

JOGOS DIDÁTICOS NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: COMO PODEM CONTRIBUIR PARA AS APRENDIZAGENS DOS ESTUDANTES

Yasmin Emanuela Brandão de Castro¹

Thais Barbosa de Siqueira Cavalcanti²

Eliana Borges Correia de Albuquerque³

Cristiana Vasconcelos do Amaral e Silva⁴

Resumo

O presente artigo teve como objetivo averiguar como os jogos de alfabetização podem contribuir para a apropriação do sistema de escrita alfabético (SEA) em turmas do ciclo de alfabetização. Para alcançar tal objetivo, foi analisado o acervo de jogos de duas turmas, uma do 1º ano e outra do 3º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da rede municipal de ensino da cidade do Recife. Para a produção dos dados, analisamos os jogos, seus manuais e entrevistamos as professoras das turmas e a gestora da escola, no intuito de compreender como nosso objeto de pesquisa (os jogos) são recebidos e utilizados em sala de aula. Como resultado, identificamos que o manual desempenha uma função de facilitar a prática pedagógica, desde que apresente os objetivos e dos jogos e oriente sobre a forma de usá-los. A ausência de instruções objetivas pode comprometer a funcionalidade dos jogos como recurso pedagógico. Para as professoras participantes da pesquisa, os jogos são importante recurso para o trabalho de alfabetização, por serem lúdicos e atenderem à heterogeneidade de conhecimentos dos estudantes.

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

INTRODUÇÃO

A presente pesquisa partiu de experiências tidas no decorrer da graduação em Pedagogia, nos estágios curriculares, não-curriculares e no programa de residência pedagógica.

Ao considerarmos o brincar como crucial para o desenvolvimento infantil, colocá-lo no centro do processo de aprendizagem da criança é indispensável. Entretanto, apesar de reconhecer a importância dos jogos, brinquedos e brincadeiras, é perceptível que nas escolas estes são deixados em segundo plano ou vistos com demérito.

Se, na Educação Infantil, encontramos a diminuição da potência da brincadeira por alegarem que as crianças pequenas “só brincam”, nos anos iniciais do Ensino Fundamental, o movimento é de afastamento das brincadeiras para dar lugar ao ensino curricular, tendo como

¹ Graduanda em Pedagogia na Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: yasmin.bcastro@ufpe.br

² Graduanda em Pedagogia na Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: thais.siqueira@ufpe.br

³ Professora do Centro de Educação da Universidade Federal de Pernambuco. E-mail: eliana.albuquerque@ufpe.br

⁴ Professora da Secretaria de Educação da cidade do Recife. E-mail: crislambert@uol.com.br

enfoque principal o desenvolvimento das habilidades necessárias para a compreensão do sistema de escrita alfabética (SEA).

Todavia, autores como Araújo (2020) e Leão (2015) expõem que os jogos despertam nas crianças a imaginação, a concentração, o raciocínio lógico, a resolução de problemas, sua expressividade, a linguagem comunicativa, além de abarcar diversas áreas do conhecimento. Dessa forma, os jogos didáticos se apresentam como estratégia potente ao proporcionar à criança uma forma de aprender de maneira divertida e prazerosa.

A partir de nossas vivências no ciclo inicial de alfabetização, chamou nossa atenção a imensa heterogeneidade de conhecimentos dos aprendizes nas salas de aula de turmas do ciclo de alfabetização. E os jogos, como recurso didático, surgem como uma ferramenta eficaz para lidar com essa heterogeneidade.

O levantamento de estudos a respeito dos jogos de alfabetização apontou a carência de pesquisas voltadas para o uso e as possibilidades dos jogos para auxiliar crianças em diferentes hipóteses de escrita, pois a maioria das pesquisas busca evidenciar o papel docente no processo.

Deste modo, nossa pesquisa tem como objetivo geral averiguar de que maneira os jogos de alfabetização podem favorecer a apropriação do sistema de escrita alfabética (doravante SEA), identificando a finalidade informada nos manuais e as possibilidades que os jogos apresentam para contemplar a heterogeneidade de conhecimentos dos estudantes sobre a escrita presente nas salas de aula do ciclo de alfabetização.

1. REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 Concepções de alfabetização

Durante muito tempo, a alfabetização foi restrita ao ato de ler e escrever de maneira mecânica. Para Soares (1998, p. 27), alfabetização é o “processo de apropriação da ‘tecnologia da escrita’, isto é, conjunto de técnicas, procedimentos e habilidades necessárias para a prática da leitura e da escrita, seguindo convenções da escrita”.

Dessa forma, o estudo da escrita é compreendido enquanto um sistema notacional e não um código que se aprende por um processo de codificação (escrita) e decodificação (leitura) de símbolos, como propõem os métodos tradicionais de alfabetização (sintéticos e analíticos). Espera-se que a criança vá gradativamente compreendendo os princípios que caracterizam a escrita alfabética (MORAIS, 2012).

Até meados da década de 1980, o ensino da leitura e da escrita era centrado nos métodos tradicionais de alfabetização, como os sintéticos (alfabético, fônico e silábico) e os

analíticos (palavração, sentencição e global). Segundo Mortatti (2006), os métodos sintéticos consistem no ensino da “parte” para o “todo”. O alfabético parte do nome das letras, o fônico é centrado no ensino das correspondências entre letras e sons, e o silábico parte do ensino das famílias silábicas. Já o método analítico, para a referida autora, se inicia do “todo” para as “partes”, em um caminho oposto aos métodos sintéticos ao trabalhar inicialmente com unidades maiores, como frases e pequenos textos, para depois passar a analisar as partes menores (palavras, sílabas e sons).

