

EDUCAÇÃO INFANTIL E A APLICABILIDADE DOS JOGOS LÚDICOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DOS ESTUDANTES

Domingos José dos Santos ¹

RESUMO

Este estudo teve como objetivo analisar a aplicabilidade dos jogos lúdicos no processo de alfabetização na Educação Infantil, ressaltando sua importância como recurso pedagógico para o ensino e aprendizagem. Utilizando uma abordagem de revisão integrativa, foram aplicadas palavras-chave e descritores de busca AND e OR para a seleção dos artigos. Como critério de inclusão, foram selecionados apenas artigos brasileiros, em português e publicados entre os anos de 2020 e 2023. Como resultado, obteve-se uma amostra composta por quatro artigos científicos. Os resultados destacam a relevância dos jogos lúdicos na promoção do desenvolvimento cognitivo, linguístico e socioemocional das crianças, proporcionando uma abordagem envolvente e dinâmica para a aprendizagem. Os jogos foram identificados como ferramentas eficazes para tornar o processo de alfabetização mais acessível, motivador e eficiente, complementando abordagens tradicionais de ensino. Além disso, ressalta-se a importância da formação continuada dos profissionais e do envolvimento da família e da comunidade para potencializar os benefícios dos jogos lúdicos na educação. Assim, conclui-se que este estudo contribui para o entendimento dos benefícios dos jogos lúdicos na alfabetização e destaca a necessidade de reflexões contínuas e experimentações para aprimorar as práticas pedagógicas e promover o desenvolvimento integral dos estudantes na Educação Infantil.

Palavras-chave: Educação infantil; Alfabetização; Jogos lúdicos.

INTRODUÇÃO

A Educação Infantil desempenha um papel fundamental no desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças, fornecendo-lhes as bases necessárias para uma aprendizagem ao longo da vida. Nessa fase escolar, as crianças começam a explorar o mundo ao seu redor, desenvolvendo habilidades motoras, linguísticas e de interação. Portanto, é fundamental que os ambientes de aprendizagem na Educação Infantil sejam estimulantes, acolhedores e adequados às necessidades de desenvolvimento dos pequenos aprendizes (Santos; Pereira, 2020).

Os jogos lúdicos surgem como uma ferramenta pedagógica na Educação Infantil, proporcionando experiências de aprendizagem aos estudantes. Por meio de atividades lúdicas, as crianças têm a oportunidade de explorar, experimentar e descobrir conceitos

¹ Graduado do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, e Especialista em Educação Especial e Inclusiva – Instituto Federal do Piauí – IFPI. campomaioemfoco@hotmail.com.

de forma natural e envolvente. Os jogos não apenas estimulam o desenvolvimento cognitivo, mas também promovem a socialização, a criatividade e a autonomia, aspectos fundamentais no processo educacional das crianças em idade pré-escolar (Lunkes et al., 2024).

No contexto da alfabetização, período em que as crianças começam a ter contato com a linguagem escrita, os jogos lúdicos contribuem para o processo de ensino e aprendizagem. A alfabetização é um processo complexo que envolve a aquisição de habilidades de leitura e escrita, bem como o desenvolvimento da consciência fonológica e da compreensão do sistema alfabético (Silva et al., 2019).

Nesse sentido, os jogos lúdicos podem ser utilizados como uma estratégia eficaz para tornar esse processo mais acessível, motivador e eficiente para os estudantes da Educação Infantil. Ao proporcionar atividades que envolvem letras, palavras, rimas e histórias de forma lúdica e interativa, os jogos contribuem para a construção de uma base sólida para o desenvolvimento da leitura e escrita (Santos; Pereira, 2020).

Assim, este trabalho buscou analisar a aplicabilidade dos jogos lúdicos no processo de alfabetização na Educação Infantil, destacando sua importância como recurso pedagógico para o processo de ensino e aprendizagem. Ao analisar a interação entre jogos lúdicos e alfabetização, espera-se fornecer subsídios teóricos e práticos para educadores e profissionais da área, contribuindo para o aprimoramento das práticas pedagógicas e o desenvolvimento integral dos estudantes.

METODOLOGIA

A pesquisa realizada neste estudo adotou uma abordagem de revisão integrativa, justificada pela necessidade de compreender e sintetizar os estudos existentes sobre a aplicabilidade dos jogos lúdicos no processo de alfabetização na Educação Infantil. O levantamento dos artigos foi feito através de buscas no Google Acadêmico e no Scielo, utilizando palavras-chave específicas e descritores de busca, combinados com os operadores booleanos AND e OR.

