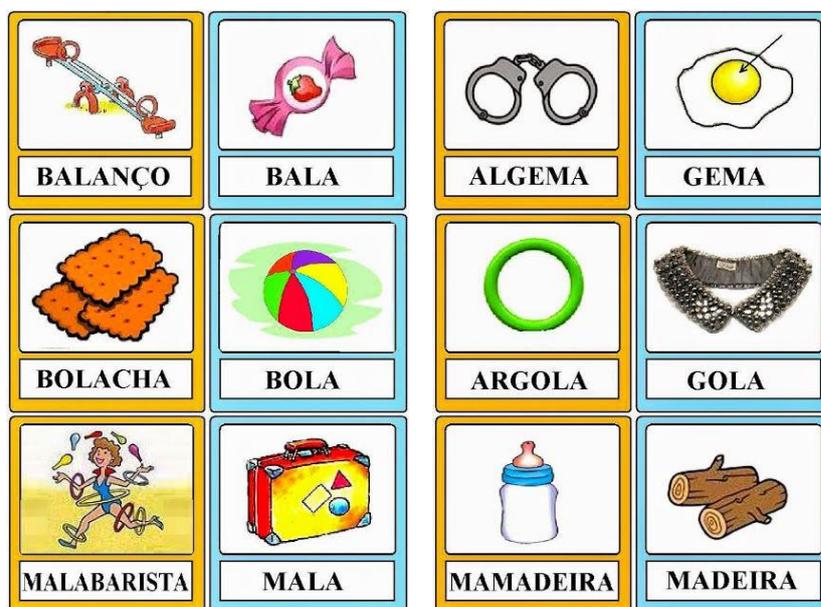
### Modelos das variações

PA  TO	GA  TO	 NA VI O  Ô NI BUS  T R E M
BA  LA	LE  ÃO	
MA  LA	SA  PO	
RA  TO	BU  LE	

Fonte: <https://www.soescola.com/2017/04/quebra-cabeca-silabico-jogo.html>

### PALAVRA DENTRO DA PALAVRA

Neste jogo os alunos deverão encontrar dentro de cada palavra uma outra palavra, por exemplo, dentro da palavra "besouro" encontramos a palavra "ouro". O objetivo é que os alunos percebam que dentro de uma palavra pode haver outras novas palavras com outros significados.



Fonte: <https://br.pinterest.com/pin/743234744744568275/>

**Número de participantes:** 1 a 4 participantes.

**Material:** 12 pares de cartas contendo uma figura e sua escrita correspondente.

**Como jogar:**

- No jogo terão cartas de duas cores, explique para as crianças que sempre uma carta azul irá conter a escrita dentro de uma carta amarela;
- Distribua as cartas sobre a mesa com as imagens voltadas para cima;
- Ofereça para a criança um modelo de par;
- Solicite à criança que repita o processo até encontrar todos os pares.

**Possíveis adaptações:**

O professor pode criar variações, por exemplo, crianças que apresentam maior dificuldade podem em um primeiro momento jogarem sozinhas, para crianças em níveis de escrita mais avançados podem jogar como se fosse um jogo da memória. Os desenhos podem ser retirados das cartas, que seriam compostas apenas pela

escrita.

Varição do jogo apenas com a escrita das palavras

MAMÃO-MÃO

CASA-ASA

LAMPIÃO-PIÃO

LUVA-UVA

SACOLA-COLA

FIVELA-VELA

GALHO-ALHO

SAPATO-PATO

GALINHA-LINHA

TUCANO-CANO

REPOLHO-OLHO

SOLDADO-DADO

Fonte: <http://pnaicparanagua.blogspot.com/2013/07/9-jogos-na-alfabetizacao-palavra-dentro.html>

### **DESCUBRA O INVASOR**

Neste jogo os alunos terão que descobrir as palavras que são diferentes das demais da cartela e explicar porque eles consideram que aquela palavra é a invasora.

