Uso de jogos didáticos por docentes no ciclo de alfabetização

Rafaelly Mylene Silva Ferreira¹
Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves Pessoa²

RESUMO

O presente trabalho aborda o uso de jogos didáticos de alfabetização como ferramenta pedagógica no ciclo de alfabetização. Nossa pesquisa tem como objetivo geral consiste em analisar o que os artigos científicos apontam sobre o uso de jogos didáticos por professores do ciclo de alfabetização, no que diz respeito à reflexão sobre o Sistema de Escrita Alfabética. E como objetivos específicos: identificar os tipos de jogos didáticos de alfabetização que são usados em turmas do ciclo de alfabetização; identificar as vantagens e desvantagens em relação ao uso desse recurso no ciclo de alfabetização. A metodologia empregada foi qualitativa, baseada em uma revisão bibliográfica de 9 artigos científicos disponíveis na plataforma de Periódicos Capes. Este estudo utiliza uma abordagem qualitativa, com foco no ambiente natural (bibliográfico) como fonte primária de dados. O pesquisador é o protagonista na coleta e discussão dos dados, analisando-os de forma descritiva e não confirmando ou invalidando hipóteses. A pesquisa qualitativa é crucial para os pesquisadores, pois permite-lhes aprender diferentes perspectivas e abordar questões específicas. Nas cinco dimensões sociais, a pesquisa qualitativa concentra-se na compreensão de significados, motivações, aspirações, crenças, valores e atitudes, que estão profundamente ligados a relacionamentos, processos e fenômenos que não podem ser reduzidos a medidas numéricas. A pesquisa qualitativa é bibliográfica, envolvendo revisão de literatura relacionada ao tema. Tem como objetivo encontrar possibilidades resolutivas que respondam ou desencadeiem indagações sobre o tema. Além disso, a pesquisa qualitativa visa aprimorar e atualizar conhecimentos por meio da análise de documentos e arquivos publicados, identificando trabalhos relevantes para facilitar a seleção de problemas e metodologia. Esta abordagem é vital para os investigadores, pois permite-lhes

1 Concluinte de Pedagogia, turma PM, 2023.1 – Centro de Educação – UFPE. Email: rafaelly.mylene@ufpe.br.

2 Professora do Departamento de Ensino e Currículo - DEC – Centro de Educação – UFPE. Email: ana.gpessoa@ufpe.br.

aprender a partir de diferentes perspectivas e compreender o contexto e a complexidade das experiências humanas. Os resultados demonstram que os jogos didáticos desempenham um papel significativo no desenvolvimento das habilidades de alfabetização das crianças, promovendo engajamento e motivação no aprendizado, oferecendo uma abordagem lúdica e eficaz para o desenvolvimento das crianças.

Palavras-chave: jogos de alfabetização; recursos didáticos; ciclo de alfabetização.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	3
Concepções de Alfabetização	5
Uso de Jogos para Alfabetizar: o que dizem os autores?	7
METODOLOGIA	10
ANÁLISE DE DADOS	12
CONSIDERAÇÕES FINAIS	18
REFERÊNCIAS	19

INTRODUÇÃO

Durante o processo de alfabetização, as crianças constroem hipóteses sobre o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) (FERREIRO, 1985). Na hipótese pré-silábica, a criança ainda não estabelece nenhuma relação entre as letras e os sons da língua, e pode até mesmo considerar as letras como desenhos ou símbolos arbitrários, sem nenhum valor sonoro.

Na hipótese silábica, a criança já compreende que as palavras são formadas por sílabas, mas ainda não percebe que cada sílaba pode ser representada por uma ou mais letras. Nessa hipótese, a criança usa uma letra para representar uma sílaba, essa letra pode ser aleatória (silábico de quantidade) ou uma das letras que compõem a sílaba (silábico de qualidade).

Em uma fase intermediária a criança apresenta a hipótese silábica-alfabética, nessa hipótese a criança já começa a perceber a relação entre letras e fonemas, porém, em outros momentos, retorna a lógica da hipótese silábica.

Por fim, na hipótese alfabética a criança compreende que as letras representam unidades menores que as sílabas, ou seja, os fonemas. Nesse estágio, a criança começa a usar letras para representar os fonemas.

Para que os alunos possam compreender os princípios que regem o SEA, é importante que os professores trabalhem de forma sistemática, levando em consideração a hipótese de desenvolvimento da criança e adaptando as atividades de acordo com as necessidades individuais de cada aluno. Além disso, é fundamental que as atividades sejam lúdicas e significativas, permitindo que as crianças aprendam de forma prazerosa e motivadora.

Vários recursos didáticos podem auxiliar o professor no processo de alfabetização de seus estudantes, dentre eles, os jogos podem ser um forte aliado. Pelo seu aspecto lúdico, pode proporcionar um envolvimento maior das crianças durante a realização dos mesmos.

As atividades lúdicas com jogos têm objetivo de ensinar sem deixar de lado a ludicidade.

Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema de escrita alfabética e podem socializar seus saberes com os colegas. (BRASIL, 2009, p.14).

Convém ressaltar que o ensino e os recursos didáticos selecionados pelo professor no seu planejamento estão relacionados às concepções de alfabetização adotadas. Segundo Leal et al (2020) três concepções podem ser identificadas: alfabetização como aprendizagem de um código, alfabetização por imersão em práticas de letramento e alfabetização na perspectiva do letramento. A escolha de jogos como um recurso na alfabetização está atrelada a última concepção, essa concepção estabelece como uma dimensão importante a reflexão dos princípios do SEA.

Entretanto, apesar de ser um bom recurso didático, os jogos por si só não ensinam, se faz necessário uma adequada mediação docente para que a aprendizagem se consolide. O papel do professor é de extrema importância desde o momento da seleção do jogo, do tipo de agrupamento escolhido para a realização da atividade, das intervenções realizadas no momento da execução da atividade e da sistematização dos conhecimentos trabalhados na atividade.

Assim, com base nessa discussão, temos como pergunta norteadora: como o uso de jogos didáticos podem facilitar o processo de alfabetização?

Para responder a nossa questão, nosso objetivo geral consiste em analisar o que os artigos científicos apontam sobre o uso de jogos didáticos por professores do ciclo de alfabetização, no que diz respeito à reflexão sobre o Sistema de Escrita Alfabética. E como objetivos específicos: identificar os tipos de jogos didáticos de alfabetização que são usados em turmas do ciclo de alfabetização; identificar as vantagens e desvantagens em relação ao uso desse recurso no ciclo de alfabetização.

Concepções de Alfabetização

Leal et al. (2020) aponta de forma sintética três concepções de alfabetização, são elas: alfabetização enquanto código, alfabetização por imersão na prática do letramento e alfabetização na perspectiva de letramento.

Ao se referir à alfabetização enquanto código as autoras afirmam que essa concepção parte da ideia do aluno ser uma tabula rasa, no qual o processo alfabetizador é através da memorização. Nessa perspectiva, são usados os métodos sintéticos (silábico, alfabético, fônico) ou os métodos analíticos (global, palavração e sentençação). (CAPOVILLA; CAPOVILLA, 2007 E OLIVEIRA, 2014). Independentemente do método usado, não se leva em conta a diversidade de conhecimento dos estudantes. Supõe-se que todos os estudantes aprendem da mesma forma e ao mesmo tempo.

