

Por que Utilizar os Jogos no Processo de Alfabetização e Letramento?

Fabiane Rodrigues Duarte
Jaciára Pereira de Sá

Resumo:

O presente artigo investiga o papel dos jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, com o objetivo geral de analisar como atividades lúdicas estruturadas contribuem para o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita e compreensão funcional da linguagem em crianças da educação infantil e anos iniciais do ensino fundamental. Por meio de uma abordagem qualitativa, os resultados demonstraram que jogos potencializaram a motivação, a interação social e a assimilação de conceitos como correspondência fonema-grafema e estrutura textual. Autores como Ferreiro (2016) e Smolka (2020) respaldam que a ludicidade facilita a construção de significados, reduzindo a ansiedade frente à complexidade linguística. Conclui-se que a gamificação, aliada a mediação docente intencional, consolida-se como estratégia eficaz para integrar o prazer ao processo educativo, superando desafios como a dispersão e a descontextualização da linguagem.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Letramento



Recebido em: out. 2024; Aceito em: mar. 2025

DOI: 10.56069/2676-0428.2025.589

Liames do conhecimento: propostas investigativas em pauta

Maio, 2025, v. 3, n. 26

Periódico Multidisciplinar da FESA Educacional

ISSN: 2676-0428



Why Utilize Games in the Process of Literacy and Reading Instruction?

Abstract:

The present article examines the role of educational games in the processes of literacy and language development. Its primary objective is to analyze how structured playful activities contribute to the enhancement of reading, writing, and functional language comprehension skills in preschool children and those in the early years of elementary education. Through a qualitative approach, the results indicated that games increased motivation, social interaction, and the understanding of concepts such as phoneme-grapheme correspondence and text structure. Authors such as Ferreiro (2016) and Smolka (2020) support the notion that playfulness facilitates meaning-making, alleviating anxiety associated with linguistic complexity. In conclusion, gamification, combined with intentional teacher mediation, emerges as an effective strategy to integrate enjoyment into the educational process, overcoming challenges such as distraction and the disconnection of language from context.

Keywords: Games. Literacy. Language development.

¿Por qué utilizar los juegos en el proceso de alfabetización y letramiento?

Resumen:

El presente artículo examina el papel de los juegos pedagógicos en el proceso de alfabetización y letramiento, con el objetivo general de analizar cómo actividades lúdicas estructuradas contribuyen al desarrollo de habilidades de lectura, escritura y comprensión funcional del lenguaje en niños de educación infantil y de los primeros años de educación primaria. A través de un enfoque cualitativo, los resultados evidencian que los juegos potenciaron la motivación, la interacción social y la asimilación de conceptos como la correspondencia fonema-grafema y la estructura textual. Autores como Ferreiro (2016) y Smolka (2020) respaldan la idea de que la ludicidad facilita la construcción de significados, reduciendo la ansiedad frente a la complejidad lingüística. Se concluye que la gamificación, en conjunto con una mediación docente intencional, se establece como una estrategia eficaz para integrar el placer al proceso educativo, superando retos como la dispersión y la descontextualización del lenguaje.

Palabras clave: Juegos. Alfabetización. Letramento.

Introdução

França e Costa (2022, p. 3), descreve que, “a Alfabetização e Letramento nas séries iniciais, mais especificamente do 1º ao 3º ano, são processos de aprendizagem inicial da língua escrita para crianças entre 6 e 8 anos. Muitas pessoas não sabem diferenciar o conceito desses termos e acreditam que se trata da mesma coisa.”

A Alfabetização e Letramento tem como principal objetivo proporcionar as crianças a compreensão do mundo e estimular o seu desenvolvimento.

Esse contato com a alfabetização e com o letramento nos anos iniciais do ensino fundamental é essencial para que a criança desenvolva essa habilidade desenvolvida através de livros, jornais, histórias e materiais diversos que a escola possa proporcionar. (França e Costa, 2022, p.3).

Soares (2001 apud França E Costa, 2022, p. 4), defende o conceito da alfabetização com o letramento da seguinte maneira:

Implicando diversas habilidades, como a capacidade de ler ou escrever com diferentes finalidades — seja para informar ou se informar, interagir com os outros, imergir no imaginário e no estético, ampliar conhecimentos, seduzir ou induzir, entreter-se, orientar-se, apoiar a memória ou provocar catarse — destaca-se a importância das habilidades de interpretação e produção. Essas habilidades abarcam diferentes tipos e gêneros textuais, além de permitir a navegação pelos protocolos de leitura que estruturam o texto ou a utilização desses protocolos na escrita. Isso envolve atitudes de inserção efetiva no universo da escrita, com interesse, informações e conhecimentos, adaptando a leitura ou a escrita de maneira diferenciada, de acordo com as circunstâncias, os objetivos e o interlocutor (Soares, 2001, p. 92).

A alfabetização e o letramento devem estar interligados para que as crianças consigam compreender o significado das coisas e explorar seus conceitos.

Letramento

Segundo Magda Soares, o conceito de letramento pode ser compreendido como a equivalência em português da palavra inglesa "literacy", a qual tem sua

origem etimológica na forma latina "littera", que significa "letra". No caso do termo inglês "literacy", a adição do sufixo "-cy" implica um estado ou condição. De maneira semelhante, em português, ao radical "letra-" foi agregado o sufixo "-mento", resultando na nova palavra. (França & Costa, 2022, p. 5).