PEIXE	PÊSSEGO	PAPAGAIO	PETECA	PENA	PESO
SOL	ZERO	ZECA	ZELADOR	ZEBRA	ZELO
PIPOCA	PIPA	PINÓQUIO	PÍRULA	PARAFUSO	PISO
VARAL	VERDE	VACA	VASO	VALE	VARANDA
LESMA	LEONARDO	LEVANTAR	LEBRE	LÍNGUA	LENTO
KART	KARATÊ	KARAOKÊ	KOMBI	KAREN	KARINE
SELO	SELVAGEM	SERROTE	SAPATO	SÉRIE	SELENA

Fonte: <http://www.mairaborges.com/2016/10/jogo-encontre-os-intrusos.html>

**Número de participantes:** 2 a 4 participantes.

**Material:** cartelas contendo a escrita das palavras.

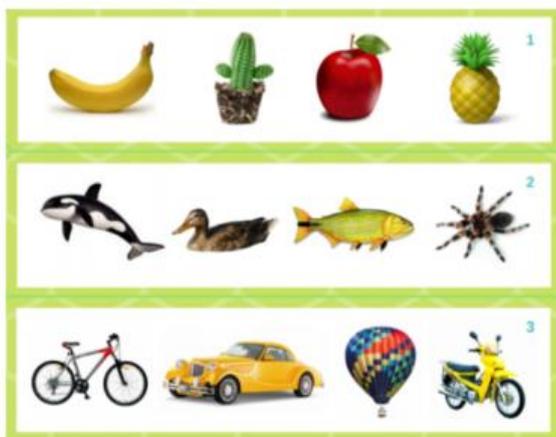
**Como jogar:**

- colocar as cartelas sobre a mesa com a escrita virada para baixo;
- quando solicitado um aluno irá desvirar a cartela e os jogadores tentarão descobrir qual a palavra que é a invasora;
- o jogador que descobrir qual é a palavra invasora deve avisar aos outros jogadores que a achou e explicar porque considera aquela palavra a invasora;
- Se todos os participantes concordarem, o jogador que descobriu guarda a cartela para si e começa uma nova partida, virando uma nova cartela;
- Vence quem acumular mais cartelas.

**Possíveis adaptações:**

O professor colocar cartelas que não tenha uma palavra invasora. Pode-se separar as palavras por categoria, por rimas, pelo som da sílaba inicial, por ordem silábica, dentre tantas outras variedades. No lugar da escrita das palavras pode colocar desenhos.

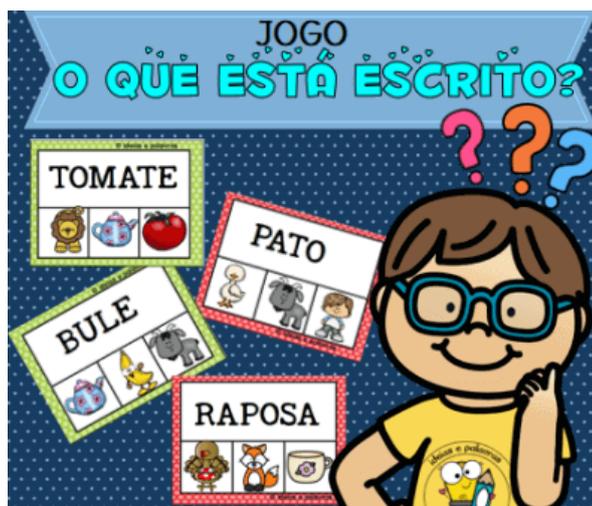
## Variações com desenhos



Fonte: <https://www.loiaestimulos.com.br/produtos/o-invasor1/>

### O QUE ESTÁ ESCRITO?

Neste jogo os alunos terão que descobrir as palavras que correspondem ao desenho ilustrado. A carta será composta por um nome e três desenhos, o aluno terá que identificar o nome que está escrito com o desenho correto.



Fonte: <https://www.ideiasepalavras.com.br/produto/o-que-esta-escrito/>

**Número de participantes:** 2 a 4 participantes.

**Material:** cartelas contendo desenhos e a escrita das palavras.

#### Como jogar:

- Colocar as cartelas sobre a mesa com a escrita e os desenhos virada para baixo;
- Quando solicitado um aluno irá desvirar a cartela e deverá identificar qual desenho corresponde a palavra escrita;
- O jogador que acertar deverá pegar a cartela e guardar consigo;
- Após será a vez do próximo jogador;
- Vence quem acumular mais cartelas.