Mortatti (2006) ao comentar sobre os métodos apresenta:

a) marcha sintética (da parte para o todo), soletração, fônico, da silabação com o uso das cartilhas brasileiras;

b) instituição do método analítico que discutia no ensino inicial da leitura, já que o ensino de escrita era considerada como uma caligrafia e ortografia.

c) As discussões sobre alfabetização levaram ao surgimento de novas concepções sobre o assunto no Brasil, influenciadas pela divulgação da psicogênese da língua escrita e dos estudos do letramento. Dentre essas concepções, destacam-se a alfabetização construtivista, presente nos Parâmetros Curriculares Nacionais (PCN's), e a desmetodização, que enfatiza a importância de considerar a criança como sujeito cognoscente e questiona o uso de cartilhas. Além disso, houve o surgimento de uma perspectiva interacionista em alfabetização, que não se limita apenas a quem aprende e como aprende, mas também destaca a interação com quem ensina e como ensina.

Os estudos da psicogênese da escrita de Ferreiro e Teberosky apud Silva (1984) foram um marco importante na área de alfabetização, pois trouxeram uma nova perspectiva sobre o processo de aprendizagem, considerando o educando como construtor de hipóteses sobre a língua escrita. No entanto, na década de 90, surgiram novos conceitos para definir a alfabetização, como o termo "funcional", que busca incorporar as habilidades de leitura e escrita em situações sociais. Segundo

Silva (2004), o conceito de alfabetização foi evoluindo ao longo dos anos, abrangendo não apenas a capacidade de ler e escrever, mas também as habilidades desenvolvidas durante a escolarização.

Aliado a discussão do construtivismo temos os estudos do letramento que também contestam o que é defendido pela concepção da alfabetização enquanto código.

Soares (2004) afirma que o termo letramento surgiu entre os anos 70 e 80, tal contexto partiu da necessidade de se observar e discutir às práticas de leitura e escrita que fossem para além da alfabetização formal, da apropriação e da aquisição de tecnologia, fazendo com que muitos professores abolissem de suas práticas as cartilhas de alfabetização adquirindo os diversos gêneros textuais.

Para Soares (2004) o letramento em outros países tinha o objetivo de observar o nível de conhecimento que as pessoas escolarizadas possuíam para que pudessem fazer uso social de leitura e escrita, já no Brasil o objetivo de alfabetização e letramento se mesclou o que dificultou e se confundiram os dois termos, o que provocou a chamada desinvenção da alfabetização que defendia o ensino de leitura e escrita por meio da imersão no letramento.

Enfim, a última concepção de alfabetização reconhece a importância do letramento no processo de alfabetização, porém também aponta a necessidade de realizar, sistematicamente, reflexões sobre o SEA com as crianças, visto que a escrita é um sistema e não um código, que aponta para a necessidade de compreender os princípios de funcionamento desse sistema (MORAIS, 2012).

Nos últimos anos, as discussões intensas em torno dos métodos de alfabetização no Brasil culminaram em importantes mudanças nas políticas públicas educacionais. A década de 80 e os anos 90 foram marcados por debates acalorados sobre as abordagens mais eficazes para ensinar crianças a ler e escrever. Essas discussões, alimentadas por uma compreensão mais profunda das complexidades do processo de aprendizagem, motivaram o governo brasileiro a agir.

A partir dos anos 2000, o governo brasileiro começou a implementar programas e políticas para melhorar a alfabetização, como o Programa Nacional de Alfabetização (PNA) e o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). Embora esses programas tenham tido algum sucesso em melhorar o desempenho

dos alunos, ainda há muito a ser feito para garantir que todas as crianças tenham acesso a uma educação de qualidade. (GIARDINI, 2016)

Ao longo de sua história, a alfabetização tem sido influenciada pelos interesses políticos de cada época, o que resultou em diferentes definições para o processo. Soares (2003) destaca a aquisição da escrita como o objetivo principal da alfabetização, mas também enfatiza a importância da compreensão e expressão de significados por meio da escrita. Kleiman (2005) acrescenta que a alfabetização envolve sequências de operações cognitivas e estratégias, além de um engajamento físico-motor, mental e emocional da criança.

Embora a prática de alfabetização tenha evoluído ao longo dos anos, ainda há desafios a serem enfrentados. O Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) aponta que, em décadas passadas, um indivíduo era considerado alfabetizado por saber escrever apenas o próprio nome. Hoje, é necessário avaliar não apenas a capacidade de ler e escrever, mas também os níveis de alfabetização da população. Como afirma Ferreiro (2012), estar alfabetizado para continuar na escola não garante estar alfabetizado para a vida cidadã.

Com as pesquisas anteriormente citadas sobre alfabetização, no Brasil é possível observar que os esforços têm se concentrado em diversos temas, incluindo metodologias, estratégias e programas de ensino; questões relacionadas à formação de professores; e problemas de desigualdade e exclusão social. Uma das principais preocupações tem sido a baixa qualidade do ensino de alfabetização no país, que tem sido associada à falta de preparo dos professores, falta de recursos didáticos e de infraestrutura escolar, e falta de políticas públicas eficazes. Outra preocupação tem sido com a desigualdade educacional, já que as crianças de famílias de baixa renda e da zona rural têm menor acesso e menor desempenho em relação à alfabetização, em comparação às crianças de famílias de renda mais elevada e da zona urbana.

Diante dessa realidade, para além de métodos/ metodologias de ensino a escolha dos recursos didáticos podem ajudar no processo de aprendizagem da escrita. Dentre os vários recursos didáticos, escolhemos os jogos para analisar neste estudo.

Uso de Jogos para Alfabetizar: o que dizem os autores?

O uso de jogos como apoio em sala de aula é uma ferramenta pedagógica para ajudar a tornar o processo de aprendizagem mais atraente e engajador para os alunos. Essa abordagem sugere que a utilização de jogos educacionais pode ser eficaz na melhora do aprendizado de alfabetização e no aumento da motivação dos alunos. (KISHIMOTO apud SANTANA, 2019)

Para Sozim (2008) os jogos podem ser usados para ensinar habilidades de alfabetização, como identificação de letras e sons, construção de palavras e compreensão de texto. Também podem ser usados como uma forma de praticar habilidades de alfabetização já adquiridas, com o objetivo de aperfeiçoá-las. Além disso, os jogos podem ser adaptados para atender às necessidades específicas dos alunos, como aqueles com necessidades especiais, alunos indígenas e aqueles que estão aprendendo a ler e escrever em línguas não-nativas.