Conforme as autoras, "o Letramento é um processo de construção contínua que visa ao aprimoramento das habilidades de codificação e decodificação da linguagem, as quais são adquiridas durante a alfabetização."

Essas habilidades podem ser desenvolvidas de diversas maneiras, como, por exemplo, por meio de projetos de leitura, produção e interpretação de textos, entre outros. Tais projetos podem ser implementados tanto na escola quanto na casa das crianças, em ambiente familiar, conforme descrevem França e Costa (2022, p. 5).

De acordo com as autoras, "o processo de letramento envolve uma variedade de aspectos: pessoais, sociais, culturais, históricos, econômicos e tecnológicos, entre outros. Por essa razão, é fundamental compreender alguns tipos de letramento para que seja possível desenvolvê-los com eficácia." Dentre esses tipos, destacamos:

- **Letramento Científico** - possibilita a interpretação do mundo por meio do conhecimento linguístico no cotidiano.

Letramento Acadêmico - refere-se à concretização do letramento no contexto do ensino e da aprendizagem nas instituições escolares. Por meio do letramento acadêmico, ocorre a produção de conhecimento por meio da educação formal nas instituições de ensino.

Letramento Linguístico - consiste na habilidade adquirida de ler e interpretar textos. Esse tipo de letramento envolve a capacidade de dominar a linguagem em suas diversas manifestações, abrangendo aspectos sociais, comunicação e interações sociais.

Letramento Digital - segundo Coscarelli (2005), "letramento digital diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, ou seja, ao uso de textos em plataformas proporcionadas por computadores ou dispositivos móveis, como celulares e tablets, em espaços como e-mails, redes sociais na web, entre outros."

Letramento Matemático - o letramento matemático possibilita a compreensão de fenômenos e dados. A partir desse entendimento, é possível interpretar gráficos, raciocínios lógicos, receitas e manuais de aparelhos eletrônicos que fazem parte do nosso cotidiano.

Letramento Literário - é o processo direcionado à formação do leitor (França & Costa, 2022, p.5).

Franca e Costa (2022, p.9) destacam que, “embora a alfabetização e o letramento possuam definições distintas, é fundamental que sejam trabalhados de maneira interdependente. O letramento complementa a alfabetização e é essencial que seja introduzido nos primeiros anos da criança, para que estas sejam formadas como indivíduos alfabetizados e letrados, possuindo habilidades para ler, escrever, interpretar, se expressar e entender os processos do cotidiano.”

Diante dessa pesquisa, o tema discutido neste artigo é: **Por que utilizar jogos no processo de alfabetização e letramento?**

O uso do jogo na educação tem sido objeto de estudo por diversos pesquisadores na área, como Vygotsky (1984), Borin (1996), D'ambrósio (1991), Muniz (2010), Smole; Diniz & Milani (2007) E Nogueira (2005). Pesquisadores defendem que a aplicação de jogos é crucial para o desenvolvimento da compreensão e do raciocínio lógico da criança, pois, nessas situações, os alunos podem manipular objetos, promovendo descobertas e formulando hipóteses sobre o conteúdo trabalhado (Rita, 2013, p.10).

Para Vygotsky (1984 Apud Rita, 2013, p.12):

O brinquedo e os jogos são reconhecidos como uma fonte significativa de desenvolvimento e aprendizado, permitindo à criança atender a seus anseios por meio da imaginação e do faz-de-conta. Assim, compreende-se que as atividades lúdicas e as brincadeiras relacionadas à matemática promovem o avanço cognitivo, intelectual e moral da criança.

Trata-se de instrumentos de aprendizagem que enriquecem o processo educacional de maneira significativa, estimulando a criança a refletir e estabelecer comparações entre os objetos ou papéis de acordo com sua vivência cotidiana.

Segundo as diretrizes dos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's, 1997), as atividades lúdicas podem constituir um recurso pedagógico relevante, uma vez que:

Os jogos representam uma abordagem interessante para a apresentação de problemas, pois oferecem um formato atrativo e favorecem a criatividade na formulação de estratégias para a resolução e busca de soluções. Eles permitem a simulação de situações-problema que demandam respostas imediatas e dinâmicas, estimulando assim o planejamento das ações. Além disso, possibilitam a construção de uma postura positiva em relação aos erros, uma vez que as situações se sucedem rapidamente e podem ser corrigidas (Pcn's, 1997).

Entende-se que os jogos são instrumentos fundamentais para o aprendizado, estimulando o aluno a aprender de forma lúdica, o que o leva a perceber a importância da disciplina, do planejamento e da observância de regras para alcançar determinados resultados, sejam eles positivos ou negativos. Ademais, os jogos também promovem a conscientização de que na vida nem sempre se vence.

Segundo Borin (1996):

Outro fator que justifica a inclusão de jogos nas aulas de Matemática é a possibilidade de reduzir os bloqueios enfrentados por muitos alunos que temem essa disciplina e se sentem incapazes de aprendê-la. No contexto do jogo, onde a passividade é inviável e a motivação é elevada, observamos que, simultaneamente, esses alunos discutem conceitos matemáticos, demonstrando um desempenho aprimorado e atitudes mais positivas em relação aos seus processos de aprendizagem. (Borin, 1996, p. 9).

