

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

**DALVINA COSTA FONTANA**

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA  
ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA  
EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE KENNEDY/ES**

**SÃO MATEUS-ES**

**2021**

DALVINA COSTA FONTANA

CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA  
ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA  
EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE KENNEDY/ES

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

Professora Orientadora: Dr.<sup>a</sup> Sônia Maria da Costa  
Barreto

SÃO MATEUS-ES

2021

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

Faculdade Vale do Cricaré – São Mateus – ES

F679c

Fontana, Dalvina Costa.

Contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES / Dalvina Costa Fontana – São Mateus - ES, 2021.

118 f.: il.

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

Orientação: prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Sônia Maria da Costa Barreto.

1. Alfabetização e letramento. 2. Ensino fundamental. 3. Jogos pedagógicos. 4. Presidente Kennedy – ES. I. Barreto, Sônia Maria da Costa. II. Título.

CDD: 372.41

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

**DALVINA COSTA FONTANA**

**CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA  
ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA EMEIEF  
SÃO PAULO - PRESIDENTE KENNEDY/ES**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciência, Tecnologia e Educação da Faculdade Vale do Cricaré (FVC), como requisito parcial para obtenção do título de Mestra em Ciência, Tecnologia e Educação, na área de concentração Ciência, Tecnologia e Educação.

Aprovada em 10 de dezembro de 2021.

**COMISSÃO EXAMINADORA**

*Sônia Maria da Costa Barreto*

---

**Profa. Dra. Sônia Maria da Costa Barreto**  
**Faculdade Vale do Cricaré (FVC)**  
**Orientadora**

*Luana*

---

**Profa. Dra. Luana Frigulha Guisso**  
**Faculdade Vale do Cricaré (FVC)**

*Maria Tereza Coimbra de Carvalho*

---

**Profa. Dra. Maria Tereza Coimbra de Carvalho**  
**Universidade Vila Velha - UVV**

Aprender é a única coisa de que a mente nunca se cansa, nunca tem medo e nunca se arrepende.

Leonardo da Vinci

## RESUMO

FONTANA, Dalvina Costa. **CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE KENNEDY/ES**. 2021. 118 fls. Dissertação (Mestrado) – Faculdade Vale do Cricaré, 2021.

O presente estudo propôs uma reflexão sobre a importância do uso dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento dos alunos. O objetivo central desta pesquisa consistiu em compreender como que os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no município de Presidente Kennedy/ES. Descreveu-se, no decorrer do trabalho, acerca do relevante papel dos jogos pedagógicos enquanto instrumentos de aprendizagem, relatando a respeito do uso dos jogos pelos professores pesquisados. Apresentou-se a revisão da literatura pertinente, a contextualização e aplicabilidade da proposta primária desta pesquisa, de maneira a trazer sugestões para auxiliar os professores alfabetizadores no compartilhamento do conhecimento com seus alunos de forma lúdica. A Metodologia aplicada foi o Estudo de Caso que consiste em investigar determinado objeto dentro do contexto fático em que está inserido, para que a temática seja amplamente detalhada e discutida. Para isso, realizou-se uma investigação para verificar junto aos seis professores da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES como utilizam os jogos pedagógicos e sua percepção a respeito desses recursos para alfabetizar e letrar os estudantes. Como produto, disponibilizou-se aos professores participantes da pesquisa, um e-book com orientações de como utilizar jogos pedagógicos em suas turmas para acelerar a alfabetização e o letramento dos alunos.

**Palavras-chave:** Alfabetização e Letramento. Ensino Fundamental. Jogos Pedagógicos. Presidente Kennedy/ES.

## ABSTRACT

FONTANA, Dalvina Costa. **CONTRIBUTIONS OF PEDAGOGICAL GAMES TO LITERACY AND LITERACY OF STUDENTS AT EMEIEF SÃO PAULO - PRESIDENTE KENNEDY/ES. 2021.** 118 fls. Dissertation (Masters) - College Vale do Cricaré, 2021.

This study proposed a reflection on the importance of using educational games in students' literacy and literacy. The main objective of this research was to understand how pedagogical games contribute to the literacy and literacy process of students from the 1st and 2nd years of Elementary School - early years of the EMEIEF São Paulo school, located in the city of Presidente Kennedy / ES. Describe, in the course of the work, about playing the relevant role of pedagogical games as learning tools, reporting on the use of games by the researched teachers. A review of the relevant literature was presented, as well as the contextualization and applicability of the primary proposal of this research, in order to bring suggestions to help literacy teachers in sharing knowledge with their students in a playful way. The methodology applied was the Case Study, which consists of investigating a certain object within the factual context in which it is inserted, so that a theme is detailed and discussed. For this, an investigation was carried out to verify with the six professors of EMEIEF São Paulo - Presidente Kennedy / ES how they use educational games and their perception of these resources to teach and read students. As a product, an e-book with guidelines on how to use educational games in their classes to accelerate the literacy and literacy of students was made available to teachers participating in the research.

**Keywords:** Literacy and Literacy. Elementary School. Pedagogical Games. President Kennedy / ES.

## **LISTA DE QUADROS**

Quadro 1: Pesquisa sobre dificuldade de aprendizagem

Quadro 2: Pesquisa sobre estratégias para estimular a aprendizagem

Quadro 3: Pesquisa sobre dificuldade de aprendizagem

Quadro 4: Pesquisa sobre alfabetização e letramento

Quadro 5: Pesquisa sobre letramento

Quadro 6: Pesquisa sobre formação de alunos leitores

Quadro 7: Pesquisa sobre alfabetização

Quadro 8: Pesquisa sobre a utilização de jogos no processo de alfabetização

Quadro 9: Pesquisa sobre a utilização de jogos no processo de alfabetização

Quadro 10: Cronograma de aplicação dos jogos pedagógicos



## **LISTA DE FOTOGRAFIAS**

Fotografia 1: Alunos utilizando o "sussurrofone"

Fotografia 2: Aluna utilizando o "sussurrofone"

Fotografia 3: Alunos e professora com "sussurrofone"

Fotografia 4: Professora aplicando a Roleta do Alfabeto

Fotografia 5: Professora aplicando a Roleta do Alfabeto

Fotografia 6: Aluna desenvolvendo a atividade Roleta do Alfabeto

Fotografia 7: Alunas desenvolvendo a atividade Roleta do Alfabeto

## SUMÁRIO

<b>1 INTRODUÇÃO</b> .....	<b>9</b>
<b>2 REVISÃO DE LITERATURA</b> .....	<b>13</b>
2.1 REFERENCIAL TEÓRICO .....	22
2.1.1 Diferentes processos de aprendizagem.....	27
2.1.2 Práticas para alfabetizar letrando .....	29
<b>3 PERCURSO METODOLÓGICO</b> .....	<b>32</b>
3.1 CLASSIFICAÇÃO, LOCAL, SUJEITOS E COLETA DE DADOS .....	32
3.1.1 Jogos aplicados aos alunos.....	34
3.2 PRESIDENTE KENNEDY/ES E A ESCOLA PESQUISADA .....	37
<b>4 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS</b> .....	<b>40</b>
<b>5 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS</b> .....	<b>46</b>
5.1 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DAS ENTREVISTAS .....	54
5.2 APLICAÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS AOS ALUNOS.....	55
<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	<b>66</b>
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	<b>68</b>
<b>APÊNDICE A - ENTREVISTA COM OS PROFESSORES</b> .....	<b>73</b>
<b>APÊNDICE B - TERMO DE CONSENTIMENTO - PROFESSORES</b> .....	<b>74</b>
<b>APÊNDICE C - TERMO DE AUTORIZAÇÃO - INSTITUIÇÃO</b> .....	<b>76</b>
<b>APÊNDICE D - TERMO DE CONSENTIMENTO - RESPONSÁVEL LEGAL</b> .....	<b>77</b>
<b>APÊNDICE E - TERMO DE ASSENTIMENTO - MENOR</b> .....	<b>80</b>
<b>APÊNDICE F - PRODUTO FINAL</b> .....	<b>83</b>
<b>ANEXO I - PARECER DE APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA</b> .....	<b>115</b>

## 1 INTRODUÇÃO

O estudo desenvolvido percorreu acerca da contribuição dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos de uma escola de Presidente Kennedy/ES, tendo em vista a inquietação desta pesquisadora em explorar, de forma mais significativa, o lúdico em sala de aula.

Por meio da atuação como pesquisadora e professora alfabetizadora, por mais de duas décadas, foi possível inferir que existem certas dificuldades de assimilação dos conteúdos por alguns alunos, seja por cansaço – alguns alunos exercem tarefas domésticas – falta de estímulo da família ou desinteresse pessoal.

Conforme ensina Ribeiro (2003, p. 91), “[...] alfabetizar é o processo pelo qual se adquire o domínio de um código e das habilidades de utilizá-lo para ler e escrever”. No entanto, é indiscutível o gosto que as crianças têm pelas brincadeiras.

Verifica-se que, quando a criança é alfabetizada e letrada de forma lúdica, esse processo se torna menos estressante e entediante. Ela se diverte, mas não deixa de aprender, o cenário é muito mais agradável e interessante, despertando o interesse pela aprendizagem. Vygotsky aponta que “[...] na brincadeira a criança se comporta além do comportamento habitual de sua idade, além de seu comportamento diário; no brinquedo, é como se ela fosse maior do que ela é na realidade” (VYGOTSKY, 1987, p. 117).

Os jogos, brinquedos e brincadeiras estimulam a criança a organizar o seu universo, criando situações de aprendizagem, o que leva a estudiosos a dedicarem-se sobre o assunto.

Brincando as crianças aprendem a cooperar com os companheiros, a obedecer às regras do jogo, a respeitar os direitos dos outros, a acatar a autoridade, a assumir responsabilidades, a aceitar penalidades que lhe são impostas, a dar oportunidade aos demais, enfim, a viver em sociedade (KISHIMOTO, 2016, p. 110).

De acordo com o entendimento de Huizinga (1980), o conceito de jogo, no âmbito pedagógico, pode ser definido como:

[...] atividade voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente de vida cotidiana (HUIZINGA, 1980, p. 33).

Observa-se que os jogos pedagógicos favorecem o processo de alfabetização<sup>1</sup> e letramento<sup>2</sup> no sentido de torná-lo mais dinâmico e efetivo, na medida em que, ao se deparar com o lúdico, a criança perde o receio de errar, tornando-se mais confiante e interessada em aprender novos desafios.

Ao aprender brincando, o novo conhecimento do aluno passa a ser vinculado às práticas cotidianas de forma concreta e permanente sob a orientação do educador, que estabelece as regras para o desenvolvimento do processo ensino/aprendizagem.

Usando-se jogos pedagógicos, melhoram-se também os fatores relacionados ao interesse da criança nas aulas, à assiduidade e, inclusive, à interação na dinâmica da aprendizagem e a socialização. Outro aspecto importante consiste na mudança de comportamento, uma vez que as regras que antes não eram respeitadas fizeram-se mais eficazes após a utilização dos jogos.

Certo é que a utilização dos jogos exerce influência significativa sobre o “[...] desenvolvimento da imaginação, da representação simbólica, da cognição, dos sentimentos, do prazer, das relações, da convivência, da criatividade, do movimento e da autoimagem dos indivíduos” (KISHIMOTO, 2001, p. 28).

A falta de motivação é a principal causa do desinteresse dos alunos, quase sempre acarretada pela metodologia utilizada pelo professor ao repassar os conteúdos. Com a aplicação de jogos pedagógicos no desenvolvimento dos conteúdos, há possibilidade de explorar o saber trazido pelos alunos.

A teoria de David Ausubel (1968) leva em conta a história do sujeito e ressalta o papel dos docentes na proposição de situações que favoreçam a aprendizagem. Dessa forma, “[...] a aprendizagem significativa ocorre quando o conteúdo a ser ensinado é revelador e o estudante relaciona-o aos saberes já adquiridos em casa, na comunidade e na sociedade” (AUSUBEL, 1968, *apud* MOREIRA; MASINI, 1982, p. 25).

Por isso, é importante que o professor relacione práticas pedagógicas lúdicas para a melhor inserção e aprendizagem do conteúdo programático proposto em sala de aula. Nessa perspectiva, Santos (1998) afirma que:

---

<sup>1</sup> Alfabetização – processo de aquisição da “tecnologia da escrita”, isto é do conjunto de técnicas – procedimentos habilidades - necessárias para a prática de leitura e da escrita: as habilidades de codificação de fonemas em grafemas e de decodificação de grafemas em fonemas, isto é, o domínio do sistema de escrita (alfabético ortográfico) (MORAIS; ALBUQUERQUE, 2007, p. 15).

<sup>2</sup> Letramento é um “conjunto de práticas que denotam a capacidade de uso de diferentes tipos de material escrito” (MORAIS; ALBUQUERQUE, 2007, p. 7).

O papel do professor durante os jogos deve ser o de provocar e desafiar a participação coletiva na busca de encaminhamentos e resolução dos problemas, pois é através do jogo que podemos despertar e incentivar a criança para o espírito de companheirismo de cooperação gradativamente, ela vai assumindo e compreendendo sua posição como um membro de um grupo social (SANTOS, 1998, p. 52).

Atualmente, saber decodificar o código escrito<sup>3</sup> não é suficiente para que o aluno seja um cidadão efetivamente inserido no contexto social, com condições reais de refletir sobre os acontecimentos mundiais. É preciso que seja capaz de intervir em sua realidade de maneira consciente e crítica. Para Foucambert, “[...] ler significa ser questionado pelo mundo e por si mesmo” (FOUCAMBERT, 1994, p. 5).

Existem alunos que não conseguem alcançar a habilidade da leitura e da escrita, fato que compromete sua aprendizagem de saberes em fases mais avançadas do processo de escolarização, ou seja, essas lacunas, se não forem devidamente trabalhadas, poderão retardar o seu aprendizado.

Portanto, essa pesquisa é relevante no sentido de contribuir para a discussão acerca da importância do lúdico como ferramenta essencial no processo de ensino aprendizagem, sobretudo na alfabetização e no letramento para o desenvolvimento integral dos alunos.

Assim sendo, o presente estudo possibilitou o enriquecimento profissional dos professores que tiveram acesso às metodologias lúdicas a serem abordadas em sala de aula, as quais tendem a favorecer o potencial e desenvolvimento de habilidades dos alunos por meio dos jogos pedagógicos.

Para tanto, apresenta-se como Problema: Como os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos de duas turmas do Ensino Fundamental – anos iniciais da Escola EMEIEF São Paulo, distrito de Presidente Kennedy/ES?

A fim de elucidar o problema proposto, anuncia-se o Objetivo Geral: Compreender como que os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES.

E como Objetivos Específicos:

---

<sup>3</sup> Todas as definições sobre o que é ler levam a existência de um “leitor, de um “código” e de um “autor”. Através do código, o autor expressa os seus pensamentos, comunicando-se como leitor. O código é representado pelo texto, que deve ser compreendido, ou seja, é necessário que o leitor consiga atribuir-lhe significados dentro do contexto histórico em que vive (GADOTTI, 1982, p. 31).

- Descrever a importância dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento;
- Relatar os jogos utilizados pelos professores pesquisados no processo de alfabetização e de letramento em suas turmas;
- Elaborar e disponibilizar para os professores do Ensino Fundamental – séries iniciais, um e-book com orientações de como utilizar jogos pedagógicos.

A Metodologia aplicada consistiu em um Estudo de Caso, para investigar determinado objeto dentro do contexto fático em que está inserido, a fim de que a temática fosse amplamente detalhada e discutida. Para isso, realizou-se uma investigação para verificar junto aos seis professores da EMEIEF São Paulo, distrito de Presidente Kennedy/ES, como utilizam os jogos pedagógicos para alfabetizar e letrar.

Para melhor compreensão do leitor, a pesquisa está assim, organizada: Capítulo 1: Introdução – apresenta o tema, o problema, os objetivos, a justificativa, a metodologia, bem como a escola pesquisada; Capítulo 2: Referencial Teórico – descreve os autores e trabalhos de pesquisa, os quais nortearão a pesquisa, além de conceitos sobre o tema; Capítulo 3: Metodologia – sugere a forma e os caminhos percorridos para o desenvolvimento da pesquisa, local e sujeitos envolvidos; Capítulo 4: Contribuição dos Jogos Pedagógicos – aponta as considerações mais relevantes acerca da utilização dos jogos no processo de alfabetização e letramento dos alunos, como uma forma de diversão, entretenimento e aprendizagem; Capítulo 5: Apresenta os dados e traz a discussão dos resultados – apresenta a coleta de dados da pesquisa, discutindo acerca dos principais resultados alcançados por meio das entrevistas e da observação dos alunos, juntamente com a aplicação dos jogos pedagógicos aos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental da escola EMEIEF São Paulo.

O encerramento da pesquisa traz as Considerações Finais, as Referências, Apêndices e demais Anexos necessários à formalização da dissertação.

## 2 REVISÃO DE LITERATURA

O presente tópico ocupou-se em relatar uma série de estudos correlacionados com a temática abordada nesta pesquisa, a fim de resumir as informações acadêmicas já discutidas, trazendo uma revisão sistemática da literatura, juntamente com os resultados e conclusões alcançados por outros pesquisadores.

Portanto, cabe debater acerca das dissertações encontradas no repositório da Capes que abordam o assunto em perspectiva neste trabalho, aprofundando os pontos mais relevantes. Na oportunidade, a fim de elucidar a leitura, seguem Quadros de 1 a 8, com as pesquisas encontradas, identificando-as por meio do título, autoria e ano de publicação, sendo trazidas as principais considerações e conclusões a respeito:

Quadro 1: Pesquisa sobre dificuldade de aprendizagem

<b>TÍTULO</b>	<b>AUTOR (A)</b>	<b>ANO</b>	<b>CONSIDERAÇÕES</b>	<b>CONCLUSÕES</b>
AS DIFICULDADES DE APRENDIZAGEM NA CONCEPÇÃO DO PROFESSOR	Andreia Osti	2004	O assunto chama atenção devido ao aumento do número de alunos encaminhados por seus professores para atendimento especializado. Trinta professores participaram deste estudo realizado no ensino fundamental da rede municipal da cidade de Campinas e Valinhos. Os dados foram coletados por meio de entrevistas, contendo oito questões cada, acompanhados de um parecer redigido pelo professor sobre um aluno com dificuldade de aprendizagem.	Os resultados demonstraram que os professores apresentam uma visão parcial do que seja a dificuldade de aprendizagem e que desconsideram uma rede de fatores que envolvem a temática da dificuldade de aprendizagem, atribuindo a maior responsabilidade à família e ao próprio aluno, desconsiderando a correspondência entre a metodologia, a relação do professor e sua prática com a dificuldade do aluno.

Fonte: CAPES (2004).

Quadro 2: Pesquisa sobre estratégias para estimular a aprendizagem

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
ESTRATÉGIAS PARA ESTIMULAR O DESENVOLVIMENTO COGNITIVO DE ALUNOS COM DIFICULDADES EM APRENDIZAGEM	Daniela Benaion Barroso	2011	<p>Propôs a criação, elaboração e avaliação de um material didático voltado para professores do ensino fundamental que atuam com alunos com dificuldades de aprendizagem (DA). O primeiro passo foi investigar as percepções dos professores de um colégio particular da cidade de Belém/PA sobre as estratégias metodológicas empregadas em suas aulas para favorecer a aprendizagem dos alunos com DA.</p> <p>Também procurou-se confrontá-las com a percepção dos alunos que apresentam tais dificuldades.</p>	<p>Os resultados mostraram que as estratégias e as metodologias tidas como adequadas pelos professores nem sempre são aquelas consideradas efetivas pelos discentes. As principais divergências encontradas se relacionavam ao uso do livro didático e de computadores em sala de aula. Experiências foram realizadas com o material elaborado em uma aula de ciências em turmas de 6ª série do ensino fundamental, com os alunos com DA, utilizando metodologias diversificadas como: computador, jogos, livro didático e atividades que praticam. As atividades tiveram uma boa aceitação por parte dos educandos o que propiciou uma ativa participação no processo de aprendizagem, favorecendo o aumento da autoconfiança.</p>

Fonte: CAPES (2011).



Quadro 3: Pesquisa sobre dificuldade de aprendizagem

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
ENSINO FUNDAMENTAL DE NOVE ANOS NO MUNICÍPIO DE UBERLÂNDIA: IMPLICAÇÕES NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO	Márcia Martins de Oliveira Abreu	2009	Este esboço objetivou investigar as transformações conceituais e metodológicas dos processos de alfabetização e de letramento nas séries iniciais em determinada escola a partir da implementação do Ensino Fundamental de nove anos na rede municipal de ensino de Uberlândia/MG. Trata-se de uma pesquisa qualitativa, com base em um Estudo de Caso, para identificar as concepções e relações infantis com a escrita, as concepções e práticas docentes sobre os processos de alfabetização e letramento nas séries iniciais, e, ainda, os encaminhamentos do sistema municipal de ensino para implementação do Ensino Fundamental de nove anos. Os sujeitos da pesquisa foram os alunos e as professoras/alfabetizadoras regentes Das séries iniciais do Ensino Fundamental e um profissional do Centro Municipal de Estudos e Projetos Educacionais – CEMEPE, que estão à frente dos processos de formação continuada, oferecidos aos professores no contexto da implementação da proposta no município.	O estudo demonstrou que o relacionamento processual e individual estabelecido com o mundo da escrita, especialmente na fase de sua aquisição, influencia significativamente no uso que se faz dessa forma de linguagem no cotidiano, ou seja, os processos de alfabetização e de letramento são intrinsecamente relacionados. Restou evidenciado, a partir dos dados, que a escola é realmente concebida pelos sujeitos que a frequentam enquanto importante mediadora entre os alunos e o mundo da escrita, além de possuir a incumbência de cumprir esse papel principalmente para aqueles que possuem menos acesso aos bens culturais.

