

## **Jogos como aliados didáticos no processo de alfabetização e letramento: uma revisão de literatura.**

Games as didactic allies in the literacy and literacy process: a literature review.

José Ronildo da Silva Torres<sup>1</sup>

Edilson José da Silva<sup>2</sup>

Danielle Mendonça Sousa Ferreira<sup>3</sup>

Adson Francisco Silva Santos<sup>4</sup>

Jonathan Francievertton da Silva<sup>5</sup>

### **RESUMO**

O presente estudo tem como finalidade analisar, na literatura, a eficácia do uso de jogos no processo de alfabetização e letramento. Com o objetivo, de forma geral, de: avaliar a eficácia dos jogos, quando utilizados como ferramenta de aprendizado e alfabetização de crianças em fase de letramento, e, de forma específica: identificar na literatura o uso de jogos no aprendizado e letramento, analisar as vantagens e desvantagens do uso de jogos no aprendizado e letramento, e evidenciar práticas exitosas desse uso. Desta forma, foi analisada a literatura, com cerca de 20 referências de estudos e pesquisas de campo que serviram de base temática e discursiva para alcançar os objetivos propostos. Diante da análise, percebe-se a eficácia do uso de jogos no processo de alfabetização e letramento de forma nítida e como deve-se utilizar esse recurso cada vez mais na escola

<sup>1</sup>Mestre em Educação, Administração e Comunicação. Professor da Rede Estadual de Campo Alegre/AL. [torresronny253@gmail.com](mailto:torresronny253@gmail.com). <https://lattes.cnpq.br/0193519766162628>

<sup>2</sup>Mestrado Profissional em Ensino de Ciências e Matemática. Professor da Rede Estadual de Campo Alegre/AL. [edilsonjose.silva@souprof.al.gov.br](mailto:edilsonjose.silva@souprof.al.gov.br). <http://lattes.cnpq.br/8736700453560253>.

<sup>3</sup>Mestra em Educação. Professora de Pós-Graduação no Instituto Federal de Goiás - IFG. [danipnaicrec@gmail.com](mailto:danipnaicrec@gmail.com). <http://lattes.cnpq.br/2936986508068851>.

<sup>4</sup>Graduando em Letras Inglês pela universidade Estadual de Alagoas – Uneal, Professor de Inglês da Educação Básica de São Miguel dos Campos/AL. [adson.santos.2022@alunos.uneal.edu.br](mailto:adson.santos.2022@alunos.uneal.edu.br). <http://lattes.cnpq.br/3649270932839151>

<sup>5</sup>Especialista em Literatura, Cultura e Ensino da Arte. Graduado em Letras Português. Professor da Educação Básica de Campo Alegre/AL. [francieverttonjonathan@gmail.com](mailto:francieverttonjonathan@gmail.com). <http://lattes.cnpq.br/1476054139043632>

como forma de complementar os ensinamentos de sala de aula. É necessário inovar cada vez mais na prática educativa, de forma a se adaptar à modernidade mundial. E a conquista dos objetivos de aprendizagem é o que garante o futuro da sociedade contemporânea, pois os alunos de sala de aula hoje, serão os jovens que mudarão o mundo de amanhã.

**Palavras-chave:** Aprendizado, Letramento, Lúdico, Ensino.

## **ABSTRACT**

The purpose of this study is to analyze in the literature the effectiveness of using games in the literacy process. With the objective, in general: Evaluate the effectiveness of games, when used as a learning and literacy tool for children in the literacy phase, and specifically: Identify in the literature the use of games in learning and literacy, analyze the advantages and disadvantages of using games in learning and literacy, and highlight successful practices. In this way, it was analyzed in the literature, with around 20 references from studies and field research that served as a thematic and discursive basis, to achieve the proposed objectives. In view of the analysis, the effectiveness of using games in the literacy process can be seen clearly and how they should be used more and more at school as a way of complementing classroom teaching. It is necessary to increasingly innovate in educational practice, in order to adapt to global modernity. And the achievement of learning objectives is what guarantees the future of contemporary society, as the students in the classroom today will be the young people who will change the world of tomorrow.

**Keywords:** Learning, Literacy, Playfulness, Teaching.

## **1. INTRODUÇÃO**

O ato de jogar faz parte das civilizações desde sua fundação, em que o jogo tem o significado de atividade cuja natureza ou finalidade é a diversão, o entretenimento, submetido às regras que estabelecem quem vence e quem perde, e era bastante utilizado pelos Gregos e Romanos, que se utilizaram deles para desenvolver habilidades indispensáveis, como lógica e estratégia, além de desenvolver habilidades corporais e sociais (Antunes, 2014).