Através dos jogos, os alunos conseguem superar as dificuldades relacionadas à compreensão da Matemática e de outras atividades que consideram desafiadoras, uma vez que não se sentem pressionados a participar, mas sim motivados, pois se trata de uma atividade lúdica que facilita essa participação. Muniz afirma que:

As crianças, ao se engajarem em jogos, mesmo em atividades que possam ser consideradas individuais, desenvolvem habilidades matemáticas por meio de um processo de criação ou de resolução de problemas. Esse processo leva os pequenos a mobilizarem suas capacidades cognitivas, utilizando conhecimentos já adquiridos e

demonstrando sua habilidade de formular e gerenciar novas estratégias de pensamento. Nesse contexto, a criança pode aplicar conceitos e procedimentos que não são abordados na esfera escolar (Muniz, 2010, p. 45).

As crianças têm o potencial de surpreender em seus aprendizados, dependendo da forma como são ensinadas, tanto em casa quanto na escola, e das atividades em grupo que desenvolvem em seu convívio familiar.

Costa e Lobo (2017) definem jogo como uma atividade que estimula o desenvolvimento dos processos psicológicos, permitindo a interação com o meio social no qual o indivíduo está inserido. Os jogos se estabelecem como um recurso didático voltado para tornar a aprendizagem da Matemática mais efetiva e prazerosa para os educandos (Costa; Lobo, 2017). Por meio dos jogos, os estudantes têm a oportunidade de construir conceitos e habilidades; além disso, os jogos também contribuem para o processo de construção da autonomia dos alunos (Costa; Lobo, 2017 apud Santos et al., 2021).

A utilização de jogos na sala de aula pode ser um recurso metodológico eficaz para motivar os discentes no processo de ensino-aprendizagem (Massa; Ribas, 2016). Além dos jogos físicos, os jogos digitais têm sido empregados no contexto escolar como recurso pedagógico, tanto na educação presencial quanto à distância (Pereira, 2017).

Segundo Massa e Ribas (2016), os jogos matemáticos podem proporcionar um ensino mais atrativo e um aprendizado mais dinâmico, resultando em aulas mais lúdicas e desafiadoras, o que contribui para o desenvolvimento do raciocínio lógico dos estudantes. Seguindo essa mesma linha, Chiummo e Oliveira (2016) afirmam que os jogos desempenham um papel fundamental na Educação Matemática, em virtude de três aspectos: o caráter lúdico, as relações sociais e o desenvolvimento intelectual do aluno.

As políticas públicas educacionais reconhecem a eficácia do uso de jogos como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem da Matemática. Nesse sentido, os Parâmetros Curriculares Nacionais afirmam que recursos didáticos como jogos, livros, vídeos, calculadoras, computadores e outros materiais desempenham um papel importante nesse processo. Contudo, é necessário que esses recursos estejam integrados a situações que estimulem

a análise e a reflexão, fundamentos essenciais da atividade matemática (Brasil, 1997, p 19).

De forma complementar, a Base Nacional Comum Curricular (2017) ressalta que “recursos didáticos como malhas quadriculadas, ábacos, jogos, livros, vídeos, calculadoras, planilhas eletrônicas e softwares de Geometria têm um papel essencial para a compreensão e utilização das noções matemáticas” (Brasil, 2017, p. 278).

Nos Parâmetros Curriculares Nacionais, destaca-se que um aspecto relevante dos jogos é o desafio genuíno que eles proporcionam ao aluno, gerando interesse e prazer. Por isso, é fundamental que os jogos façam parte da cultura escolar, sendo responsabilidade do professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (Brasil, 1997, p. 32).

Sousa (2022, p. 14) aponta que:

Um dos principais interesses dos estudiosos na área da Educação Matemática atualmente é encontrar metodologias que aprimorem tanto o ensino quanto a aprendizagem dessa disciplina. Com o avanço das pesquisas, constatou-se que a utilização correta de jogos no ensino da Matemática pode contribuir de maneira significativa para o aprendizado dos alunos. Nesse sentido, pesquisadores propuseram que a adoção dessa metodologia deve focar em captar a atenção do estudante, de maneira que ele sinta prazer ao aprender os conteúdos matemáticos. (Sousa, 2022, p. 14).

A citação destaca que estudiosos acreditam que a abordagem do ensino da Matemática facilitará o entendimento do aprendizado e certamente despertará o interesse dos alunos por certos conteúdo.

Conforme Borin (1996, P. 09 Apud Sousa, 2022, p. 14), "a introdução de jogos nas aulas de matemática oferece a possibilidade de reduzir os bloqueios enfrentados por muitos alunos que temem a Matemática e se sentem incapazes de aprendê-la." Nesse sentido, é fundamental que o professor elabore um planejamento que esteja alinhado com a realidade de sua turma e suas dificuldades específicas, utilizando jogos como uma abordagem lúdica que possibilite aos alunos compreenderem como resolver determinadas contas ou solucionar problemas.

O pesquisador Sousa (2022, p. 15) menciona:

O jogo, empregado como um recurso para o Ensino da Matemática, é reconhecido por muitos educadores como uma ferramenta fundamental na formação de conceitos matemáticos essenciais para o desenvolvimento de relações lógicas, que são perceptíveis no cotidiano dos alunos envolvidos nesse processo educativo. (Sousa, 2022, p. 15).

O professor tem a responsabilidade de implementar metodologias lúdicas, visando converter as fórmulas matemáticas em jogos envolventes, capazes de cativar a atenção dos alunos, que certamente aprenderão de forma prazerosa, sem perceber que estão lidando com conceitos matemáticos.

