



## O USO DE JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E PRÁTICAS DECOLONIAIS

Sabrina Freitas da Costa - Graduada do Curso Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará - UFPA;

Yemonjaraci Alfaia Fonseca de Andrade - Graduanda pelo Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará- UFPA;

Tassia Alves Pacheco- Graduada do Curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal-PA, Coordenadora Pedagógica do Movimento República de Emaús. Belém - PA.

Erika da Silva Faria - Graduanda pelo Curso de Licenciatura Integrada em Ciências, Matemática e Linguagens da Universidade Federal do Pará- UFPA;

Ana Paula Monteiro Gonçalves Ribeiro -Mestre em Ensino - PPGEnsino. Universidade Vale do Taquari. UNIVATES;

Orientador: Isabel Cristina França dos Santos Rodrigues- Dr.Faculdade de Letras, Universidade Federal do Pará-UFPA.

Contatos: [sabrinapaulofreire@gmail.com](mailto:sabrinapaulofreire@gmail.com); [rochahebrom2015@gmail.com](mailto:rochahebrom2015@gmail.com) [tataalves96@gmail.com](mailto:tataalves96@gmail.com);  
[ekfaria084@gmail.com](mailto:ekfaria084@gmail.com); [anapaula.gwi@gmail.com](mailto:anapaula.gwi@gmail.com); [rodrigues@ufpa.br](mailto:rodrigues@ufpa.br)

# O USO DE JOGOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO: ALFABETIZAÇÃO, LETRAMENTO E PRÁTICAS DECOLONIAIS

## □ OBJETIVOS

- O uso de jogos como recurso educacional no processo de alfabetização e letramento, em práticas decoloniais de ensino e aprendizagens de crianças e jovens em situação de vulnerabilidade social

## □ JUSTIFICATIVA

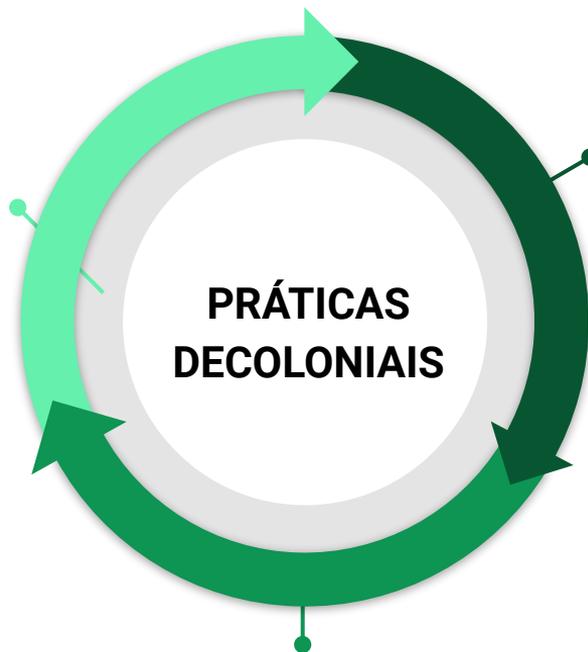
- A importância de articulações dos processos de ensino e aprendizagem às realidades das comunidades no entorno do bairro do Bengui.
- Atividades que potencializam os diálogos com temas sociais, transversais e interdisciplinares construindo um ambiente lúdico e afetivo.
- Diálogo crítico reflexivo em meio social e dos avanços nos níveis de aprendizagens a partir de diagnoses mensais.



Fonte: Acervo do projeto Emaús

## ➤ INTRODUÇÃO

**ALFABETIZAÇÃO,  
ENSINO E  
APRENDIZAGEM**



**CRIANÇAS E JOVENS  
VULNERABILIDADE  
SOCIAL**

**MOVIMENTO REPÚBLICA  
DE EMAÚS BELÉM /PA**

➤ **METODOLOGIA**



## REFERENCIAL TEÓRICO

“Através da ludicidade, o aprendizado pode resgatar o envolvimento e o prazer na construção do conhecimento, proporcionando alegria, dinamicidade e criatividade nas aulas. (DOMINGUES, MARCELINO, 2016,p.7)”

“As brincadeiras e jogos fazem parte da cultura natural da criança e é uma manifestação de aprendizado, cultura e socialização que possibilitam seu melhor desenvolvimento na sociedade ( ARAUJO 2020,P.6)”



Acervo do projeto (2023)

“alfabetização contribui para que as crianças compreendam a importância de alfabetizar-se, elas passam a ter a dimensão desse universo que envolve a leitura e a escrita” (Lidoio 2021,p.4)

Segundo Vigotsky( 2007) a importância do lúdico no desenvolvimento das crianças permite as mesmas ingressar em.um processo de autoconhecimento, e por conseguinte, desenvolver um potencial criativo. Além do que, por meio dos jogos os alunos desenvolvem conexões importantes em seus contatos sociais, nas relações interpessoais e no estímulo da criatividade. Todos esses pontos, pudemos contemplar no momento do desenvolvimento do jogos com eles.

## Resultados e Discussões

No dia a dia, precisamos buscar novas formas de tornar o ensino prazeroso e estimulante. Diante da aplicação dos jogo "trilha" com as crianças, percebemos que eles ficaram bastante motivados e se envolveram, no processo da aprendizagem, assim, observamos como eles se apropriaram do sistema alfabético e da escrita no momento do jogo.

Ludicidade



ALFABETIZAÇÃO

Ensino  
e Aprendizagem



Fonte : ACERVO DO PROJETO

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Contudo, verificamos que a os jogos possibilitam o acesso ao conhecimento, de maneira que desenvolve questões importantes como vivências e experiências que ajudam no processo da escrita. Logo, concluimos que pelos jogos serem envolventes e motivadoras, verificamos uma maior participação dos discentes no momento da aplicação dos jogos, assim como, na auto estima, socialização e autonomia.



## REFERÊNCIAS

DE SOUSA, Jucilene Oliveira et al. Ensino de ciências: Uma análise da relevância em se utilizar jogos lúdicos nos anos iniciais. **Brazilian Journal of Development**, v. 6, n. 10, p. 80927-80939, 2020.

DOMINGUES, A. M. S.; MARCELINO, C. de A. Jogos educativos aplicados no ensino de ciências: uma análise dos trabalhos apresentados no enpec. Anais, XVIII Encontro Nacional de Ensino de Química (XVIII ENEQ). Florianópolis, SC, Brasil – 25 a 28 de julho de 2016.

LIDOINO, Andreia Cristina Pontarolo et al. Alfabetização e Ludicidade: Um Entrelaçamento para a Aprendizagem das Crianças no Processo de Alfabetização/Literacy and Play: An Integration for Children's Learning in the Literacy Process. **ID on line. Revista de psicologia**, v. 15, n. 56, p. 121-136, 2021.