Porém, com o passar dos anos, os jogos deixaram de ser utilizados como meios para o desenvolvimento intelectual e físico, e passaram a adquirir um objetivo alinhado a seu significado, divertir e entreter, e, assim, surgiram os jogos das cortes reais, como a de Luís XIV, na França, no palácio real de Versailles.

Diante disso, percebe-se que os jogos podem ser flexíveis e maleáveis ao objetivo proposto para eles, servindo tanto para o entretenimento, quanto para o desenvolvimento de habilidades e conhecimentos necessários ou pretendidos. Por isso

se pensou, recentemente, que também poderiam compor o extenso leque de ferramentas educacionais, buscando desenvolver o cognitivo infantil, principalmente, relacionado à alfabetização e ao letramento.

Como podem ser utilizados com diversas finalidades, os jogos vêm se provando cada vez mais eficientes, principalmente em relação ao desenvolvimento de habilidades cognitivas e psicomotoras das crianças, numa forma de aliar a teoria a ser apresentada ao lúdico, ilustrando as práticas educativas, fugindo das metodologias antigas e engessadas, utilizadas ao longo dos anos.

Portanto, os jogos acarretam, de forma efetiva, no desenvolvimento da criança, principalmente quando se parte para o aprendizado através das interações, permitindo o desenvolvimento de funções efetivas na zona de desenvolvimento proximal, constituída de ações que não podem ser feitas isoladamente, e, sim, aprendida com ajuda de outra pessoa, criando condições para geração de valores e conhecimentos adquiridos nesse exercício da imaginação, desenvolvendo possibilidades e criando situações imaginárias, representando papéis e seguindo regras, tendo a oportunidade de desenvolver capacidades intelectuais necessárias para o futuro, como atenção, raciocínio lógico, afetividade, concentração (Vygotsky, 1984).

O presente estudo se justifica da premissa de que os jogos são a melhor maneira de direcionar a criança a uma determinada atividade, pois acarreta expressão e socialização com os colegas, permitindo melhor interação com os outros e, conseqüentemente, a criação de laços afetivos a longo prazo, o que permite desenvolver suas habilidades em um momento prazeroso e satisfatório, além de serem fortes aliados do aprendizado, sem ter a obrigação de fazer treinos mecânicos e cansativos, que acabam desinteressando. Dessa forma, os jogos se tornam facilitadores, auxiliando na aprendizagem e proporcionando uma fixação de conhecimento íntegra e atraente, em que se adquire simultaneamente saberes e diversão (Brandão, 2009; Roza; Silva, 2014).

Sendo assim, o tema deste projeto de pesquisa foi justamente o uso de jogos como ferramentas lúdicas de alfabetização, o que se iniciou como o seguinte problema: os jogos podem ser utilizados como ferramentas de aprendizado e alfabetização de crianças em fase de letramento? E, a partir desse questionamento, foi possível entender onde é necessário elucidar a importância e significância desse tipo de ferramenta nos dias de hoje, a era da globalização. Seguindo essa linha de raciocínio, percebe-se a necessidade de inferir sobre o assunto, pesquisar sobre o tema, para sanar definitivamente os questionamentos e dúvidas a esse respeito, analisando, nas literaturas

recomendadas, meios, ferramentas e teorias que sirvam para assegurar ou renegar essas hipóteses, de forma a embasar o texto ou descredibilizar as afirmações acima descritas.

O objetivo deste estudo foi, de forma geral: refletir sobre a eficácia dos jogos, quando utilizados como ferramenta de aprendizado de alfabetização de crianças em fase de letramento, e, de forma específica: identificar na literatura o uso de jogos no aprendizado e letramento, analisar as vantagens e desvantagens do uso de jogos no aprendizado e letramento, e evidenciar práticas exitosas.

A metodologia do estudo será uma pesquisa qualitativa do tipo revisão bibliográfica integrativa, com investigação, nas bibliografias recomendadas, sobre a temática em questão, selecionando os documentos necessários para a construção da tese, pois, segundo Severino (2014), documento, em ciência, é todo objeto, seja livro, jornal, ferramenta, foto, filme, vídeo, disco, CD, dentre outros, que se torne o suporte material de uma informação que nele é fixada mediante técnicas especiais e, nesta condição, se torna fonte de informação durável sobre os fenômenos pesquisados.

Para que a pesquisa fosse realizada, foram pesquisados os documentos acadêmicos nas bases de dados mais consideradas atualmente: Scielo Library, CAPES e LILACS, com as palavras chave pesquisadas sendo “Jogos didáticos”, “Alfabetização e Letramento”, “Jogos”, onde foram encontradas cerca de 200 pesquisas com a dedução temática, e foram selecionados 20 estudos distribuídos entre periódicos, livros e teses, que serviram para a argumentação e construção deste artigo.