Lima (2018) afirma que:

A perspectiva docente dos professores de matemática das escolas participantes do PIBID em Caicó-RN foi investigada por meio de questionamentos aplicados a educadores de escolas públicas. Uma das indagações, conforme mencionado pela autora, tinha como objetivo compreender a concepção desses professores acerca da utilização de jogos matemáticos. A resposta obtida foi positiva: “o lúdico transforma, motiva, desenvolve o raciocínio lógico, contribuindo com uma aprendizagem mais significativa” (Lima, 2018, p. 24).

A contribuição destaca que o jogo é um excelente método de ensino para o desenvolvimento de crianças e adolescentes, reconhecendo que os professores possuem esse conhecimento. Contudo, é essencial que essa abordagem seja aplicada com objetivos e significados bem definidos.

De acordo com Vygotsky (2007), conforme citado por Sousa (2022, p. 14), “a afetividade que se manifesta na relação professor/aluno é um elemento fundamental na construção do conhecimento, ligado, é claro, às interações pedagógicas estabelecidas em conformidade com o sujeito”.

É imprescindível que o professor conduza suas aulas, mas também esteja disposto a dialogar com os alunos, proporcionando um espaço onde eles possam se expressar livremente, sem temor de julgamentos, e onde as dúvidas sobre as atividades sejam esclarecidas de maneira espontânea, quantas vezes o aluno solicitar.

Os PCNs (1998) que ressaltam:

Os jogos podem favorecer a formação de atitudes essenciais, como o enfrentamento de desafios, a busca por soluções, o desenvolvimento do pensamento crítico, da intuição, da criação de estratégias e a

capacidade de ajustá-las quando os resultados não são satisfatórios, habilidades essas que são fundamentais para o aprendizado da Matemática. (Mec, 1998, p. 47).

Entende-se que os Parâmetros Curriculares Nacionais reconhecem a complexidade da prática educativa. A incorporação de jogos nas aulas de matemática é considerada um recurso adicional que pode contribuir para uma aprendizagem significativa e prazerosa, resultando em efeitos positivos tanto para alunos quanto para professores.

A utilização de jogos como estratégia para aprimorar o ensino da Matemática não é uma novidade contemporânea. Segundo Grando (2000, p. 2 apud Sousa, 2022, p. 20), “Platão já defendia a eficácia dos jogos educacionais ao ensinar seus 'discípulos', utilizando jogos com palavras ou lógicas (dialética).”

É importante notar que os jogos não são uma abordagem recente; foram empregados durante o período medieval para ensinar disciplina e respeito às regras entre os atletas da época.

Embora a prática de utilizar jogos para a aprendizagem seja um tema antigo, que permeou diversos momentos da história da humanidade, a discussão sobre seu uso como metodologia de ensino e aprendizagem ganhou força somente após os avanços na área da Psicologia. Foi nesse contexto que o tema começou a se destacar nos meios acadêmicos, especialmente na década de 1990, quando se tornou mais relevante entre os pesquisadores brasileiros (Sousa, 2022, p. 20).

Piaget (1973 Apud Silva 2022, p. 6) defende o emprego de jogos como uma ferramenta que potencializa as práticas de ensino-aprendizagem. Através dos jogos, o ato de brincar é introduzido como uma forma de linguagem infantil, conectando-se ao simbólico e à realidade da criança.

As Diretrizes e Bases Curriculares orientam e fundamentam as práticas de ludicidade e criatividade. Conforme estabelece a Base Nacional Comum Curricular (Bncc, 2017), Silva (2022, p. 7) aponta que são destacados os eixos estruturantes da educação infantil, garantindo as interações e brincadeiras. Além disso, são mencionados os direitos de aprendizagem que envolvem o conviver, brincar, participar, explorar, expressar e conhecer-se (Silva, 2022, p. 6).

As crianças são garantidas por direitos, sendo a ludicidade um deles, o que exerce um papel fundamental na vida de crianças e adolescentes. Essa

dimensão lúdica possibilita que eles convivam e se expressem de forma adequada, destacando sua criatividade e compreensão sobre determinados temas.

Assim, os jogos lúdicos cumprem com os requisitos necessários para o desenvolvimento das habilidades dos alunos. A prática dos jogos, das atividades lúdicas e das brincadeiras é inseparável do processo de aquisição do conhecimento. Esse conjunto potencializa a metodologia em sala de aula, enriquece as abordagens de ensino-aprendizagem e contribui para o desenvolvimento das crianças.

O jogo de faz de conta configura-se como uma relevante ferramenta para as interpretações não tradicionais da realidade e para a construção da fantasia. Ele favorece a criatividade, promove a autonomia e possibilita a exploração de significados e sentidos. Além disso, articula-se com outras formas de expressão, influenciando, simultaneamente, a capacidade da criança em representar e imaginar. (Oliveira, 2002).

O universo da imaginação infantil e juvenil é vasto e repleto de memórias, cabendo ao jovem desenvolvê-lo e apresentá-lo. Nesse contexto, o jogo simbólico representa uma parte essencial da fantasia de toda criança, que se torna protagonista de sua própria história, criando personagens inspirados em seu cotidiano e em sua admiração por determinadas figuras ou super-heróis fictícios.

Assim, dentro desse panorama, o ensino da Matemática de maneira lúdica também se configura como um recurso pedagógico eficaz para a construção do conhecimento. A participação em jogos coletivos contribui para o desenvolvimento de conquistas cognitivas, emocionais, morais e sociais na criança, funcionando como um estímulo para o aprimoramento de diversas habilidades.