Fonte: CAPES (2009).

Quadro 4: Pesquisa sobre alfabetização e letramento

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
REFLEXÕES SOBRE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: ÊNFASE NAS PUBLICAÇÕES DA ANPED (2010 A 2015)	Francielle Marion Mendes	2017	O intuito do trabalho foi de investigar trabalhos publicados pela Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPED), no período de 2010 a 2015. A partir do mapeamento das publicações realizadas pelo Grupo de Trabalho intitulado "Alfabetização, Leitura e Escrita", verificou-se que as discussões sobre alfabetização e letramento são abordadas pelos pesquisadores. A investigação envolveu a análise de 33 trabalhos que discutem o letrar e o alfabetizar nos anos iniciais do Ensino Fundamental, foco central das reflexões deste estudo. As análises basearam-se nos seguintes eixos temáticos: formação de professores (inicial e continuada); avaliação (externa e interna); problemas e dificuldades em relação ao domínio do código escrito; e, caminhos e propostas para ensinar ler e escrever.	Nos trabalhos que abordaram a formação dos professores, verificaram-se discussões na integração de princípios teóricos e metodológicos, visando à formação de professores (inicial e continuada) que realizem o ensino do código escrito de maneira significativa no cenário educacional. No eixo temático "problemas e dificuldades em relação ao domínio do código escrito", constatou-se que as transformações metodológicas são importantes para auxiliar nas atividades escolares, enfatizando a aprendizagem da leitura e escrita na escola.

Fonte: CAPES (2017).

Quadro 5: Pesquisa sobre letramento

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
<p>SURGIMENTO E APROPRIAÇÕES DO LETRAMENTO EM DISCUSSÃO: O QUE, PARA QUE, COMO</p>	<p>Robson Barbosa Cavalcanti</p>	<p>2009</p>	<p>Investiga os elementos teóricos que sustentam as múltiplas possibilidades, facetas, modelos explicativos e tendências que mantêm a proposição do letramento como alternativa para as dificuldades do ensino e da aprendizagem da leitura e da escrita. Procurou-se ainda investigar que estratégias os professores das séries/anos iniciais de escolaridade têm utilizado para se apropriar do aparato teórico-metodológico que compõe o letramento. O aporte teórico obteve como referência as imbricações entre sociedade e educação escolar, analisando e delimitando fatores que geraram condições e possibilidade que contribuíram para que o letramento surgisse tanto como conceito quanto como indicação para a prática pedagógica escolar. Acrescentam-se, ainda, algumas tendências das discussões sobre letramento no contexto brasileiro.</p> <p>Pertinente à metodologia, privilegiando o enfoque qualitativo, de caráter exploratório pontuado pelo referencial teórico, pelo conhecimento acumulado pelo pesquisador sobre o assunto e pelos dados coletados durante o desenvolvimento da pesquisa.</p>	<p>Revelou-se que o fenômeno do letramento constituiu-se e constitui-se em uma perspectiva não linear, não de causa e efeito, mas sob condições de possibilidades múltiplas e em uma lógica assemelhada a um caleidoscópio que aponta eixos diversos para entendê-lo.</p>

Fonte: CAPES (2009).

Quadro 6: Pesquisa sobre formação de alunos leitores

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
<p>CONTRA TUDO E TODOS: A FORMAÇÃO DE LEITORES EM CONTEXTOS ADVERSOS, NO MUNICÍPIO DA SERRA</p>	<p>Lucecléia Francisco da Silva</p>	<p>2017</p>	<p>Possui uma abordagem qualitativa e, especificamente, realiza um estudo de caso sobre a formação de sujeitos leitores em contextos desfavoráveis, no município da Serra/ES. Investiga ainda como tais sujeitos de uma escola de periferia desse município se tornaram leitores em condições adversas, sejam culturais, sociais, familiares, educativas ou econômicas. A partir dos questionamentos, dirigiu-se ao trabalho de campo, no qual foi aplicado um questionário para três turmas do 9º ano, apesar de não estarem em processo de alfabetização. A intenção, ao que se presume, foi a de avaliar as suas práticas de leitura num total de oitenta e quatro questionários. Em seguida foi feita a escolha de cinco alunos para entrevistas.</p>	<p>Com a investigação foi possível conhecer as práticas de leituras desses sujeitos, preferências e hábitos de leitura, formas de aquisição dos livros, frequência de leitura e os principais mediadores de leitura, dentre outros. Destacou-se também a importância do papel do mediador de leitura, pois este estabelece uma espécie de ligação entre o leitor e o texto.</p>

Fonte: CAPES (2017).

Quadro 7: Pesquisa sobre alfabetização

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
O ENSINO DAS RELAÇÕES SONS E LETRAS E LETRAS E SONS NO CONTEXTO DA ALFABETIZAÇÃO NO MUNICÍPIO DE VITÓRIA	Joselma de Souza Mendes Rizzo	2015	<p>Objetivou pesquisar como as relações sons e letras e letras e sons (fonemas/grafemas) têm sido tratadas/trabalhadas no ciclo inicial de aprendizagem (Bloco Único Inicial e Bloco Único Final ou 1º e 2º ano do Ensino Fundamental) pelos professores, no município de Vitória/ES, e como essa dimensão se articula a concepções de alfabetização.</p> <p>Partiu-se da tese de que o ensino das relações sons e letras e letras e sons não ficou obscurecido ao longo dos últimos vinte anos e constitui a tônica do processo de alfabetização no município. Para atingir o objetivo, foram utilizados pressupostos teóricos e metodológicos bakhtinianos e realizaram-se análises de cadernos utilizados por crianças que frequentaram os anos iniciais da alfabetização entre 1991 e 2011, nesse município, tomando-os como suportes de textos produzidos em contextos de aulas.</p>	<p>Constatou-se que foram priorizadas relações biunívocas entre sons e letras e letras e sons e aquelas previsíveis pelo contexto em que ocorrem. Nessa direção, as atividades registradas nos cadernos deram indícios de que as concepções de alfabetização que têm orientado o ensino-aprendizagem das relações sons e letras e letras e sons estão embasadas em concepções de língua que a compreendem como conjunto de códigos prontos a serem utilizados pelo leitor/escritor/ouvinte e, o texto, na maioria das vezes, é utilizado como pretexto para o ensino dessas unidades.</p>

Fonte: CAPES (2015).

Quadro 8: Pesquisa sobre a utilização de jogos no processo de alfabetização

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
<p>JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS NO PROCESSO DE APRENDIZAGEM LÚDICA NA ALFABETIZAÇÃO</p>	<p>Lídia da Silva Rodrigues</p>	<p>2013</p>	<p>O estudo teve por objetivo analisar o emprego e a importância de jogos e brincadeiras como estratégias alternativas na organização do trabalho pedagógico significativo em turma de alfabetização. De natureza qualitativa, constituiu-se em uma pesquisa desenvolvida no ano letivo de 2012, realizada em uma escola pública de Ensino Fundamental – séries iniciais, na cidade satélite Recanto das Emas DF, com os seguintes participantes: vinte e oito alunos do 1º Ano turma “C” do Bloco Inicial de Alfabetização e a professora regente dessa turma. O método de pesquisa utilizado se constituiu em três etapas a partir dos seguintes procedimentos: 1ª - entrevista com a professora regente, 2ª - observações nas coordenações coletivas e individuais da professora, observações em sala de aula e registros no diário de campo, e 3ª - entrevista com os alunos da turma.</p>	<p>Em suma, verificou-se que essa pesquisa abriu caminho para um importante debate entre aprendizagem e ludicidade no espaço de sala de aula de alfabetização, como forma de repensar ações educativas mais significativas que levem em consideração todos os agentes de construção do processo de ensino aprendizagem numa perspectiva lúdica.</p>

Fonte: CAPES (2013).

Quadro 9: Pesquisa sobre a utilização de jogos no processo de alfabetização

TÍTULO	AUTOR (A)	ANO	CONSIDERAÇÕES	CONCLUSÕES
O uso de jogos como mediadores da alfabetização e do letramento em sala de apoio das séries iniciais	Marjorie Agre Leão	2015	Propõe uma reflexão acerca da alfabetização/letramento, com enfoque à consciência fonológica, pela utilização de jogos, enquanto instrumentos de mediação. Para isso, apresenta uma sucinta revisão da literatura, a contextualização e aplicabilidade em uma sala de apoio pedagógico nas séries iniciais do ensino fundamental, bem como sugestões que poderão favorecer os profissionais da educação, sobretudo, professores alfabetizadores.	Esta pesquisa constatou que os jogos pedagógicos podem ser fortes aliados do professor no processo de aquisição de escrita, desde que o professor tenha consciência dos problemas de escrita apresentados pelos alunos bem como as características específicas de cada jogo, o que requer planejamento a partir de objetivos bem definidos. Com os dados coletados e análises realizadas foi possível oferecer subsídios teórico-prático para professores no encaminhamento dos jogos mencionados, uma vez que, o trabalho com a consciência fonológica, ainda encontra resistências por parte de alguns educadores que temem um retorno aos métodos tradicionais da alfabetização.

Fonte: CAPES (2015).

Diante das análises expostas, é possível refletir sobre alfabetização e letramento e perceber que há diversas pesquisas que permeiam a concretização dessas práticas no contexto da Educação Básica, em especial, nos anos iniciais do ensino fundamental.

Verificou-se, inclusive, que as discussões sobre letramento e alfabetização estão relacionadas a diferentes temáticas e que merecem ser investigadas e refletidas com afinco no processo de formação e atuação dos professores responsáveis pelo ensino do código escrito.

## 2.1 REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização e o letramento são dois pontos cruciais para o início da vida escolar de qualquer sujeito, pois são ferramentas indispensáveis no desenvolvimento humano em suas diferentes dimensões do ser, e especialmente pela formação da consciência crítica e cidadã.

A alfabetização desenvolve no discente a codificação e a decodificação das letras, além da prática de leitura, enquanto que o letramento leva o aluno a compreender e interpretar o que lê, fazendo com que ele vivencie as práticas sociais de leitura e escrita. Como afirma Tfouni (2010, p. 9):

A alfabetização refere-se à aquisição da escrita enquanto aprendizagem de habilidades para leitura, escrita e as chamadas práticas de linguagem. [...] O letramento, por sua vez, focaliza os aspectos sócio-históricos da aquisição da escrita.

Sem muito questionar, consegue-se perceber algumas diferenças nas duas práticas mencionadas, que são alvos deste estudo, mas que não podem ser aplicadas separadamente, pois uma completa a outra e capacita a formação de sujeitos aptos a responder as exigências da sociedade. O professor, para oferecer ao aluno uma experiência de alfabetização e letramento, precisa dar significado ao que ele ensina. Por isso, é relevante trabalhar com o cotidiano do aluno, fazendo o uso de materiais concretos em sala de aula que façam parte da realidade da comunidade e envolvem assuntos atuais e pertinentes.

Para esclarecer o significado dos termos: letramento e alfabetização, importa destacar que alfabetizar é ensinar o alfabeto aos alunos a fim de proporcionar-lhes ferramentas para a utilização do código e propiciar-lhes a comunicação com os seus semelhantes. Dessa forma, a alfabetização insere o discente em uma sociedade culturalmente alfabetizada. Todavia, o gênero alfabetizar deve conter em si a estratégia do letramento, pois assim o processo de ensino-aprendizagem poderá ser muito mais abrangente, já que decorar a codificação não torna a criança capaz



de significar o texto lido (LIMA, 2020).

Nesta perspectiva, Vygotsky esclarece que o letramento “[...] é um processo histórico, e, como tal, modifica-se conforme os instrumentos e métodos pedagógicos voltados ao letrar que são transformados ao longo da história” (VYGOTSKY, 1987, p. 123). Nesse sentido, aponta-se que a linguagem consiste em uma das maiores expressões culturais de um povo, por isso está amplamente sujeita a transformações com o passar do tempo, pois reflete o contexto histórico e social no qual está inserida.

Por conseguinte, depreende-se a importância dos professores se atualizarem, por meio de uma formação permanente e contínua, haja vista que são eles os principais sujeitos responsáveis pelo compartilhamento de conhecimento. Para Líria Alves (2021):

Um bom educador é aquele que se preocupa em refletir com seus alunos uma determinada matéria e não apenas ensinar ou transmitir conteúdos. Para isso ele precisa estar bem informado, conhecer práticas pedagógicas contextualizadas, instrumentos para um trabalho eficaz, aplicar metodologias diversificadas (ALVES, 2021, p. 54).

As estratégias de ensino tendem a se aproximar da realidade do aluno, para que possam se sentir ativos, autônomos e capazes de atuar na sociedade. Essa perspectiva é defendida por diferentes estudiosos, conforme se demonstra a seguir.

Jolibert (1984) traz argumentos no sentido de que é preciso começar o trabalho com o texto já aproximando a criança da leitura por meio da busca de indícios do que poderia estar escrito e não diretamente pelo reconhecimento das palavras. Segundo a autora, a leitura deve ser feita inicialmente de maneira individual pela criança, apenas das partes do texto que ela já consegue ler. Depois disso, faz-se uma discussão em sala com os demais alunos para que estes possam comentar suas opiniões a respeito do texto.

Lilian Katz (1999) defende o uso de projetos para que as crianças sejam capazes de utilizar meios gráficos para se comunicar, adquirir informações e explorar ideias. Para a autora, há relevante função nas representações visuais, “[...] elas são recursos para uma exploração adicional e para um maior aprofundamento do conhecimento sobre o tópico” (KATZ, 1999, p. 43).

Por derradeiro, ainda impende destacar o entendimento de Fernando Hernández (1998) sobre os projetos de trabalho. Para o autor, são parte da

concepção de educação que favorece a pesquisa e a construção do conhecimento, bem como sua formação, "[...] com o intuito de ampliar o repertório das crianças num contexto de experiências de aprendizagem significativas" (HERNÁNDEZ, 1998, p. 34). Não se pode ignorar o fato de que precisa haver um conteúdo programático, um método a ser explorado, porém tendo o cuidado de não distanciá-lo das práticas sociais, as quais dão sentido à vida do aluno (JOLIBERT, 1984).

Assim, vale ressaltar que alfabetizar e letrar são dois conceitos diferentes, mas que pelo seu caráter complementar, necessitam ser trabalhados em conjunto. O aluno precisa estar inserido em um ambiente que irá lhe proporcionar conhecimento e habilidade de leitura e escrita, e não somente a decodificação de um código ou algumas práticas sociais sem fundamentação alguma. Conforme descreve Soares (2011, p. 46):

Portanto, os termos alfabetização e letramento, embora designem simultâneos, interdependentes e indissociáveis, são processos de natureza fundamentalmente diferente, envolvendo conhecimentos, habilidades e competências específicos, que implicam formas diferenciadas e conseqüentemente procedimentos diferenciados de ensino.

O discente precisa ser alfabetizado num todo, tanto no domínio da escrita quanto na compreensão dos diferentes tipos do uso da linguagem na sociedade. É importante que aluno saiba ler e escrever, mas muito mais do que isso, precisa compreender o que lê e escreve, sendo capaz de atribuir sentido ao texto.

Trabalhar a alfabetização voltada para o letramento é uma maneira eficaz de situar o sujeito na sociedade, pois o mesmo se torna capaz de tomar consciência da realidade que o cerca e de transformá-la. Esse consiste no grande desafio da escola de hoje: direcionar a alfabetização para o letramento, reconhecendo que as necessidades da vida social vão além da aquisição no código da escrita.

Diogo e Gorette (2011, p. 6) propõem uma "[...] aliança entre a alfabetização e o letramento [...]" entendendo que há maior qualidade no ensino quando tais conceitos são trabalhados em conjunto. Também abordam a imprescindibilidade de diálogo entre os dois processos, detalhando que:

[...] o sujeito quanto mais amplia sua visão de mundo, mais se liberta da opressão, ou seja, o sujeito letrado que já possui seus conhecimentos prévios, com um determinado ponto de vista, quando alfabetizado, pode modificar seus pensamentos, ampliando-os de forma que passa a refletir criticamente sobre a prática social. Freire acreditava ser fundamental que as

pessoas compreendam o seu lugar no mundo e sua função social nele. O professor, portanto, tem um papel muito importante a realizar, para que esse pensamento crítico se desenvolva em seus alunos (DIOGO; GORETTE, 2011).

Diante disso, salienta-se que, enquanto a alfabetização garante ao sujeito a aquisição da escrita, o letramento lhe proporciona conhecimentos mais profundos acerca dos aspectos sociais, históricos e culturais de determinada sociedade (TFOUNI, 1955, *apud* MORAES, 2005, p. 4). Infere-se que o letramento possui, acima de tudo, certa função social no desenvolvimento do aluno. Tão importante quanto conhecer o funcionamento do sistema de escrita é poder se engajar em práticas sociais letradas, respondendo aos inevitáveis apelos de uma cultura grafocêntrica.

Há ainda discussões conceituais a respeito da independência e interdependência da alfabetização e do letramento como processos equidistantes, porém, complementares. Em um posicionamento mais tradicional, o qual se opõe a uma concepção mais progressista de alfabetização, a divergência entre os termos – alfabetização e letramento – consiste em simples pleonasma, já que os autores defendem a não utilização do termo “letramento” sendo que, para estes, já está inserido no processo de alfabetização. Segundo Ferreiro (2003):

Há algum tempo, descobriram no Brasil que se poderia usar a expressão letramento. E o que aconteceu com a alfabetização? Virou sinônimo de decodificação. Letramento passou a ser o estar em contato com distintos tipos de texto, o compreender o que se lê. Isso é um retrocesso. Eu me nego a aceitar um período de decodificação prévio àquele em que se passa a perceber a função social do texto. Acreditar nisso é dar razão à velha consciência fonológica (FERREIRO, 2003, p. 30).

Em contrapartida, Soares (2003) resguarda o entendimento de complementação e equilíbrio entre a alfabetização e o letramento, chamando, inclusive, atenção para a importância da discriminação entre os respectivos conceitos:

Porque alfabetização e letramento são conceitos frequentemente confundidos ou sobrepostos, é importante distingui-los, ao mesmo tempo que é importante também aproximá-los: a distinção é necessária porque a introdução, no campo da educação, do conceito de letramento tem ameaçado perigosamente a especificidade do processo de alfabetização; por outro lado, a aproximação é necessária porque não só o processo de alfabetização, embora distinto e específico, altera-se e reconfigura-se no quadro do conceito de letramento, como também este é dependente daquele (SOARES, 2003, p. 90).

Nesse ponto cabe refletir acerca das contribuições dos estudos de Emília Ferreiro e Ana Teberosky a respeito da alfabetização no Brasil. A pesquisa das autoras trouxe consideráveis avanços, com novos métodos de ensino e conceitos que ultrapassaram as ideias mais remotas e mudaram a concepção dos professores alfabetizadores, a destacar: Bittencourt e Luis (2015) apontam os resultados dos estudos das referidas autoras quanto ao processo de aquisição da língua escrita pela criança: “[...] essa nova abordagem passou a ser conhecida como construtivista e se tornou a principal referência teórica no discurso educacional relacionado à alfabetização” (MORTATTI, 2000).

Emília Ferreiro apontava que, primeiramente, a alfabetização era formada pela relação entre o método utilizado e a maturidade da criança, havendo apenas dois polos no processo de aprendizagem: aquele capaz de ensinar e o outro que irá aprender. Todavia, não era discutido acerca da “[...] natureza do objeto de conhecimento envolvendo esta aprendizagem” (BITTENCOURT, 2015, p. 10).

Merece destaque o posicionamento de Ferreiro no sentido de que refletir sobre a alfabetização, como sendo a aquisição de um código, consiste em compreender a maneira como se adquire essa técnica, e não apenas como é feita a simples decodificação pelo leitor. Por outro lado, reflete Bittencourt (2015):

[...] se entender a escrita como um sistema de representação, sua aprendizagem se converte na apropriação de um novo objeto de conhecimento, ou seja, em uma aprendizagem conceitual. Para as pesquisadoras, a língua escrita deve ser entendida como um sistema de representação da linguagem, concepção que se opõe aquela em que a língua escrita é considerada como codificação da linguagem (BITTENCOURT; 2015, p. 10).

Essas discussões permitem considerar que a leitura e a escrita são processos e cada criança pode apresentar um ritmo diferenciado para que tal processo se efetive por completo. Para Vygotsky (*apud* BAQUERO, 2001, p. 24), a língua escrita demanda muito mais trabalho, pois é uma linguagem que “[...] possui maior grau de descontextualização”.

Os interlocutores encontram-se em situações diferentes, excluindo a possibilidade de compartilhar um mesmo sujeito em seu pensamento. Aliás, a língua escrita necessita de mais do que palavras do que a linguagem oral, de maneira que o vocabulário do escritor deve ser mais amplo. Nesse sentido, o vocabulário escrito “[...] é considerado um processo psicológico avançado” (BAQUERO, 2001, p. 26).

Esse ponto de vista pressupõe a necessidade de os educadores atentarem-se para as dificuldades que os alunos podem manifestar em seu processo de aprendizagem escolar.

Desta forma, o próximo tópico aborda as principais situações que podem influenciar negativamente nesse processo de construção do conhecimento.

### **2.1.1 Diferentes processos de aprendizagem**

Existem diferentes processos de aprendizagem da criança, como Dislexia, Transtorno de Déficit de Atenção e Hiperatividade (TDAH), Déficit de Processamento Auditivo (DPA), e, ainda, Discalculias (COSTA, 2017). Todos estes devem ser devidamente identificados e tratados a fim de que o aluno possa se desenvolver da melhor forma possível, tendo em vista suas especificidades.