Por fim, o presente estudo fará um compilado de informações acerca do tema estudado, de forma a embasar a teoria de que os jogos são fortes aliados na aprendizagem de alunos em fase de alfabetização, com a finalidade de facilitar o processo de alfabetizar efetivamente no menor espaço de tempo possível. Com um título de desenvolvimento e dois subtítulos, a pesquisa deverá embasar as principais hipóteses possíveis e a história dos jogos, além de evidenciar as práticas e efetividade delas em sala de aula, suas estratégias para aquisição e organização do pensamento linguístico, finalizando com a análise de desenvolvimento cognitivo, utilizando essas práticas e considerações acerca do tema.

## **2. ORIGENS E OBJETIVOS DO JOGO**

De acordo com alguns registros, observa-se que os jogos surgiram no século XVI, sendo estudados primeiramente na Grécia Antiga, precursora das Olimpíadas e,

após a absorção cultural, em Roma, como ferramenta para os mais velhos transmitirem conhecimentos e valores para a geração mais jovem. Na cultura romana, o jogo possuía um aspecto mais religioso, onde eram realizadas competições de lutas, combates, concursos, atividades ginásticas e manifestações teatrais, e mais próximo de nosso continente, os Maias e Astecas, no Peru e no Chile, utilizavam os jogos como ritos de sacrifício, mas como uma função social, através das quais podiam conhecer a vontade dos deuses através dele (Roza; Silva, 2014).

Com o passar dos anos, Kishimoto (2008) diz que os jogos passaram a ser vistos como atividades sem significado, que não forneciam ou favoreciam a aprendizagem, sendo, portanto, desnecessários, e inclusive, na Era Cristã, na Idade Média, a religião impelia o jogo a ser considerado uma heresia, passando a chamar de jogo de azar. Sua reputação como algo bom e que fornece entretenimento surge apenas no período do Romantismo, passando a ser novamente valorizado e sendo designado para educar a criança, partindo da necessidade de compreender a relação do jogo com o desenvolvimento humano.

Ao desenvolver da civilização, e com as brechas de tempo que surgiam entre o trabalho e o desenvolvimento de atividades familiares nas comunidades da época, adultos e crianças se juntavam para participar das mesmas brincadeiras, compartilhando momentos inesquecíveis e favoráveis à troca de saberes e habilidades, e, no século XVI, o jogo se tornou recomendação médica, considerada atividade de melhoria da saúde, mente e corpo, sendo incorporado ativamente nas cortes reais da época (Kiya, 2014).

Já no século XVIII, o jogo se tornou ferramenta de preparação bélica, ou seja, meio de treinamento de jovens para a guerra, sendo aliado de formação militar. Aí vem a sobreposição com os objetivos do brincar ao longo das épocas e civilizações, em que era uma atividade a ser feita tanto por crianças quanto por adultos, e até mesmo filósofos como Platão acreditavam que aprendizagem aliada ao brincar era mais eficiente e relevante e deveria ser levada em consideração, ao contrário dos métodos utilizados na época, que eram violência e punição, pois as crianças deveriam aprender sobre assuntos difíceis como matemática e até mesmo letramento da forma mais prazerosa e agradável, uma vez que esse aprendizado era efetivo e duradouro quando ocorria jogando (Kiya, 2014).

Desta forma, percebe-se que o surgimento do jogo educativo se deu efetivamente em meados do século XIX, o que tornou possível a aprendizagem e desenvolvimento de habilidades, que facilitaram a estimulação e aquisição de conhecimento, e, na

atualidade, vemos que os jogos são tidos como passatempo, a fim de que os alunos não cometam ações indignas no espaço escolar. Ou seja, uma ferramenta de distração entre as aulas, tendo se perdido, de certa forma, a necessidade de alinhar o jogo com as habilidades pretendidas em sala, o que se torna uma perda exponencial de recursos (Bemvenuti, 2009).

Apenas um pouco adiante na linha histórica, vemos estudiosos como Freire (2005), que diz:

Há algumas estratégias de se utilizar o jogo, de forma atraente e positiva, como propostas para reduzir o fracasso escolar, onde a criança desenvolve uma visão melhor do mundo (Freire, 2005, p. 37).