Durante a busca, foram estabelecidos critérios de inclusão para a seleção dos artigos, que incluíram a escolha somente de artigos científicos, artigos brasileiros, artigos em língua portuguesa, artigos completos, artigos gratuitos, artigos associados ao tema de interesse e artigos publicados no período entre 2020 e 2023. Como consequência, foram excluídos outros tipos de estudos, como teses, resumos de

congressos e relatórios, a fim de garantir a qualidade e relevância dos dados selecionados.

A análise dos dados foi realizada em duas etapas distintas. Na primeira etapa, foram realizadas leituras dos resumos e títulos dos artigos identificados, com o objetivo de avaliar sua relevância e adequação aos objetivos da pesquisa. Na segunda etapa, os artigos selecionados na etapa anterior foram submetidos a uma leitura completa, permitindo uma análise mais aprofundada de seu conteúdo. Como resultado desse processo, foi obtida uma amostra final composta por quatro artigos científicos que foram considerados pertinentes para esta revisão integrativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Como resultado da revisão integrativa, foram selecionados quatro artigos científicos, conforme evidencia o quadro 1.

Quadro 1. Artigos selecionados

Autores	Objetivo	Metodologia	Conclusão
Rostirola e Siple (2020)	Analisar o papel dos materiais lúdicos como instrumentos de ensino-aprendizagem-avaliação de análise combinatória no ciclo de alfabetização	Estudo de caso	Os jogos lúdicos são essenciais na alfabetização, especialmente para desenvolver o raciocínio combinatório e estatístico. Os jogos lúdicos proporcionam uma abordagem visual e concreta, facilitando a compreensão de conceitos como permutação, combinação e arranjos. Além disso, esses jogos promovem a leitura, interpretação de texto e resolução de problemas de maneira mais envolvente. Em suma, os jogos lúdicos são uma ferramenta valiosa para tornar o processo de aprendizagem mais eficaz e significativo.
Agrizzi et al. (2022)	Investigar a utilização dos jogos e suas contribuições para as práticas de alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental	Pesquisa qualitativa e bibliográfica	O estudo investigou o uso de jogos e suas contribuições para a alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental, considerando as estratégias didáticas dos professores. Jogos, tanto online quanto físicos, são vistos como ferramentas que promovem diversas habilidades humanas, como respeito, responsabilidade e cooperação, além de tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e prazeroso. A pesquisa bibliográfica destacou que o uso de jogos é proveitoso, pois proporciona práticas inovadoras para aprender conceitos que podem parecer monótonos. Por fim, foram apresentadas quatro sugestões de jogos alfabetizadores adaptáveis e de fácil produção, visando auxiliar os professores na promoção da aprendizagem dos alunos nos anos iniciais do ensino fundamental.
Lara e Lara	Analisar o uso de jogos de tabuleiro	Pesquisa bibliográfica	A utilização de jogos de tabuleiro na alfabetização do 2º ano do Ensino Fundamental demonstrou resultados promissores,

(2023)	como recurso pedagógico para auxiliar no processo de alfabetização no segundo ano do Ensino Fundamental		evidenciando um maior engajamento dos alunos e uma aprendizagem mais ativa e prazerosa. Comparativamente ao método tradicional, o grupo que utilizou os jogos apresentou um avanço significativo no processo de ensino-aprendizagem, atribuído ao fator lúdico que despertou maior interesse e motivação. O envolvimento ativo das crianças na criação e desenvolvimento do jogo contribuiu para uma compreensão mais profunda dos conteúdos da alfabetização, alinhado aos estudos que destacam os jogos de tabuleiro como ferramenta facilitadora do ensino. A perspectiva lúdica proporcionou um ambiente propício para o desenvolvimento tanto do aspecto afetivo quanto cognitivo das crianças, permitindo uma aprendizagem significativa e leve. A utilização de jogos de tabuleiro como recurso pedagógico trouxe benefícios evidentes para a alfabetização, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem de forma dinâmica e envolvente, estimulando habilidades cognitivas, sociais e emocionais nos alunos.
Neves (2023)	Analisar a importância dos jogos lúdicos para a alfabetização	Estudo de caso	A pesquisa abordou teoricamente e empiricamente a utilização de jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, através de um estudo de caso realizado com turmas do 1º ano do Ensino Fundamental I. Os resultados destacaram a importância dos jogos pedagógicos na consolidação do aprendizado de forma lúdica, promovendo tanto a qualidade do ensino quanto da aprendizagem. Foi enfatizada a necessidade de valorizar o aprendizado lúdico, afetivo e prazeroso, bem como a relevância do letramento digital com o uso de ferramentas colaborativas. A ludicidade foi associada positivamente ao desempenho dos alunos na assimilação de novos conhecimentos, sendo essencial a formação continuada dos profissionais para o uso eficaz dessas estratégias. A participação da família e da comunidade foi destacada como fundamental, permitindo não apenas o domínio do código, mas também uma compreensão mais ampla da cultura local e das demandas sociais. A pesquisa apontou a necessidade de mais reflexões e experimentações sobre o uso dos jogos pedagógicos, visando o aprimoramento do ensino-aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental I.