A vantagem dos jogos para ensinar é que eles fornecem uma forma de aprendizagem ativa, onde os alunos são os protagonistas, eles são engajados e motivados a aprender, eles estão envolvidos no processo de ensino-aprendizagem. Além disso, os jogos possibilitam a construção do conhecimento, a partir da resolução de problemas, o desenvolvimento de habilidades, o trabalho em equipe e a observação. (CUNHA, 2007 apud RODIGUES, 2013)

É importante lembrar, no entanto, que os jogos devem ser utilizados como uma ferramenta complementar e não como substituto para outras estratégias de ensino, como a leitura e escrita tradicionais. Além disso, é importante que os jogos sejam escolhidos de forma adequada, levando em conta os objetivos de ensino, o público-alvo e as habilidades que se deseja desenvolver. (SOZIM, 2008)

Existem diversas abordagens para o uso de jogos no processo de alfabetização, incluindo o uso de jogos de tabuleiro, jogos digitais, jogos de construção de palavras e jogos de associação de letras e sons. Autores como Ferreiro e Teberosky (1979) apud Morais (2012), destacam a importância de se considerar as habilidades e conhecimentos prévios dos alunos ao selecionar jogos para serem utilizados na alfabetização. Algumas das principais abordagens incluem jogos como motivadores, jogos como ferramenta de ensino, jogos como forma de prática e jogos como forma de avaliação.

Para Marinho (2007) apud Sozim (2008) os jogos como motivadores são baseados no princípio de que jogos podem ser utilizados para motivar os alunos a aprender, tornando o processo de alfabetização mais divertido e atraente. Para

(Martins et al Sozim, 2008) o uso de jogos como motivadores no processo de alfabetização tem como base o princípio de que eles podem despertar o interesse dos alunos pela aprendizagem.

De acordo com Sozim (2008), essa estratégia consiste em utilizar brincadeiras e jogos para ensinar as crianças, tornando a alfabetização mais atrativa e divertida. Segundo os autores, as crianças aprendem muitos conhecimentos relevantes enquanto brincam e jogam. "Brincar, jogar, através destas ações, as crianças aprendem muitos conhecimentos relevantes." (SOZIM, p.46, 2008)

Lima (2017) destaca a importância do uso de jogos como ferramenta de ensino na alfabetização e no letramento. Segundo a autora, as atividades lúdicas são fundamentais para estimular a aprendizagem de forma prazerosa e significativa para as crianças, tanto na educação infantil quanto nas séries iniciais do Ensino Fundamental. Em suas palavras: "A importância do jogo e das atividades lúdicas, durante o processo de aprendizagem, tanto na educação infantil, quanto nas séries iniciais do Ensino Fundamental, tem sido evidenciada por vários estudiosos" (SCHMIDT, 2017). Portanto, de acordo com a autora, utilizar jogos como ferramenta pedagógica pode ser uma estratégia efetiva e prazerosa para o ensino da alfabetização.

Sozim e Bonnet (2008) destacam a importância dos jogos como forma de prática na alfabetização, enfatizando que as crianças podem explorar sua imaginação e criatividade ao jogar, o que pode ser considerado uma forma de praticar suas habilidades de alfabetização. Para o autor, ao se envolver em atividades lúdicas, as crianças se tornam livres de cobranças e regras rígidas, o que permite que elas se entreguem às regras do prazer, da convivência e da diversão, exercitando assim sua imaginação, fantasia e criatividade.

De acordo com Sperrhake (2020), os jogos são uma forma de avaliar a aprendizagem inicial da leitura e escrita dos alunos. No artigo, são analisados os instrumentos avaliativos planejados e criados por professoras alfabetizadoras, um acervo de recursos didáticos compilado ao longo de anos de atuação nas orientações de estágios de docência dos anos iniciais do ensino fundamental do curso de Pedagogia da Universidade Federal do Rio Grande do Sul. As professoras produzem ou adaptam os jogos e descrevem como eles foram usados em sala de aula para avaliar habilidades linguísticas, como consciência silábica. Um exemplo é o jogo "Batalha das Palavras", disponibilizado para escolas públicas participantes do

Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (Pnaic), em que as crianças precisam identificar a maior palavra a partir de sua separação em sílabas.

Além dos jogos, as professoras utilizaram, como instrumentos avaliativos, folhas estruturadas produzidas por elas mesmas, objetivando uma tarefa de sistematização, o que proporciona um registro de avaliação mais individualizado das habilidades de consciência silábica demandadas pelos jogos. Essa diversificação dos instrumentos contribui para uma multiplicação das informações sobre as aprendizagens das crianças que, sem dúvida, poderá auxiliar a professora nas suas escolhas didáticas, de modo a favorecer o avanço do grupo e de cada aluno no processo de alfabetização. (SPERRHAKE, 2020, p.56)

Ao utilizar jogos e folhas estruturadas como instrumentos avaliativos, as professoras conseguem obter informações mais precisas sobre as habilidades de consciência silábica dos alunos. A diversificação desses instrumentos contribui para uma avaliação mais completa e individualizada, que pode ser usada para orientar as escolhas didáticas e favorecer o progresso de cada aluno no processo de alfabetização. Com isso, é possível perceber a importância de se utilizar recursos lúdicos e criativos na avaliação da aprendizagem, a fim de tornar o processo mais dinâmico e significativo para os estudantes.

METODOLOGIA

Este estudo tem uma abordagem qualitativa, pois, Bogdan e Biklen (1991) afirmam que existem cinco características: a fonte direta de dados é o ambiente natural constituindo o investigador como principal instrumento, ou seja, o investigador é o protagonista da coleta e discussão de dados; a investigação é descritiva, pois, são escritos de forma detalhada com citações para substanciar a discussão; interesse mais pelo processo do que pelos resultados; tendem a analisar os dados de forma indutiva, porque a coleta dos dados e suas discussões são construídas paulatinamente até que os dados se agrupam, importante saber que ao unir as informações, a pesquisa qualitativa não tem o objetivo de confirmar ou infirmar as hipóteses realizados no princípio; Por fim, o significado é de importância vital para os investigadores porque estão aprendendo diferentes perspectivas.

Para Minayo (2011, p. 21 e 22),

A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado. Ou seja, ela trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores e atitudes, o que corresponde a um espaço mais profundo das relações, dos processos e dos fenômenos que não podem ser reduzidos à operacionalização de variáveis.

A pesquisa qualitativa lida com perguntas que são muito específicas e não podem ser respondidas com números, como acontece em pesquisas quantitativas. Nas ciências sociais, ela se concentra em entender coisas como significados, razões, desejos, crenças, valores e atitudes das pessoas. Ela explora o lado mais profundo das relações entre as pessoas, os processos que ocorrem e os fenômenos que não podem ser simplificados em termos de números ou medidas concretas. Em vez disso, procura entender o contexto e a complexidade das experiências humanas.

Trata-se de uma pesquisa bibliográfica, que consiste na revisão da literatura relacionada à temática abordada.

Sousa (2021, p. 1) afirma que este tipo de pesquisa consiste em um processo de investigação para trazer possibilidades resolutiveiras que respondam ou tragam indagações acerca do tema trabalhado. No meio acadêmico esse tipo de pesquisa tem por objetivo aprimorar e atualizar os conhecimentos através de documentos e arquivos publicados, no qual o pesquisador busca primeiramente identificar se existe trabalhos publicados referentes ao tema com o intuito de facilitar a escolha de um problema e/ou da metodologia a ser trabalhada.