E se tornou fundamental lançar mão dessas estratégias durante o período de Pandemia de Covid-19, pois era impossível, no tempo de isolamento, a didática e prática docentes necessárias para a devida assimilação do estudante da parte teórica, sendo necessário utilizar recursos como jogos digitais e vídeo aulas lúdicas para tentar conseguir efetivar o ensino aprendizagem, o que se evidencia na fala de Frade (2018):

O uso de tecnologias digitais na alfabetização e no letramento de crianças em processo inicial de alfabetização insere-se em um contexto social e educacional no qual o acesso a esse tipo de tecnologia torna-se cada vez mais democrático. Dos espaços domésticos de famílias menos favorecidas economicamente aos espaços escolares, mesmo os mais periféricos, os computadores e outros dispositivos ou suportes digitais (tablets, telefones e outros) com acesso a Internet estão mais acessíveis às crianças desde a mais tenra idade. É nesse sentido que consideramos a importância de a escola se apropriar de mais um suporte de leitura e escrita, compreendendo que, mesmo as crianças em fase inicial de aprendizagem do sistema de escrita, podem e devem usar esses dispositivos conectados à Internet (Frade, 2018, p. 15).

Sendo assim, percebe-se a importância dessa retomada de estratégias utilizando jogos mais recentemente, após a necessidade de mudança no ensino para alcançar todos os públicos, e manter a atenção dos alunos, que, mesmo após a retomada do ensino regular na sala de aula, continuaram tendo dispersão acentuada nas salas de aula, exigindo ainda mais empenho do professor para manter o avanço da aprendizagem.

## **2.1 Definição de alfabetização, letramento e suas relações com o jogo**

Desde o início dos tempos, houve a necessidade de registrar ações e atividades pelos seres humanos, e assim surgiram os primeiros códigos de registros e escrita, com os Povos Fenícios e Hebreus, com a escrita cuneiforme, que se modificou com o passar

dos anos, chegando ao Latim Romano e dando lugar às várias formas de linguagem existentes ao redor do mundo.

Sendo assim, sempre há necessidade de se fazer conhecer a língua e escrevê-la no idioma nativo, ou seja, alfabetizar, que nada mais é que, segundo o Dicionário Oxford Languages, o ato de propagar o ensino ou a difusão das primeiras letras. Ou seja, o ato de se fazer conhecer as letras, reconhecer e escrever, associando a palavra oral à palavra escrita.

A alfabetização vem sendo praticada no Brasil desde o século XIX, e, segundo Mortatti (2000):

Em nosso país, desde o final do século XIX, especialmente com a Proclamação da República, a educação ganhou destaque como uma das utopias da modernidade. A escola, por sua vez, consolidou-se como lugar necessariamente institucionalizado para o preparo das novas gerações, com vistas a atender aos ideais do Estado republicano, pautado pela necessidade de instauração de uma nova ordem política e social; e a universalização da escola assumiu importante papel como instrumento de modernização e progresso do Estado-Nação, como principal propulsora do “esclarecimento das massas iletradas (Mortatti, 2000, p. 20).

Ou seja, a autora define que, após a transição do Império para a República, tornou-se necessário reconhecer a educação como uma ferramenta de desenvolvimento do novo país, pois, somente com pessoas letradas e competentes, o Brasil poderia prosperar e se adequar às modernizações e avanços tecnológicos mundiais.

Desta forma, a alfabetização no Brasil começou a ser dirigida a todo e qualquer um que quisesse aprender, sem restrições de idade, passando a ser direcionada e regulamentada às crianças, instituída desde a primeira infância apenas no século XX, segundo Mortatti (2000):

Desse ponto de vista, os processos de ensinar e de aprender a leitura e a escrita na fase inicial de escolarização de crianças se apresentam como um momento de passagem para um mundo novo — para o Estado e para o cidadão —: o mundo público da cultura letrada, que instaura novas formas de relação dos sujeitos entre si, com a natureza, com a história e com o próprio Estado; um mundo novo que instaura, enfim, novos modos e conteúdo de pensar, sentir, querer e agir (*Ibidem*, p. 35).

Sendo assim, a alfabetização começa a ser implementada como necessidade de formação das crianças no país, devidamente assegurada e regulamentada na constituição brasileira e demais leis de aporte e proteção aos cidadãos, e, desta forma, se utiliza do

jogo como aliado desde a construção e promulgação da Constituição Federal, ou seja, desde 1988, em que foi instituído um Referencial Curricular Nacional para o Ensino Infantil (RCNEI), que dita que o brincar é uma das ações fundamentais para o desenvolvimento da identidade, autonomia e criticidade, onde a criança pode se expressar através de sons e movimentos, desenvolvendo assim sua imaginação (Brasil, 1998).