A Lei Federal 8069/90, que institui o Estatuto da Criança e do Adolescente, estabelece, no Capítulo II, Artigo 4º, que é responsabilidade da família, da comunidade, da sociedade em geral e do poder público garantir, com absoluta prioridade, a concretização dos direitos relacionados à vida, à saúde, à alimentação, à educação, ao esporte, ao lazer, à profissionalização, à cultura, à dignidade, ao respeito, à liberdade e à convivência familiar e comunitária. (Brasil, Eca, 1990).

A referida legislação assegura às crianças o direito a atividades lúdicas voltadas para a educação, esporte e lazer, promovendo, assim, uma vida saudável.

Analizando as diversas contribuições de autores renomados, pesquisadores e normativas que regem a Educação, percebe-se a disponibilidade de um vasto conjunto de informações que podem ser aplicadas e desenvolvidas pelo professor de maneira dinâmica, com o objetivo de proporcionar uma aprendizagem significativa em relação à Matemática.

Dessa forma, é imprescindível buscar a integração do tradicional com o lúdico, permitindo que o aluno compreenda e desenvolva seu raciocínio lógico, culminando em um resultado. Na Matemática, um mais um sempre será dois, porém existem várias maneiras de se chegar a essa soma, e cabe ao educador apresentar os caminhos adequados a serem seguidos.

Kishimoto (1996 Apud Silva, 2022, p. 8) destaca que a inclusão de jogos em propostas pedagógicas evidencia a necessidade de um estudo contemporâneo, visto que esta metodologia facilita o aprendizado e estimula o aluno a refletir e a criar estratégias para alcançar suas respostas.

Os jogos planejados e voltados para a educação têm como finalidade desenvolver a criatividade e habilidades que contribuam para uma melhor compreensão do conteúdo da disciplina e para o convívio escolar.

Portanto, o uso dos jogos reforça sua relevância como uma ferramenta essencial na pesquisa, pois oferece novas alternativas de ensino-aprendizagem. Assim, ao analisar artigos, dissertações e outros materiais que fundamentam este conteúdo, conclui-se que os jogos são extremamente importantes para o desenvolvimento de crianças e adolescentes.

Segundo Oliveira e Silva (2014, p. 36), "os educadores, ao utilizarem jogos e brincadeiras, precisam organizar objetivos e metodologias, para que suas metas sejam alcançadas. O jogo, em si, requer um comportamento organizado com regras e resultados. De acordo com Martins E Queiroz (2002), jogar é uma forma de comportamento organizado, nem sempre espontânea, com regras, duração, intensidade e conclusão da atividade. O jogo sempre resulta em algo: vitória, empate ou derrota."

As autoras ressaltam que "os professores do 1º Ano do Ensino Fundamental tendem a se renovar ao incorporar e aplicar recursos pedagógicos dinâmicos na aprendizagem de crianças de 5 anos, uma vez que jogos e brincadeiras tornam o processo de ensino-aprendizagem mais agradável e significativo." Vygotsky (1989 Apud Costa, 2015, p. 2) em suas análises sobre o jogo estabelece:

Uma relação entre o jogo e a aprendizagem se estabelece na medida em que o jogo favorece o desenvolvimento intelectual, social e moral da criança, contribuindo para seu desenvolvimento integral. Segundo o autor, é por meio do jogo que a criança consegue definir conceitos e criar situações que aprimoram sua atuação em contextos reais. Dessa maneira, esse processo dinâmico colabora para a evolução do ensino relacionado ao desenvolvimento social e educacional. (Vygotsky, 1989).

A citação de Vygotsky enfatiza as descobertas apresentadas ao longo da pesquisa, indicando que o jogo promove uma forma integral de aprendizado, uma vez que abrange conceitos que serão aplicados na vida cotidiana, contribuindo assim para a evolução do indivíduo.

Kishimoto (1994) afirma que "a definição do jogo é bastante influenciada pela perspectiva cultural sobre o que se busca classificar como jogo, visto que 'um mesmo comportamento pode ser interpretado como jogo ou não-jogo.'"

Ainda neste livro, a autora estabelece uma distinção entre brinquedo e jogo, afirmando que "diferente do jogo, o brinquedo supõe uma relação com a criança e uma abertura, uma indeterminação quanto ao uso, ou seja, a ausência de um sistema de regras que organizam sua utilização" (Kishimoto, 1994). Segundo ela, o brinquedo pode ser conceituado "no aspecto material e imaterial (qualquer objeto industrializado, sucata, meu dedo, minha voz, uma ideia), como algo que se destina ao brincar, que se torna um suporte para a ação de brincar" (Kishimoto, 2009). Além disso, a autora ressalta que "o primeiro brinquedo do bebê é o adulto, que conversa e interage com ele e o faz ver e descobrir o mundo" (Kishimoto, 2010).

A autora Kishimoto observa que o primeiro brinquedo da criança é o adulto, que desempenha um papel crucial na sua descoberta do mundo. Esse papel torna-se fundamental para aqueles que estão próximos da criança, pois é

através deles que a criança aprende a falar, a reconhecer objetos e a integrar-se ao seu universo imaginário.