A dislexia acaba afetando de várias maneiras a prática da escrita. Tanto a parte de regência verbal e nominal, quanto a parte de concordância são grandes vilões para os alunos disléxicos.

Embora as regras de concordância nominal sejam relativamente fáceis de memorizar, a concordância verbal, ao apresentar grafias diferentes para sons semelhantes, pode ser problemática para os disléxicos. Já a regência, por não depender apenas de regras pré-estabelecidas, e sim do uso, torna-se um desafio (MYKLESBUST, 1987). Dessa maneira, é preciso investigar o motivo pelo qual um aluno pode demorar um pouco mais para ser alfabetizado.

O Transtorno de *Déficit* de Atenção e hiperatividade (TDAH) é caracterizado por desatenção, hiperatividade, impulsividade exagerada, perda consecutiva de objetos, dificuldade de concentração, impaciência, movimentação contínua, agitação e comportamento explosivo.

De acordo com a médica especialista neuropediatra Dr.<sup>a</sup> Maristela Costa, “[...] por causa dessas características, os pais pensam que o problema é apenas o jeito de ser do filho. Isso faz com que casos de TDAH sejam ainda mais difíceis de diagnosticar” (COSTA, 2017, p. 4).

O *Déficit* de Processamento Auditivo (DPA), apesar de menos frequente, também precisa ser identificado e tratado. Nesse distúrbio, “[...] é como se a pessoa ouvisse uma palavra, mas não conseguisse compreender o sentido dela no contexto de uma frase” (COSTA, 2017, p. 5). Assim, a criança aparenta não escutar direito, é

distraída, possui dificuldades para cumprir uma sequência de tarefas, demora a perceber que estão falando com ela, não possui boa memória, inclusive, lê e escreve com certa dificuldade.

Por fim, as Discalulias também são caracterizadas como distúrbios que prejudicam a aprendizagem, uma vez que os seus portadores “[...] simplesmente não conseguem identificar sinais matemáticos, efetuar as quatro operações, compreender medidas, contar números em sequência, compreender valores financeiros etc.” (COSTA, 2017, p. 8). As discalculias podem ser léxicas, verbais, gráficas, operacionais, practognósticas e ideognósticas<sup>4</sup>.

Nesse sentido, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) define a necessidade de um ensino abrangente que possa contemplar todos os tipos de diversidades do seu público alvo, em plena igualdade de condições na participação dos alunos no processo de aprendizagem. Conforme explanado por Silva (2018, p. 4):

A BNCC tem o intuito de acolher crianças que obtenha qualquer dificuldade em sua aprendizagem seja ela física ou intelectual em seu desenvolvimento escolar ou social, e para isso foi desenvolvido competências e habilidades a serem cumpridas no campo escolar, para que esses alunos possam valer seu direito e exercer com autonomia e responsabilidade, tomando suas decisões com base em princípios éticos, democráticos.

A Lei de Diretrizes e Bases da Educação (LDB) considera com necessidades educacionais especiais o aluno que “[...] apresenta dificuldades acentuadas de aprendizagem ou limitação no processo de desenvolvimento que atrapalha o acompanhamento das atividades curriculares” (BRASIL, 1996). Nessa situação, o discente tem direito ao apoio especializado fornecido pela própria escola.

No entanto, por mais que as regras existam no sentido de que todos os alunos sejam incluídos no processo educacional de maneira igualitária, independentemente das complexidades que envolvam seu aprendizado individual, há muito que se aprimorar na prática pedagógica.

---

<sup>4</sup> **Discalculia léxica:** problemas para ler números e símbolos matemáticos;

**Discalculia verbal:** dificuldades em dizer quantidades, números, termos e sinais;

**Discalculia gráfica:** complicações na escrita de números e símbolos matemáticos;

**Discalculia operacional:** problemas para a execução de operações e cálculo;

**Discalculia practognóstica:** dificuldades para enumerar ou comparar objetos e imagens;

**Discalculia ideognóstica:** problemas para efetuar operações mentais ou compreender conceitos matemáticos (COSTA, 2017, p. 28).

Perante o exposto, evidencia-se a necessidade de que os pais, pedagogos e professores investiguem quando o atraso na aprendizagem da criança não é só um problema relacionado ao desinteresse, mas alguma patologia que possa influenciar no desenvolvimento de suas competências e habilidades.

Dessa forma, a escola pode e deve auxiliar a família no processo de identificação da dificuldade de aprendizagem, principalmente, durante a alfabetização, ponto este que é discutido a seguir, uma vez que os alunos que apresentam maior complexidade em seu processo de aquisição de conhecimento também conseguem se adequar à prática de alfabetizar letrando.

### **2.1.2 Práticas para alfabetizar letrando**

Alfabetizar letrando consiste em oferecer ao aluno as ferramentas necessárias para que ele possa aprender a ler e a escrever em plena convivência com as práticas reais cotidianas, permitindo o melhor desenvolvimento de sua imaginação para a produção textual, e, sobretudo, a interpretação do código escrito.

Nesse sentido, segundo Gontijo (2005) apresenta um posicionamento mais racional acerca da alfabetização que envolveria questões práticas envoltas a um conceito aberto e abstrato, abrangendo as diversas habilidades socioculturais de leitura e escrita. Desta feita, “[...] a formação da consciência crítica, as capacidades de produção de textos orais e escritos, de leitura e dos conhecimentos sobre o sistema de escrita da língua portuguesa, incluindo a compreensão das relações entre sons e letras e letras e sons” (GONTIJO, 2005, p. 66).

Nesse entendimento, alfabetizar letrando é imprescindível para que os alunos possuam formação integral crítica como cidadãos, compreendendo a finalidade do que estão produzindo e lendo. Assim sendo, poderão utilizar os conhecimentos apreendidos na escola para sua vida em sociedade. Santos (2007) ensina que:

[...] alfabetizar letrando é, portanto, oportunizar situações de aprendizagem da língua escrita nas quais o aprendiz tenha acesso aos textos [...] que seja levado a construir a compreensão acerca do funcionamento do sistema de escrita alfabético. É essencial favorecer o ensino do aluno e explorar a capacidade de leitura e escrita, fornecendo-lhes diversos materiais e diversas maneiras de adquirir o conhecimento (SANTOS, 2007, p. 98).

Dessa forma, para formar cidadãos letrados é preciso auxiliar o aluno a dominar os usos, as finalidades e as características dos textos escritos, para que

este vivencie experiências culturais por meio da prática de leitura e da escrita.

Para Moraes e Albuquerque, “[...] democratizar o acesso ao mundo letrado não significa encher a sala de aula de recortes de jornal, rótulos, embalagens, cartazes publicitários e colocar livros numa estante”. Na verdade, muito mais que isso, o método escolhido pelo professor deve pressupor “[...] que o aprendiz possa vivenciar, no cotidiano escolar, situações em que textos são lidos e escritos porque atendem a uma determinada finalidade” (MORAIS; ALBUQUERQUE, 2007, p. 40).

Os Parâmetros Nacionais Curriculares (PCN's) também se ocupam em destacar o papel da escola no que se refere às práticas para alfabetizar letrando:

[...] a escola deverá organizar um conjunto de atividades que possibilitem ao aluno desenvolver o domínio da expressão oral e escrita em situações de uso público da linguagem, levando em conta a situação de produção social e material do texto (lugar social do locutor em relação ao(s) destinatário(s) e seu lugar social; finalidade ou intenção do autor; tempo e lugar material da produção e do suporte) e selecionar, a partir disso, os gêneros adequados para a produção de texto e a leitura, operando sobre as dimensões pragmática, semântica e gramatical (BRASIL, 1998, p. 49).

Quanto ao papel do professor, é certo que o docente, inicialmente, precisa ser letrado em sua própria área de conhecimento, dominando a produção da escrita e as ferramentas de busca e informação. Inclusive, precisa ser um leitor assíduo (SOARES, 2001, p. 135). Além disso, há imprescindível necessidade de que a metodologia e a teoria sejam trabalhadas de maneira conjunta, pois:

[...] Não é possível atuar, com autonomia, em sala de aula, sem o conhecimento do objeto que se deseja ensinar e de cuja natureza e características decorrem, em larga medida, a utilização – e, por que não, a criação – de princípios, diretrizes e procedimentos metodológicos. Assim, conhecimentos de natureza teórica são um elemento importante para a construção de uma atuação autônoma de qualquer professor e, por isso, devem integrar sua formação (SOARES, 2001, p. 136).

No que se refere às práticas para alfabetizar letrando no Ensino Fundamental – anos iniciais, determinados contextos têm necessidade de serem abordados. A princípio, verifica-se que nas séries iniciais os alunos chegam à escola com certo conhecimento prévio sobre a oralidade. Todavia, apesar de que algumas crianças já possuem um histórico voltado para a leitura, pode acontecer que, no seio familiar em que ela se encontra inserida, não exista nenhum contato com a escrita.

Dessa maneira, considerando as diversas realidades encontradas na escola, o professor precisa estar atento para os diferentes contextos de vida de cada criança a fim de adequar métodos mais eficazes no processo de alfabetização. Conforme os



estudos de Albuquerque e Morais (2007, p. 72):

[...] escola precisa assegurar a todos os estudantes, diariamente, a vivência de práticas reais de leitura e produção de textos diversificados [...] ampliar as experiências das crianças e dos adolescentes de modo que eles possam ler e produzir diferentes textos com autonomia. Democratizar a vivência de práticas de uso da leitura e da escrita e ajudar o estudante a, ativamente, reconstruir essa invenção social que é a escrita alfabética.

Os mesmos autores ainda sugerem que sejam estimuladas práticas que gerem interesse dos alunos pelas diferentes esferas sociais e culturais, como a produção e leitura de textos jornalísticos. Ademais, o uso de textos científicos em diversas áreas do conhecimento, bem como textos instrucionais e literários, são imprescindíveis para que os discentes possam desenvolver suas emoções, pensamentos, subjetividades. Schneuwly e Dolz (2004) ainda apontam alguns gêneros que devem ser trabalhados nas classes iniciais do Ensino Fundamental, de acordo com os tipos de textos.

Textos da ordem do narrar: contos, fábulas, lendas. Textos da ordem do relatar: notícias, diários, relatos históricos. Textos da ordem do descrever: receitas, regras de jogo, regulamentos. Textos da ordem do expor: notas de enciclopédia, artigos voltados para temas científicos, seminários e conferências. Textos da ordem do argumentar: textos de opinião, diálogos argumentativos, cartas ao leitor, cartas de reclamação, cartas de solicitação (SCHNEUWLY; DOLZ, 2004, p. 180).

De fato, a alfabetização voltada para o letramento exige bastante esforço de todos os profissionais da educação envolvidos neste processo de conhecimento. O professor também deve estar em constante estado de aprendizagem, para que seja capaz de criar “alternativas para lidar com diferentes realidades sociais, diferentes eixos de construção cognitiva, diferentes tempos de aprendizagem, diferentes momentos conceituais e diferentes expectativas, experiências e saberes constituídos” (COLELLO, 2007, p. 30).

O professor é um dos principais influenciadores do processo de alfabetização, devendo disponibilizar as ferramentas necessárias para que os alunos atinjam a relação entre produção textual e a interpretação do código escrito. Portanto, alfabetizar por meio do letramento é possibilitar que o aluno se forme integralmente como cidadão consciente de sua escrita e leitura, sendo capaz de experimentar a democratização do acesso ao mundo letrado.

### 3 PERCURSO METODOLÓGICO

A Metodologia Científica, como a própria nomenclatura sugere, consiste no procedimento adotado pelo pesquisador para realizar seu estudo, de forma que seja utilizado o melhor método para o desenvolvimento de sua pesquisa. Para Lakatos & Marconi (1999, p. 52) “[...] o importante é o conhecimento científico do pesquisador, somado à criatividade e à capacidade de convencimento”.

Mas como proceder à pesquisa? Conforme os ensinamentos de Ander-Egg (2000, p. 28) a pesquisa não é estática nem tem um fim em si mesma, mas consiste em um “[...] procedimento reflexivo sistemático, controlado e crítico, que permite descobrir novos fatos ou dados, relações ou leis, em qualquer campo do conhecimento”.

Nesse sentido, aponta-se que o objetivo central da presente pesquisa revelou-se na aprendizagem da leitura e da escrita, denominadas alfabetização e letramento, diante de sua importância para o desenvolvimento cognitivo e humano dos alunos.

Observa-se na prática cotidiana que a inserção de jogos como estratégias pedagógicas podem ser instrumentos que vão fomentar a aprendizagem das crianças, uma vez que estas aprendem melhor com atividades lúdicas, pois obtêm uma maior internalização do conhecimento do universo letrado, tão significativos para que se tornem adultos atores de sua própria história, e não meros coadjuvantes.

#### 3.1 CLASSIFICAÇÃO, LOCAL, SUJEITOS E COLETA DE DADOS

A Metodologia aplicada neste estudo foi o Estudo de Caso, a fim de investigar como os professores dos 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES, utilizam os jogos pedagógicas no processo de alfabetização e letramento dos alunos.

Para tanto, elucida-se que o Estudo de Caso consiste em um método de pesquisa que faz uso de dados qualitativos, coletados em determinado contexto real, a fim de explorar e descrever os fenômenos inseridos naquele seguimento. Conforme assegura Yin (2009), caracteriza-se por ser um estudo detalhado e

exaustivo de poucos, ou mesmo de um único objeto, fornecendo conhecimentos profundos (YIN, 2009).

Ainda sob a perspectiva do autor Yin (2009), defende-se que o Estudo de Caso:

[...] investiga um fenômeno contemporâneo dentro de seu contexto da vida real, especialmente quando os limites entre o fenômeno e o contexto não estão claramente definidos [...] enfrenta uma situação tecnicamente única em que haverá muito mais variáveis de interesse do que pontos de dados, e, como resultado, baseia-se em várias fontes de evidências, com os dados precisando convergir em um formato triângulo, e, como outro resultado, beneficia-se do desenvolvimento prévio de proposições teóricas para conduzir a coleta e a análise de dados (YIN, 2009, p. 33).

Dando prosseguimento, enfatiza-se que foi utilizada a pesquisa bibliográfica, que permitiu realizar um levantamento de estudos anteriores de outros autores que tratam do uso de jogos como recurso pedagógico no desenvolvimento da alfabetização e do letramento, por meio de livros, artigos, dissertações de mestrado, recurso da internet e documentos acerca do assunto.

Reitera-se que foi realizada uma investigação para verificar junto aos seis professores da EMEIEF São Paulo, distrito de Presidente Kennedy/ES, como utilizam os jogos pedagógicos e sua opinião a respeito desses recursos para alfabetizar e letrar os estudantes. Nesse sentido, a pesquisa classificou-se como de cunho qualitativo e descritivo.

Após, foi demonstrado como determinados jogos contribuem para aprimorar o processo de alfabetização e letramento de maneira mais dinâmica e efetiva, com os alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental da escola pesquisada.

Diante do exposto, delinea-se abaixo acerca do local em que foi realizada a pesquisa, quem foram os sujeitos participantes, além dos instrumentos utilizados para a coleta dos dados respectivos.

A pesquisa foi efetivada na escola EMEIEF São Paulo, distrito de Presidente Kennedy/ES. Realizou-se uma entrevista semiestruturada, por meio de videoconferência, com os seis professores de área que exercem o magistério nas turmas da respectiva instituição. Os participantes foram escolhidos por desempenharem a função de professores nas turmas do Ensino Fundamental – 1º e 2º anos, na escola pesquisada.

A entrevista conteve um roteiro pré-estabelecido para nortear o diálogo entre entrevistadora e entrevistado, com o intuito principal de verificar se os professores

participantes da pesquisa utilizam jogos em sua prática pedagógica e, em caso positivo, quais jogos são utilizados para incentivar a leitura e a escrita no processo de alfabetização e letramento dos alunos.

Foi ainda redigido o TCLE (Termo de Consentimento Livre e Esclarecido) destinado aos professores, em forma de convite, para garantir ao participante da pesquisa, maior de idade, que possa manifestar por escrito o seu interesse em participar da pesquisa, conhecendo os riscos e benefícios do estudo para o próprio participante, bem como para a sociedade em geral. Por certo, a pesquisadora se dispôs integralmente no sentido de realizar as ações de maneira que os riscos sejam amenizados.

Dessa forma, o TCLE foi redigido em duas vias, sendo uma para o pesquisador e a outra para o participante, possuindo linguagem clara e objetiva, sendo assinado apenas após a aprovação do projeto de pesquisa pelo Sistema CEP/CONEP, a fim de que essa assinatura formalize a participação do pesquisado.

Também foi disponibilizado o Termo de Autorização da Instituição Coparticipante, destinado à instituição onde foi realizada a pesquisa durante a coleta de dados. O Termo de Autorização da Instituição Coparticipante foi assinado pelo responsável maior com competência do local onde se deu a pesquisa, sendo o Termo em papel timbrado da instituição, com nome, função e carimbo do responsável legal.

Por fim, é importante destacar que também foi colhido o Termo de Consentimento Livre e Esclarecido para os responsáveis legais dos menores participantes da pesquisa.

### **3.1.1 Jogos aplicados aos alunos**

Posteriormente, foram desenvolvidos os jogos com a finalidade lúdica nas turmas do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, distrito de Presidente Kennedy/ES. A primeira turma é composta por oito alunos e a segunda, por dez, sendo um total de 18 alunos participantes das respectivas atividades. Foram elencados a partir da sua relação com os assuntos focados e também do interesse dos alunos. Dessa forma, almejou-se envolver todos os alunos das duas turmas.

Quanto à prática experimental com os alunos participantes da pesquisa, foram utilizados alguns jogos como atividades lúdicas, os quais foram escolhidos por serem de fácil acesso e se mostrarem apropriados para a idade dos alunos, facilitando a concentração para a leitura e formação de palavras, desenvolvendo o raciocínio lógico da criança e aumentando o seu vocabulário. São estes:

- **Sussurrofone:** é uma adaptação do *whisper phone*, ferramenta que permite a captação individual da voz com ampliação do som. Feito de PVC, ele aumenta o volume da fala em até dez vezes, embora o retorno do som ocorra apenas para quem utiliza o instrumento. Isso torna a concentração mais fácil, sem que o leitor seja distraído por ruídos de fundo.
- **94 segundos:** Este jogo aumenta o repertório de palavras da criança e incentiva a escrita. O jogo sugere uma letra e um tema inicial, exemplo: animal com a letra F. O jogador tem apenas 94 segundos para encontrar o maior número de palavras. Todas as respostas são pontuadas e o jogador poderá jogar com até 4 pessoas, quem tiver pontuação maior vence.
- **Caça palavras:** é um jogo que aumenta o raciocínio lógico da criança e faz com que ela reconheça o maior número de palavras. É um jogo simples e que contribui significativamente para a alfabetização das crianças.
- **Jogo da rima:** completar frases palavras com rimam. Contribui para o enriquecimento do vocabulário e com auxiliam na percepção se sons finais das palavras.
- **Bingo das operações:** É um jogo composto por cartelas com os resultados dos fatos estudados e com as fichas que o professor irá “cantar”, estimula o cálculo mental ou mesmo gráfico de forma lúdica, favorecendo a percepção auditiva, concentração e rapidez em realizar os cálculos.

- **Roleta do alfabeto:** Essa brincadeira exige a confecção de uma roleta em que deverá conter todas as letras do alfabeto. A criança deverá escrever uma palavra que comece com a letra que for indicada ou então desenhar uma imagem que comece com ela.
- **Caixinha de letras:** Para fazer essa brincadeira, é necessário encapar caixinhas de fósforos com uma figura. Dentro de cada uma, você precisará colocar as letras que formam o nome da imagem que está nelas. O objetivo é fazer com que a criança organize as letras da forma correta.

Os jogos foram aplicados duas vezes por semana pela pesquisadora, sendo uma atividade por dia. As atividades foram acompanhadas pelos professores responsáveis pelas turmas participantes da pesquisa. Aponta-se, ainda, o registro, por meio de fotos e amostra de escrita, para que posteriormente sejam apresentadas no Capítulo 5, com a Elaboração dos Dados e Análise dos Resultados.

A finalidade principal consistiu em identificar como cada professor alfabetizador utiliza os jogos em suas salas de aula para propiciar melhor entendimento do conteúdo aplicado de acordo com a Base Nacional Comum Curricular – BNCC e dessa forma buscar contribuir de alguma forma para que esse profissional perceba que por meio dos jogos os educandos possam aplicar esses novos conhecimentos adquiridos em sua vida cotidiana. Dessa maneira, tornar-se um cidadão crítico, criativo e inovador.

Saveli e Tenreiro (2011, 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 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 (SAVELI; TENREIRO, 2011, p. 121).

Infere-se, portanto, que a utilização dos jogos pode despertar no educando a motivação, persuasão, a criatividade, a comunicação, a concentração, aplicação,

raciocínio lógico, e pode integrar várias áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização/letramento.

A criança demonstra, a partir do lúdico e da brincadeira, interesses e gostos, desenvolve suas emoções e sua expressividade, a capacidade de resolução de problemas e desafios, construindo, assim, sua identidade.

A fim de melhor ilustrar a aplicação dos jogos pedagógicos, segue o Quadro 10, organizado com a data da atividade, o nome da atividade lúdica e o objetivo principal a ser alcançado com a conclusão do jogo.