Mais atualmente, surge a ressignificação da alfabetização, com o letramento, como uma forma de ultrapassar o conceito tradicional, definido pela alfabetização, que é a identificação e decodificação de símbolos da linguagem, sendo letramento definido pelo processo pelo qual a pessoa adquire habilidades de leitura e escrita dentro de um contexto determinado. Ou seja, letrar é bem mais que alfabetizar, pois o indivíduo letrado consegue compreender a função comunicativa dos textos orais ou escritos dentro de um contexto específico, em situações e contextos diferentes, relacionados com as necessidades, valores e práticas sociais.

Através do letramento, os indivíduos podem relacionar sua situação e estilo de vida às questões sociais ligadas à leitura e à escrita. E em relação a definições, o termo letramento, em si, tem sua origem na palavra inglesa Literacy, que significa nova realidade social, pois vai além do conhecimento de leitura e escrita, dominando e fazendo uso consciente de ambas, ou seja, na realidade atual, não basta que a pessoa seja letrada, é necessário compreender e ser capaz de desenvolver e associar letras ao contexto em que vive (Justo e Rubio, 2013).

Nesse sentido, para que uma pessoa seja letrada, faz-se necessário compreender e ser capaz de desenvolver atividades e habilidades no decorrer da vida profissional e social. Diante dos entraves, encontramos os mais diversos problemas para entender o termo letramento, como um termo novo, e de certa forma, preocupante, pois, de acordo com os estudos acerca da temática que comprova que grande parte dos alunos brasileiros ainda não são devidamente letrados, são apenas alfabetizados, pois decodificam palavras e símbolos gráficos, mas letramento em si, ainda se torna uma questão falha.

Ou seja, é necessário focar no letramento, e não somente na alfabetização apenas, pois é necessário formar alunos capazes de associar a escrita a sua condição social e política atual, e não apenas meros leitores, mas leitores capazes de extrair o verdadeiro significado de um texto. E é aí que entra o jogo, pois, segundo Vygotsky (1984), é no ato de brincar que a criança aprende e atinge determinadas esferas

cognitivas, o que ressalta que a ludicidade é necessária ao ser humano, tanto para sua vida emocional, quanto para a vida cognitiva, e percebe-se que o lúdico tem um papel essencial na sociedade e educação, uma vez que, por meio dele, as crianças tendem a interagir mais umas com as outras e desenvolvem uma aprendizagem mais significativa, que vai além de sua visão internalizada de mundo.

Desta forma, quando as atividades e situações lúdicas são criadas intencionalmente por um adulto, com objetivos definidos e habilidades pré-estabelecidas, tendem a estimular certos tipos de aprendizagem e criar uma dimensão educativa, potencializando as situações de aprendizagem, desde que sejam mantidas as condições de expressão do jogo, criando a ação intencional da criança para brincar, se divertir ao mesmo tempo em que aprende (Kishimoto, 1996).

Para trazer o jogo como estratégia para adquirir o letramento, é necessário exercitar e trabalhar frequentemente com o lúdico, que, segundo o dicionário Michaelis (2010), significa aquilo que se refere a jogos e brincadeiras, e é originado da palavra Ludus, que significa jogo em latim, se observando que o lúdico e o jogo têm significados próximos, e, portanto, devem ser utilizados amplamente nas escolas brasileiras. Percebe-se frequentemente que, no mundo das brincadeiras, as crianças interagem umas com as outras, e por meio do lúdico, socializam saberes, ressignificam valores e visões de mundo e garantem melhor exercício e busca pelo mundo da imaginação.

## **2.2 Desempenho dos jogos no processo de alfabetização e letramento**

A alfabetização é um processo que começa cedo, e algumas crianças, ao serem alfabetizadas, têm mais facilidade em ler um determinado texto e evitar ler aqueles que apresentam mais dificuldade, e esse conceito tem mudado ao longo dos anos, com a chegada da tecnologia e mudança cultural pertinente a época. Sendo assim, ao se trabalhar com o jogo na alfabetização e letramento, percebe-se que não se pode considerá-lo apenas como divertimento ou brincadeira para gastar energia, e, sim, ferramenta para explorar potenciais de aprendizagem, favorecendo, além do desenvolvimento cognitivo, o desenvolvimento físico e afetivo, sendo considerado por Piaget (1975), uma construção de conhecimento, principalmente nos períodos sensorio-motor e pré-operatório da criança.

Sendo assim, é necessário utilizar o jogo como ferramenta na aprendizagem da criança logo cedo, pois estimula as áreas de conhecimento e acaba auxiliando na potencialização das aprendizagens cognitivas e sociais da criança, considerando que a utilização de jogos em sala de aula oferece um ambiente favorável ao aprendizado, pois incentiva os alunos a frequentarem as aulas com assiduidade e desenvolverem atividades de aprendizagem, o que gera interesse e motiva a todos.

