



## A IMPORTÂNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA A PARTIR DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA <sup>1</sup>

Daniela Carla Presença da Silva <sup>2</sup>  
Ana Ludymila de Paula Oliveira <sup>3</sup>  
Riciero Favoreto dos Santos <sup>4</sup>  
Andressa Lariani Paiva Gonçalves <sup>5</sup>  
Lilian Alves Pereira Peres <sup>6</sup>

### INTRODUÇÃO

O presente resumo tem como objetivo apresentar um recorte do relato de experiência das atividades realizadas com uma turma do segundo ano do Ensino Fundamental, em uma escola municipal localizada em Cianorte, Paraná. Tais atividades fazem parte do Programa Residência Pedagógica, da Universidade Estadual de Maringá, Campus Regional de Cianorte, em parceria com a Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – CAPES. Durante o período de regência utilizou-se uma adaptação do jogo Lince<sup>7</sup> como ferramenta de apoio à alfabetização. Nesse sentido, o texto em questão versa sobre a importância dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização como um todo.

Por meio dos estudos teóricos, relacionados à observação e aplicação prática em sala de aula, foi possível analisar o desenvolvimento dos infantes perante as atividades realizadas. Compreende-se que, a utilização de jogos no ambiente escolar, quando há planejamento e intencionalidade pedagógica, estimulam diversas habilidades necessárias no processo de aprendizagem infantil.

---

<sup>1</sup> Relato de experiência de uma das atividades desenvolvidas no Programa Residência Pedagógica do curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá – UEM/PR, Campus Regional de Cianorte-PR.

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá - UEM/PR, Campus Regional de Cianorte-PR, [ra117766@uem.br](mailto:ra117766@uem.br).

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá - UEM/PR, Campus Regional de Cianorte-PR, [ra117917@uem.br](mailto:ra117917@uem.br).

<sup>4</sup> Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá - UEM/PR, Campus Regional de Cianorte-PR, [ra1174042@uem.br](mailto:ra1174042@uem.br).

<sup>5</sup> Professora Preceptora do Programa Residência Pedagógica, Mestre em Educação pela Universidade Estadual de Maringá – UEM/PR, [andressalariani@gmail.com](mailto:andressalariani@gmail.com).

<sup>6</sup> Professora Orientadora do Programa Residência Pedagógica do curso de Pedagogia da Universidade Estadual de Maringá- UEM/PR, Campus Regional de Cianorte-PR, [lapperes@uem.br](mailto:lapperes@uem.br).

<sup>7</sup> Jogo de tabuleiro lançado comercialmente no Brasil em 1978, cujo jogador que encontrar mais rápido e em maior quantidade das figuras sorteadas no tabuleiro será o vencedor.



Dessa forma, esta análise reconhece os jogos e brincadeiras como recursos didáticos, desconsiderando a visão de que jogando, brincando e se divertindo não aprende-se nada, ou seja, desconstruindo a visão meramente de entretenimento que essas atividades podem apresentar em primeira instância. O olhar pedagógico do professor é o que irá transformar esses momentos de interação com jogos em momentos de ensino e aprendizagem, criando condições para que haja a apropriação dos conhecimentos.

## **MATERIAIS E MÉTODOS**

A pesquisa bibliográfica estruturou-se a partir da revisão de trabalhos selecionados por meio da plataforma Google Acadêmico. A busca se deu por meio das palavras-chave "jogos para alfabetização", "A importância dos jogos durante a alfabetização", "Criatividade como instrumento Alfabetizador", "Jogos e brincadeiras no ensino e aprendizagem", "Alfabetização nos anos iniciais". Adotou-se como critérios de inclusão, estudos cujos resumos contemplam a temática. Deste modo, os autores Kishimoto (2011); Leal, Albuquerque e Leite (2005); Pereira (2022), Brougère (1998), Rodrigues (2013); e Lopes (2006), contribuíram para o embasamento teórico.

## **REFERENCIAL TEÓRICO**

De acordo com Leal, Albuquerque e Leite (2005), os jogos são práticas culturais, envoltas de historicidade e diversas significações. Ao longo do tempo, o conceito de jogo foi assumindo a forma que lhe era atribuída segundo a sociedade vigente. Kishimoto (2011), aponta que o jogo infantil como meio de aprendizagem dos conteúdos escolares, foi adotado a partir do Renascimento, após a quebra da concepção de que a criança era um mini adulto, e passa a ser vista como um ser dotado de especificidades.

Durante o processo de ensino e aprendizagem, a criança necessita do brincar de forma lúdica, pois é a partir da brincadeira que eles "amadurecem algumas capacidades de socialização, por meio da interação, da utilização e da experimentação de regras e papéis sociais" (Lopes, 2006, p. 110). Proporcionar momentos em que a criança tenha contato com jogos e brincadeiras, para além do simples "brincar por brincar", somente como atividade recreativa, é primordial para a construção de novos saberes. Rodrigues (2013), aponta que os jogos são o que impulsionam a criatividade. Nesse sentido, cabe ao professor valer-se desses artifícios lúdicos, como recursos pedagógicos.

