



## **JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO: UMA ABORDAGEM LÚDICA PARA A APRENDIZAGEM**

Lorrany Pereira Barbosa Dos Santos <sup>1</sup>  
Marleide Alves Garajau <sup>2</sup>  
Sara Lopes de Carvalho <sup>3</sup>  
Wesley da Silva Oliveira <sup>4</sup>

### **INTRODUÇÃO**

Este trabalho tem como objetivo refletir sobre a utilização de jogos como estratégia de ensino na alfabetização, explorando sua eficácia na abordagem lúdica para a aprendizagem. O relato de experiências das alunas/bolsistas sucederam do Programa da Residência Pedagógica (PRP) do curso de Licenciatura em Pedagogia, onde atuaram como residentes na Escola Classe Vila do Boa, situada em São Sebastião, Brasília - DF, em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental, observando que durante o primeiro semestre a utilização de diferentes jogos auxiliou na compreensão e desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos.

Nessa perspectiva, a estratégia de utilizar os jogos como recurso didático proporcionou às crianças da turma o reconhecimento das letras do alfabeto, a consciência fonológica e fonêmica e a construção de palavras monossílabas e dissílabas. Levando em consideração que a maioria dos alunos estava entrando pela primeira vez no ambiente escolar, os jogos foram um auxílio, pois conduziram as crianças a compreenderem o processo de aprendizagem de forma mais concreta e lúdica.

Assim, a prática da residência e as compreensões acerca do tema baseiam-se no Projeto Político Pedagógico (PPP) da instituição, que ressalta na metodologia de ensino, os pressupostos teóricos da perspectiva histórico-cultural de Lev Vygotsky, ao compreender que o processo de aprendizagem dar-se-á pela construção do conhecimento através da interação

---

<sup>1</sup>Graduanda de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Brasília -DF, [lopereira335hotmail12@gmail.com](mailto:lopereira335hotmail12@gmail.com);

<sup>2</sup>Graduanda de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Brasília -DF, [marleideg@gmail.com](mailto:marleideg@gmail.com);

<sup>3</sup>Graduanda de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Brasília- DF, [lopes.saradecarvalho@gmail.com](mailto:lopes.saradecarvalho@gmail.com)

<sup>4</sup>Professor curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal de Brasília, [wesley.oliveira@ifb.edu.br](mailto:wesley.oliveira@ifb.edu.br);



do sujeito com o meio, entendendo que as relações sociais e culturais fazem parte dessa construção. Logo, 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. (Leão, Marjorie Agre, 2015 p.650).

Sendo assim, foi necessário pontuar algumas questões para compreender como o jogo tem um papel importante na construção do conhecimento dos alunos: o jogo como recurso didático na alfabetização; benefícios dos jogos na aprendizagem; o papel do professor nos jogos pedagógicos (Santiago, 2021).

O processo de alfabetização dá-se de forma gradativa, através de leituras, jogos, brincadeiras, com aquisição de competências que evolui ano a ano, até o término da Educação Básica e seguindo para o Ensino Fundamental, onde se dará os métodos de alfabetização formal e sistematizada. Como proposto na BNCC (Brasil, 2018), a educação necessita de novas metodologias lúdicas e o brincar é um método relevante para desenvolver as práticas de alfabetização e letramento com as crianças. Como já foi apresentado, através do brincar a criança se desenvolve em todos os aspectos.

Portanto, brincar é um meio de aprender a se comunicar e se expressar de forma tranquila e assim podem associar o pensamento e as ações em relação à fase de alfabetização. (Natividade et al, 2018, p.20, apud Cruz, 2021, p.21)

Um jogo didático ou pedagógico, tem vários objetivos que podem ser atingidos, como a criatividade, a cognição, a socialização, e o interesse pelo o aprendido. Cada aluno desenvolve um interesse específico, o jogo pedagógico pode ser estimulador, motivador e um avaliador na aprendizagem, e ainda pode auxiliar o professor com o conteúdo, mas de maneira nenhuma o jogo tem que ser o único mecanismo motivador dentro de sala de aula e o professor sabe disso, por isso o planejamento pedagógico é tão importante.

A utilização dos jogos em sala de aula estimula o aluno para a leitura e a escrita, contribuindo para o desenvolvimento e a aprendizagem do mesmo e é através do jogo que a criança interpreta, estimula sua criatividade e curiosidade, desenvolve a linguagem, o pensamento, a agilidade, a concentração, exerce a autoconfiança e ainda envolve o prazer, as dificuldades, os desafios, as tensões, e a relação social e afetiva.

Na fase da alfabetização, há diversos jogos que podem auxiliar os professores para alcançar as crianças, se os jogos forem bem planejados, podem unir brincadeira e aprendizado, motivando as crianças em seu desenvolvimento. E qual seria o melhor jogo para se trabalhar em sala de aula? Um jogo mais lúdico ou pedagógico? Essa decisão cabe ao professor decidir, cabe a ele desenvolver habilidades cognitivas, de raciocínio ou se o jogo terá apenas a finalidade pedagógica.

A importância da integração do jogo com as demais atividades educativas onde o brincar é importante na educação, a criança se relaciona melhor com os colegas e com o professor, ficam mais motivadas a ir para a escola, mais suscetíveis ao aprender, a expressar sua criatividade, a se desenvolverem cognitivamente e socialmente.