Fonte: Dados da pesquisa (2024).

A pesquisa conduzida por Rostirola e Siple (2020) destaca a importância dos jogos lúdicos no contexto da alfabetização, enfatizando sua capacidade de fortalecer habilidades cognitivas essenciais, como o raciocínio combinatório e estatístico. Os autores argumentam que os jogos lúdicos oferecem uma abordagem visual e concreta, tornando mais acessível a compreensão de conceitos complexos, como permutação, combinação e arranjos. Além disso, observa-se que tais atividades promovem a prática de habilidades linguísticas e a resolução de problemas de forma mais engajante e participativa.

Dessa forma, a pesquisa sugere que os jogos lúdicos representam uma ferramenta valiosa para enriquecer o processo de ensino-aprendizagem, tornando-o mais eficaz e significativo para os estudantes. A análise realizada por Rostirola e Siple (2020) demonstra a relevância dos jogos lúdicos como estratégia pedagógica na fase inicial da educação. Ao explorar os benefícios dessas atividades, os autores destacam não apenas a promoção do desenvolvimento cognitivo dos alunos, mas também a sua capacidade de estimular a participação ativa e o interesse no aprendizado.

A pesquisa ressalta ainda a capacidade dos jogos lúdicos de complementar abordagens tradicionais de ensino, proporcionando uma experiência educativa mais dinâmica e envolvente. Assim, os resultados evidenciam o potencial dos jogos lúdicos como uma ferramenta pedagógica eficaz para o ensino de conceitos complexos, além de destacar sua contribuição para a formação integral dos estudantes.

Agrizzi et al. (2022) enfatizam que os jogos são mais do que simples atividades recreativas, destacando sua capacidade de promover habilidades socioemocionais fundamentais, como respeito, responsabilidade e cooperação, além de tornar o ambiente de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso para os alunos.

A pesquisa dos autores, embasada em revisão bibliográfica, ressalta a eficácia dos jogos como ferramentas inovadoras para tornar acessíveis conceitos que, de outra forma, poderiam parecer monótonos, oferecendo assim alternativas mais envolventes para o ensino desses conteúdos. Por fim, os autores apresentam sugestões práticas de jogos adaptáveis e de fácil produção, visando fornecer recursos concretos para que os professores possam promover a alfabetização de maneira mais eficaz nos anos iniciais do ensino fundamental.

Através dos jogos lúdicos, os estudantes não apenas absorvem conhecimento de forma mais eficaz, mas também desenvolvem uma série de habilidades socioemocionais e cognitivas essenciais para o seu crescimento integral. Os jogos proporcionam um ambiente de aprendizagem mais dinâmico e prazeroso, o que contribui significativamente para o engajamento dos alunos. Ao invés de simplesmente absorver informações de maneira passiva, eles se tornam participantes ativos do processo de aprendizagem, o que aumenta sua motivação intrínseca para explorar e compreender os conceitos apresentados.

Além disso, os jogos promovem o desenvolvimento de habilidades socioemocionais cruciais, como respeito, responsabilidade e cooperação. Durante as atividades de jogo, os alunos aprendem a respeitar as regras estabelecidas, a trabalhar

em equipe e a resolver conflitos de forma construtiva. Essas habilidades são fundamentais não apenas para o sucesso acadêmico, mas também para a vida em sociedade.

De forma complementar, o estudo realizado por Lara e Lara (2023) destaca a eficácia dos jogos de tabuleiro como uma ferramenta pedagógica promissora na alfabetização do 2º ano do Ensino Fundamental. Os resultados indicaram um maior engajamento dos alunos e uma aprendizagem mais ativa e prazerosa em comparação com o método tradicional.