Quadro 10: Cronograma de aplicação dos jogos pedagógicos

<b>DATA</b>	<b>JOGO PEDAGÓGICO</b>	<b>OBJETIVO</b>
03/11	<i>Sussurrofone</i>	Aumentar a concentração do aluno, sem que este seja distraído por ruídos de fundo durante a leitura.
10/11	<i>94 segundos</i>	Aumentar o repertório de palavras da criança e incentivar a escrita.
10/11	<i>Caça palavras</i>	Aumentar o raciocínio lógico da criança e fazer com que ela reconheça o maior número de palavras.
17/11	<i>Jogo da Rima</i>	Contribuir para o enriquecimento do vocabulário e auxiliar na percepção de sons finais das palavras.
05/11	<i>Bingo das Operações</i>	Estimular o cálculo mental ou mesmo gráfico de forma lúdica, favorecendo a percepção auditiva, concentração e rapidez em realizar os cálculos.
05/11	<i>Roleta do alfabeto</i>	Exigir a confecção de uma roleta em que deverá conter todas as letras do alfabeto.
17/11	<i>Caixinha de letras</i>	Fazer com que a criança organize as letras da forma correta.

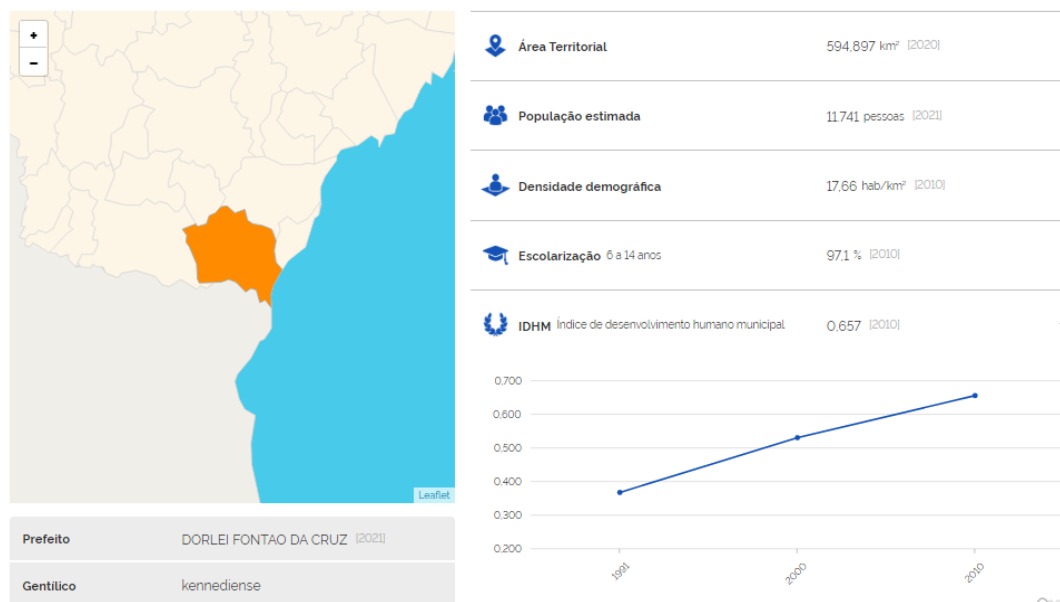
Fonte: Pesquisadora (2021).

### 3.2 PRESIDENTE KENNEDY/ES E A ESCOLA PESQUISADA

A cidade de Presidente Kennedy/ES integra o Litoral do Estado do Espírito Santo, possuindo, aproximadamente, 11.741 (onze mil setecentos e quarenta e um)

habitantes e uma área territorial de 594,897 km<sup>2</sup> (quinhentos e noventa e quatro mil, oitocentos e noventa e sete quilômetros quadrados).

Imagem 1: Dados trazidos pelo IBGE sobre Presidente Kennedy/ES



Fonte: IBGE (2020).

Quanto à taxa de escolarização de 06 a 14 anos, destaca-se o registro disponibilizado pelo IBGE em um percentual aproximado de 97%, sendo 1.823 matrículas no Ensino Fundamental, 297 matrículas no Ensino Médio, 149 docentes em exercício no Ensino Fundamental, 22 docentes no Ensino Médio, sendo 15 escolas de Ensino Fundamental e uma escola de Ensino Médio (IBGE, 2020).

Também importa trazer algumas informações sobre a economia da cidade, sendo que o percentual da população com rendimento nominal mensal per capita de até  $\frac{1}{2}$  do salário-mínimo é de, aproximadamente, 40%, sendo a média salarial mensal dos trabalhadores formais o total de dois salários-mínimos (IBGE, 2020).

Ocupando lugar de destaque, o Produto Interno Bruto – PIB per capita do município encontra-se em 1<sup>o</sup>. lugar em todo o país e em 1<sup>o</sup> lugar no Estado, com um total de R\$ 583.171,85 (quinhentos e oitenta e três mil cento e setenta e um reais e oitenta e cinco centavos) (IBGE, 2020).

A escola, alvo da pesquisa, é conhecida como EMEIEF São Paulo, sendo localizada no Distrito São Paulo, Zona Rural de Presidente Kennedy/ES, possuindo 16 alunos matriculados nas etapas de Pré-Escola, 61 alunos nos Anos Iniciais, 10 alunos no EJA (Educação de Jovens e Adultos) e 1 aluno matriculado na Educação



Especial.

Conforme informações trazidas pelo Censo (2020), a escola possui alimentação escolar para os alunos, água filtrada, água de poço artesiano, energia da rede pública, esgoto da rede pública, lixo destinado à coleta periódica e acesso à *Internet* (IBGE, 2020).

Quanto às instalações de ensino, verifica-se que o prédio da escola possui 3 salas de aula, 1 sala de diretoria, 1 laboratório de informática, 1 cozinha, 1 banheiro adequado à educação infantil, 1 banheiro com chuveiro, 1 refeitório, 1 almoxarifado, 1 pátio descoberto e 1 área verde. No que se refere aos equipamentos, a estrutura é composta por 1 TV, 1 DVD, 1 impressora e 1 aparelho de som (IBGE, 2020).

As turmas são divididas em Educação Infantil (Pré-escola), com aulas no período vespertino, Ensino Fundamental Anos iniciais e Finais nos turnos matutino e vespertino, além do EJA durante o período da noite (IBGE, 2020).

## 4 CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS

Os jogos são atividades presentes na vida dos indivíduos desde o início de sua formação como forma de diversão, entretenimento e, sobretudo, aprendizagem. A própria Declaração Universal dos Direitos da Criança, promulgada em 1959, ensina em seu Princípio 7º, que é direito da criança brincar e se divertir, visando os propósitos de sua educação, de maneira que “[...] a sociedade e as autoridades públicas empenhar-se-ão em promover o gozo deste direito” (1959, p. 03).

Os jogos podem ser conceituados como:

[...] atividades sociais e culturais voluntárias, significativas, fortemente absorventes, não-produtivas, que se utilizam de um mundo abstrato, com efeitos negociados no mundo real, e cujo desenvolvimento e resultado final é incerto, onde um ou mais jogadores, ou equipes de jogadores, modificam interativamente e de forma quantificável o estado de um sistema artificial, possivelmente em busca de objetivos conflitantes, por meio de decisões e ações, algumas com a capacidade de atrapalhar o adversário, sendo todo o processo regulado, orientado e limitado, por regras aceitas, e obtendo, com isso, uma recompensa psicológica, normalmente na forma de diversão, entretenimento, ou sensação de vitória sobre um adversário ou desafio (XEXÉO, 2013, p. 04).

Em regra, o ser humano na infância usa o jogo como atividade social e com o intento de se divertir, de passar o tempo e de fazer novos amigos. Todavia, importa destacar que os jogos de cunho pedagógico, ou, ainda, jogos educativos, são instrumentos de suma importância no processo de alfabetização e letramento do aluno.

No entendimento de Ribeiro e Souza, “[...] os jogos educativos são aqueles que contribuem para formação das crianças e geralmente são direcionados para a educação infantil” (2011, p. 15). É certo que a infância é a principal fase da vida humana no que se refere à aprendizagem, uma vez que todo o conteúdo absorvido será levado para toda a vida do indivíduo.

Ao mencionar os benefícios dos jogos para a criança, Rodrigues (2013) pontua que:

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. Os jogos proporcionam a imaginação às crianças, sendo assim, elas criam situações e resoluções para os problemas. São capazes de lidar com dificuldades, com o medo, dor, perda, conceitos de bem e mal, que são reflexos do meio em que vivem. Ao

valorizar o jogo, podemos percebê-lo como atividade natural, espontânea e necessária a todas as crianças, tanto que o brincar é um direito da criança, reconhecido em declarações, convenções e em leis em nível mundial (RODRIGUES, 2013, p. 40).

Seguindo o mesmo raciocínio, Ramos, Ribeiro e Santos (2011) destacam várias contribuições no que tange à aprendizagem lúdica, como, por exemplo, o fato de possibilitar a formação do autoconceito positivo e do desenvolvimento integral da criança, o desenvolvimento afetivo e de convivência social, a inserção da criança na sociedade por meio da cultura que envolve os jogos, ajuda no desenvolvimento físico, afetivo, intelectual, social e mental da criança, pois brincando são capazes de formar conceitos, relacionar ideias, reforçar habilidades, construindo seu próprio conhecimento.

Abraçando esse posicionamento, Callai (1991) destaca 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 (CALLAI, 1991, p. 74).

Considerando que a criança enriquece o seu desenvolvimento mental jogando e consegue desenvolver seu papel social, mesmo que com pouca idade, as atividades lúdicas devem fazer parte do cotidiano da escola, principalmente no que se refere ao processo de alfabetização e letramento.

Para Rodrigues, nas turmas de alfabetização é fundamental que a aprendizagem lúdica esteja presente na 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 (RODRIGUES, 2013, p. 42).

Considerando o mencionado elenco de vantagens, os professores precisam inserir os jogos no dia a dia escolar a fim de fomentar o desenvolvimento do caráter criativo, imaginário, inovador e sociabilizador da criança. Para os fins de facilitar a aprendizagem, o educador deve utilizar jogos lúdicos como metodologia pedagógica para criar um ambiente mais favorável à autonomia do aluno frente à absorção do conhecimento aplicado. Conforme ensina Rodrigues e Santos (2014):

A ludicidade está relacionada com a criatividade, autonomia, liberdade entre as pessoas envolvidas neste processo. É um artifício que os docentes usufruem para aprimorar e despertar o gosto pelo conhecimento de seus

educandos, de maneira prazerosa e participativa (RODRIGUES; SANTOS, 2014, p. 114).

A partir desse intento, principalmente na educação infantil, quando se trabalha a alfabetização e o letramento, é importante trazer jogos lúdicos para a sala de aula, a fim de que as crianças possam aprender por meio da brincadeira, afastando assim suas eventuais limitações e inserindo-as no contexto social do entretenimento. Essa interação promove a troca de experiências entre os alunos e ainda fortalece os vínculos entre professor-aluno.

Com a brincadeira, a criança que antes tinha a escrita e a leitura como atividades complexas, passam a enxergá-las como diversão. Nesse sentido, Magalhães Júnior ratifica que [...] “no ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico” (MAGALHÃES; JÚNIOR, 2012, p. 5), haja vista a [...] “criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 5).

Isto posto, ressalta-se que os educadores precisam atentar-se para as novas práticas pedagógicas lúdicas, de maneira que se estabeleça um planejamento prévio adequado para sua execução de maneira eficaz. Ao professor cabe reconhecer e selecionar os jogos infantis que sejam coerentes com o conteúdo abordado em aula, sobretudo, que esteja relacionado com os aspectos sociais e culturais vivenciados pelas crianças.

A propósito, a figura do professor na aplicação dos jogos é imprescindível para que se alcance o objetivo final da atividade aplicada. Sobre isso, Antunes (1998) explica:

Elemento indispensável e imprescindível na aplicação dos jogos é o professor. Um profissional que assume a crença no poder de transformação das inteligências, que desenvolve os jogos com seriedade, que estuda sempre e se aplica cada vez mais, desenvolvendo uma linha de cientificidade em seu desempenho, mas que essa linha não limita sua sensibilidade, alegria e entusiasmo (ANTUNES, 1998, p. 12).

Reflete-se, portanto, no sentido de que, por meio da atuação do professor, como um profissional que se ocupa de transformar e desenvolver as habilidades do discente, o aluno seja visto como sujeito ativo e criador de seu processo de construção de aprendizagem e conhecimento por intermédio do lúdico:

O lúdico é um instrumento de desenvolvimento da linguagem e do imaginário, vinculado aos tempos atuais como um meio de expressão de qualidade espontâneas ou naturais da criança, um momento adequado para observar esse indivíduo, que expressa através dele sua natureza psicológica e suas inclinações. Tal concepção mantém o jogo à margem da atividade educativa, mais sublinha sua espontaneidade. Ainda segundo a autora, se o objetivo é formar seres criativos, críticos e aptos para tomar decisões, um dos requisitos é o enriquecimento do cotidiano infantil com a inserção de contos, lendas, brinquedos e brincadeiras (KISHIMOTO, 2016, p.115).

Sendo assim, considerando a importância da alfabetização e do letramento nos primórdios da vida escolar infantil, infere-se que, por meio da aplicação de jogos pedagógicos, a criança se sente mais segura em seu processo de aprendizagem, sendo capaz de vencer dificuldades e superar obstáculos, os quais não poderiam ser ultrapassados por meio da mera exposição do conteúdo em sala de aula.

Observa-se que os jogos voltados para a aprendizagem, trabalhados da maneira correta pelos professores, são ferramentas habilitadas para contribuir para o ensino e diversão da criança, que, quando aliados a prática pedagógica adequada, promovem o reforço do raciocínio lógico, criativo e crítico do estudante, facilitando a absorção do conhecimento.

Com efeito, diante das dificuldades que cada aluno, individualmente, possa encontrar no processo de aprender a ler e a escrever, bem como da importância de que o professor, como mediador do conhecimento, busque, incessantemente, estratégias metodológicas mais modernas e eficazes para despertar e manter o interesse dos alunos, os jogos pedagógicos podem contribuir para uma aprendizagem de qualidade, como nas palavras de Magalhães e Júnior (2012), uma atividade que, a princípio, seja complexa para o aluno, pode se tornar divertida por meio dos jogos:

Se, para criança, a escrita é uma atividade complexa, o jogo, ao contrário, é um comportamento ativo cuja estrutura ajuda na apropriação motora necessária para a escrita. Ao lado das atividades de integração da criança à escola, deve-se promover a leitura e a escrita juntamente, utilizando-se para isto a dramatização, conversas, recreação, desenho, música, histórias lidas e contadas, gravuras, contos e versos. No ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico. Podem-se também estabelecer relações entre o brinquedo sócio dramático das crianças, na sua criatividade, desenvolvimento cognitivo e as habilidades sociais. Entre elas destacam-se: criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 5).

Aponta-se que o estudo mais abrangente sobre a evolução dos jogos para a

criança foi escrito por Jean Piaget, o qual defendia esse impulso pelo lúdico desde os primeiros meses de vida de uma criança:

O estudo mais completo sobre a evolução do jogo na criança é de autoria de Jean Piaget, que verificou este impulso lúdico já nos primeiros meses de vida do bebê, na forma do chamado jogo de exercício sensório-motor; do segundo ao sexto ano de vida predomina sob a forma de jogo simbólico, para se manifestar, a partir da etapa seguinte, através da prática do jogo de regras (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 11).

A título de complementação, Rizzi e Haydt (1997) dividem os jogos em três categorias distintas para elucidar suas evoluções frente às fases de desenvolvimento da criança. A princípio, cita-se os jogos de exercício sensório-motor, os quais advém das primeiras percepções de vida do bebê, quando repete o que vê e pratica movimentos mais simples para conhecer seu corpo e seu domínio:

[...] é através dos exercícios motores mais simples realizados pela criança que surgem as atividades lúdicas. A criança realiza gestos repetitivos e movimentos simples buscando o prazer funcional, a exploração do seu corpo e o seu domínio. O bebê nos primeiros meses de vida se movimenta explorando sua capacidade motora, descobrindo seus gestos e as consequências ou resultados de sua ação, também está ampliando seus movimentos para originar novos resultados. A criança, em contato com objetos e brinquedos procura explorá-los de várias formas para ver o efeito produzido pela sua ação. Os exercícios sensório-motores, embora caracterizem a forma inicial do jogo na criança, não aparecem somente nos dois anos iniciais de vida, mas estão presentes em toda a infância e na vida adulta também, pois à medida que a criança vai crescendo adquire novas capacidades variando seus movimentos, experimentando as possibilidades oferecidas pelo seu corpo e explorando o meio em que vive. Essa atividade lúdica iniciada na criança na fase pré-verbal (de 0 a 2 anos) continua presente ao se tornar adulta adquirindo novas capacidades que proporcionam satisfação, prazer e poder, continuando a manifestar uma conduta lúdica (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 12).

Depois dessa fase introdutória, surge o chamado jogo simbólico, no período de 2 a 6 anos de idade, quando a criança passa a trabalhar com sua imaginação, a fim de favorecer seus impulsos pessoais e satisfazer suas vontades, a propósito, "[...] o jogo simbólico se desenvolve a partir dos esquemas sensório-motores que, à medida que são interiorizados, dão origem à imitação e, posteriormente, à representação" (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 13).

Por derradeiro, a terceira categoria dos jogos envolve, finalmente, as regras. É indicada para as crianças a partir dos cinco anos de idade. As crianças praticam a atividade em grupos com regras previamente estabelecidas, para que possam planejar e desempenhar estratégias e obter um bom desempenho:

O jogo se torna uma atividade social com obrigações, ordenações ou regras que não devem ser violadas. Os jogos de regras executados em grupos estimulam o convívio social, a capacidade construtiva da criança, oferecendo-lhe a oportunidade de pensar de forma independente, inventar, experimentar, descobrir, tomar consciência de suas estratégias e dos colegas, assumindo e analisando seus erros. Os jogos de regras possibilitam a troca de experiências, a necessidade de argumentar para defender as próprias ideias, favorecendo a capacidade de ouvir o outro, de superar conflitos e contradições (RIZZI; HAYDT, 1997, p. 12).

Com tudo isso, importa trazer ao estudo as ideias de Chateau (1987), quando o autor defende que a capacidade que o jogo possui de aprimorar na criança a curiosidade e o sucesso em construir, imaginar, sistematizar e se preparar para a vida futura. Destaca-se que o jogo não se trata apenas de um divertimento, mas é o início de várias possibilidades para o desenvolvimento infantil.

A educação, por meio da aplicação de jogos pedagógicos, perfaz o caminho da infância até a vida adulta, não devendo ser apenas diversão, mas fonte de aprendizagem real e aplicada:

[...] o jogo deve apresentar obstáculos que a criança possa e queira transpor, superando as dificuldades, desenvolvendo a criatividade e a personalidade, despertando o desejo de aprender, motivando o aluno diante das dificuldades e desafios que pode superar. Os jogos fazem com que a criança tenha amor às regras, as ordens e a disciplina, sendo que esta última acontece de maneira lúdica, pois a atividade se torna agradável, deixando de ser algo imposto e difícil (CHATEAU, 1987, p. 53).

Atentar-se para a aplicação de atividades lúdicas em sala de aula exige do professor uma atitude voltada para a aprendizagem por meio do jogo, de maneira que não se trata apenas de brincar, mas ensinar por meio da brincadeira e, conseqüentemente, para que os alunos aprendam por meio dos jogos o conteúdo escolar necessário ao seu desenvolvimento. Por isso, os jogos pedagógicos não são um fim em si mesmos, mas são instrumentos de trabalho, devendo ser aplicados como meio para que se atinja o compartilhamento de conhecimento que esteja determinado no currículo estudantil.

Estimula-se, sobretudo, a criança, a fim de que se torne um ser pensante, criativo, respeitador de regras, com facilidade de se comunicar com o grupo e, principalmente, sujeito ativo da formação de seu desenvolvimento quanto a alfabetização e o letramento.

## 5 APRESENTAÇÃO DOS DADOS E ANÁLISE DOS RESULTADOS

Para se efetivar os objetivos deste estudo, principalmente no que se refere à prática do magistério e as contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento dos alunos Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no município de Presidente Kennedy/ES, passa-se à apresentação e análise dos resultados.

Realizou-se, inicialmente, entrevistas semiestruturadas, com roteiro previamente estabelecido, com seis professores atuantes na escola pesquisada. A seguir, segue detalhado o processo de coleta de dados e a análise dos respectivos resultados colhidos, após pesquisa com os professores.

Destaca-se que a entrevista aplicada trouxe, como principal objetivo, verificar se os professores utilizam os jogos pedagógicos e, em caso positivo, quais jogos são utilizados para incentivar a leitura e a escrita no processo de ensino dos alunos.

Com um roteiro pré-estabelecido, a fim de direcionar o diálogo entre a pesquisadora e os entrevistados, a entrevista foi introduzida questionando qual a formação acadêmica do entrevistado e o que ele compreende por aprendizagem lúdica na alfabetização e no letramento.

Após, o entrevistado foi indagado sobre a importância do uso de jogos na alfabetização e no letramento, se possui, em sua sala de aula, algum aluno com dificuldade na alfabetização e, ainda, o que ele faz para auxiliar esses discentes.

Na sequência, questionou-se como o profissional da educação organiza seu planejamento para atender às dificuldades na alfabetização e no letramento e se ele utiliza jogos pedagógicos em sua prática docente, requerendo exemplificações em caso positivo.

Após, foi perguntando com qual frequência o professor entrevistado aplica dos jogos e se a escola disponibiliza material lúdico para a alfabetização e letramento.

Com isso posto, passa-se à análise das respostas dos participantes, ressaltando-se os principais diálogos em relação à temática estabelecida nesta pesquisa, sendo os participantes chamados de Professor 1, Professor 2, Professor 3, Professor 4, Professor 5 e Professor 6, a fim de preservar a identidade dos entrevistados e garantir o anonimato quanto à contribuição para este estudo acadêmico-científico.