## **METODOLOGIA**

A pesquisa-ação realizada pelas bolsistas do Programa de Residência Pedagogia iniciou-se em fevereiro do ano letivo de 2023, na Escola Classe Vila do Boa, por meio da abordagem metodológica qualitativa, que se valeu das técnicas da observação participante, da escuta sensível e do diário de itinerância (Barbier, 2007). Acompanhou-se uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental, composta por 25 alunos, onde cerca de 80% estavam tendo o primeiro contato com uma instituição de ensino. A professora regente e preceptora das bolsistas iniciou o processo de alfabetização com as crianças a partir da apresentação das letras do alfabeto e a apropriação do próprio nome, dando continuidade a esse processo passou a utilizar os jogos como recurso didático. Realizou-se juntamente a preceptora a seleção dos jogos mais adequados ao processo de alfabetização e durante o primeiro semestre letivo, uma vez por semana, os alunos jogavam, ora em grupos pequenos com níveis de aprendizagem semelhantes, ora com níveis diferentes e; em outros momentos a turma participava coletivamente de modo indiscriminado. Essa composição de ações desencadeou o interesse das bolsistas em compreender a relevância e a importância de relacionar os jogos ao processo de alfabetização dos alunos.

Dentre os jogos utilizados destacamos alguns que foram auxiliares fundamentais para os alunos e durante a execução demonstraram resultados positivos:

**Bingo de letras:** Nesse jogo, a professora entrega uma cartela com as letras do alfabeto para os alunos e de acordo com que ela vai sorteando eles precisam identificar se tem em sua cartela a letra sorteada ou não. O objetivo é que o aluno compreenda o grafema (letra) e o fonema (som).

**Alfabeto móvel:** Trata-se de um jogo adaptado feito com tampas de garrafa PET e EVA, a turma era dividida em grupos e cada um recebia uma quantidade de letras, a professora pedia ao grupo para formar diferentes palavras dissílabas. O objetivo desse jogo é fazer o aluno compreender a estrutura da palavra, separação silábica e valor sonoro das sílabas.

**Jogo Troca letras:** Nesse jogo, os alunos recebem cartas com figuras que ficavam viradas para baixo e cartas com as letras do alfabeto, na medida que ele tira a carta com a figura ele iria construir a palavra corresponde a figura (exemplo: a figura de um gato, ele precisa escrever a palavra gato com as cartas de letras). O objetivo do jogo é fazer o aluno compreender que a partir da troca de uma letra outras palavras vão se formando, proporcionando o desenvolvimento da consciência fonológica, fonêmica e a percepção da formação de palavras.

**Jogo de rimas:** Trata-se de trabalhar rimas, o aluno recebe uma cartela com uma figura e três espaços vazios, outras figuras são espalhadas na mesa, ele precisa encontrar as outras figuras que tem o final sonoro semelhante (exemplo: panela, fivela, canela, janela). O objetivo é que o aluno encontre os pares sonoros para formar rimas.

Os diferentes jogos apresentados podem contribuir muito para o processo de alfabetização, quando trabalhamos de forma contextualizada e equilibrada, proporcionando uma prática significativa aos alunos. A turma de modo geral, normalmente estava motivada em participar dos jogos e nesses momentos muitos aprendizados e habilidades, além do saber ler e escrever eram observados, como o tempo de espera, compartilhamento, ajudar o outro, trocar saberes e outras características desenvolvidas no momento do jogo. Diante dessa estratégia percebeu-se como os instrumentos pedagógicos podem trazer a apropriação da escrita, sem vincular necessariamente a memorização repetitiva do alfabeto.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Por fim, os resultados revelaram que a utilização dos jogos como recurso didático na prática pedagógica contribuiu significativamente para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita dos alunos. Observou-se que as atividades e rotinas desenvolvidas pela professora e residentes conduziam as crianças a relacionarem os conteúdos trabalhados em sala de aula à realização dos jogos como o bingo, o alfabeto móvel e os jogos de rimas, pois para cada jogo era necessário observar aspectos diferentes como o som da letra, a forma da escrita e as junções das letras.

No entanto, é importante destacar que alguns alunos no início apresentaram dificuldades de adaptação inicial aos jogos, exigindo um acompanhamento mais individualizado. Apesar dessas dificuldades iniciais, a análise dos resultados e as observações demonstrou que no geral os jogos foram bem recebidos pelas crianças e mostraram uma estratégia efetiva no processo de alfabetização, além de explorar outros campos importantes para o desenvolvimento infantil como a experiência pessoal e coletiva, a interação, a atenção, a tomada de decisões e a organização do pensamento. Essas habilidades auxiliam na construção da consciência fonológica e no processo de alfabetização e letramento.

### **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Podemos concluir que a incorporação de jogos lúdicos e educativos no ensino da alfabetização é uma abordagem promissora, capaz de tornar o aprendizado mais prazeroso, motivador e eficaz para os alunos. Esses jogos proporcionam mais estímulos, interesses e engajamento dos alunos, obtendo em sua maioria um desempenho satisfatório. Lembrando que o uso do jogos tem objetivos pedagógicos e que no processo de ensino-aprendizagem é mais uma ferramenta integrada a outras metodologias desenvolvidas e aplicadas pelo o professor, garantindo assim, o direito da aprendizagem e do desenvolvimento pleno das crianças.

### **REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS**

BARBIER, René. A pesquisa-ação / René Barbier. Tradução de Lucie Didio. Brasília : Liber Livro Editora, 2007.

Escola Classe "Vila do Boa" . **Projeto Político Pedagógico-PPP**. São Sebastião, 2022.

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular. Brasília, 2018

LEÃO, Marjorie Agre. O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. **Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978)**, v. 44, n. 2, p. 647-656, 2015.

SANTIAGO, Flávia Solvelino; SOUTO, Kely Cristina Nogueira. A contribuição dos jogos no desenvolvimento da leitura e escrita de crianças. **Retratos da Escola**, v. 15, n. 33, p. 1015-1030, 2021.

CRUZ, Caline Cristiny Cavalcante da. O brincar no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental. 2021.

**Palavras-chave:** Jogos; brincadeiras; ludicidade; alfabetização; aprendizagem