Sobre o livro "O Jogo e a Educação Infantil" (2016):

"O texto examina o significado de termos como "jogo", "brinquedo" e "brincadeira", abordando a relevância do jogo na educação infantil e as teorias relacionadas a Piaget, Wallon, Vygotsky e Bruner sobre essa temática. A autora enfatiza a importância dos jogos tradicionais, que foram marginalizados em função do rápido processo de industrialização e urbanização. A revitalização e a valorização desse tipo de jogo são atualmente vistas como alternativas eficazes para fortalecer os processos interativos e enriquecer a cultura infantil, ganhando cada vez mais atenção de professores e pesquisadores. O aumento das investigações cognitivas, especialmente desde a década de 1960, impulsiona o estudo do jogo infantil, envolvendo novos colaboradores de áreas como Antropologia, Sociologia, Linguística e História, resultando em pesquisas interdisciplinares;

A recuperação e o aprimoramento dos jogos tradicionais infantis, considerados alternativas eficazes para o fortalecimento dos processos interativos e a valorização da cultura infantil, têm mobilizado professores e pesquisadores para sua análise;

O Capítulo 2 apresentará uma análise dos jogos de construção sob a ótica teórica de Vygotsky;

As diversas modalidades de jogos — construção, motores ou de exercício, simbólicos ou de faz de conta, e de regras — serão analisadas de acordo com referencial teórico específico, especialmente no Capítulo 3, intitulado O jogo infantil segundo Piaget, Wallon, Vygotsky e Bruner.

Índice: Jogo, brinquedo e brincadeira, O jogo na educação, Os jogos infantis segundo Piaget, Wallon, Vygotsky e Bruner." (Amazon, 2020).

Uma ampla abordagem que indica a melhor forma de promover o aprendizado entre os discentes, com contribuições de Piaget, Wallon e Bruner, utilizando jogos, brinquedos e brincadeiras. O lúdico é empregado como uma rica ferramenta de aprendizagem e interação social.

A presente pesquisa suscitou reflexões significativas sobre o papel dos jogos e das brincadeiras no processo de alfabetização e letramento, considerando sua relação com a cultura infantil e seu valor como elemento fundamental para o desenvolvimento e a aprendizagem.

Dentro desse contexto, o objetivo geral do estudo evidencia que a utilização de jogos como um recurso auxiliar no ensino beneficia tanto os docentes quanto os discentes no processo de educação.

Nesse sentido, a implementação de jogos promove um maior interesse e motivação nos alunos, contribuindo para a elevação da qualidade das aulas e do

rendimento. Al. Além disso, representa uma oportunidade de diversificação e dinamização dos métodos de ensino, rompendo com a rotina e permitindo que o Professor também se desenvolva ao criar novas ferramentas educacionais.

Considerações Finais

Os jogos pedagógicos consolidam-se como estratégias eficientes para integrar ludicidade e rigor pedagógico no processo de alfabetização e letramento. O objetivo geral de analisar como essas ferramentas potencializam habilidades de leitura, escrita e compreensão funcional da linguagem foi atendido, evidenciando que atividades estruturadas promovem engajamento ativo e reduzem a ansiedade frente à complexidade linguística.

Para ampliar os benefícios, recomenda-se investir em formações docentes que enfoquem o planejamento e a avaliação crítica de jogos, aliando-os ao currículo escolar. Políticas públicas que garantam acesso a recursos materiais e digitais em contextos vulneráveis são essenciais para democratizar a prática. Futuros estudos podem explorar os efeitos a longo prazo dessas estratégias, bem como sua aplicação em etapas posteriores da educação básica, consolidando os jogos como pilares de uma pedagogia inclusiva e inovadora.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Albuquerque, Eliana Borges Correia De. Conceituando Alfabetização E Letramento. In: Santos, Carmi Ferraz; Medonça, Márcia. **Alfabetização E Letramento: Conceitos E Relações**. 1. Ed., 1 Reimp. Belo Horizonte: Autêntica, Alves, M.A, Teixeira, V.R.L. A Importância Da Ludicidade No Processo De Alfabetização E Letramento Nos Anos Iniciais Do Ensino Fundamental. 2022.

Andrade, Carlos Drummond De. Marinheiro. In: A **Senha Do Mundo**. Rio De Janeiro: Record, 1997. P. 13-14.

Andrade, Maria Eurácia Barreto De. **Alfabetização E Letramento: O Desvelar De Dois Caminhos Possíveis**. São Paulo: Editorial Paco, 2011.

Borin, Maria De Fátima, Said, Suraia, Fonseca, Maria José V. **Purification And Biochemical Characterization Of An Extracellular Endopolygalacturonase From**

Penicillium Frequentans. Journal Of Agricultural And Food Chemistry, V. 44, N. 6, P. 1616-1620, 1996.

Brasil. Lei N° 9.394, De 20 De Dezembro De 1996. **Estabelece As Diretrizes E Bases Da Educação Nacional.** Brasília, Df: Presidência Da República, 1996. Disponível Em: Http://Www.Planalto.Gov.Br/Ccivil_03/Leis/L9394.Htm. Acesso Em: 27/03/2025.

Brasil. Lei No 8.069, De 13 De Julho De 1990. **Dispõe Sobre O Estatuto Da Criança E Do Adolescente E Dá Outras Providências.** Diário Oficial Da República Federativa Do Brasil, Brasília, Df, 16 Jul. 1990. Disponível Em: Http://Www.Planalto.Gov.Br/Ccivil_03/Leis/L8069.Htm#Art266. Acesso Em: 28/03/2025.

Brasil. Ministério Da Educação E Do Desporto. Secretaria De Educação Fundamental. **Referencial Curricular Nacional Para A Educação Infantil.** Brasília: Mec/Sef, 1998.

Brasil. Ministério Da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais Da Educação Básica.** Brasília: Mec, Seb, Dicei, 2013.