#### Possíveis adaptações:

O jogo pode ser adaptado de acordo com o nível da turma, no lugar do nome dos desenhos o professor pode colocar frases, sendo assim, o aluno irá relacionar a frase ao desenho correspondente. O professor pode ainda solicitar que o aluno leia as frases em voz alta.

## Variações com frases

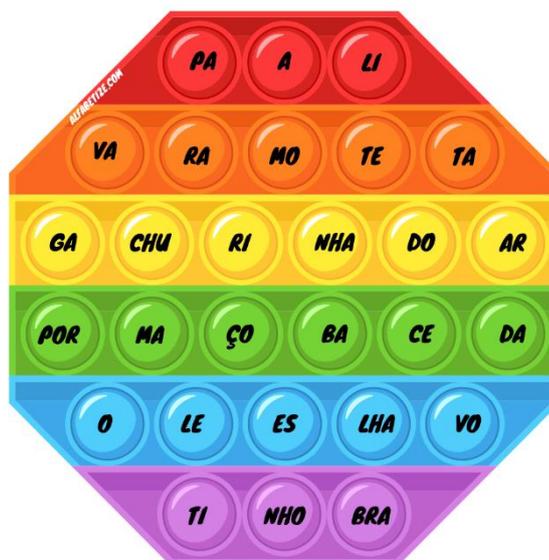


Fonte: <https://www.ideiaspalavras.com.br/produto/qual-e-a-frase-jogo-pedagogico-com-24-cartas-para-alfabetizacao-e-letramento/>

### POP IT SILÁBICO

Neste jogo os alunos terão que formar o maior número de palavras possíveis com as sílabas disponíveis no diagrama do POP IT, escrevendo-as em uma folha disponibilizada pelo professor.

FORME PALAVRAS USANDO AS SÍLABAS DO POP IT:



Fonte: <https://alfabetize.com/pop-it-silabico/#:-:text=Solicitar%20aos%20alunos%20que%20tenham,as%20s%C3%ADlabas%20da%20palavra%20ditada.>

**Número de participantes:** 1 a 4 participantes.

**Material:** cartelas contendo as sílabas.

**Como jogar:**

- Colocar a cartela do POP IT com as sílabas sobre a mesa;
- O professor irá marcar um tempo para que o aluno ou o grupo de alunos forme as palavras com as sílabas existentes no POP IT e as escreva no local pré-determinado;
- O jogador ou o grupo de jogadores que formar mais palavras vence o jogo.

**Possíveis adaptações:**

O professor pode usar o POP IT para realizar um ditado colorido; sortear as palavras e pedir para que a criança a encontre e a pinte. Ou o professor pode fazer um Pop it de bexiga, onde terá uma palavra dentro de cada bexiga. A criança que estourar uma bexiga deverá fazer a leitura da palavra para a turma, que deverá

encontrar e pintar com a mesma cor da bexiga onde a palavra estivesse.

### Variações com palavras



Fonte: <https://dicasdeatividades.com.br/pop-iv/>

**REFERÊNCIAS**

BRASIL, Ministério da Educação. **Manual Didático: Jogos de Alfabetização**. Brasília, 2009. Disponível em: <http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/5.pdf> Acesso em: 04 out. 2022.

CUNHA, N. H. S. **Brinquedo, linguagem e alfabetização**. Petrópolis, RJ. Ed. Vozes. 2004.

FREIRE, P. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 23 ed. São Paulo: Cortez, 1989.

KISHIMOTO, T. M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e Educação**. São Paulo: Cortez, 2002.

KISHIMOTO, T. M. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.

SÃO PAULO, Ministério da Educação. **Caderno de jogos**. 2011. 56 p. – Trilhas; v. 4. Disponível em: <https://blog.psyqueasy.com.br/wp-content/uploads/2018/05/caderno-de-jogos.pdf> Acesso em: 03 out. 2022.

SANTOS, M. P dos. **O lúdico na formação do educador**. 7ª edição. Petrópolis, RJ: Vozes, 2007.