Existem vários tipos de jogos que proporcionam o desenvolvimento e aprendizagem das crianças. Dentre eles, destacam-se os jogos de enredo, nos quais as crianças reproduzem de forma imaginária e simbólica, os papéis exercidos pelos adultos na sociedade; e os jogos de regras nos quais a brincadeira é norteada por regras pré-estabelecidas. Segundo Brougère (1998), por meio dos jogos, a criança estabelece relações lógicas, forma conceitos, relaciona ideias, reforça habilidades cognitivas e motoras, desenvolve a expressão oral e corporal. Em meio a estas atribuições, também é possível agregar ainda mais significado a um jogo, cabe aos profissionais da educação definirem seus objetivos e estabelecerem quais jogos serão utilizados, um exemplo interessante é o jogo de xadrez, neste é possível desenvolver o pensamento estratégico, bem como o respeito às regras pré-estabelecidas.

Os jogos consolidam-se como mecanismos/recursos indispensáveis para que se possa conceber uma alfabetização ideal, visto que, como Rodrigues (2013) propõe, jogos proporcionam imaginação às crianças, desta forma estas criam soluções e resoluções para futuros problemas, elas se tornam capazes de lidar sozinhas com as adversidades do dia a dia e assim indiretamente os jogos contribuem significativamente para a autonomia. Mediante isso, Kishimoto (2011) deixa explícito que, quando mantêm-se a intencionalidade da criança no brincar, o educador aumenta as situações de aprendizagem e de construção do conhecimento a partir do lúdico.

## **RESULTADOS E DISCUSSÃO**

O jogo lince pode ser inserido na categoria de “jogos de linguagem”, exercendo um papel pedagógico no processo de ensino e aprendizagem. Por se tratar de um jogo versátil, pode ser adaptado de diversas formas. Nesse sentido, com o enfoque no processo de alfabetização, optou-se por construir um Lince de palavras e imagens, no qual as crianças teriam que sortear uma imagem no tabuleiro, utilizando um dado, para posteriormente realizar a leitura dos cards com as palavras escritas, buscando identificar a palavra que representa a imagem sorteada.

Os objetivos visados na adaptação deste jogo envolvem o estímulo da consciência fonema-grafema, fornecendo condições para que a criança se aproprie dessa relação, à medida que sorteia uma imagem, a pronúncia e realiza a identificação de sua escrita. Além de desenvolver as habilidades cognitivas, como a atenção, organização do pensamento, a capacidade de concentração, dentre outras. Por ser jogado em grupo, promove ainda a

socialização das crianças, permitindo que compartilhem hipóteses e reflexões da linguagem entre si.

Durante a aplicação do jogo pudemos observar o processo de interação das crianças e o alcance de resultados mais elaborados de cognição. Altamente interessados pelo jogo, os infantes demonstraram uma elevada concentração em seu desenrolar, cada vez que um integrante do grupo jogava o dado, todos iam rapidamente conferir seus cards, tentando localizar a palavra em questão. Notamos, no decorrer da atividade, que eles iam ajudando-se durante as rodadas, um auxiliando o outro na leitura e identificação das palavras relacionadas as imagens, sempre respeitando as regras do jogo.

A realização do jogo ocorreu com a mediação dos professores, e pudemos constatar que obtivemos resultados positivos em relação ao cumprimento dos objetivos propostos. Por meio dessa prática, fica nítido que, quando há planejamento e o emprego de um propósito pedagógico, os jogos podem e devem ser utilizados como ferramenta de auxílio no processo de alfabetização.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Ao discorrer acerca das considerações feitas até aqui, conclui-se que os jogos são ferramentas indispensáveis para o processo de ensino e aprendizagem das crianças, uma vez que estes despertam o melhor que a criatividade tem a oferecer, desta forma desenvolvendo a autonomia e proporcionando aos indivíduos subsídios para que estes possam enfrentar os desafios impostos no processo da alfabetização.

Tendo em vista estes fatores mencionados neste resumo, é possível perceber que, com uma atuação atrelada ao uso dos jogos de forma adequada, é possível “facilitar” o processo de aprendizagem nos anos iniciais da educação. Uma vez que, o uso dessas atividades lúdicas de interação em sala de aula, cria situações que possibilitam a criança aprender enquanto brinca e se diverte.

Portanto, ressalta-se a importância da inclusão do jogo como recurso didático no cotidiano escolar, sempre de forma planejada e intencional, visando o desenvolvimento de diversas habilidades infantis. Tornando, assim, as atividades educacionais atrativas e instigantes para as crianças.

**Palavras-chave:** Jogos para alfabetização; A importância dos jogos durante a alfabetização; Jogos e brincadeiras durante ensino e aprendizagem; Alfabetização nos anos iniciais.

## AGRADECIMENTOS

À CAPES, pelo auxílio financeiro, indispensável à realização das atividades realizadas no Programa Residência Pedagógica.

## REFERÊNCIAS

BROUGÈRE, Gilles. **Jogo e educação**. Artmed editora, 1998.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. Cortez: São Paulo, 2011.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEITE, T. M. R. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. In: MORAIS, A. G. de;

ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEAL, T. F. (org.). Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 111-131.

PEREIRA, Sarah Victória. **Os jogos no processo de alfabetização da criança**. 2022. 43 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação). Universidade Estadual de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, Juiz de Fora, MG, 2022.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 97 f. Dissertação de mestrado (Mestrado em Educação). Universidade de Brasília, DF, 2013.