## Professor 1

O primeiro professor entrevistado informou que possui curso superior completo, com especialização em Alfabetização e Letramento. Retratou que, para ele, a aprendizagem lúdica consiste em uma ferramenta que aumenta o raciocínio lógico do aluno e que, quando aplicada na alfabetização e no letramento, torna-se uma forma divertida e dinâmica de desenvolver o conhecimento.

Por certo, o posicionamento teórico defendido neste estudo corrobora com a ideia defendida pelo Professor 1, no sentido de que a aprendizagem lúdica, por meio de jogos, é um instrumento para desenvolver o raciocínio do aluno e, sobretudo, é uma maneira divertida de aprender.

Sobre isso, Piaget (1971), defendia que os jogos podem se destacar por desenvolver o raciocínio lógico do aluno, estimulando um pensamento independente, sua criatividade, capacidade de resolver problemas: "[...] são alternativas para aumentar a motivação para aprender, desenvolver a concentração, atenção, raciocínio lógico-dedutivo, o senso cooperativo e a socialização" (PIAGET, 1971, p. 99).

O entrevistado também ressaltou a importância do uso dos jogos na alfabetização e no letramento, sobretudo por ser uma forma divertida e didática para se alfabetizar. Narrou, ainda, que possui em sua sala de aula alunos com dificuldade no processo de alfabetização e letramento.

Segundo ele, estima-se que atualmente, cerca de 75% dos alunos possui dificuldades, principalmente, devido à Pandemia do Corona vírus (COVID-19) e suas consequências para a educação, uma vez que as aulas presenciais foram substituídas por ensino híbrido ou *online*.

O professor ainda informou que, para auxiliar os alunos em suas dificuldades, planeja aulas mais dinâmicas para prender a atenção dos discentes, a fim de que consiga atingir os objetivos a que se propõe, organizando o planejamento de acordo com o nível de aprendizagem e de interesse dos estudantes.

Nessa perspectiva, ratifica-se o entendimento de Smole, Diniz e Candido (2000), quando asseveram que, se o professor se utiliza dos materiais adequados, podem ajudar o aluno a vencer suas dificuldades de aprendizagem, realizando uma aula diferente e dinâmica:

Quando brinca, a criança se defronta com desafios e problemas, devendo constantemente buscar soluções para as situações a ela colocadas. Para as autoras, a brincadeira auxilia a criança a criar uma imagem de respeito a si mesma, manifestar gostos, desejos, dúvidas, mal-estar, críticas, aborrecimentos, etc. Se observarmos atentamente a criança brincando, constatamos que neste brincar estão presentes a construção de representações de si mesma, do outro e do mundo, bem como a revelação e internalização de comportamentos e hábitos. Por meio do brincar, a criança consegue expressar sua necessidade de atividade, sua curiosidade, seu desejo de criar, de ser aceita e protegida, de se unir e conviver com outros (SMOLE; DINIZ; CANDIDO, 2000, p. 14).

O Professor 1 ainda destacou que utiliza os jogos pedagógicos em sua prática docente, três vezes por semana, e citou, como exemplo os jogos de maleta pedagógica, alfabeto móvel, aplicação dos jogos de formação de palavras, jogo das sílabas, memória silábica.

Os jogos mencionados pelo profissional são de grande valia no fomento da atividade estudantil quando à escrita e leitura e o professor é o ponto chave para o desenvolvimento da aprendizagem por meio dos jogos. Para Aramão (1996):

O professor desempenha o papel de mediador na construção do conhecimento, criando situações para que a criança exercite a capacidade de pensar e buscar soluções para os problemas apresentados. Assim, cabe ao professor organizar questionamentos de formas variadas para a verificação da segurança do aluno ao elaborar determinada resposta, desafiando de forma incentivadora a comprovação do conceito conquistado naquele momento (ARAMÃO, 1996, p. 12).

Por fim, o professor entrevistado disse que a escola disponibiliza material lúdico para a alfabetização e letramento de maneira satisfatória.

Destaca-se, sobretudo, que o diálogo estabelecido foi bastante importante para o estudo do objeto central desta pesquisa, já que, inicialmente, a partir desta entrevista, já se pôde concluir que os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES, pelo menos no que se refere às aulas do Professor 1, ora entrevistado.

## **Professor 2**

O segundo professor entrevistado, também possui curso superior completo, com especialização em Supervisão Escolar. Para ele, o momento lúdico de aprendizagem se dá através de jogos e brincadeiras disponibilizados aos alunos.

Considera muito importante o uso de jogos na alfabetização e no letramento, pois traz momentos prazerosos de boas recordações na aprendizagem dos alunos.

Por certo, a utilização dos jogos e brincadeiras de cunho educacional contribuem para a criação de memórias agradáveis e divertidas durante a formação escolar. Seguindo esse entendimento, Carretero, Rosa e Gonzáles (2007) abordam as lembranças e recordações no desenvolvimento humano e, por certo, educacional:

Os atos da lembrança sempre estão a serviço das ações presentes, são recordações para que se possa sentir, evocar, imaginar, desejar ou sentir-se impelido a fazer algo, aqui e agora, ou em um futuro mais ou menos próximo. O importante é que a lembrança seja exata, que a representação seja a mais parecida possível com o sucedido no passado. O que nos importa é que a recordação sirva para os propósitos da presente ação. A recordação é feita do que, em cada momento, se registra, inscreve-se o que se considera digno da memória, da lembrança futura. Por isso, a memória coletiva é feita também de esquecimentos; de esquecimento do que, em cada momento, não se considera digno de ser registrado; de esquecimento do que não é memorável, por ser doloroso ou incômodo (CARRETERO; ROSA; GONZÁLES, 2007, p. 19).

Sobre as dificuldades de alfabetização e letramento, informou que possui seis alunos que têm problemas com a leitura. Segundo ele, são alunos que estão fora da sala de aula a quase dois anos e que, em sua maioria, não possuem acompanhamento da família.

Para auxiliar esses alunos, o entrevistado disse que busca recursos como jogos alfabéticos, apostilas com atividades específicas para cada nível de dificuldade, trabalhando, ainda, com o "alfabeto móvel" e prática de leitura.

Mais uma vez o jogo do "alfabeto móvel" foi citado na entrevista, como fonte de aprendizagem e recurso utilizado para trabalhar escrita e formação de palavras. Essa atividade é voltada para a alfabetização, de maneira que o aluno explore e construa palavras diante de várias hipóteses.

Noutra perspectiva, o planejamento, segundo o entrevistado, para atender à problemática da alfabetização e letramento, é organizado pelo nível de dificuldade dos alunos, buscando priorizar a aprendizagem de forma lúdica e agradável.

Sobre a escola, afirmou que a instituição disponibiliza material lúdico para alfabetização e letramento dos alunos, sendo bastante acessível a todos. O que torna mais fácil e prática a atuação do professor, já que o apoio da instituição escolar incentiva a aprendizagem de forma simples e descomplicada. Hank (2006) ainda elucida que:

[...] oferecer um ambiente rico e variado estimulam os sentidos e os sentidos são essenciais no desenvolvimento do ser humano. A sensação de segurança e confiança é indispensável visto que mexe com o aspecto emocional da criança [...] os ambientes construídos para crianças devem atender cinco funções relativas ao desenvolvimento infantil: identidade pessoal, desenvolvimento de competência, oportunidades para crescimento, sensação de segurança e confiança, bem como oportunidades para contato social e privacidade (HANK, 2006, p. 3).

Por isso, ressalva-se a importância de uma escola que participa ativamente na formação de seu aluno, em conjunto com o corpo docente, de maneira a permitir e apoiar a criação de um espaço dinâmico e aberto para brincadeiras que favorecem a aprendizagem através do lúdico.

### **Professor 3**

O terceiro professor entrevistado possui nível Superior Completo e Especialização. Compreende por aprendizagem lúdica na alfabetização e no letramento a utilização de jogos e brincadeiras em sala de aula.

Considera importante o uso de jogos de alfabetização e letramento, porque auxilia na construção do conhecimento dos alunos.

Sem dúvidas, a ideia de que os jogos de alfabetização e letramento auxiliam na construção do conhecimento é verdadeira, tendo em vista que os alunos são convidados a aprender e compartilhar da aprendizagem com a leveza que as brincadeiras trazem mas, sobretudo, com a responsabilidade do professor no passamento do conteúdo escolar:

Ante o exposto, corrobora Freire (1991), apontando que:

[...] a criança que brinca em liberdade, sobre o uso de seus recursos cognitivos para resolver os problemas que surgem no brincar, sem dúvida alguma chegará ao pensamento lógico de que necessita para aprender a ler, escrever e contar (FREIRE, 1991, p. 39).

O entrevistado destacou que também possui alunos com dificuldades no processo de alfabetização e letramento e, para auxiliá-los, apresenta materiais novos e criativos, de maneira que organiza o seu planejamento para atender às necessidades dos discentes a fim de eliminar as dificuldades.

Em concordância com o posicionamento do entrevistado, Sponte (2016) certifica a relevância de aplicação dos jogos pedagógicos aos alunos que possuem determinada dificuldade no processo de aprendizagem:

Para aqueles alunos que têm dificuldades em aprender certo conteúdo, os jogos podem instigar a aprender de uma maneira mais significativa e prazerosa. Outras vantagens que os jogos podem trazer ao aluno são: autonomia, autoconfiança, desenvolvimento da linguagem, do pensamento, entre outros (SPONTE, 2016, p. 5).

Em conclusão, o professor narrou que utiliza os jogos pedagógicos em sua prática docente citando os jogo das cores e o jogo da memória, semanalmente.

#### **Professor 4**

O quarto entrevistado possui formação superior e Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação. Afirmou que compreende a aprendizagem lúdica como parte do ensino/aprendizagem na alfabetização e no letramento, com o auxílio de jogos e brincadeiras direcionadas pelo professor diante dos conteúdos abordados.

O professor ressaltou que considera o uso de jogos pedagógicos na alfabetização e letramento importantes, pois torna a consolidação da aprendizagem mais significativa para os sujeitos envolvidos.

As autoras Silva e Santos (2017) mostram-se em conformidade com as palavras do professor entrevistado quando depreendem que:

Tanto os jogos como as brincadeiras desenvolvem a socialização, a comunicação e a expressão da criança por isso integra a mesma ao mundo do conhecimento, mas para que a aprendizagem seja significativa precisa ser planejada e mediada pelo professor de maneira consciente e didática. Os jogos e as brincadeiras na escola proporcionam o aprendizado significativo, pois despertam a criatividade e favorecem a autoaprendizagem através da exploração e da investigação, desta forma, contribuem na construção do conhecimento (SILVA; SANTOS, 2017, p. 16).

O entrevistado também mencionou que possui quatro alunos com dificuldade na alfabetização e letramento e, portanto, para auxiliá-los, aplica atividades extras de acordo com o nível de aprendizagem em que se encontram, bem como atividades lúdicas.

O profissional disse que organiza o seu planejamento para atender às dificuldades dos alunos de acordo com seus respectivos níveis de aprendizagem, afirmando que utiliza jogos pedagógicos em sua prática docente, diariamente, como, por exemplo, jogo da memória, bingo, alfabeto móvel, cruzadinhas, músicas e histórias infantis.

Examina-se, contudo, que todos os jogos citados são importantes e, como ferramenta lúdica, merecem atenção por parte dos educadores, a fim de que compreendam que:

[...] cada criança é um ser único, com anseios, experiências e dificuldades diferentes. Portanto, nem sempre um método de ensino atinge a todos com a mesma eficácia. Para poder garantir o sucesso do processo ensino-aprendizagem, o professor deve utilizar-se dos mais variados mecanismos de ensino, entre eles, as atividades lúdicas. Tais atividades devem estimular o interesse, a criatividade, a interação, a capacidade de observar, experimentar, inventar e relacionar conteúdos e conceitos. O professor deve-se limitar apenas a sugerir, estimular e explicar, sem impor a sua forma de agir, para que a criança aprenda descobrindo e compreendendo e não por simples imitação. O espaço para a realização das atividades deve ser um ambiente agradável e que as crianças possam se sentir descontraídas e confiantes (ALMEIDA, 2014, p. 3).

Também apontou que a escola pesquisada disponibiliza material lúdico para a alfabetização e letramento dos alunos, como livros, aparelho de som e brinquedos pedagógicos.

## **Professor 5**

O quinto participante possui curso superior e especialização em Educação Física Escolar. Compreende por aprendizagem lúdica na alfabetização e no letramento a atividade prazerosa que não deixa de ser divertida e educativa, ao mesmo tempo.

Reconhece a importância do uso dos jogos na alfabetização e no letramento, porque, segundo o entrevistado, toda a atividade que causa empolgação provoca mais interesse nos alunos, "[...] são instrumentos pedagógicos altamente importantes, mais do que apenas divertimento, são um auxílio indispensável para o processo de ensino aprendizagem, que propicia a obtenção de informações em perspectivas e dimensões que perpassam o desenvolvimento do educando" (MALUF, 2008, p. 42).

Além disso, a ludicidade consiste em "[...] uma tática insubstituível para ser empregada como estímulo no aprimoramento do conhecimento e no progresso das diferentes aprendizagens" (MALUF, 2008, p. 43).

O professor esclareceu que possui nove alunos com dificuldade de se concentrar e de manter atenção e para amenizar tais questões, procura incluir o estudante independentemente da atividade.

Nota-se que este entrevistado é quem mais possui alunos com dificuldades de concentração e, via de consequência, de aprendizagem em sala de aula. Portanto, declarou que organiza seu planejamento para atender às dificuldades dos alunos de forma diferenciada para acolher a todos de maneira igualitária, mas sem perder a individualidade de cada um.

Mais ainda por isso, constata-se que a utilização de jogos pedagógicos em sala de aula se mostra relevante e eficaz, também para que os alunos aprendam a lidar com as diferenças:

A interação cooperativa com os outros é necessária para o desenvolvimento da auto-estima, da confiança e da identidade pessoal, que são elementos importantes para o bem-estar psicológico. Se o jogo tem presentes os valores de solidariedade e cooperação, começamos a descobrir a capacidade que cada um de nós tem para sugerir idéias [...] é necessário proporcionar a utilização do jogo para trabalhar com a diferença que separa um indivíduo de outro, não se deixando levar pelo mito de que o ser humano é competitivo por natureza (SOLER, 2006, p. 26).

Como desfecho, o entrevistado afirmou que, em suas aulas, os jogos pedagógicos são aplicados uma vez a cada quatro aulas, sendo que a escola disponibiliza material lúdico adequado como jogo de dama, xadrez, peteca, dominó de letras, soma, subtração, dentre outros.

## **Professor 6**

O último professor entrevistado é formado em Letras com habilitação em Inglês. Destaca que considera muito importante o uso de jogos na alfabetização e no letramento, pois por meio do concreto a criança assimila melhor o conteúdo. Afirma que possui alunos que não reconhecem as letras e têm dificuldades de assimilar o significado das palavras, portanto, orienta os alunos por meio do alfabeto móvel.

Mais uma vez percebe-se a utilização do jogo conhecido como "alfabeto móvel" para desenvolver as habilidades da escrita e leitura dos alunos. Nesse sentido, Vasconcelos (2016):

O alfabeto móvel é um recurso que possibilita uma aula diferenciada e agradável para o professor e aluno, permitindo uma maneira mais rápida de construção da leitura e escrita, sendo ele um recurso fácil e barato para o educador, e que pode ser confeccionado até mesmo pelos alunos, podendo assegurar a todos os alunos um ensino diferenciado, menos conteudista, atendendo com qualidade os direitos do aluno (VASCONCELOS, 2016, p. 6).

Quanto à organização do planejamento para atender às dificuldades na alfabetização e no letramento, destaca que disponibiliza 10 minutos do final da aula para trabalhar, especificamente, essas dificuldades.

Vale a pena sobrelevar a iniciativa do professor entrevistado ao utilizar os momentos finais de sua aula para lidar, em específico, com as dificuldades apresentadas por seus alunos. É certo que a atenção dispensada especialmente aos pontos mais fracos da aprendizagem, amplia a possibilidade do aluno de compreender o conteúdo trabalhado e não levar eventuais dúvidas para casa.

Utiliza jogos pedagógicos em sua prática docente, pelo menos 1 vez por semana, como, por exemplo, quebra cabeça, caça palavras e bingo.

Por fim, acrescenta que a escola disponibiliza material lúdico para a alfabetização e letramento do estudante, sendo alfabeto móvel, dominó, material dourado e outros.

## 5.1 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DAS ENTREVISTAS

Com a aplicação da entrevista foi possível inferir, em síntese, que todos os professores entrevistados compreendem a importância da utilização dos jogos pedagógicos no processo de ensino e aprendizagem dos alunos, voltados para a alfabetização e o letramento, de maneira a tornar esse contexto mais leve e didático para os discentes.

Os profissionais também destacaram a existência de alunos em suas salas de aula que, de fato, possuem dificuldades na leitura e na escrita. Contudo, os professores mostraram-se conscientes de seu papel como mediador da aprendizagem e da relevância da aplicação do lúdico nas atividades escolares para quebrar as inseguranças e medos dos alunos, como forma de aprender brincando. O que, de certo, facilita o desenvolvimento cognitivo e de raciocínio.

Ainda nessa perspectiva, vale ressaltar que os entrevistados afirmaram que aplicam os jogos pedagógicos em suas aulas, pelo menos, uma vez por semana, e que, além disso, a Instituição de Ensino pesquisada oferece os recursos necessários para que o lúdico seja trabalhado em sala de aula, por meio de materiais escritos, jogos e desenhos que propiciam um melhor processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola



EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES.

## 5.2 APLICAÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS AOS ALUNOS

O primeiro jogo pedagógico trabalhado com as turmas do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES, foi o "sussurrofone", em 03 de novembro de 2021. O referido jogo foi escolhido para aplicação, pois favorece a consciência fonológica do aluno, a pronúncia das palavras e a fluência do discente na leitura.

Dessa forma, tendo em vista que as brincadeiras são métodos naturais para que as crianças construam conhecimentos, sendo utilizadas como instrumentos pedagógicos, observou-se que, nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a EMEIEF São Paulo prioriza o desenvolvimento de atividades lúdicas, em que a cultura e a linguagem infantis são valorizadas.

Ressalta-se que o “sussurrofone” – um brinquedo pedagógico feito de PVC, que reproduz a forma de um telefone – favoreceu, por exemplo, que os educandos do 1º ano e 2º ano aprimorassem a consciência fonológica, a pronúncia das palavras e a fluência na leitura de textos, além da compreensão do conteúdo lido.

Afinal, o seu uso, permite a captação individual da voz do educando, a amplificação e o retorno do som para quem o está utilizando. “Assim, cada criança consegue escutar a própria voz com nitidez e perceber se a pronúncia está correta ou não”. Dessa maneira, o brinquedo possibilita a ampliação das possibilidades de leitura e escrita.

A seguir, são apresentadas as fotografias retiradas na data de aplicação das atividades:

Fotografia 1: Alunos utilizando o "sussurrofone"



Fonte: Pesquisadora (2021).

Na Fotografia 1 é possível observar dois dos alunos participantes da pesquisa utilizando a ferramenta "Sussurrofone", para que suas vozes fossem ampliadas durante a leitura das palavras, facilitando, portanto, a concentração do discente, sem a interferência de outros sons ambientes. Inclusive, destaca-se o material impresso na carteira dos alunos, com o roteiro pelo qual foi direcionado a atividade executada.

É relevante destacar que as crianças se mostraram bastante motivadas para participar do jogo aplicado e interessadas em fazer a leitura das palavras propostas, encantando-se com o fato de ouvir a sua própria voz em maior volume por meio do "Sussurrofone".

Fotografia 2: Aluna utilizando o "sussurrofone"



Fonte: Pesquisadora (2021).

A Fotografia 2 é composta por uma das alunas participantes da pesquisa e pela própria pesquisadora em um processo de compartilhamento de conhecimentos por meio do lúdico. A pesquisadora e professora mostrou à discente o texto que ela deveria fazer a leitura para que utilizasse a ferramenta do "Sussurrofone" de maneira adequada.

A aluna realizou a leitura do caderno, atenta aos comandos da pesquisadora, divertindo-se ao perceber o alto som de sua voz por meio da ferramenta "Sussurrofone". Mais uma vez, infere-se a vantajosidade na utilização desta, pois os outros sons ambientes ficam distantes, fazendo com que o aluno tenha maior concentração ao realizar a leitura em voz alta.



Fotografia 3: Alunos e professora com "sussurrofone"



Fonte: Pesquisadora (2021).

Na Fotografia 3 observam-se sete alunos participantes da pesquisa segurando suas ferramentas de leitura - "Sussurrofone" - e abraçados com a pesquisadora/professora. É possível inferir da imagem o contentamento das crianças após a realização das atividades propostas, bem como a alegria desta pesquisadora em poder efetivar o jogo pedagógico do "Sussurrofone", garantindo um processo mais divertido e dinâmico para a leitura em sala de aula.

Em 05 de novembro de 2021, dando continuidade à aplicação da pesquisa, foi realizado outro jogo pedagógico, chamado de "Roleta do Alfabeto". Nesta atividade foi desenvolvida uma roleta simples, confeccionada com cartolina e colchete, contendo todas as letras do alfabeto, com setas, para que os alunos pudessem escrever e desenhar nomes e coisas que se iniciassem com as letras do alfabeto. O resultado foi bastante produtivo, como comprova as imagens a seguir:

Fotografia 4: Professora aplicando a Roleta do Alfabeto



Fonte: Pesquisadora (2021).