O fator lúdico dos jogos despertou interesse e motivação, resultando em um avanço significativo no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, o envolvimento ativo das crianças na criação e desenvolvimento dos jogos contribuiu para uma compreensão mais profunda dos conteúdos, enfatizando o potencial dos jogos de tabuleiro como uma ferramenta facilitadora do ensino, promovendo tanto o desenvolvimento afetivo quanto cognitivo dos alunos.

Neves (2023) aborda tanto teoricamente quanto empiricamente o uso de jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, focando em turmas do 1º ano do Ensino Fundamental I. Os resultados da pesquisa do autor destacam a relevância dos jogos pedagógicos na consolidação do aprendizado de maneira lúdica, enriquecendo tanto o ensino quanto a aprendizagem. A ênfase na importância do aprendizado lúdico e afetivo, bem como a integração do letramento digital através de ferramentas colaborativas, ressalta a necessidade de atualização constante dos profissionais para uma utilização eficaz dessas estratégias.

A pesquisa salienta também a participação da família e da comunidade como elementos cruciais para ampliar não apenas o domínio do código, mas também a compreensão da cultura local e das demandas sociais, apontando para a importância de reflexões contínuas e experimentações sobre o uso dos jogos pedagógicos visando a melhoria do processo de ensino-aprendizagem nas séries iniciais do Ensino Fundamental I.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na realização desta pesquisa, evidencia-se o papel dos jogos lúdicos como ferramenta pedagógica no contexto da alfabetização, tanto teoricamente quanto empiricamente. Ao promoverem o desenvolvimento de habilidades cognitivas

fundamentais, tais como raciocínio combinatório e estatístico, os jogos proporcionam uma abordagem visual e concreta que torna acessível a compreensão de conceitos complexos, como permutação, combinação e arranjos.

Destaca-se também a capacidade dessas atividades de promover habilidades linguísticas e a resolução de problemas de forma engajante e participativa, enriquecendo o processo de ensino-aprendizagem. Ademais, os estudos revisados ressaltam o potencial dos jogos lúdicos para complementar abordagens tradicionais de ensino, oferecendo uma experiência educativa mais dinâmica e envolvente.

Além de promover o desenvolvimento cognitivo dos alunos, os jogos também contribuem para o desenvolvimento socioemocional, ao promoverem valores como respeito, responsabilidade e cooperação, além de tornarem o ambiente de aprendizagem mais prazeroso.

Por fim, ressalta-se a importância de reflexões contínuas e experimentações sobre o uso dos jogos pedagógicos, visando a melhoria contínua do processo de ensino-aprendizagem. O envolvimento da família e da comunidade, aliado à formação continuada dos profissionais, emerge como elementos cruciais para potencializar os benefícios dos jogos lúdicos na educação, promovendo não apenas a aquisição de conhecimento, mas também o desenvolvimento integral dos estudantes.

REFERÊNCIAS

AGRIZZI, E. V. S. A utilização de jogos e suas contribuições para as práticas de alfabetização no primeiro ano do ensino fundamental. **Cadernos Camilliani**, [S.l.], v. 19, n. 1, p. 52-68, mar. 2023.

LARA, L. L. C.; LARA, S. M. O uso dos jogos de tabuleiro para a alfabetização no ensino fundamental I - segundo ano. **Caderno Acadêmico Unina**, v. 3, n. 1, 2023.

LUNKES, M. E. et al. Atividades lúdicas no processo de ensino e aprendizagem de matemática: percepção dos educandos do sexto ano do ensino fundamental. **Contraponto**, v. 5, n. 7, 2024.

NEVES, A. B. Os jogos didáticos são meios facilitadores do processo do ensino e aprendizagem na alfabetização? Um estudo de caso. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação**, [S. l.], v. 9, n. 5, p. 2576–2602, 2023.

ROSTIROLA, S. C. M.; SIPLE, I. Z. Materiais lúdicos como instrumentos de ensino-aprendizagem-avaliação de análise combinatória no Ciclo de Alfabetização. **Revista de Educação Matemática**, [s. l.], v. 17, p. e020016, 2020.

SANTOS, . A.; PEREIRA, . J. A importância dos jogos e brincadeiras lúdicas na Educação Infantil. **REVISTA ELETRÔNICA PESQUISEDUCA**, [S. l.], v. 11, n. 25, p. 480–493, 2020.

SILVA, I. V. et al.. Desenvolvimento de jogos didáticos auxiliares em práticas transdisciplinares e da alfabetização científica no ensino das Ciências da Natureza. **Revista Insignare Scientia - RIS**, v. 2, n. 4, p. 349-363, 19 dez. 2019.