Para Gil (2002, p. 44), a pesquisa bibliográfica “[...] é desenvolvida com base em material já elaborado, constituído principalmente de livros e artigos científicos”. Os instrumentos utilizados podem ser diversos como: livros, artigos, teses, dissertações, anais de congressos, revistas e leis. Sendo assim, é necessário que o pesquisador se aproprie do conteúdo de forma crítica, reflexiva para que possa reconstruir e aprimorar o assunto abordado. Lakatos e Marconi (2003, p. 183) afirmam que “... a pesquisa bibliográfica não é mera repetição do que já foi dito ou escrito sobre certo assunto, mas propicia o exame de um tema sob novo enfoque ou abordagem, chegando a conclusões inovadoras”.

Realizamos um levantamento dos artigos na plataforma de Periódicos Capes de 2017 a 2022, usamos o descritor “jogos de alfabetização”. Consideramos como critério de inclusão os artigos que abordem os usos de jogos didáticos no ciclo de alfabetização, foram levantados 9 artigos neste estudo.

Portanto, realizamos análise de conteúdo, pois de acordo com Bardin (1977, p. 29) de forma genérica consiste em ultrapassar as incertezas mediante ao que julgarmos real está contido no conteúdo estudado, o que auxilia para um enriquecimento da leitura, devido as descobertas dos conteúdos e como foi estruturado com extratos que confirmam ou infirmam a subjetividade do tema. Como podemos verificar no extrato abaixo:

A ultrapassagem da incerteza: de uma maneira geral, pode dizer-se que a subtileza dos métodos de análise de conteúdo, corresponde aos objectivos seguintes: a ultrapassagem da incerteza: o que eu julgo ver na mensagem estará lá efectivamente contido (...) o enriquecimento da leitura: Pela descoberta de conteúdos e de estruturas que confirmam (ou infirmam) o que se procura demonstrar a propósito das mensagens, ou pelo esclarecimento de elementos de significações susceptíveis de conduzir a uma descrição de mecanismos de que a *priori* não detínhamos a compreensão.

Sendo assim, a análise de conteúdo precisam ser comprovadas de acordo com os objetivos do escritor, utilizando citações com base em estudos anteriores, ou seja

considerando o histórico, as condições sociais, econômicas e culturais que confirmam ou não suas hipóteses com o propósito de esclarecer, carregadas de aspectos cognitivos e afetivos, como afirma (FRANCO, 2020, cap.1).

ANÁLISE DE DADOS

Como exposto acima, após a pesquisa realizada na plataforma periódicos Capes durante os últimos 5 anos, usando o descritor jogos de alfabetização encontramos 128 artigos, desses selecionamos os 9 trabalhos que estavam relacionados aos nossos critérios de inclusão, a saber: entre os anos de 2017 a 2022, jogos alfabetizadores e ciclo de alfabetização. Dentre os artigos analisados, alguns foram excluídos devido à falta de enfoque na alfabetização. Na nossa análise algumas tendências emergem dos 9 artigos: a percepção positiva dos jogos como catalisadores de engajamento e motivação, contribuindo para habilidades de leitura e escrita. A mediação docente, formação apropriada, adaptação dos jogos e uma abordagem interdisciplinar surgem como fatores determinantes para o sucesso da integração de jogos na alfabetização.

Como afirma, Peranzone, Zanetti e Neubauer (2003, p.1): “Os jogos transformam o espaço escolar em um ambiente agradável e prazeroso, de forma que as brincadeiras permitam que o aluno alcance o sucesso dentro da sala de aula e que tenha reflexos na vida fora da instituição”. Considerando a mediação docente Omitto et al (2021, p. 12) afirma que “as concepções de Vigotski relata sobre a importância da mediação no processo de aprendizagem, pois compreende-se que a aprendizagem se dá através da interação com outros indivíduos e com o ambiente.”

O quadro 1 apresenta os artigos usados neste estudo.

Referência do artigo	Ano	Ano de ensino que trata o artigo	Tipos de jogos
EGGERT, Edla; CIPRIANI, Cristian. Jogos digitais na educação: possibilidades para temas geradores.	2017	-	Jogos Digitais
OSTI, Andreia; DE LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes; MANFRONI, Ana Carolina. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização.	2019	1º ano	Bingo, Batalha silábica, Trilha silábica Trilha ortográfica, dentre outros.
LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andréia. Os jogos e o processo de alfabetização:	2019	1º ano	Tabuleiro, Fichas, Cartas etc Bingo dos sons

relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula.			iniciais; Caça-rimas; Dado sonoro; Trinca mágica; Batalha de palavras; Mais uma; Troca letras; Bingo da letra inicial; Palavra dentro de palavra; Quem escreve sou eu.
BOTTENTUIT JÚNIOR, João Batista; MENEZ, Messiane Rose Correa Sá; WUNSCH, Luana Priscila. Aplicativos móveis para alfabetização e letramento no contexto do ensino fundamental.	2019	Anos Iniciais do Ensino Fundamental	Silabando Alfabetizando Alfabetizando DITEC (Jundiaí) Forma palavras Luz do Saber
ARAUJO, Liane Castro de. Artigo - jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras.	2020	1º ao 3º ano	Alfabetos móveis, Jogos de vogais, Jogos silabários
SCHARDOSIM, Chris Royes; ALVES, Thiago Ribeiro. Jogos digitais de alfabetização: um panorama pedagógico de algumas produções acadêmicas brasileiras.	2020	Anos Iniciais do Ensino Fundamental	Brincando com as vogais Jogo Digita
MONTUANI, Daniela; TRINDADE, Julia; OLIVEIRA, Ana Clara. Pibid em “hora do jogo”: reflexões sobre as mediações com jogos de alfabetização em turmas do primeiro ano do ensino fundamental.	2020	1º ano	Bingo dos sons iniciais, Batalha de Palavras Memória das rimas: A foca.”
OMITTO, M. B.; VITÓRIA, M. I. C.	2021	1º ano	Estratégias educacionais

<p>Práticas de alfabetização: retratos de um cenário escolar público em Porto Alegre (Rio Grande do Sul). Revista de Educação PUC-Campinas, [S. l.], v. 26, p. 1–17, 2021. DOI: 10.24220/2318-0870v26e2021a4860. Disponível em: https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/reveducacao/article/view/4860. Acesso em: 22 ago. 2023.</p>			<p>envolvendo contação de histórias, escrita espontânea, leitura em voz alta e mais.</p>
<p>PANTOJA, Caio Eduardo Damasceno; COSTA, Clodoaldo Marques da; BRITO, Ângela do Céu Ubaiara. Hora da diversão: jogos como ferramenta na alfabetização pós isolamento social pandêmico na Amazônia Amapaense. Diversitas Journal, [S. l.], v. 7, n. 2, 2022. DOI: 10.48017/dj.v7i2.2188. Disponível em: https://www.diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/2188. Acesso em: 22 ago. 2023.</p>	<p>2022</p>	<p>1º ao 3º ano</p>	<p>Jogos ortográficos, sílabas complexas e atividades de escrita.</p> <p>Crianças brincam com uma variedade de jogos educativos, incluindo jogos digitais, de tabuleiro e atividades envolvendo letras, palavras e histórias. Além disso, são utilizadas estratégias educacionais como contação de histórias e leitura em voz alta para promover o aprendizado.</p>

Como se pode observar no quadro 1 vários jogos são apontados nos estudos, tanto jogos físicos quanto digitais. Bottentuit, Menez e Wunsch (2019) exploram a aplicação de aplicativos móveis na alfabetização, realçando como a ludicidade dos apps pode tornar o aprendizado mais atraente. Contudo, eles também sublinham os desafios intrínsecos à integração tecnológica na alfabetização, como a preparação docente e questões estruturais. Em contraposição, Schardosim e Alves (2020) analisam jogos digitais nas escolas, reiterando seu valor educacional, mas também destacando a

necessidade de uma abordagem interdisciplinar e um maior embasamento teórico para otimizar seu uso.