Pesquisadores renomados e revolucionários à frente de seu tempo, como Ferrero e Teberosky (1999) e filósofos como Piaget (1975), consideram que deve-se investir na interação entre professor e alunos na construção do conhecimento de letramento em sala de aula, pois não é o ambiente que alfabetiza as crianças, não tem-se, assim, necessidade de colocar em sala de aula diversos cartazes e figuras expostos nas paredes, pois isso não chama a atenção necessária, e ao invés disso, deve-se investir no contato das crianças com livros, revistas, rótulos, receitas (diversos gêneros literários), jogos e materiais diferenciados, que despertem a curiosidade e situações de aprendizagem que os desafiem. O jogo é aliado na construção do saber e tem estreita relação com a aquisição da inteligência, e, por meio dele, as crianças passam a interagir e se reconhecer como indivíduo social, além do prazer que o jogo oferece, eternizando o momento e evidenciando a aprendizagem.

Segundo Piaget (1975), o jogo pode ser classificado em três categorias, sendo elas:

**Jogos de exercícios:** são os primeiros que aparecem na vida das crianças, sem a necessidade de símbolos e regras, nessa categoria a forma de assimilação é repetitiva de movimentos e gestos.

**Jogos simbólicos:** a ludicidade, imaginação e imitação se manifesta, a criança passa a assimilar a realidade e representar papéis, como na brincadeira de mamãe e filhinha, a criança usa a sua imaginação e reproduz algumas atitudes de um adulto.

**Jogos de regras:** este continua durante a vida inteira da pessoa, é aquele que possui leis a serem seguidas, sendo que seu descumprimento acarreta punição durante o jogo, possui parceiros e um conjunto de obrigações, como no jogo de futebol (Piaget, 1975).

Diante disso, podemos perceber que esses três tipos de jogo são fracionados, ou seja, podem ser utilizados de acordo com a necessidade e o grau de avanço cognitivo da criança, ideias para explorar e aliar as habilidades pretendidas em sala de aula, e isso enfatiza que o jogo representa para a criança o mesmo que o trabalho para o adulto, pois é repleto de objetivos a alcançar, e demanda busca aplicada, para desempenhar melhor a função e atingir o sucesso desejado, e, quando a criança compreende que está executando a atividade da maneira correta, atingindo os objetivos do jogo, ela busca se

aperfeiçoar cada vez mais. Por isso, a necessidade do jogo, para que a criança já se familiarize desde cedo com as estratégias necessárias para convivência em sociedade e para desenvolver suas funções de trabalho futuras, e quando isso não se aplica à determinada criança, esta não reconhece sua personalidade, se satisfaz com pouco, não tem olhar positivo para o futuro. O jogo deve ser considerado um recurso pedagógico valioso, pois a criança relaciona teoria à prática por meio dele, tornando a aprendizagem mais significativa, atraente e interessante e incentiva a criação da personalidade, desenvolvendo criatividade e interação (Silva *et al*, 2016).

Desta forma, percebe-se a prática dessas metodologias nos estudos de Souza (2022), que, através de uma pesquisa qualitativa, com projeto de intervenção realizado durante o estágio supervisionado, com foco voltado para a alfabetização dos anos iniciais, utilizou o jogo Silabando (segundo Souza [2023], consiste de um jogo em que se utiliza palavras cantadas com auxílio de caixa de som e letras recortadas, no qual os participantes de cada equipe têm que montar a palavra de acordo com o que ouvirem, quem montar a maior parte das palavras corretamente, ganha) voltado para o processo de alfabetização do 1º ano do Ensino Fundamental I, como parte do processo de estágio supervisionado. Por se tratar de um jogo em equipe lúdico, o Silabando não apresenta riscos para os jogadores e proporciona a interação necessária para atingir os objetivos. Constatou-se, a partir do uso do jogo e do projeto de intervenção da autora, a necessidade do uso de jogos na alfabetização e no letramento do aluno, pois, através deles, confere-se o letramento efetivo e se consegue incitar o gosto e o prazer da leitura e das palavras, além de se ter prazer em estimular a imaginação dos alunos, fato que se corrobora nos estudos de Pedroso *et al* (2017), citado pela autora, que afirma que os jogos são uma alternativa eficaz no processo de alfabetização nos anos iniciais, proporcionando ao educador uma visão diferente do ensinar e do aprender, proporcionando aos alunos um processo de aprendizagem divertido e promissor.