A Fotografia 4 demonstra o momento introdutório do jogo pedagógico chamado de Roleta do Alfabeto, quando a pesquisadora apresentava a brincadeira para a turma participante da pesquisa, explicando como se joga e quais as regras aplicadas.



Fotografia 5: Professora aplicando a Roleta do Alfabeto



Fonte: Pesquisadora (2021).

A Fotografia 5 exibe três alunos participantes da pesquisa desenvolvendo a atividade da Roleta do Alfabeto, concentrados e dispostos a realizar a tarefa da melhor forma possível. Ressalta-se a importância da participação dos discentes nas atividades propostas, pois se mostraram, a todo tempo, interessados em participar.

Fotografia 6: Aluna desenvolvendo a atividade Roleta do Alfabeto



Fonte: Pesquisadora (2021).

A Fotografia 6 retrata a concentração da aluna ao desenvolver a atividade Roleta do Alfabeto. É possível testemunhar sua postura prostrada em seu caderno, o que demonstra, com clareza, a presteza em realizar a tarefa proposta e seu seu comprometimento com o jogo pedagógico efetivado.



Fotografia 7: Alunas desenvolvendo a atividade Roleta do Alfabeto



Fonte: Pesquisadora (2021).

Na Fotografia 7, dois alunos participantes da pesquisa são flagrados durante a realização da atividade Roleta do Alfabeto e distraem-se apenas o momento do registro fotográfico. Observa-se que ambos estão com o lápis em punho, realizando com atenção a tarefa proposta e, ao mesmo tempo, divertindo-se com a proposta lúdica.

A próxima atividade pedagógica aplicada foi o jogo de bingo para leitura e escrita de números. A principal habilidade a ser desenvolvida é contar a quantidade de objetos até 100 unidade e apresentar o resultado por registros verbais e simbólicos.

Os recursos necessários foram 1 cartela com 6 espaços em branco para o jogo e fichas com números de 1 a 100.



Posteriormente, foi desenvolvido um caça-palavras com os alunos, sendo este um jogo que aumenta o raciocínio lógico da criança e permite que ela possa reconhecer o maior número de palavras. Apesar de ser um jogo simples, contribui de maneira significativa para o processo de alfabetização.

Imagem 2: Modelo de Caça-Palavra aplicado

## CAÇA-PALAVRA

MACACO - GIRAFA - PATO -  
SAPO - JACARÉ - COBRA -  
GATO - PORCO

M	J	X	S	A	C
A	A	P	A	T	O
C	C	O	P	G	B
A	A	R	O	A	R
C	R	C	Z	T	A
O	É	O	R	O	T
G	I	R	A	F	A

Fonte: Pesquisadora (2021).

Imagem 3: Modelo diverso de Caça-Palavra



Fonte: Pesquisadora (2021).

Depois de concluir o jogo de Caça-Palavras, passou-se a aplicar o Jogo da Rima, para completar frases ou palavras com rima. O principal objetivo é enriquecer o vocabulário dos alunos com o auxílio da percepção dos sons finais das palavras.

Quanto ao uso de materiais, é necessário apenas cartões com imagens que apresentem pares de rimas ou jogos prontos que apresentem o desafio de encontrar rimas.

Imagem 4: Modelo do Bingo utilizado

**BINGO DA SUBTRAÇÃO.****MATERIAL:**

- 2 SAQUINHOS, CADA UM CONTENDO 20 PAPEZINHOS NUMERADOS DE 1 ATÉ 20.
- 1 CARTELA PARA CADA ALUNO DA SALA COM NOVE NÚMEROS DIFERENTES EM CADA UMA, VARIANDO DE 0 ATÉ 19. (SE AS CARTELAS FOREM DESCARTÁVEIS, OS ALUNOS PODERÃO MARCAR, COM UM LÁPIS, O RESULTADO. CASO CONTRÁRIO, OS ALUNOS PODERÃO UTILIZAR TAMPINHAS, FICHAS COLORIDAS OU GRÃOS DE FEIJÃO PARA MARCAR OS RESULTADOS).

19	8	2
10	7	0
5	15	1

7	3	5
4	19	13
11	8	14

nova  
escola

Fonte: Pesquisadora (2021).

Dando continuidade, aplicou-se o Bingo das Operações, sendo um jogo composto por cartelas com os resultados dos fatos estudados pelos alunos e com as fichas que o professor irá "cantar". Essa atividade estimula o cálculo mental e gráfico de forma lúdica. Favorece a percepção auditiva, concentração e rapidez em realizar cálculos.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante de todo o arcabouço teórico pesquisado, das entrevistas realizadas com os seis professores do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo e, principalmente, dos jogos pedagógicos aplicados aos alunos do 1º e 2º anos da respectiva instituição, foi possível alcançar com êxito a finalidade programada para a conclusão desta pesquisa.

Quanto ao Objetivo Geral desta dissertação, qual seja, compreender como que os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES, inferiu-se que são ferramentas essenciais para o desenvolvimento da leitura e escrita dos discentes, uma vez que tornam o processo de aprendizagem mais dinâmico e divertido, comprovando-se que o lúdico possui relevante influência na capacidade dos estudantes de prestar atenção na aula e de se interessar pelo conteúdo programático aplicado em sala.

Os professores entrevistados se mostraram seguros quanto à compreensão do conceito de aprendizagem lúdica e ainda foram unânimes em afirmar que consideram o uso de jogos na alfabetização e no letramento uma ferramenta muito importante.

Os entrevistados também destacaram que possuem em sua sala de aula alguns alunos com dificuldade na alfabetização e letramento, mas que são auxiliados pelos professores, também e não apenas, por meio dos jogos pedagógicos.

Além disso, outro ponto positivo alcançando com o resultado desta pesquisa foi a constatação de que a escola pesquisada, EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES, disponibiliza material lúdico para a alfabetização e letramento dos alunos, preocupando-se em oferecer recursos de qualidade que tornem mais eficaz os ensinamentos alfabetizadores, sendo esta uma fase tão importante na caminhada escolar do discente.

Quanto aos Objetivos Específicos, vale descrever a suma importância dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, como sendo instrumentos de aplicação e efetivação do conteúdo programático, como forma de

manter a atenção e o interesse dos alunos pelas aulas, despertando sua capacidade de raciocínio lógico, trabalho em grupo e autonomia de aprendizagem.

Os professores entrevistados citaram, como jogos pedagógicos utilizados no processo de alfabetização e letramento em suas turmas, os jogos de maleta pedagógica, alfabeto móvel, jogos de formação de palavras, jogo das sílabas, memória silábica, jogo das cores, jogo da memória, bingo, cruzadinhas, músicas, histórias infantis, jogo de dama, xadrez, peteca, dominó de letras, soma, subtração, dentre outros.

Por fim, foi elaborado e disponibilizado aos professores entrevistados um e-book com orientações de como aprimorar o uso de jogos pedagógicos em sala de aula, bem como com novas sugestões de atividades que desenvolvam o lúdico em sala de aula para aperfeiçoamento das práticas de alfabetização e letramento.

Entretanto, sem considerar esgotado o assunto, esperamos que outros pesquisadores interessados, continuem o estudo sobre o tema. Espera-se ter contribuído para o desenvolvimento educacional dos alunos participantes, para a formação profissional dos professores entrevistados e, sobretudo, que se estenda a toda a comunidade escolar como fruto de pesquisa e aprofundamento teórico para a valorização de uma educação prazerosa, divertida e de qualidade.

## REFERÊNCIAS

- ABREU, Márcia Martins de Oliveira. **Ensino Fundamental de nove anos no município de Uberlândia: implicações no processo de alfabetização e letramento**. 2009. 167 f. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de Uberlândia, Uberlândia, 2009.
- ALVES, Líria. **Formação Continuada: A atualização do professor**. 2021. Disponível em: <<https://educador.brasilecola.uol.com.br/orientacoes/formacao-continuada-atualizacao-professor.htm>>. Acesso em: 11 jun. 2021.
- ANDER-EGG, Ezequiel. In: MARCONI, Marina de Andrade, LAKATOS, Eva Maria. **Metodologia científica**. 3. ed. São Paulo: Atlas, 2000.
- ANTUNES, C. **Jogos a estimulação das múltiplas Inteligências**. Petrópolis. Rio de Janeiro. 1998.
- ARAMÃO, Ivana Valéria Denófrío. **A matemática através de brincadeiras e jogos**. Campinas, SP: Papyrus, 1996.
- BAQUERO, M. **A vulnerabilidade dos partidos políticos e a crise da democracia na América Latina**. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2001.
- BARROSO, Daniela Benaion. **Estratégias Para Estimular o Desenvolvimento Cognitivo de Alunos Com Dificuldades em Aprendizagem**: material de apoio para professores do ensino fundamental. 2011. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino de Biologia) - Pontifícia Universidade Católica de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2011.
- BITTENCOURT, Eliane de Oliveira. LUIS, Rozilda da Silva. **As contribuições de Ferreiro e Teberosky na alfabetização do Brasil**. 2015. Disponível em: <[https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25075\\_12327.pdf](https://educere.bruc.com.br/arquivo/pdf2017/25075_12327.pdf)>. Acesso em: 20 ago. 2021.
- BRASIL, **Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional**. Lei n. 9.394/1996. Disponível em: <[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/Leis/L9394.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/Leis/L9394.htm)>. Acesso em: 10 abr. 2021.
- BRASIL. MINISTÉRIO DA EDUCAÇÃO E DO ESPORTO. **Parâmetros curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- CALLAI, Helena Copetti (Org.). **O ensino em estudos sociais**. Ijuí, RS: Edunijuí, 1991.
- CARRETERO, M.; ROSA, A.; GONZÁLEZ, M. F. **O ensino da história e memória coletiva**. Porto Alegre: Artmed, 2007.
- CAVALCANTI, Robson Barbosa. Surgimento e apropriações do letramento em discussão: o que, para que, como. 2009. 119 f. Dissertação (Mestrado em

Educação, Cultura e Comunicação em Periferias Urbanas) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2009.

CHATEAU, Jean. O jogo e a criança. São Paulo: Summus, 1987.

COLELLO, S. de M. G. **A Construção do Conhecimento no Ensino da Língua Escrita: da Teoria à Prática**. Revista Internacional d'Humanitas, v. 13, p. 25-30, 2007.

COSTA, Maristela. **Problemas de Aprendizagem e Baixo rendimento escolar podem ser indício de problemas neurológicos**. Associação Beneficente Síria, 2017. Disponível em: <<https://www.hcor.com.br/imprensa/noticias/problemas-de-aprendizagem-e-baixo-rendimento-escolar-podem-ser-indicio-de-problemas-neurológicos/>>. Acesso em: 19 mai. 2021.

FERREIRO, E. **Cultura escrita e educação**. Porto Alegre, Artes Médicas, 2003.

FOUCAMBERT, Jean. **A Leitura em questão**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.

FREIRE, J.B. **Educação de Corpo Inteiro: Teoria e Prática da Educação Física**. São Paulo: Scipione, 1991.

GADOTTI, Moacir. **A Educação contra a educação**. São Paulo: Cortez, 1982.

GONTIJO, C. M. M. **Alfabetização e a questão do letramento**. Cadernos de Pesquisa em Educação, Universidade Federal do Espírito Santo, Centro de Educação, Programa de Pós-Graduação em Educação, Vitória: PPGE, v. 11, n. 21, p. 42-72, jan./jun. 2005.

HERNÁNDEZ, F. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. Tradução de Jussara Haubert Rodrigues. Porto Alegre: Artmed, 1998.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens**. SP: Edit. Perspectiva, 1980.

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Cidade de Presidente Kennedy**. 2020. Disponível em: <<https://cidades.ibge.gov.br/brasil/es/presidente-kennedy/panorama>>. Acesso em: 18 out. 2021.

JOLIBERT, J. **Formando Crianças Leitoras**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1984.

KATZ, Lilian. **O que podemos aprender com Reggio Emilia**. In: EDWARDS, C.; GANDINI, L.; FORMAN, G. *As cem linguagens da criança* Porto Alegre: Artmed, 1999. p. 37-58.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo na educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2001.

KISHIMOTO, Tizuka. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. SP: Cortez, 2016.

LEÃO, AGRE. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais.** Estudos Linguísticos (São Paulo, 1978), [S. l.], v. 44, n. 2, p. 647–656, 2016. Disponível em: <<https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1001>>. Acesso em: 8 jan. 2021.

LIMA, Adimilson Ferreira. JUNIOR, Adival José Reinert. **O lúdico como aliado na alfabetização e letramento.** Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento. Ano 05, Ed. 03, Vol. 08, pp. 05-13, março de 2020. ISSN: 2448-0959. Disponível em: <<https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/ludico-como-aliado>>. Acesso em: 20 mai. 2021.

MAGALHÃES, Adriana F.S.; JUNIOR, Cícero Francisco A. **Ludicidade na aquisição da leitura e escrita: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental.** Campina Grande: Realize, 2012.

MALUF, Ângela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para Educação Infantil: conceitos, orientações e práticas.** Rio de Janeiro: Vozes, 2008.

MARCONI, M. A; LAKATOS, E. M. **Técnicas de pesquisa: planejamento e execução de pesquisas, amostragens e técnicas de pesquisas, elaboração e interpretação de dados.** 3.ed. São Paulo: Atlas, 1999.

MENDES, Francielle Marion. **Reflexões sobre alfabetização e letramento: ênfase nas publicações da ANPEd (2010 a 2015).** ARARAQUARA-SP, 2017. Disponível em: <<https://m.uniara.com.br/arquivos/file/ppg/processos-ensino-gestao-inovacao/producao-intelectual/dissertacoes/2017/francielle-marion-mendes.pdf>>. Acesso em: 10 jul. 2021.

MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. **Alfabetização e letramento.** Construir Notícias. Recife, PE, v. 07 n.37, p. 5-29, nov/dez, 2007.

MOREIRA, M. A. e MASINI, E.S. *Aprendizagem Significativa: a Teoria de David Ausubel.* São Paulo: Editora Moraes, 1982.

MORTATTI, M. do R. L. **Educação e letramento.** São Paulo: UNESP, 2000.

MYKLEBUST, H. R. **Distúrbios de Aprendizagem: Princípios e práticas Educacionais.** São Paulo: Pioneira, 1987.

OSTI, Andréia. **As dificuldades de Aprendizagem na Concepção do Professor.** Dissertação de Mestrado. Campinas, 2004.

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

RIBEIRO, J. P. **Metodologia de Investigação em Psicologia e Saúde.** Porto – Legis Editora Santos, Santa Marli Pires. Brinquedoteca: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 2011.



RIBEIRO, V. M. (Org.). **Letramento no Brasil: reflexões a partir do INAF 2001**. São Paulo: Global, 2003.

RIZZI, Leonor; HAYDT, Regina Celia Cazaux. **Atividades lúdicas na educação da criança**. 6. ed. São Paulo: Ática, 1997.

RIZZO, Joselma de Souza Mendes. **O ensino das relações sons e letras e letras e sons no contexto da alfabetização no município de Vitória**. 2015. Disponível em: <<http://repositorio.ufes.br/handle/10/1592>>. Acesso em: 13 mai. 2021.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. Disponível em: [https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013\\_LidiaSilvaRodrigues.pdf](https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf). Acesso em: 15 jun. 2021.

RODRIGUES, A. S.; SANTOS, S. D. de O. **Reflexões sobre o estágio na educação infantil: contribuindo para uma prática de ação**. Estação Científica (UNIFAP), Macapá, v. 4, n. 1, p. 107-120, jan.-jun. 2014.

SANTOS, C. A. dos. **Jogos e atividades lúdicas na alfabetização**. Rio de Janeiro: SPRINT, 1998.

SANTOS, Carmi Ferraz. **Alfabetização e letramento: conceitos e relações/** Organizado por Carmi Ferraz Santos e Márcia Mendonça. Ied, Ireimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2007.

SAVELI, Esméria L; TENREIRO, Maria Odete V. **Organização dos tempos e dos espaços na educação infantil**. In: SAVELI, Esméria et al. Fundamentos teóricos da educação infantil. Ponta Grossa: UEPG/NUTEAD, 2011.

SCHNEUWLY, B.; DOLZ, J. **Gêneros orais e escritos na escola**. Campinas: Mercado das Letras, 2004.

SILVA, Lucecléia Francisco da. **Contra tudo e todos: a formação de leitores em contextos adversos, no Município da Serra**. 2017. Disponível em: <<http://repositorio.ufes.br/handle/10/6855>>. Acesso em: 16 jul. 2021.

SILVA, Rossieli Soares da. **Base Nacional Comum Curricular**, 2018. Disponível em: <[http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal\\_s ite.pdf](http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal_s ite.pdf)>. Acesso em: 16 jun. 2021.

SMOLE, Katia Stocco; DINIZ, Maria Ignez e CÂNDIDO, Patrícia. **Brincadeiras infantis nas aulas de Matemática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 2000.

SOARES, M. **Letramento e alfabetização: as muitas facetas**. *Revista brasileira de educação*, n. 25, p. 5-17, 2011.

SOARES, M. **Um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: caminhos e descaminhos**. Pátio: revista pedagógica, Porto Alegre: RS, n. 29, p. 18-22, fev./abr. 2003.

SOLER, R. **Jogos Cooperativos**. 3. ed. Rio de Janeiro: Sprint, 2006

TFOUNI, L. **Letramento e Alfabetização**. São Paulo, Cortez: 2010.

VASCONCELOS, Jessica Queiroz. **O alfabeto móvel como um recurso para o desenvolvimento da leitura e escrita da criança**. Anais VIII FIPED. Campina Grande: Realize Editora, 2016. Disponível em: <<https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/25445>>. Acesso em: 08/11/2021

VYGOTSKY, L.S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1987.

XEXEO, Geraldo. **O que são jogos?** 2013. Disponível em: <<https://ludes.cos.ufrj.br/wp-content/uploads/2016/07/LJP1C01-O-que-sao-jogos-v2.pdf>>. Acesso em: 14 jun. 2021.

YIN, Robert. K. **Estudo de Caso. Planejamento e Métodos**. Porto Alegre: Bookman, 2009.

**APÊNDICE A**  
**ENTREVISTA COM OS PROFESSORES**

**Objetivo:** Verificar se os professores utilizam jogos e quais jogos são utilizados para incentivar a leitura e a escrita no processo de ensino dos alunos.

1) Qual a sua formação acadêmica?

( ) Graduação: \_\_\_\_\_

( ) Especialização: \_\_\_\_\_

( ) Mestrado: \_\_\_\_\_

2) O que você compreende por aprendizagem lúdica na alfabetização e no letramento?

3) Você considera o uso de jogos na alfabetização e no letramento importante?

( ) sim ( ) não Por quê?

4) Possui em sua sala de aula aluno com dificuldade na alfabetização e letramento?

( ) sim ( ) não

Quantos e quais as dificuldades?

5) O que você faz para auxiliar os alunos com dificuldades?

6) Como organiza o seu planejamento para atender às dificuldades na alfabetização e no letramento?

7) Você utiliza jogos pedagógicos em sua prática docente? Quais?

8) Com qual frequência você aplica os jogos?

9) A escola disponibiliza material lúdico para a alfabetização e letramento? Quais?

**APÊNDICE B**  
**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**  
**(PROFESSORES)**

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

Eu, \_\_\_\_\_

concordo em participar da pesquisa Intitulada: **“CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE KENNEDY/ES”**, objeto de estudo da mestrandia Dalvina Costa Fontana, do Centro Universitário Vale do Cricaré, sob orientação da Prof.<sup>a</sup> doutora Sônia Maria da Costa Barreto, do Programa de Mestrado Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia Educação com o objetivo de compreender como o uso de jogos pedagógicos tem contribuído para a alfabetização e letramento dos alunos do Ensino Fundamental – séries iniciais.

Assim, tenho conhecimento que:

1. A participação na pesquisa é a de responder a um questionário com questões semiestruturadas;
2. As respostas serão tratadas de forma anônima e confidencial, isto é, em nenhum momento será divulgado o nome em qualquer fase do estudo;
3. O benefício relacionado à sua participação é contribuir com a pesquisa na compreensão a respeito do conceito e utilização dos jogos pedagógicos na alfabetização e letramento.
4. Os resultados da pesquisa serão destinados exclusivamente à elaboração do trabalho de pesquisa e publicações acadêmicas;
5. O questionário respondido ficará em arquivo pessoal da pesquisadora por cinco anos e após este período será inutilizado;
6. Fica assegurada a possibilidade de desistir de participar da pesquisa a qualquer momento, ou mesmo se recusar a responder perguntas que lhe cause constrangimento, sem nenhum prejuízo à sua pessoa;
7. Fica assegurado uma cópia do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido ao participante da pesquisa;
8. Será assegurado esclarecimento de dúvidas quando necessário;

9. Fica esclarecido que não receberá atribuída nenhuma remuneração por participar da pesquisa;

10. Caso haja dúvidas ou necessidade de maiores esclarecimentos é possível entrar em contato pelo telefone: (28) 99901- 2966 ou por e-mail: [dalvinafontana@gmail.com](mailto:dalvinafontana@gmail.com).

### **CONSENTIMENTO**

Eu, \_\_\_\_\_, acredito ter sido suficientemente informado (a) e concordo em participar como voluntário (a) da pesquisa descrita acima.

A assinatura a seguir representa o meu aceite em participar do estudo, bem como fica assegurado minha privacidade.