Sendo assim, podemos afirmar que 3 artigos Schardosim (2020); Eggert (2017); Bottentuit (2019) abordam 6 jogos e 1 protótipo no qual apresentam 9 jogos digitais comercializados que são: ABClingo que trabalha a questão da apropriação da linguagem portuguesa, brincando com as vogais no conhecimento da escrita assim como o jogo Digita, silabando aborda leitura e escrita por palavração através de som, imagem, sílaba, alfabetizando foca na sonorização das palavras, alfabetizando DITEC (Jundiaí) escrita e som das palavras igualmente ao jogo luz do saber, Nintendo Wii *MyEnglish Coach*, aborda gramática e fonema e 1 protótipo (Aprendendo com Zag) trabalha a escrita.

Enquanto Montuani (2020), Osti (2019) e Omitto (2021), trabalham jogos físicos de criação própria dos docentes com utensílios recicláveis. De Lucca (2019) e Araujo (2020) trabalham jogos físicos que não estão vinculados a jogos já existentes no mercado, pois, são jogos que fazem parte do PNAIC (Programa Nacional de Alfabetização na Idade Certa) , totalizando 20 jogos e nomeados como: jogo batalha silábica, jogo descubra se puder, memória das frutas, dado sonoro, jogo dos contrários, dominó das frutas, jogo das sílabas, batalha de palavras, batalha de nomes, jogo de comparação, alfabetos móveis, jogos de vogais, jogos silabários, bingo dos sons iniciais, dentre outros.

Os artigos apontam no trabalho com alfabetização: por exemplo, 5 artigos utilizam 8 jogos que focam no trabalho de consciência fonológica, que estão descritos como: jogo batalha silábica, jogo descubra se puder, dado sonoro, batalha de nomes, alfabetos móveis, jogos de vogais, jogos silabários, bingo dos sons iniciais, foi possível também observar 7 jogos Pantoja (2022), Osti (2019), De Lucca (2019); Montuani (2020); Omitto (2021) que focam na escrita e leitura, como exemplo: jogo dos contrários, jogo descubra se puder, memória das frutas, batalha de palavras, jogo brincando de escritor, jogo da roleta, jogo caixa de leitura, outros abordam a relação grafo-fônica, como: memória das rimas: A foca, temos também de abordagem ortográfica: batalha de palavras, jogo corrida ortográfica, jogo sílabas complexas. No quadro 2 apontamos as vantagens e as desvantagens apontadas nos artigos sobre o uso dos jogos de alfabetização.

Quadro 2: Referência sobre vantagens e desvantagens no uso dos jogos

Referência do artigo	Vantagens no uso dos jogos	Desvantagens no uso dos jogos
EGGERT, Edla; CIPRIANI, Cristian. Jogos digitais na educação: possibilidades para temas geradores.	Jogos digitais motivam, ensinam resolução de problemas, estimulam curiosidade e aprendizado em grupo.	Tecnologias mal compreendidas, excluindo muitos da sociedade. Barreira à alfabetização tecnológica gera exclusão e opressão.
OSTI, Andreia; LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; MANFRONI, Ana Carolina. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização.	Jogos facilitam o ensino da língua, vocabulário e morfologia, além de escrita.	Jogos não ensinam sozinhos. Mediação de professores é essencial na organização e aprendizagem.
LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andréia. Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula.	Jogos engajam alunos, contexto significativo, aprendizado planejado.	Apenas o uso de Jogos não garante o sucesso na leitura e escrita. Outras habilidades e letramento são cruciais.
BOTTENTUIT JÚNIOR, João Batista; MENEZ, Messiane Rose Correa Sá; WUNSCH, Luana Priscila. Aplicativos móveis para alfabetização e letramento no contexto do ensino fundamental.	Apps de alfabetização com jogos interativos tornam o aprendizado mais lúdico.	Uso de tecnologia na alfabetização é complexo. Questões estruturais, formação de professores e falta de pesquisas.
ARAÚJO, Liane Castro de. Artigo - jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras.	Jogos unem motivação e aquisição da língua escrita.	Jogos precisam ir além de codificação. Professores carecem de formação para uso eficaz na alfabetização.
SCHARDOSIM, Chris Royes; ALVES, Thiago Ribeiro. Jogos digitais de alfabetização: um panorama pedagógico de algumas produções acadêmicas brasileiras.	Jogos educativos e libertadores formam cidadãos críticos e autônomos e os conectam com a tecnologia.	Jogos educativos precisam de abordagem interdisciplinar. Falta debate sobre teorias e ensino na alfabetização digital.
MONTUANI, Daniela; TRINDADE, Julia; OLIVEIRA, Ana Clara. Pibid em “hora do jogo”: reflexões sobre as mediações com jogos de alfabetização em turmas do primeiro ano do ensino fundamental.	Desenvolvem consciência fonológica, ensinam segmentação de palavras e identificação de rimas, tornando a alfabetização mais interativa e eficaz.	Podem exigir adaptações para atender às necessidades de diferentes alunos e requerem explicação clara das regras para evitar confusões.
OMITTO, M. B.; VITÓRIA, M. I. C. Práticas de alfabetização: retratos de um cenário escolar público em Porto	Ficou evidente que as práticas positivas foram aquelas que intentaram desenvolver a autonomia dos alunos e	Em contrapartida, as limitadoras foram aquelas pouco desafiadoras e esvaziadas de significação,

<p>Alegre (Rio Grande do Sul). Revista de Educação PUC-Campinas, [S. l.], v. 26, p. 1–17, 2021. DOI: 10.24220/2318-0870v26e2021a4860. Disponível em: https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/reeducacao/article/view/4860. Acesso em: 22 ago. 2023.</p>	<p>privilegiavam o lúdico.</p>	<p>geralmente realizadas individualmente.</p>
<p>PANTOJA, Caio Eduardo Damasceno; COSTA, Clodoaldo Marques da; BRITO, Ângela do Céu Ubaiera. Hora da diversão: jogos como ferramenta na alfabetização pós isolamento social pandêmico na Amazônia Amapaense. Diversitas Journal, [S. l.], v. 7, n. 2, 2022. DOI: 10.48017/dj.v7i2.2188. Disponível em: https://www.diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/2188. Acesso em: 22 ago. 2023.</p>	<p>Confirmar que estas ferramentas contribuem significativamente para o sucesso da aquisição da leitura e escrita. Os jogos e o brincar fazem as crianças sentirem confortáveis, livres para errar e acertar.</p>	<p>Com o crescente avanço tecnológico, faz-se importante realizar um comparativo acerca do uso de jogos tecnológicos e jogos/brincadeiras regionais e analisar como se dá o avanço na aprendizagem de crianças que utilizam esses diferentes recursos metodológicos. A criança amazônica possui brincadeiras singulares, únicas, e estudar, analisar, compreender essas singularidades pode proporcionar grandes e importantes estudos que podem vir contribuir para uma educação mais ativa, eficaz e adequada a realidade delas.</p>

Apoiadas nas produções acima apresentadas, buscamos responder aos objetivos específicos: de identificar os tipos de jogos didáticos de alfabetização, as vantagens e desvantagens em relação ao uso desse recurso, traçados na presente pesquisa, dialogando com os referenciais teóricos que orientaram nosso estudo e o ano letivo correspondente ao ciclo alfabetizador.