Brasil. Ministério Da Educação. **Ensino Fundamental De Nove Anos:** Orientações Para A Inclusão Da Criança De Seis Anos De Idade. Brasília: Secretaria De Educação Básica, 2007.

Brasília: Mec-Secretaria De Educação Fundamental, **Nacionais, Introdução Aos Parâmetros Curriculares.** Terceiro E Quarto Ciclos Do Ensino Fundamental. 1998.

Cagliari, L. C. **Alfabetização E Linguística.** Editora Scipione, 14ª Edição, São Paulo, 2007.

Carvalho, C.S.R. **A Contribuição Do Lúdico No Processo De Alfabetização Infantil.** 2015. João Pessoa-Pb.
<Https://Repositorio.Ufpb.Br/Jspui/Bitstream/123456789/2009/1/Csrc0408201610>.
Acesso Em: 03/2025.

Chiquetto, Gislaine. **A Influência Da Família No Processo De Aprendizagem.** 2020.

Chiummo, Ana, Oliveira, Emilio Celso De. **Jogos Matemáticos:** Uma Ferramenta Educacional No Ensino Fundamental. Encontro Nacional De Educação Matemática, V. 12, 2016.

Coscarelli, Carla Viana. Uma Conversa Com Gilles Fauconnier. **Revista Brasileira De Linguística Aplicada**, V. 5, P. 291-303, 2005.

Costa, Sandra Regina Santana, Duqueviz, Barbara Cristina, Pedroza, Regina Lúcia Sucupira. **Tecnologias Digitais Como Instrumentos Mediadores Da Aprendizagem Dos Nativos Digitais**. Psicologia Escolar E Educacional, V. 19, N. 3, P. 603-610, 2015.

Costa-Lobo, Cristina, Campina, Ana, Menezes, José. **Criatividade Nas Realidades Educativas: Considerações Teoréticas**. Diálogos Possíveis, V. 16, N. 1, 2017.

D'ambrósio, Ubiratan. **Matemática, Ensino E Educação: Uma Proposta Global**. Temas E Debates, V. 1, N. 3, P. 1-15, 1991.

Ferreira, E.M.S. E Brito, M.I.S. **Dificuldades No Processo Da Aquisição Da Leitura E Da Escrita Nos Anos Iniciais Do Ensino Fundamental**. 2015. Urupá-Pará.

Ferreiro, Emília & Teberosky, Ana. **Psicogênese Da Língua Escrita**. Porto Alegre: 4ª Ed. Artmed, 1995.

Ferreiro, Emilia. **Reflexões Sobre A Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 1989. 103 P.

Ferreiro, Emília; Teberosky, Ana. **Psicogênese Da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1989.

Filho, M.C.S. **Breve História Da Leitura E Da Escrita**. 2011. Campus Ariquemes-Ro. Disponível Em:
[Http://Www.Redemebbox.Com.Br/Index.Php?Option=Com_Content&View=Article&Id=26218:Breve-Historia-Da-Leitura-E-Da-Escrita&Catid=282:287&Itemid=21](http://www.redemebbox.com.br/index.php?option=com_content&view=article&id=26218:breve-historia-da-leitura-e-da-escrita&catid=282:287&Itemid=21). Acesso Em: 12/03/2025.

França E Costa. **Alfabetização E Letramento Nos Anos Iniciais**. 2022.

Galvão, A.R.M.L. **Os Estágios Do Desenvolvimento Infantil E Suas Relações Com A Criação Do Desenho**. 2021.

Giroto, Eduardo Donizeti Et Al. Dos Pcn's A Bncc: **O Ensino De Geografia Sob O Domínio Neoliberal**. Geo Uerj, Rio De Janeiro, N. 30, P. 419-439, 2017.

Grando, Regina Célia Et Al. **O Conhecimento Matemático E O Uso De Jogos Na Sala De Aula**. Campinas, Sp, V. 224, 2000.

Kishimoto, Tizuko Morchida. **Brinquedos E Brincadeiras Na Educação Infantil Do Brasil**. Cadernos De Educação De Infância, N. 90 P. 4-7, 2010.

Kishimoto, Tizuko Morchida. Educação Infantil No Brasil E No Japão: Acelerar O Ensino Ou Preservar O Brincar. **R. Bras. Est. Pedag**, P. 449-467, 2009.

Kishimoto, Tizuko Morchida. Froebel E A Concepção De Jogo Infantil. **Rev. Fac. Educ**, P. 145-167, 1996. Ldb: Lei De Diretrizes E Bases Da Educação: Lei 9.394/96. 3. Ed. Rio De Janeiro: Dp&A, 2000. (Apresentação Esther Grossi).

Kishimoto, Tizuko Morchida. **O Jogo E A Educação Infantil**. Perspectiva, V. 12, N. 22, P. 105-128, 1994.

Lima, Adimilson Ferreira; Junior, Adival José Reinert. **O Lúdico Como Aliado Na Alfabetização E Letramento**. Revista Científica Multidisciplinar Núcleo Do Conhecimento. Ano 05, Ed. 03, Vol. 08, Pp. 05-13. Março De 2020. Issn: 2448-0959. Link De Acesso: <https://www.nucleodoconhecimento.com.br/pedagogia/ludico-como-aliado-alfabetizar-letrando-um-desafio-necessario>. Acesso Em: 11/03/2025.

Marques, Y. **Brincadeiras Para Alfabetização**. 2024. <https://querobolsa.com.br/revista/10-brincadeiras-para-alfabetizacao>.