São Mateus/ES, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

---

Dalvina Costa Fontana  
Pesquisadora

---

Assinatura do Participante

**APÊNDICE C**  
**TERMO DE AUTORIZAÇÃO DA INSTITUIÇÃO COPARTICIPANTE**

Eu, \_\_\_\_\_, ocupante do cargo de diretora da EMEIEF São Paulo do Município de Presidente Kennedy, autorizo à realização nesta instituição de ensino a participação dos professores do Ensino Fundamental I da pesquisa com o título **“CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE KENNEDY/ES”**, sob a responsabilidade da pesquisadora Dalvina Costa Fontana, tendo como objetivo compreender como os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do Ensino Fundamental – anos iniciais, da EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy-ES.

Afirmo que fui devidamente orientada sobre a finalidade e objetivos da pesquisa, bem como sobre a utilização de dados exclusivamente para fins científicos e que as informações a serem oferecidas para o pesquisador serão guardadas pelo tempo que determina a legislação e não serão utilizadas em prejuízos desta instituição e/ou das pessoas envolvidas, inclusive na forma de danos à estima, prestígio e/ou prejuízo econômico e/ou financeiro. Além disso, durante ou depois da pesquisa é garantido o anonimato dos sujeitos e sigilo das informações.

Esta instituição está ciente de suas corresponsabilidades como instituição coparticipante do presente projeto de pesquisa, e de seu compromisso no resguardo da segurança e bem-estar dos participantes da pesquisa nela recrutados, dispondo da infraestrutura necessária para tal.

Presidente Kennedy, .....de.....de 20....

Assinatura do responsável e carimbo e/ou CNPJ da instituição coparticipante.

**APÊNDICE D**  
**TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE)**  
**(RESPONSÁVEL LEGAL)**

O menor de idade pelo qual a senhora é responsável está sendo convidado a participar como voluntário do estudo/pesquisa intitulado: **“CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE KENNEDY/ES”**, sob a responsabilidade da pesquisadora Dalvina Costa Fontana, tendo como objetivo compreender como os jogos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do Ensino Fundamental – anos iniciais da EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy-ES.

A participação do menor de idade pelo qual V. S. é responsável, nesta pesquisa consistirá em observações de sua aprendizagem e desenvolvimento, durante a aplicação de jogos lúdicos em sala de aula.

A adesão do menor na pesquisa implica em autorizar o menor de idade estar participando voluntariamente em experiências vivenciadas juntamente com os professores vinculados pela EMEIEF São Paulo do Município de Presidente Kennedy/ES.

Afirma-se que poderá haver alguns riscos como: tomar o tempo do sujeito ao participar da pesquisa, discriminação e estigmatização a partir do conteúdo revelado no questionário. Entretanto, esses riscos poderão ser minimizados com a conduta ética e zelosa da pesquisadora, perante os campos e sujeitos de pesquisa.

Compreendo que este estudo possui finalidade de pesquisa, que os dados obtidos serão divulgados seguindo as diretrizes éticas de pesquisa, com a preservação do anonimato dos participantes, assegurando, assim a privacidade do menor.

Em caso de dúvida, sei que posso procurar a pesquisadora responsável e/ou à professora orientadora da pesquisa ou o Comitê de Ética e Pesquisa (CEP) Do Centro Universitário Vale do Cricaré.

Receberei uma cópia assinada deste formulário de consentimento. Os dados obtidos por meio desta pesquisa serão confidenciais e não serão divulgados em nível individual, visando assegurar o sigilo de sua participação.

A participação do menor não é obrigatória. A qualquer momento, ele poderá desistir de participar e você poderá retirar seu consentimento. Sua recusa, desistência ou retirada de consentimento não acarretará prejuízo.

O pesquisador responsável se compromete a tornar públicos nos meios acadêmicos e científicos os resultados obtidos de forma consolidada sem qualquer identificação de indivíduos participantes.

Caso concorde que o menor de idade participe desta pesquisa, assine ao final deste documento, que possui duas vias, sendo que uma delas ficará em sua posse e a outra, ficará com o pesquisador responsável / coordenador da pesquisa.

Eu declaro ter conhecimento das informações contidas neste documento e ter recebido respostas claras às minhas questões a propósito da participação direta do menor de idade pelo qual sou responsável na pesquisa e, adicionalmente, declaro ter compreendido o objetivo, a natureza, os riscos e benefícios deste estudo.

Após reflexão e um tempo razoável, eu decidi, livre e voluntariamente, autorizar a participação do menor de idade pelo qual sou responsável a participar deste estudo. Estou consciente que ele pode deixar o projeto a qualquer momento, sem nenhum prejuízo.

### CONSENTIMENTO

Eu, \_\_\_\_\_, declaro que entendi os objetivos, riscos e benefícios da participação do menor de idade pelo qual sou responsável, \_\_\_\_\_, sendo que:

(    ) aceito que ele participe    (    ) não aceito que ele(a) participe

Presidente Kennedy, .....de.....de 20....

\_\_\_\_\_  
Assinatura do responsável

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

Assinatura da pesquisadora: -----



Para todas as questões relativas ao estudo ou para se retirar do mesmo, poderão se comunicar com Dalvina Costa Fontana, via e-mail: [dalvinafontana@gmail.com](mailto:dalvinafontana@gmail.com) ou telefone: (28) 99901- 2966.

Presidente Kennedy, .....de.....de 20....

---

Dalvina Costa Fontana  
Pesquisadora

**APÊNDICE E**  
**TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**  
**(MENOR)**

Você está sendo convidado(a) como voluntário(a) a participar da pesquisa **“CONTRIBUIÇÕES DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DA EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE KENNEDY/ES”**, sob a responsabilidade da pesquisadora Dalvina Costa Fontana, tendo como objetivo geral compreender como os jogos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do ensino fundamental, da escola EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy-ES.

O motivo que nos leva a estudar este assunto é demonstrar a importância do papel dos jogos para a aprendizagem do aluno. Para este estudo, adotaremos os seguintes procedimentos: entrevista com os seis professores da EMEIEF São Paulo que lecionam no 1º e 2º anos do ensino fundamental e a aplicação de jogos pedagógicos com os estudantes das respectivas turmas.

Para participar deste estudo, o responsável por você deverá autorizar e assinar o TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO (TCLE). Você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Você será esclarecido(a) em qualquer aspecto que desejar e estará livre para participar ou recusar-se.

O responsável por você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento. A sua participação é voluntária e a recusa em participar não acarretará qualquer penalidade ou modificação na forma em que é atendido(a) pelo pesquisador que irá tratar a sua identidade com padrões profissionais de sigilo. Você não será identificado em nenhuma publicação.

Este estudo apresenta os seguintes riscos e benefícios para você: Os riscos são mínimos, mas considerando que toda pesquisa com seres humanos envolve risco em tipos e gradações variados, aponta-se o risco de constrangimento ao jogar e o tempo dispendido na brincadeira. No entanto, a responsável pelo estudo garante ao participante total atenção durante a aplicação dos jogos, sendo realizados em menor tempo possível, a fim de que não altere de maneira relevante a rotina estudantil dos alunos. Os benefícios da participação serão a contribuição para a leitura e o letramento dos próprios alunos participantes.

Você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa.

Os resultados estarão à sua disposição quando a pesquisa for finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a permissão do responsável por você.

Os dados e instrumentos utilizados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 anos, e após esse tempo serão destruídos.

Este Termo de Assentimento encontra-se impresso em duas vias, sendo que uma cópia será arquivada pelo pesquisador responsável, e a outra será fornecida a você.

Eu, \_\_\_\_\_, portador (a) do documento de Identidade \_\_\_\_\_ fui informado(a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada e minhas dúvidas foram esclarecidas. Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar desse estudo. Recebi uma cópia deste Termo de Assentimento e me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Este termo possui duas vias de igual teor onde uma ficará com o pesquisando e outra com o pesquisador.

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

PESQUISADOR(A) RESPONSÁVEL: DALVINA COSTA FONTANA

ENDEREÇO: CABRAL, CENTRO, ZONA RURAL, PRESIDENTE KENNEDY/ES

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)

São Mateus/ES, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2021.

---

Dalvina Costa Fontana  
Pesquisadora

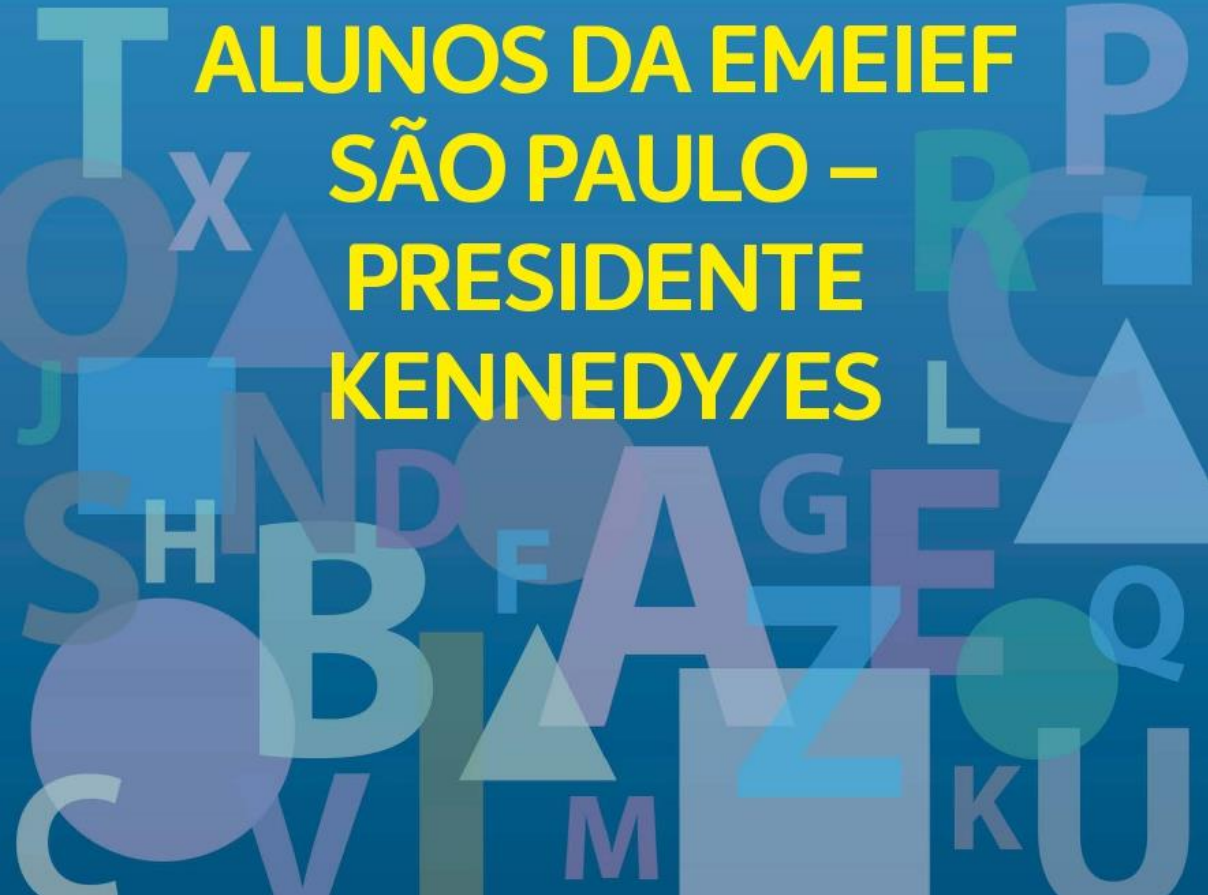
---

Assinatura do Participante

APÊNDICE F  
PRODUTO FINAL

DALVINA COSTA FONTANA  
SÔNIA MARIA DA COSTA BARRETO

**CONTRIBUIÇÕES  
DOS JOGOS  
PEDAGÓGICOS NA  
ALFABETIZAÇÃO E NO  
LETRAMENTO DE  
ALUNOS DA EMEIEF  
SÃO PAULO –  
PRESIDENTE  
KENNEDY/ES**



DALVINA COSTA FONTANA  
SÔNIA MARIA DA COSTA BARRETO

**CONTRIBUIÇÕES DOS  
JOGOS PEDAGÓGICOS  
NA ALFABETIZAÇÃO E NO  
LETRAMENTO DE ALUNOS DA  
EMEIEF SÃO PAULO – PRESIDENTE  
KENNEDY/ES**

1ª Edição

Diálogo Comunicação e Marketing

Vitória

2021

Contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES © 2021, Dalvina Costa Fontana e Sônia Maria da Costa Barreto

**Orientadora:** Prof<sup>ª</sup>. Dr<sup>ª</sup>. Sônia Maria da Costa Barreto

**Projeto gráfico e editoração:** Diálogo Comunicação e Marketing

**Edição:** Ivana Esteves Passos de Oliveira

**Capa e diagramação:** Ilvan Filho

1ª edição

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)

F679c	Fontana, Dalvina Costa. - Contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES / Dalvina Costa Fontana, Sônia Maria da Costa Barreto. -  Vitória, ES : Diálogo Comunicação e Marketing, 2021. -  30 p. : il. foto. color. ; 21 cm.  ISBN 978-85-92647-46-9 DOI 10.29327/553324  1. Jogos pedagógicos. 2. Alfabetização. 3. EMEIEF São Paulo (Presidente Kennedy, ES). I. Oliveira, Ivana Esteves Passos de.  CDD – 418.4
-------	--

Bibliotecária Amanda Luiza de Souza Mattioli Aquino – CRB5 1956

Este e-book é dedicado a todos os educadores que atuam em escolas e espaços educacionais. Que a excelência e a positividade sejam meios norteadores para uma atuação profissional de forma ética, responsável e positiva.

*“Há um mundo a ser descoberto dentro de cada criança e de cada jovem. Só não consegue descobri-lo quem está encarcerado dentro do seu próprio mundo.”*

**Augusto Cury**





## SUMÁRIO

APRESENTAÇÃO .....	06
INTRODUÇÃO .....	07
O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO: CONCEITOS .....	08
REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS .....	14
Sussurrofone .....	14
94 segundos .....	16
Caça palavras .....	17
Jogo da rima .....	19
Bingo das operações .....	20
Roleta do alfabeto .....	22
Caixinha de letras .....	23
Volençol .....	24
Os 4 Elementos da Natureza .....	26
REFERÊNCIAS .....	28
AS AUTORAS .....	30

## APRESENTAÇÃO

O presente e-book é o resultado da pesquisa sobre as contribuições dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento de alunos da EMEIEF São Paulo – Presidente Kennedy/ES, como pré-requisito para obtenção do título de Mestre em Ciências, Tecnologia e Educação, do Centro Universitário Vale do Cricaré, uma instituição de ensino localizada em São Mateus/ES, Brasil.

A pesquisa foi orientada pela professora e doutora Sônia Maria da Costa Barreto que participou ativamente de todo o processo de construção deste estudo.

## INTRODUÇÃO

**C**om a experiência lúdica o educando cultiva o êxito, vivencia ações baseadas nos valores, fraternidade, amizade, respeito e desenvolve uma cultura crítica, criativa e solidária. É desejado que o educador reconheça a essência da felicidade na educação, gerando uma aprendizagem significativa baseada no ensino por habilidades e competências de acordo com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC).

O profissional de sucesso deverá reconhecer as estratégias pedagógicas como meio essencial para a disseminação da felicidade, criatividade e aprendizagem significativa na alfabetização e no letramento como importantes experiências na educação.



## O USO DE JOGOS E BRINCADEIRAS NA CONSTRUÇÃO DA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO: CONCEITOS

A presença das atividades lúdicas, representadas pelos jogos, brinquedos e brincadeiras, é constante no mundo infantil nas diferentes culturas, sendo referência primordial para as discussões sobre a criança e o seu desenvolvimento, referenciado a um processo construtivo.

Desenvolvimento e aprendizagem expressam as duas fontes do conhecimento: uma endógena, que é interior a uma pessoa, grupo ou sistema; e outra exógena, que se produz no exterior. No primeiro momento, o desafio é ser sociável conservando sua identidade e envolvimento, já no segundo, o que interessa é incorporar algo que há de se tornar individual e coletivo (MACEDO, 2005).

E ainda: uma das formas mais espontâneas de desenvolvimento na criança é por meio das vivências e experiências do brincar. É a principal atividade das crianças quando não estão dedicadas às suas necessidades de sobrevivência, uma vez que é envolvente, interessante e informativo.

Venâncio e Freire (2005) relatam que a infância é envolvida profundamente em atos de brincadeiras e fantasias que são aspectos naturais do ser humano que tem como uma de suas características a capacidade de brincar. Predominantes nas crianças, as brincadeiras trazem significados importantes do seu mundo.

Na contemporaneidade, os pesquisadores, em sua maioria, compreendem o



jogo como uma atividade que contém em si mesmo o objetivo de decifrar os enigmas da vida e de construir um momento de entusiasmo e alegria. Assim, brincar significa extrair da vida nenhuma outra finalidade que não seja ela mesma. Em síntese, o jogo é o melhor caminho de iniciação ao prazer estético, à descoberta da individualidade e à meditação individual (ANTUNES, 2012).

No entendimento de Silva e Pozzi (2014), refletir sobre o mundo da criança é submeter os pensamentos para os estudos sobre o jogo e a infância. Essa íntima relação apresenta valores significativos para uma formação e desenvolvimento integral: motor, afetivo-social e psíquica. Pensar e agir focando na totalidade do sujeito é garantir não somente algo intencionado para uma formação do corpo, mas em algo que seja relevante para sua respectiva formação crítica, criativa e lúdica.

As brincadeiras e os jogos, durante o século XX, passaram por mudanças significativas, como: a redução do espaço físico, por consequência do crescimento dos centros urbanos e da falta de segurança; a diminuição do tempo disponível à estimulação lúdica; a expansão da indústria que passou a oferecer brinquedos mais atraentes e vinculados ao consumismo, influenciados pela propaganda e mídia televisiva (FRIEDMANN, 2006).

Porém, a ludicidade acompanha a vida de todas as pessoas, desde o nascimento até a velhice. As ações lúdicas, por meio dos jogos e brincadeiras, são essenciais para a descoberta de um mundo existente no imaginário e na realidade de cada pessoa, possibilitando uma vivência única, exclusiva e inédita, o que favorece o desenvolvimento humano daqueles que brincam.





Em linhas gerais, o jogo é a ação contemplada pelo coletivo, por suas regras e identidades – recorrência, conflito e tradição. Com tantas variáveis é comum que os participantes, no início do jogo, estejam na fase de entendimento e compreensão das mesmas. Depois de certo tempo de prática, o jogo começa a fluir com mais espontaneidade e naturalidade (PINES JUNIOR; SILVA, 2013).

É com a prática dos jogos e das brincadeiras que as crianças ampliam seus conhecimentos sobre si, sobre os outros e sobre o mundo que está ao seu redor. Desenvolvem as múltiplas linguagens, exploram e manipulam objetos, organizam seus pensamentos, descobrem e agem com as regras, assumem papel de líderes e se socializam com outras crianças (SILVA; GONÇALVES, 2010).

Destaca-se, ainda, que o jogo é um fenômeno constituído de atividades lúdicas que envolve pessoas e animais, que por sua vez podem nessas atividades, integrar com objetos e com a natureza. Sendo o jogo, o provocador dessa relação entre as pessoas e delas com o meio ambiente, ele torna-se uma importante fonte de conhecimento. O jogo torna-se então, uma metamorfose que modifica a realidade de forma lúdica, além de, pelas manifestações lúdicas criar novas possibilidades para a vida (BREGOLATO, 2007).

As crianças vivem em intenso processo de desenvolvimento corporal e mental – expressam a própria natureza da evolução e esta exige a cada instante uma nova função e a exploração de novas habilidades. Essas funções e habilidades ao entrarem em ação, impelem uma manifestação plena que é o brincar e o jogar. Assim, o brincar está mais relacionado a estímulos internos que a contingências externas (ANTUNES, 2012).

Numa visão mais diretiva e objetiva, o jogo é apresentado como uma ação que acontece diante de certos momentos, espaços e tempos, construindo e validando o desenvolvimento integral e cultural do seu respectivo jogador.

Dentro dos seus estudos, Freire (2002, p. 87) explica que “[...]o jogo é uma das mais educativas atividades humanas [...]”. Prosseguindo, Freire destaca: “Ele educa não para que saibamos mais matemática ou português ou futebol; ele educa para sermos mais gente, o que não é pouco”.

Venâncio e Freire (2005, p. 33) acrescentam que “[...] o brincar em sua visão de mais profundidade corresponde à satisfação das necessidades afetivas vitais para que o ser humano se realize”. Ao brincar, a criança representa suas vivências, evoca aspectos e experiências significativas, organiza e estrutura sua realidade externa e interna, tomando a consciência de si como ser atuante.

O brincar proporciona a aquisição de novos conhecimentos, desenvolve habilidades de forma natural e agradável. Ele é uma das necessidades básicas da criança, é essencial para um bom desenvolvimento motor, social, emocional e cognitivo (MALUF, 2003).

O jogo torna-se o espaço de experiência para o ser humano produzir cultura, que não é senão a construção de um mundo interior que se comunica com a realidade. Com o poder de criar tudo que deseja ser ou fazer, toma os elementos que quer da realidade, dilui estes elementos com as projeções imaginárias interiores, e então compõe novas combinações para ajustar a realidade que vai habitar – cenário (BREGOLATO, 2007).

O trabalho com os jogos, no que se refere ao aspecto cognitivo, visa contribuir para que as crianças possam adquirir conhecimento e desenvolver suas habilidades e competências. Conquistar um status de bom jogador exige uma organização que pode ser expressa por ações como mobilizar recursos, coordenar informações, enfrentar problemas e vencê-los.

Nesse cenário, surgem diversos motivos para que os educadores possam enfim explorar e aplicar de forma lúdica e criativa os jogos em potencial. A escola como detentora do conhecimento científico deve proporcionar a transmissão desses conhecimentos aos alunos para que se tornem pessoas críticas, transformadoras e democráticas (GONÇALVES, 2013).