Através dos estudos de Souza (2022), percebe-se que, como o jogo tem o objetivo de desenvolver habilidades de resolução de problemas, demandando alcançar objetivos, avaliar resultados e buscar realizações por meio deles, quando o professor aplica um jogo com planejamento e atuação sistematizada, acaba atuando de acordo com o pensamento de Antunes (2002), que considera possível construir conhecimento infantil através da interação com o professor e em pares, efetuada por meio da interação mútua, sem ser necessária a intromissão ou atuação direta, além de aproximar o aluno da

cultura do seu tempo e localidade, estimulando o desenvolvimento e favorecendo a autonomia nas atividades como o aprendizado realizado mediante as diversas interações que podem ocorrer durante as aulas.

Diante disso, percebe-se que o jogo deve ser empregado com a mediação de um planejamento adequado, para se adaptar à necessidade e à realidade encontrada na sala de aula e na comunidade locais, e a ação do professor, programando atividades socializadoras, orientando alunos mais aptos a intervir se necessário e auxiliar os colegas, constitui uma estratégia indispensável. Ou seja, para realizar um jogo no processo de alfabetização e letramento, deve-se coordenar e orientar as ações dos envolvidos, além de sugerir desafios e instigar problemas, promovendo avanços na aprendizagem. E, para ser considerado atrativo, deve conter mutuamente ludicidade, desafio, recompensa e imprevisibilidade, sendo necessário ressaltar que deve ser utilizado apenas como recurso didático, aliado para fixar o conhecimento de determinado assunto já desenvolvido em sala de aula pelo professor. O mesmo conceito se aplica à utilização de jogos digitais em sala de aula, pois, como a tecnologia transforma a sociedade irremediavelmente, acaba afetando todos os setores da sociedade, inclusive a escola (Antunes, 2014).

Com os estudos de Souza (2023), através de uma pesquisa de campo com projeto de intervenção a alunos dos anos iniciais, com a utilização de um jogo chamado Dado Sonoro (que consiste num jogo de dados com o número correspondente as sílabas soletradas, que age formando palavras) objetivando compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras, identificar a sílaba como unidade das palavras orais e desenvolver consciência fonológica, através dos dois momentos de explicação e rodadas do jogo, foram percebidas pela autora dificuldades, como a necessidade de consolidar as regras do jogo, mas, ao final, foi nítida a percepção de que a turma conseguiu adquirir as habilidades e objetivos pretendidos do jogo, como reconhecer as palavras com unidades sonoras, e que, mesmo em palavras diferentes, há partes sonoras iguais entre elas.

Portanto, os estudos de Souza (2023), Souza (2022), dentre outros, mostram que é possível aumentar o potencial de aprendizagem através da utilização de jogos didáticos, que são fortes aliados do processo de alfabetização e letramento, fato que se corrobora no estudo do autor citado, bem como nos estudos de Kishimoto (2017), que enfatiza a necessidade dos jogos na educação, como parte de criação de vínculos, incentivo cognitivo e desenvolvimento social dos alunos, sendo essencial para liderar o

ensino do futuro, capaz de adaptar-se às modernidades que constantemente ocorrem em nosso mundo.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

O presente estudo teve a temática de analisar o desempenho dos jogos no processo de alfabetização e letramento através de revisão bibliográfica integrativa, e permitiu que fossem feitas pesquisas acadêmicas acerca do tema, onde foram encontradas ideias interessantes, bem como teorias relevantes para a sustentação da tese, e com isso foi possível perceber que o uso de jogos no processo de alfabetização e letramento é, atualmente, a melhor alternativa de conciliar o lúdico e a teoria de alfabetizar, possibilitando ao professor proporcionar aprendizagem e, ao mesmo tempo, o prazer do brincar aos alunos.

A aprendizagem utilizando jogos como parte da prática pedagógica traz o interesse do aluno para o tema ensinado, e acaba proporcionando uma aprendizagem mais rápida, efetiva e eficaz das habilidades pretendidas. Desta forma, observa-se que os jogos devem ser cada vez mais utilizados no processo de ensino dos alunos do Ensino Fundamental I, onde se começa e deve se efetivar o processo de alfabetização da criança, principalmente depois da criação de diretrizes e programas como o Alfabetização na idade certa, levando as crianças a ser capazes de conhecer e interpretar devidamente textos e livros, sendo capaz de abstrair e ter ideias norteadoras a partir da leitura, efetivando o contexto de letramento.

Estudos nesse sentido podem enriquecer o processo de ensino posterior, pois ajudam com estratégias e exemplos de metodologias que deram ou não certo, com as análises devidamente embasadas na literatura. Desta forma, pesquisar acerca dessa área deve ser incentivado tanto pelas universidades de licenciatura, quanto pelos programas de extensão como pós-graduação, mestrado e doutorado. Como é um tema atual e que vem sendo cada vez mais buscado para auxiliar a aprendizagem moderna, é necessário ser amplamente explorado.