Pinheiro, Cavalcante e Amorim (2018) eles destacam a dimensão subjetiva da ludicidade, observando como o prazer associado ao jogo pode variar de um indivíduo para outro. Em uma linha semelhante, De Lucca e Osti (2019) narram a experiência de empregar diversos jogos em sala de aula, onde a organização em grupos diferenciados emerge como um fator de progresso no aprendizado.

Assim, ao explorarmos os artigos selecionados que abordam o uso de jogos didáticos no processo de alfabetização, emergem diversas perspectivas que contribuem para uma compreensão mais ampla e holística da integração dessas ferramentas no

contexto educacional. Eggert e Cipriani (2017, p. 8) defendem a colaboração entre alunos e o uso motivacional da tecnologia, Osti et al. enfatizam a interação direta do professor para maximizar o potencial dos jogos. Como verificamos no fragmento a seguir: “Não obstante, os jogos digitais oferecem ainda à educação inúmeras possibilidades para incrementar a motivação, a cognição, a interação e a interdisciplinaridade.”

A pesquisa de Omitto e Vitória (2021, p. 13) apresentam práticas de alfabetização que incorporam jogos, buscando autonomia dos alunos, como podemos observar a seguir: “(...) procuravam desenvolver a autonomia em tarefas simples como colocar as agendas na mesa, pegar ou distribuir algum material, recortar e colar sozinhos etc.; colavam adesivos de “parabéns” e “atenção”, reforçando o comportamento; premiavam o vencedor do jogo com balas; reforçavam a ideia de que todos ganham nos jogos, pois todos aprendem.. Entretanto, algumas práticas mostram-se mais eficazes no incentivo ao aprendizado ativo do que outras. Pantoja, Costa e Brito (2022, p. 9) exploram o uso pós-isolamento social pandêmico, validando a contribuição dos jogos para a leitura e escrita, enquanto enfatizam a relevância de considerações culturais, como podemos verificar a seguir:

Antes do uso dos jogos, apenas 2% da turma sabia ler e escrever. Os demais 98% estava lendo com dificuldades, não sabiam juntar as sílabas com segurança ou até mesmo, não conheciam todas as sílabas. Com muito esforço e uso dos jogos, as crianças conseguiram avançar no processo de alfabetização. Hoje, 98% das crianças conseguem ler e escrever com mais precisão.

Em contraste, Osti, De Lucca e Manfroni (2019) direcionam seu foco para a aplicação dos jogos no apoio a crianças que enfrentam dificuldades na alfabetização. Aqui, o papel do professor como mediador é salientado como fundamental para uma aprendizagem eficaz.

Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios de funcionamento do sistema de escrita alfabética e podem socializar seus saberes com os colegas. (BRASIL, 2009, p.14).

Os jogos apontados são jogos digitais, físicos e criações pelos professores como: bingo, batalha silábica, trilha silábica, ortográfica, tabuleiro, bingo dos sons iniciais, caça rimas, dado sonoro, trinca mágica, batalha de palavras, mais uma, troca letras, bingo da letra inicial, palavra dentro de palavra, quem escreve sou eu, silabando, alfabetizando, alfabetizando DITEC (Jundiaí), forma palavras, luz do saber, alfabetos móveis, jogos de vogais, jogos silabários, brincando com as vogais, jogo digita, memória das rimas: A foca,

letras e sons, as propostas como o pote do alfabeto com objetos e figuras trazidos pelas crianças para socialização com o grupo, montagem de palavras com letras móveis, jogo corrida ortográfica, jogo sílabas complexas, jogo brincando de escritor, jogo da roleta.

Araújo (2020) concentra-se no papel dos jogos no ensino da linguagem escrita, apontando para sua eficácia na reflexão fonológica e compreensão dos princípios alfabéticos. Montuani, Trindade e Oliveira (2020) abordam jogos físicos de alfabetização, salientando o desenvolvimento da consciência fonológica. Ambos os estudos ressaltam a importância da adaptação dos jogos para atender às necessidades específicas dos alunos.

Sozim e Bonnet (2008) destacam a importância dos jogos como forma de prática na alfabetização, enfatizando que as crianças podem explorar sua imaginação e criatividade ao jogar, o que pode ser considerado uma forma de praticar suas habilidades de alfabetização. Para o autor, ao se envolver em atividades lúdicas, as crianças se tornam livres de cobranças e regras rígidas, o que permite que elas se entreguem às regras do prazer, da convivência e da diversão, exercitando assim sua imaginação, fantasia e criatividade.

Sendo assim, a mediação do professor é essencial para orientar a organização e a aprendizagem dos alunos ao utilizar os jogos. Os jogos precisam ser integrados a outras estratégias de ensino, como leitura em voz alta, escrita espontânea, atividades de construção de palavras e outras práticas que reforçam as habilidades de alfabetização, como afirma Omitto (2021 p. 9):

Destaca-se, portanto, as seguintes práticas como capazes de potencializar a aquisição da leitura e da escrita dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental: as atividades com jogos, especialmente aqueles que envolvem letras e sons; a contação de histórias com regularidade, acompanhada da utilização de materialidades como avental, varais, bonecos e fantoches; as perguntas e as antecipações nas histórias; as atividades de escrita espontânea; as testagens individuais para verificar a hipótese de escrita dos alunos; as leituras em voz alta;(...)

No qual aponta as vantagens e desvantagens de fazer uso dos jogos alfabetizadores na prática de ensino. Podemos então descrever que as vantagens são: os jogos digitais motivam, ensinam a resolução de problemas, estimulam a curiosidade e aprendizado em grupo, facilitam o ensino da língua, vocabulário e morfologia, além de escrita, engajam alunos em contexto significativo no aprendizado planejado, os apps de alfabetização com jogos interativos tornam o aprendizado mais lúdico, unem motivação e aquisição da língua escrita, são educativos e libertadores formam cidadãos críticos e autônomos e os conectam com a tecnologia, desenvolvem a consciência fonológica,

ensinam segmentação de palavras e identificação de rimas, tornando a alfabetização mais interativa e eficaz. Sendo assim, ficou evidente que as práticas positivas foram aquelas que intentaram desenvolver a autonomia dos alunos e privilegiavam o lúdico, confirmando que estas ferramentas contribuem significativamente para o sucesso da aquisição da leitura e escrita. Pois, os jogos e o brincar fazem as crianças se sentirem confortáveis, livres para errar e acertar.