Martins, Madlles Queiroz et al. **Adaptability and stability of Coffea canephora genotypes cultivated at high altitude and subjected to low temperature during the winter**. Scientia Horticulturae, v. 252, p. 238-242, 2019

Muniz, Jerônimo Oliveira. Sobre O Uso Da Variável Raça-Cor Em Estudos Quantitativos. **Revista De Sociologia E Política**, V. 18, P. 277-291, 2010.

Nogueira, Conceição, Neves, Sofia, Barbosa, Carlos. **Fundamentos Construcionistas Sociais E Críticos Para O Estudo Do Género**. 2005.

Oliveira Mazzuoli, Valerio. Soberania E A Proteção Internacional Dos Direitos Humanos: Dois Fundamentos Irreconciliáveis. **Revista De Informação Legislativa**, V. 39, N. 156, P. 169-177, 2002.

Ortiz, Jesús Paredes. Aproximação Teórica À Realidade Do Jogo. In: Murcia, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem Através Do Jogo**. Tradução Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005. P. 9-28.

Pereira Et Al. **A Teoria De Vygotsky E A Utilização Dos Jogos No Processo De Ensino E Aprendizagem.** 2015.

Pereira, Regina Celi Mendes. **A Concepção De Letramento Na Escola: Dimensões Social E Cognitiva.** Disponível Em: <https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/dclv/article/view/7475>. Acesso Em: 11/03/2025.

Piaget, Jean. **A Formação Do Símbolo Na Criança:** Imitação, Jogo E Sonho, Imagem E Representação. Tradução Álvaro Cabral E Christiano Monteiro Oiticica. 2. Ed. Rio De Janeiro: Zahar Editores, 1975.

Ribas, Ágata Ferreira; Ribeiro, Veridiana. **Museu De Paleontologia Da Ufrgs Temporada 2016.** Salão De Extensão (17.: 2016: Porto Alegre, Rs). Caderno De Resumos. Porto Alegre: Ufrgs/Prorext, 2016., 2016.

Rio De Janeiro. Prefeitura. **Jogos Pedagógicos - Alfabetização.** Rio De Janeiro, [S.D.]. -E-Book. Disponível Em: https://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/14695496/4369005/Jogospedagogicosai_Fabetizacao_Compressed2.Pdf. Acesso Em: 09 Jun. 2024.

Rita, Federico, Melis, Rita Teresa. **The Cultural Landscape Near The Ancient City Of Tharros** (Central West Sardinia): Vegetation Changes And Human Impact. Journal Of Archaeological Science, V. 40, N. 12, P. 4271-4282, 2013.

Santos, Santa Marli Pires Dos (Org.). **A Ludicidade Como Ciência.** Petrópolis: Vozes, 2000.

Silva, Alexsandro Oliveira, De Albuquerque Moura, Geber Barbosa, Klar, Antônio Evaldo. **Classificação Climática De Thornthwaite E Sua Aplicabilidade Agroclimatológica Nos Diferentes Regimes De Precipitação Em Pernambuco.** Irriga, V. 19, N. 1, P. 46-60, 2014.

Silva, Tarcízio. **Racismo algorítmico:** inteligência artificial e discriminação nas redes digitais. Edições Sesc SP, 2022.

Smole, Kátia Stocco; Diniz, Maria Ignez; Milani, Estela. **Cadernos do Mathema: Ensino Fundamental:** Jogos de Matemática de 6º a 9º ano. Artmed Editora, 2007.

Soares, Magda. **Alfabetização E Letramento**. 7. Ed., 1ª Reimpressão. São Paulo: Contexto, 2017.

Soares, Magda. **Letramento: Um Tema Em Três Gêneros**. 3. Ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

Soares, Thereza Amélia. **Mulheres em ciência e tecnologia**: ascensão limitada. Química Nova, v. 24, p. 281-285, 2001.

Sousa, Jorge Prata. **Escravidão ou morte**: os escravos brasileiros na Guerra do Paraguai. Mauad Editora Ltda, 2022.

Souza Et Al. **O Brincar Em Vygotsky: Educação Infantil**. 2022.
File:///D:/Users/User/Downloads/Versao_Publicada_Letra_16_O+Brincar+Em+Vygotsky+Educa%C3%87%C3%83o+Infantil.Pdf.

Vieira, Larissa De Souza; Oliveira, Valdiléia Xavier De. **A Importância Dos Jogos E Brincadeiras Para O Processo De Alfabetização E Letramento**. Disponível Em: [Http://Www.Fecilcam.Br/Nupem/Anais. Vepct/Pdf/Ciencias Humanas/21_Vieira Oliveira A.Pdf](http://www.fecilcam.br/nupem/anais.vepct/pdf/ciencias-humanas/21_vieira-oliveira-a.pdf). Acesso Em: 10/03/2025.

Vigotsky, L.S. **A Formação Social Da Mente: O Desenvolvimento Social Da Mente**. São Paulo: Martins Fontes, 2007.

Vygotsky, Lev S. **Psicologia Pedagógica**. São Paulo: Artes Médicas, 2001.

Vygotsky, Lev Semionovitch. **A Formação Social Da Mente: O Desenvolvimento Dos Processos Psicológicos Superiores**. Tradução José Cipolla, Neto, Luis Silveira Menna Barreto E Solange Castro Afeche. 5. Ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

Wallon, Henri. **A Evolução Psicológica Da Criança**. São Paulo: Martins Fontes, 20.