Portanto, a eficiência do uso de jogos, tanto físicos quanto jogos virtuais assistidos por tecnologia, é nítida, se fazendo cada vez mais necessária, tanto em sala de aula, quanto em ambientes de extensão, como reforço e demais ferramentas, pois já se torna defasada e ultrapassada a utilização apenas de quadro lápis e caderno em sala para efetivar a aprendizagem. A mecanicidade de sala de aula afasta o aluno, e a ludicidade

pode promover descontração, garantir a diminuição da evasão escolar e o sucesso de aprendizagem nas salas de aula do nosso país.

Deve-se enfatizar o que realmente está em jogo diante de todas as estratégias e ferramentas: a aprendizagem efetiva, que formará novos jovens altamente capacitados, com vontade, fome de conhecimento, de aprendizagem, de solucionar problemas e criar metodologias e pesquisas que levem o nosso país a frente dos demais em avanço e tecnologia. É para isso que se luta todos os dias. A cada inovação, a cada criação que abala o mundo, tem um professor por trás, que incentivou, educou, ensinou, trilhou para a vida.

## REFERÊNCIAS

- ANTUNES, C. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências**. Petrópolis: Vozes, 2014.
- ANTUNES, C. **O jogo e a educação infantil: falar e dizer, olhar e ver, escutar e ouvir**. Petrópolis: Vozes, 2002.
- BEMVENUTTI, A. O jogo na história: aspectos a desvelar. In Ulbra-Universidade Luterana do Brasil (org.). **O lúdico na prática pedagógica**. Curitiba: IBEPEx, 2009.
- BRANDÃO, A. C. P. A. *et.al.* **Jogos de alfabetização**. Pernambuco: CEEL, 2009.
- BRASIL, C. F. Ministério da Educação e do Desporto. Secretaria de Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional para a Educação Infantil**. Brasília: MEC/SEF, 1998.
- FERRERO, E.; TEBEROSK, A. **A Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999. 284 p.
- FRADE, I. C. A. S. *et. al.* **Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita**. Belo Horizonte: UFMG / FaE / Ceale, 2018.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.
- FREIRE, J. B. **O jogo: entre o riso e o choro**. Campinas: Autores Associados, 2005.
- GONÇALVES, G. S. A. **Alfabetização em tempos tecnológicos: a influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula**. 2015. 125 f. Dissertação (Mestrado em Estudos Linguísticos) – Faculdade de Letras, Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2015.

- JUSTO, M. A. P. S.; RUBIO, J. A. S. Letramento: O uso da leitura e da escrita como prática social – **Revista Eletrônica Saberes da Educação** – Volume 4 – nº 1, 1-17, 2013.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2017.
- KIYA, M. C. S. **O uso de Jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem**. Paraná: Ortigueira, 2014.
- MORTATTI, M. R. L. **Os sentidos da alfabetização**. São Paulo: Ed. UNESP: Brasília: MEC/INEP/COMPED, 2000.
- MORTATTI, M.R.L. **Educação e letramento**. São Paulo: Ed. UNESP, 2004.
- PIAGET, J. **A formação do símbolo na criança**. Imitação, jogo e sonho. Imagem e representação. Rio de Janeiro: Zahar, 1975.
- ROZA, R. L.; SILVA, L. F. A Importância dos Jogos Pedagógicos. **Nativa-Revista de Ciências Sociais do Norte de Mato Grosso**, v. 1, n. 2, 2014.
- SILVA, C. A. M.; *et.al.* **Alfabetização na Perspectiva do Letramento: letras e números nas práticas sociais**. 2016. Tese de Doutorado. Campina Grande, 2016.
- SOUZA, A. F. **Jogos no processo de alfabetização de alunos da primeira série do ensino fundamental: proposta de intervenção pedagógica para ser aplicada durante o estágio supervisionado**. 2022. Tese de Doutorado. Viana, Rio Grande do Sul, 2022.
- SOUZA, N. C. **Uso de Jogos Educativos no processo de alfabetização e letramento dos anos iniciais**. Repositório UFRN. Disponível em: [https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54191/1/OUsoDeJogosEducativos\\_Souza\\_2023.pdf](https://repositorio.ufrn.br/bitstream/123456789/54191/1/OUsoDeJogosEducativos_Souza_2023.pdf). Acesso em 13 de Fev. 2024.
- VYGOTSKI, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 4. ed. São Paulo: Fontes Editora Ltda, 1991.
- VYGOTSKY, L. S. **A construção do Pensamento e da Linguagem**. São Paulo: Martins Fontes, 2001.