As escolas necessitam cultivar a espontaneidade, diálogo, convivência em grupo, pois as crianças geralmente não brincam sozinhas, sendo que o jogo proporciona oportunidades para ela pensar e falar, ser ela autenticamente, saber combinar momentos de brincadeiras livres (lazer) e atividades orientadas (escola) (KISHIMOTO, 2011).

A partir desse intento, principalmente na educação infantil, quando se trabalha a alfabetização e o letramento, é importante trazer jogos lúdicos para a sala de aula, a fim de que as crianças possam aprender por meio da brincadeira, afastando assim suas eventuais limitações e inserindo-as no contexto social do entretenimento. Essa interação promove a troca de experiências entre os alunos e ainda fortalece os vínculos entre professor-aluno.

Com a brincadeira, a criança que antes tinha a escrita e a leitura como atividades complexas, passam a enxergá-las como diversão. Nesse sentido,



Magalhães e Júnior ratificam que [...] “no ensino da leitura e escrita, deve-se levar em conta o relacionamento da estrutura da língua e a estrutura do lúdico” (MAGALHÃES; JÚNIOR, 2012, p. 5), haja vista a [...] “criação de novas combinações de experiências; seletividade e disciplina intelectual; concentração aumentada; desenvolvimento de habilidades e de cooperação” (MAGALHÃES; JUNIOR, 2012, p. 5).

Isto posto, ressalta-se que os educadores precisam se atentar para as novas práticas pedagógicas lúdicas, de maneira que se estabeleça um planejamento prévio adequado para sua execução de maneira eficaz.

Estimula-se, sobretudo, que o aluno se torne um ser pensante, criativo, respeitador de regras, com facilidade de se comunicar com o grupo e, principalmente, sujeito ativo da formação de seu desenvolvimento quanto a alfabetização e o letramento.

## REPERTÓRIO DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Os jogos a seguir mencionados foram selecionados para compor o presente *e-book* a fim de ressaltar a importância do aproveitamento do lúdico nas atividades pedagógicas, enfatizando sua condição de ferramenta essencial no processo ensino/aprendizagem para o desenvolvimento integral dos alunos.

Almeja-se, sobretudo, apresentar os benefícios do enriquecimento profissional dos professores que têm acesso às metodologias lúdicas a serem abordadas em sala de aula, as quais tendem a favorecer o potencial e desenvolvimento de habilidades dos alunos por meio dos jogos pedagógicos.

### SUSSURROFONE

#### Conceito

É uma adaptação do whisper phone, ferramenta que permite a captação individual da voz com ampliação do som. Feito de PVC, ele aumenta o volume da fala em até dez vezes, embora o retorno do som ocorra apenas para quem utiliza o instrumento.

Figura 1: Modelos de Surrofonos



Fonte: Colégio Brasília, 2021.

**Objetivo principal**

Tornar a concentração mais fácil, sem que o leitor seja distraído por ruídos de fundo e auxiliar nas atividades de leitura.

**Aplicação**

Para a aplicação, são necessários dois cotovelos de 40 mm e uma luva de 40 mm. Caso não queira usar cola na junção destas peças poderá realizar com durex colorido e este já fica decorado e pronto para uso.

**Vantagens para a Alfabetização e Letramento**

O sussurrofone auxilia nas atividades de leitura, melhorando a percepção dos alunos que falam baixo ou têm vergonha de ler. Ele também ajuda as crianças na articulação de palavras, discriminação auditiva, ortografia.

O uso desse recurso também contribui para melhor compreensão do conteúdo lido, já que o leitor fica mais concentrado nas atividades realizadas em sala de aula, as próprias crianças conseguem perceber o que precisam melhorar durante a leitura.

Isso ocorre porque, ao ouvirem a própria voz, prestam mais atenção na forma como fazem a leitura.

## 94 segundos

### Conceito

Este jogo aumenta o repertório de palavras da criança e incentiva a escrita.

Figura 2: Desenho de aluno criando palavras por meio das letras



Fonte: Felipo, 2020.

### Objetivo principal

Aumentar o número de palavras conhecidas pelos alunos, incentivando, sobretudo, sua escrita e facilitação da memória.

### Aplicação

O jogo sugere uma letra e um tema inicial, exemplo: animal com a letra F. O jogador tem apenas 94 segundos para encontrar o maior número de palavras. Todas as respostas são pontuadas e o jogador poderá jogar com até 4 pessoas, quem tiver pontuação maior vence.

## Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Estabelece uma melhor relação entre o aluno e o processo de aprendizagem, tornando-o mais prazeroso e produtivo. Também possibilita a interação dos alunos entre si, desenvolvimento o comportamento social e sua familiarização com as palavras.

## Caça palavras

### Conceito

É um jogo que aumenta o raciocínio lógico da criança e faz com que ela reconheça o maior número de palavras.

Figura 3: Modelo de Caça Palavras



Fonte: Almeida Júnior, 2020.

### **Objetivo principal**

Promover atividades de alfabetização para memorização e reflexão. Também com o objetivo de trabalhar a ortografia – pois é uma forma de visualizar as palavras na grafia correta –, o jogo aumenta o vocabulário da criança, que é desafiada a procurar e compreender novas palavras.

### **Aplicação**

O caça palavras é uma verdadeira sopa de letrinhas, na qual as letras são postas aleatoriamente e a criança precisa encontrar as vogais e consoantes, lado a lado, que formam palavras – seja o nome de um objeto, de um lugar, um nome próprio, etc. As palavras são escritas tanto na vertical quanto na horizontal, ou até mesmo na diagonal.

O nível de dificuldade pode variar e o recomendado é sempre seguir as indicações de idade. Aumentar bruscamente a dificuldade do jogo pode causar o desinteresse da criança – ou seja, o aumento deve ser gradual e depende da capacidade de raciocínio da criança.

### **Vantagens para a Alfabetização e Letramento**

É um jogo simples e que contribui significativamente para a alfabetização das crianças. Trabalha a ortografia, pois é uma maneira de visualizar as palavras na grafia correta e, inclusive, aumenta o vocabulário da criança, que é desafiada a procurar e compreender novas palavras.



## Jogo da rima

### Conceito

Jogo utilizado para exercitar e ampliar o vocabulário das crianças, desenvolvendo a memória, a agilidade e a esperteza.

Figura 4: Modelo de Jogo das Rimas



Fonte: Almeida Júnior, 2020.

### Objetivo principal

Completar frases com palavras com rimam. Contribuir para o enriquecimento do vocabulário e auxiliar na percepção dos sons finais das palavras.

### Aplicação

Para jogar, basta formar duas equipes. Assim que uma palavra for sorteada, as equipes terão o tempo da ampulheta para escreverem o maior número de palavras que rimam com a sorteada.

Ganha quem tiver o maior número de rimas no seu papel.

As equipes também podem se alternar para dizer em voz alta um por vez uma palavra que rime com a palavra sorteada até que uma equipe não saiba mais rimar.

### Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Viabiliza uma melhor compreensão acerca das palavras e sua composição sonora. Permite que o aluno perceba que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais. Desenvolve a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas e compara as palavras quanto às semelhanças sonoras.

## Bingo das operações

### Conceito

É um jogo composto por cartelas com os resultados dos fatos estudados e com as fichas que o professor irá “cantar”.

Figura 5: Modelo de cartela para o Bingo das operações

8	3	18	30	14	16	18	20
4	27	1	0	25	28	40	8
6	36	9	12	0	36	54	63
2	32	27	21	72	32	27	21
14	81	18	20	20	16	27	20
25	100	40	8	19	28	12	8
0	12	54	63	0	36	14	63
72	90	27	21	72	32	18	21

Fonte: Araújo, 2014.



**Objetivo principal**

Estimular o cálculo mental ou mesmo gráfico de forma lúdica, favorecendo a percepção auditiva, concentração e rapidez em realizar os cálculos.

**Aplicação**

As fichas com as operações são colocadas dentro de um saco. O professor retira uma operação e fala aos jogadores. Os jogadores resolvem a operação obtendo o resultado que estará em algumas das cartelas. Aquele que possuir o resultado, marca-o com um marcador.

Caso tenha dois resultados iguais em uma mesma cartela, marca-os simultaneamente. Vence o jogador que marcar todos os resultados de sua cartela.

**Vantagens para a Alfabetização e Letramento**

Trabalhar com as quatro operações fundamentais da matemática, desenvolvendo o processo de estimativa, cálculo mental e tabuada do aluno, a fim de que sua alfabetização se dê integralmente diante dos saberes escolares.

## Roleta do alfabeto

### Conceito

Essa brincadeira exige a confecção de uma roleta que deverá conter todas as letras do alfabeto.

Figura 6: Modelo de Roleta para jogar



Fonte: Só Escola, 2017.

### Objetivo principal

Contemplar a leitura, a produção de textos, a oralidade e a análise linguística do aluno.

### Aplicação

A criança deverá escrever uma palavra que comece com a letra que for indicada ou então desenhar uma imagem que comece com ela.

### **Vantagens para a Alfabetização e Letramento**

O jogo facilita a leitura e decodificação, oralmente, dos nomes escritos nos desenhos e a ordenação dos desenhos e seus respectivos nomes em ordem alfabética. Oportuniza aos alunos a escrita espontânea das palavras que fazem parte do jogo.

### **Caixinha de letras**

#### **Conceito**

Jogo de peças com letras de forma e cursivas. Além de acentos e ilustrações para montar palavras e frases.

Figura 7: Modelo de Caixa de letras com sílabas



Fonte: Boleli, 2021.

#### **Objetivo principal**

O objetivo é fazer com que a criança organize as letras da forma correta.

### Aplicação

Para fazer essa brincadeira, é necessário encapar caixinhas de fósforos com uma figura. Dentro de cada uma, o professor precisará colocar as letras que formam o nome da imagem que está nelas.

### Vantagens para a Alfabetização e Letramento

Esse jogo auxilia na formação de leitura e escrita, bem como pode ser vivenciado, tanto por crianças pequenas, que brincam e aprendem as letras do alfabeto, como por crianças maiores que já sabem ler e escrever, com apoio de caderno e lápis, para anotação de suas atividades.

## Volençol

### Conceito

É um jogo cooperativo que promove, no grupo, o espírito de equipe e a ajuda mútua entre os integrantes dos times, principalmente na educação infantil.

Figura 8: Imagem representativa do jogo volençol



Fonte: Nova Escola, 2019.

**Objetivo principal**

Através de uma atividade prática, divertida e bem dinâmica, o jogo objetiva trazer o conceito de cooperação, de trabalho de equipe, da importância de cada parte dentro de um processo de trabalho onde todos ganham juntos.

**Aplicação**

Os jogadores serão agrupados em quartetos. Cada grupo estará de posse de um lençol ou toalha, sendo assim, cada jogador deverá segurá-la em cada ponta.

Os quartetos deverão brincar com a bola de voleibol, tentando mantê-la sobre o lençol e não a deixando cair ao chão. Após essa etapa, os quartetos farão a interação com outros quartetos, e assim realizarão lançamentos e recepções das bolas com a toalha ou lençol. A progressão do jogo poderá ser na realização de um jogo de voleibol tradicional com os lençóis.

**Vantagens para a Alfabetização e Letramento**

Promove a integração dos alunos, o dinamismo, a cooperação, a ludicidade, a liderança, escuta afetiva e o trabalho em equipe.

## Os 4 Elementos da Natureza

### Conceito

É um jogo que proporciona a criança brincar com os quatro elementos da natureza (água, terra, fogo e ar), abrindo um leque de caminhos para a imaginação da criança.

Figura 8: Modelo de cartilha para o jogo dos 4 elementos da natureza



Fonte: Schneider, 2020.

### Objetivo principal

Trabalhar os quatro elementos da natureza permite que a criança amplie seus repertórios, vivências e experiências naturais, enriquecendo o universo, exercitando os seus direitos e estabelecendo contato com os campos de experiência.

### Aplicação

O espaço de jogo será demarcado com quatro retângulos, sendo uma área em cada canto da quadra. Os jogadores serão divididos em quatro grupos - Terra, Água, Ar e Fogo. No centro da quadra existirá o jogador-caçador, que deverá

chamar dois dos elementos, e assim os jogadores dos elementos citados se movimentarão e trocarão de áreas.

O jogador que for pego pelo caçador, deverá fazer a função de pegador, e o caçador será um dos jogadores dos elementos. Como variação, os jogadores que forem pegos pelo caçador, poderão ajudá-lo na próxima rodada, sendo também caçadores.

### **Vantagens para a Alfabetização e Letramento**

A presença da natureza no espaço escolar e em outros territórios educativos, aliada à liberdade para brincar, contribui com processos de aprendizagem que contemplam a autoria, a criatividade e autonomia da criança, sobretudo, a Alfabetização e o Letramento.



## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. 18ª. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2012.
- BREGOLATO, R. A. **Cultura Corporal do Jogo**. 2ª. ed. São Paulo: Ícone, 2007.
- FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas, SP: Autores Associados, 2002.
- FRIEDMANN, A. **O desenvolvimento da criança através do brincar**. São Paulo: Moderna, 2006.
- GONÇALVES, N. **O lado sério da brincadeira – um olhar para a autoestima do educador**. São Paulo: Cortez, 2013.
- KISHIMOTO, T. M. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2011.
- MACEDO, L. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed, 2005.
- MAGALHÃES, Adriana F.S.; JUNIOR, Cícero Francisco A. **Ludicidade na aquisição da leitura e escrita: experiências e vivências nas séries iniciais do Ensino Fundamental**. Campina Grande: Realize, 2012.
- MALUF, A. C. M. **Brincar: prazer e aprendizado**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.
- MARCELLINO, N. C. **Pedagogia da animação**. Campinas: Papyrus, 1989.



Recreação: o mundo lúdico ao alcance de todos. São Paulo: Phorte, 2010.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. **Jogos e Brincadeiras: ações lúdicas nas escolas, ruas, festas, parques e em família.** São Paulo: All Print, 2013.

SILVA, T. A. C.; PINES JUNIOR, A. R. **Jogos Temáticos: coletânea de atividades baseada na literatura brasileira** – volume 01 – A Arca de Noé, de Vinicius de Moraes. São Paulo: All Print, 2013.

VÊNANCIO, S.; FREIRE, J. B. **O jogo dentro e fora da escola.** Campinas, SP: Autores Associados, 2005.

## AS AUTORAS

### DALVINA COSTA FONTANA

Mestranda em Ciência, Tecnologia e Educação - Centro Universitário Vale do Cricaré/São Mateus. Pós-graduada em Alfabetização e Letramento. Pós-graduada em Português/Literatura. Pós-graduada em Arte. Pós-graduada em Educação Especial (AEE). Pós-graduada em Gestão, supervisão e orientação. Graduada em Letras Português/Literatura - pelo Centro Universitário São Camilo-ES. Graduada em Pedagogia.



## SÔNIA MARIA DA COSTA BARRETO

Doutora em Comunicação e Semiótica PUC/SP - Mestre em Educação UFES - Especialista em Tecnologia Educacional e Estudo de Problemas Brasileiros UFES - Licenciada e Bacharelada em História UFES - Profes-



sora aposentada da UFES - Experiência em Conselhos Superiores de Ensino e Pesquisa, Universitário e de Curadores UFES - Avaliadora de instituições e de cursos de ensino superior MEC/INEP – Membro efetivo da Academia Feminina Espírito-santense de Letras – Pesquisadora e Escritora com trabalhos apresentados em eventos nacionais e internacionais - Publicações em forma de livro, antologia , capítulos, ensaios, resumos, anais, jornais locais. Professora do Mestrado Profissional em Ciência, Tecnologia e Educação, Centro Universitário Vale do Cricaré/São Mateus.

ISBN: 978-85-92647-46-9

DIÁLOGO  
EDITORIAL



## ANEXO I

### PARECER DE APROVAÇÃO DO COMITÊ DE ÉTICA



#### PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

#### DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

**Título da Pesquisa:** A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO E NO LETRAMENTO DE ALUNOS DE UMA ESCOLA DE PRESIDENTE KENNEDY/ES

**Pesquisador:** DALVINA COSTA FONTANA

**Área Temática:**

**Versão:** 1

**CAAE:** 52800121.3.0000.8207

**Instituição Proponente:** INSTITUTO VALE DO CRICARE LTDA

**Patrocinador Principal:** Financiamento Próprio

#### DADOS DO PARECER

**Número do Parecer:** 5.072.340

#### Apresentação do Projeto:

De acordo com a pesquisadora o presente estudo propõe uma reflexão sobre a importância do uso dos jogos pedagógicos na alfabetização e no letramento dos alunos. O objetivo central desta pesquisa consiste em compreender como que os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES.

Descreve-se, no decorrer do trabalho, acerca do relevante papel dos jogos pedagógicos enquanto instrumentos de aprendizagem, relatando a respeito do uso dos jogos pelos professores pesquisados. Apresenta-se a revisão da literatura pertinente, a contextualização e aplicabilidade da proposta primária desta pesquisa, de maneira a trazer sugestões para auxiliar os professores alfabetizadores no compartilhamento do conhecimento com seus alunos de forma lúdica.

#### Objetivo da Pesquisa:

A proponente apresenta os seguintes objetivos:

Primário:

Compreender como que os jogos pedagógicos contribuem para o processo de alfabetização e

**Endereço:** Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217  
**Bairro:** UNIVERSITARIO **CEP:** 29.933-415  
**UF:** ES **Município:** SAO MATEUS  
**Telefone:** (27)3313-0000 **E-mail:** cep@ivc.br



INSTITUTO VALE DO CRICARÉ



Continuação do Parecer: 5.072.340

Letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental – anos iniciais da escola EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES.

Objetivo Secundário:

- Descrever a importância dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento;
- Relatar os jogos utilizados pelos professores pesquisados, no processo de alfabetização e de letramento em suas turmas;
- Elaborar e disponibilizar para os professores do Ensino Fundamental – séries iniciais, um Caderno de Orientações de como utilizar jogos pedagógicos.

**Avaliação dos Riscos e Benefícios:**

A Pesquisa apresenta os seguintes riscos:

Neste estudo, os possíveis riscos da participação são mínimos, mas, como toda pesquisa com seres humanos envolve riscos, consideramos aqui o risco de constrangimento ao responder a entrevista, ou, ainda, o dispêndio do tempo gasto respondendo às perguntas direcionadas. Para minimizar qualquer tipo de desconforto, a entrevista será realizada individualmente para cada sujeito que irá participar desta pesquisa, para que se sinta mais confortável em respondê-la.

Benefícios:

Almeja-se, com este estudo, demonstrar a importância do uso de jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento dos alunos do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental da EMEIEF São Paulo, localizada no distrito de Presidente Kennedy/ES.

**Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:**

A pesquisa será efetivada na escola EMEIEF São Paulo, distrito de Presidente Kennedy/ES. Será realizada uma entrevista semiestruturada, por meio de videoconferência, com os seis professores de área que exercem o magistério nas turmas da respectiva instituição. Os participantes foram escolhidos por desempenharem a função de professores nas turmas do 1º e 2º anos do Ensino Fundamental na escola pesquisada.

A entrevista contém um roteiro pré-estabelecido para nortear o diálogo entre entrevistadora e entrevistado, com o intuito principal de verificar se os

**Endereço:** Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217  
**Bairro:** UNIVERSITARIO **CEP:** 29.933-415  
**UF:** ES **Município:** SAO MATEUS  
**Telefone:** (27)3313-0000 **E-mail:** cep@ivc.br





INSTITUTO VALE DO CRICARÉ



Continuação do Parecer: 5.072.340

professores participantes da pesquisa utilizam jogos em sua prática pedagógica e, em caso positivo, quais jogos são utilizados para incentivar a leitura e a escrita no processo de alfabetização e letramento dos alunos.

**Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:**

A pesquisadora apresentou os seguintes termos:

- TCLE do professor, aluno e do responsável.
- Projeto Original do estudo proposto com os questionários e cronograma;
- Folha de rosto devidamente preenchida, assinada e carimbada;
- Termo de autorização da instituição coparticipante.

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

Não houve pendências de documentos.

**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_1838723.pdf	07/10/2021 21:09:08		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Teste_menor.docx	07/10/2021 21:05:36	DALVINA COSTA FONTANA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Teste_responsavel.docx	07/10/2021 21:05:22	DALVINA COSTA FONTANA	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Teste_professores.docx	07/10/2021 21:05:06	DALVINA COSTA FONTANA	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Teste_projeto.docx	07/10/2021 21:04:29	DALVINA COSTA FONTANA	Aceito

**Endereço:** Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217

**Bairro:** UNIVERSITARIO

**CEP:** 29.933-415

**UF:** ES

**Município:** SAO MATEUS

**Telefone:** (27)3313-0000

**E-mail:** cep@ivc.br



Continuação do Parecer: 5.072.340

Declaração de Instituição e Infraestrutura	teste_escola.pdf	07/10/2021 19:52:29	DALVINA COSTA FONTANA	Aceito
Folha de Rosto	teste_folharosto.pdf	07/10/2021 19:49:16	DALVINA COSTA FONTANA	Aceito

**Situação do Parecer:**

Aprovado

**Necessita Apreciação da CONEP:**

Não

SAO MATEUS, 29 de Outubro de 2021

Assinado por:

**José Roberto Gonçalves de Abreu**  
(Coordenador(a))

**Endereço:** Rua Humberto de Almeida Franklin, nº 217  
**Bairro:** UNIVERSITARIO **CEP:** 29.933-415  
**UF:** ES **Município:** SAO MATEUS  
**Telefone:** (27)3313-0000 **E-mail:** cep@ivc.br