O estudo conduzido por Eggert e Cipriani (2017) lança luz sobre o potencial inerente aos jogos digitais como ferramentas educacionais. Eles destacam a capacidade desses jogos em motivar os alunos, promover a resolução de problemas e fomentar um ambiente colaborativo de aprendizado. Entretanto, também ressaltam a necessidade crítica de uma compreensão precisa da tecnologia, evitando, assim, a perpetuação de exclusão e marginalização educacional. Essa visão enfatiza a importância de tratar a tecnologia como uma ferramenta habilitadora dentro do contexto de educação, ao invés de uma panaceia universal.

Os jogos não são uma única estratégia para o ensino da alfabetização. Embora sejam motivadores e engajadores, seu uso não garante automaticamente o sucesso na leitura e escrita. Ainda sobre tais autoras citadas acima é possível compreender que os jogos podem ser adaptados para tender as especificidades de cada criança e auxiliar no autocontrole de ouvir o outro.

A justificativa da escolha da professora pelos jogos enquanto um recurso viabilizador do processo de aprendizagem da leitura e escrita está em sua assertiva, que apresenta o jogo como um recurso que pode atender as diferentes necessidades e especificidades da classe, enquanto possibilita também desenvolver outras habilidades importantes para a formação dos alunos, como o autocontrole para ouvir as ideias dos outros, apresentar as suas e argumentar.

Não podemos deixar de lado que também existem as desvantagens e elas são: que as tecnologias mal distribuídas socialmente, acaba excluindo muitos da sociedade. Pois, essa barreira à alfabetização tecnológica gera exclusão e opressão dos indivíduos, tornando o uso de tecnologia na alfabetização complexo, pois, envolvem questões estruturais como por exemplo a falta de pesquisas, os jogos não ensinam sozinhos, necessitando a mediação de professores o que se caracteriza como essencial na organização das aulas e na aprendizagem, apenas o uso de jogos não garante o sucesso na leitura e escrita porque outras habilidades e letramento são cruciais e precisam ser desenvolvidas, jogos precisam ir além de codificação, por outro lado os professores carecem de formação para uso eficaz na alfabetização, os jogos educativos precisam de abordagem interdisciplinar e a falta debate sobre teorias e ensino na

alfabetização digital, podem exigir adaptações para atender às necessidades de diferentes alunos e requerem explicação clara das regras para evitar confusões, em contrapartida, um dos limitadores foram aqueles jogos pouco desafiadoras e esvaziadas de significação, geralmente realizados individualmente, com o crescente avanço tecnológico, faz-se importante realizar um comparativo acerca do uso de jogos tecnológicos e jogos/brincadeiras regionais e analisar como se dá o avanço na aprendizagem de crianças que utilizam esses diferentes recursos metodológicos, podemos fazer uso do exemplo de (PANTOJA, 2022) afirmando que a criança amazônica possui brincadeiras singulares, únicas, e estudar, analisar, compreender essas singularidades pode proporcionar grandes e importantes estudos que podem vir contribuir para uma educação mais ativa, eficaz e adequada a realidade delas.

Além disso, Lucca; Osti (2019, p. 164) afirmam que:

Convém destacar que se compreende que os jogos, sozinhos, não são capazes de garantir o êxito na aprendizagem da leitura e da escrita, pois tal aprendizagem exige o envolvimento de outras habilidades e recursos, sem desconsiderar a importância do letramento, no entanto, o que se apresenta neste texto é a contribuição dos jogos para a aprendizagem de importantes conteúdos que são necessários para a aquisição da leitura e da escrita, de modo sistematizado e planejado.

Portanto, podemos conjecturar que a diversidade de jogos e abordagens evidenciada nos artigos sugere que não há uma única maneira correta de utilizar jogos na alfabetização. Em vez disso, os educadores podem selecionar os jogos com base nas necessidades específicas dos alunos, no contexto da sala de aula e nos objetivos de ensino. A pesquisa ressalta a importância da adaptação dos jogos para atender às particularidades dos alunos, incluindo aqueles com necessidades especiais e aqueles que estão aprendendo em línguas não-nativas. Para além, os jogos não se restringem ao ambiente da sala de aula. A pesquisa destaca como jogos e atividades lúdicas podem ser poderosos instrumentos de avaliação da aprendizagem, permitindo que os educadores obtenham informações precisas sobre as habilidades dos alunos, como a consciência silábica. A combinação de diferentes instrumentos avaliativos, incluindo jogos e folhas estruturadas, possibilita uma avaliação mais completa e individualizada, fornecendo informações valiosas para orientar a prática pedagógica

Os resultados desta análise demonstram que os jogos desempenham um papel significativo no processo de alfabetização, fornecendo uma abordagem motivadora e engajadora para o ensino. No entanto, o uso eficaz de jogos requer uma cuidadosa

mediação por parte dos educadores, que devem adaptar os jogos de acordo com as necessidades dos alunos e integrá-los a outras estratégias de ensino. A diversidade de jogos disponíveis oferece aos educadores flexibilidade para selecionar abordagens que melhor atendam aos objetivos de ensino e às características da turma. Nesse contexto, jogos podem ser ferramentas valiosas para promover a consciência fonológica, a construção de palavras e outras habilidades fundamentais para a alfabetização. No entanto, é importante lembrar que os jogos não são uma solução isolada, mas sim parte de um conjunto mais amplo de práticas pedagógicas que visam ao desenvolvimento completo dos alunos no processo de alfabetização.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

No decorrer deste trabalho, foi explorado o papel dos jogos didáticos na alfabetização, destacando sua importância como uma abordagem motivadora e eficaz para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças. Foi constatado que os jogos desempenham um papel significativo em todas as fases do processo de alfabetização, desde as etapas iniciais até a compreensão dos princípios do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

Ficou evidenciada a relevância do professor na seleção criteriosa dos jogos, na escolha de estratégias de agrupamento adequadas, na intervenção durante as atividades e na consolidação dos conhecimentos trabalhados. A adaptação das atividades de acordo com as necessidades individuais de cada aluno mostrou-se crucial para o sucesso do uso de jogos na alfabetização.

Ao longo deste estudo, também foi explorada a evolução das concepções de alfabetização ao longo do tempo, influenciadas por teorias como a psicogênese da língua escrita e os estudos do letramento. Foi compreendido que a escrita é mais do que apenas um código; é um sistema complexo que exige abordagens pedagógicas apropriadas.

Além disso, foi destacada a importância da diversificação dos instrumentos avaliativos, incluindo os jogos, para obter informações precisas sobre o desenvolvimento das habilidades das crianças. A combinação de diferentes abordagens de avaliação permite uma compreensão mais completa do progresso dos alunos.

Entretanto, é fundamental enfatizar que os jogos, por si só, não garantem o sucesso na alfabetização. Eles devem ser integrados a outras estratégias de ensino, como leitura em voz alta, escrita espontânea e atividades de construção de palavras. Além disso, a formação adequada dos professores é essencial para que possam utilizar os jogos de forma eficaz.

O uso de jogos didáticos na alfabetização é uma abordagem valiosa que pode tornar o processo de aprendizado mais motivador e engajador. No entanto, sua eficácia depende da mediação do professor e da integração com outras práticas pedagógicas. O aprimoramento contínuo das abordagens interdisciplinares e adaptadas às necessidades dos alunos é fundamental para promover o sucesso na alfabetização e na formação de leitores competentes. A pesquisa nessa área deve prosseguir, explorando diferentes contextos educacionais e aprofundando ainda mais o entendimento sobre o uso efetivo de jogos na alfabetização.

REFERÊNCIAS

ARAUJO, Liane Castro de. **Artigo - jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras.** 2020

BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo.** Lisboa: edições, v. 70, p. 225, 1977.

BRASIL, Ministério da Educação. **Jogos de alfabetização.** Brasília, 2009.

BOTTENTUIT JÚNIOR, João Batista; MENEZ, Messiane Rose Correa Sá; WUNSCH, Luana Priscila. **Aplicativos móveis para alfabetização e letramento no contexto do ensino fundamental.** 2019

BOGDAN, Robert C.; BIKLEN, Sari Knopp. **Investigação qualitativa em educação.** Tradutores: Maria João Sara dos Santos e Telmo Mourinho Baptista. Revisor: António Branco Vasco. Editora: Porto Editora; Título da edição original. Qualitative Research for Education. Ed. 0-205-13266-91. Copyright, 1991 by Allyn & Bacon, Inc© PORTO EDITORA LDA – 1994. Rua da Restauração. 365,1099. PORTO CODEX - PORTUGAL

LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andréia. **Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula.** 2019

EGGERT, Edla; CIPRIANI, Cristian. **Jogos digitais na educação: possibilidades para temas geradores.** 2017.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização.** São Paulo: Cortez, 1985.

FRANCO, Maria Laura Puglisi Barbosa. **Análise de conteúdo.** Autores Associados, 2020.

GIARDINI, Bárbara Lima. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC): caminhos percorridos pelo programa e opiniões de professores alfabetizadores sobre a formação docente.** 2016. 209 f. Tese (Doutorado em Educação) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufjf.br/jspui/bitstream/ufjf/3736/1/barbaralimagiardini.pdf>. Acesso em: 06 abr. 2023.

LEAL, Telma Ferraz; SILVA, Kátia Virginia das Neves Gouveia; COSTA, Patrícia Rocha; PIMENTEL, Rayssa Cristina Silva. **Prática docente: as diferentes dimensões do processo de alfabetização.** Debates em educação, Alagoas, v. 12, p. 40 - 56. 2020.

LIMA, Wilma Schmidt. **Coletânea de textos para estudo e reflexão em educação.** 1ª ed. [s.l.]: Clube de Autores, 2017. 390 p. Livro digital.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org.). **Pesquisa Social. Teoria, método e criatividade.** 18 ed. Petrópolis: Vozes, 2001. Disponível em: http://www.faed.udesc.br/arquivos/id_submenu/1428/minayo__2001.pdf. Acessado em: 22 de ago de 2023.

MONTUANI, Daniela; TRINDADE, Julia; OLIVEIRA, Ana Clara. **Pibid em “hora do jogo”: reflexões sobre as mediações com jogos de alfabetização em turmas do primeiro ano do ensino fundamental.** 2020

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética.** São Paulo. Editora Melhoramentos, 2012. (Como eu ensino). p. 98, 113.

MORTATTI, Maria Rosário Longo. **História dos métodos de alfabetização no Brasil.** p. 1 - 16. Disponível: <https://nedeja.uff.br/wp-content/uploads/sites/223/2020/05/Histria-dos-Mtdos-de-Alfabetizao-no-Brasil.pdf>. Acessado em: 04 de janeiro de 2022

OMITTO, M. B.; VITÓRIA, M. I. C. **Práticas de alfabetização: retratos de um cenário escolar público em Porto Alegre (Rio Grande do Sul).** Revista de Educação PUC-Campinas, [S. l.], v. 26, p. 1 – 17, 2021. DOI: 10.24220/2318-0870v26e2021a4860. Disponível em: <https://seer.sis.puc-campinas.edu.br/reeducacao/article/view/4860>. Acesso em: 22 ago. 2023.

OSTI, Andreia; DE LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes; MANFRONI, Ana Carolina. **Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização.** 2019

PANTOJA, Caio Eduardo Damasceno; COSTA, Clodoaldo Marques da; BRITO, Ângela do Céu Ubaiara. **Hora da diversão: jogos como ferramenta na alfabetização pós isolamento social pandêmico na Amazônia Amapaense.** Diversitas Journal, [S. l.], v. 7, n. 2, 2022. DOI: 10.48017/dj.v7i2.2188. Disponível em: https://www.diversitasjournal.com.br/diversitas_journal/article/view/2188. Acesso em: 22 ago. 2023.

PIZZANI, Luciana; SILVA, Rosemary Cristina da; BELLO, Suzelei Faria; HYIASHI, Maria Cristina Piumbato Innocentini. **A arte da pesquisa bibliográfica na busca do conhecimento.** Rev. Dig. Bibl. Ci. Inf., Campinas, v. 10, n. 1, p. 53 - 66, jul. / dez. 2012 – ISSN 1678 - 765X

SCHARDOSIM, Chris Royes; ALVES, Thiago Ribeiro. **Jogos digitais de alfabetização: um panorama pedagógico de algumas produções acadêmicas brasileiras.** 2020

SOUSA, Angélica Silva de; OLIVEIRA, Guilherme Saramago de; ALVES, Laís Hilário. **A pesquisa bibliográfica: princípios e fundamentos.** Cadernos da Fucamp, v. 20, n. 43, p. 64 – 83 / 2021

SOZIM, Mirian Martins; BONNET, Ketlin C. **Alfabetização e letramento - uma possibilidade de intervenção.** Revista Conexão UEPG, vol. 4, núm. 1, enero-diciembre, 2008, p. 44 - 48, Universidade Estadual de Ponta Grossa Ponta Grossa, Brasil

SPERRHAKE, Renata; PICCOLI, Luciana. **Instrumentos para avaliação formativa da alfabetização: princípios conceituais e metodológicos**. Em Aberto, Brasília, v. 33, n. 108, p. 47- 67, maio/ago. 2020

SANTANA, Suellen Rosa De. **Jogos didáticos de alfabetização: uma análise do papel exercido dos processos de ensino e de aprendizagem da leitura e da escrita**; Orientador: Solange Alves De Oliveira - Mendes. -- Brasília, 2019. 70 P. Monografia (Graduação - Pedagogia) - Universidade De Brasília, 2019. 1. Ludicidade. 2. Jogo Didático. 3. Alfabetização. 4. Ensino. 5. Aprendizagem. I. Oliveira - Mendes, Solange Alves De, Orient. II. Título.

SANTANA, Sivaldo Joaquim de; OLIVEIRA, Wilk. **Jogos educacionais como ferramenta de auxílio ao processo de alfabetização**. Disponível em: Vista do Jogos Educacionais como Ferramenta de Auxílio ao Processo de Alfabetização (sbc.org.br). Acessado em: 08 de jul. 2023

SILVA, Isadora da Silva. **Alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental**. Trabalho de Conclusão de Curso. Centro de Formação de Professores. Universidade Federal do Recôncavo da Bahia. Amargosa, 2018.