Os dois métodos se diferenciam em suas abordagens, no entanto têm em comum a figura do professor como transmissor do conhecimento acerca da língua escrita, enquanto ao aluno resta o papel de sujeito passivo no processo, como observado por Moraes e Albuquerque (2005).

Diante dessa perspectiva, Ferreiro (1997, p. 119 apud PÉREZ e GARCÍA 2001, p. 17) aponta que “o acesso à língua escrita começa no dia e na hora em que os adultos decidem”, e que “as crianças só aprendem quando são ensinadas.” Sendo assim, o ensino-aprendizagem parte da escolha do professor pela “melhor” técnica, para desenvolver um trabalho com foco na memorização e repetição dos códigos.

Na década de 80, a área da alfabetização deixa de ser campo exclusivo da pedagogia e passa a ser compreendida a partir também da abordagem psicológica. Com os estudos sobre a Psicogênese da Língua Escrita, desenvolvida por Emília Ferreiro e Ana Teberosky, o ponto de investigação passa a priorizar o “como” a criança aprende, entendendo o aprendizado como um processo individual cognitivo de cada sujeito, que cria e testa as hipóteses sobre a escrita em contextos de interação, para, assim, compreender a função da escrita enquanto representação gráfica de segmentos sonoros da fala (SOARES, 2020).

Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1984) observaram que os aprendizes, no processo de apropriação da escrita alfabética, passam por níveis de desenvolvimento relacionados à forma como respondem a duas perguntas fundamentais: o que a escrita representa/nota no papel? Como se dá essa representação/notação? Tais níveis são os seguintes: nível pré-silábico, silábico, silábico-alfabético, alfabético e alfabético-ortográfico. No nível pré-silábico, fase inicial, a criança ainda não estabelece relação entre a fala e a escrita, não percebendo que a escrita tem relação com a pauta sonora das palavras. No silábico, a criança já consegue ter consciência da relação entre a escrita e a fala, utilizando um símbolo (em geral uma letra) para notar cada sílaba da palavra. Já no silábico-alfabético, a criança está em transição,

compreende que as palavras são segmentadas por sílabas e que elas podem ser compostas por duas ou mais letras. No penúltimo nível, o alfabético, a criança já compreendeu as propriedades do SEA, relaciona os fonemas com os grafemas, mas ainda comete erros ortográficos durante a escrita. É apenas no nível alfabético-ortográfico que as propriedades do SEA são consolidadas. Para que essas consolidações aconteçam de forma mais significativa, os docentes podem fazer uso de diversos materiais pedagógicos. Sobre estes materiais trataremos no tópico a seguir.

1.2 Alfabetização e o uso de diferentes materiais pedagógicos

No final do século XIX e se consolidando no início século XX, as cartilhas produzidas por autores brasileiros surgem como um livro didático onde encontrava-se “o método a ser seguido e a matéria a ser ensinada, de acordo com certo programa oficial estabelecido previamente” (MORTATTI, 2000, p.42). As primeiras cartilhas, segundo a referida autora, seguiam o método sintético, iniciando o ensino com as letras e seus respectivos nomes para gradualmente aumentar a dificuldade. No que diz respeito à escrita, esta era trabalhada nos cadernos de caligrafia, na cópia, nos ditados, sempre focando na ortografia e no formato correto das letras. As seguintes cartilhas seguiram o método analítico e seu conteúdo prezava pelas historietas, pequenas histórias que buscavam dar um sentido para aquelas letras, palavras e frases.

Com um novo olhar a respeito da alfabetização na década de 1980, foram produzidas cartilhas construtivistas e sociointeracionistas. Entretanto, de acordo com Mortatti (2000), muitos professores que seguiam a “linha construtivista” ou a “linha interacionista” afirmavam usar as cartilhas apenas para consultas e que seus estudantes mal faziam uso delas nas aulas.

Contudo, para além das cartilhas, o material pedagógico que se consolidou nas escolas como um “dos principais definidores da cultura escolar e dos conteúdos a serem trabalhados nos currículos” (EUGÊNIO e CORREIA, 2016, p.251) foram os livros didáticos utilizados na maioria das salas de aula.

Os livros didáticos se configuram, então, como instrumentos de suporte para a prática pedagógica dentro da sala de aula. Tais livros, no entanto, passaram por mudanças significativas no âmbito do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD). Essa política pública foi criada em 1985, pelo antigo Ministério da Educação e Cultura (MEC), com o objetivo de unificar o acesso a materiais pedagógicos na educação básica. Inicialmente era responsável pela aquisição e distribuição dos livros didáticos para escolas públicas. A partir

de 1996, o PNLD passou a avaliar e estabelecer critérios de análise para a escolha dos livros didáticos pelos docentes (ALBUQUERQUE e FERREIRA, 2021).

Como citado anteriormente, o livro didático surge no campo pedagógico como um apoio docente, no entanto, ainda sobre as sombras das cartilhas de alfabetização, inicialmente, buscou-se controlar o fazer pedagógico do professor. De acordo com Albuquerque e Ferreira (2021, p. 25),

“durante muito tempo o livro didático era considerado como um material que estruturava e regulava muitos aspectos da prática docente, como os conteúdos a serem ensinados, a ordem em que eles deveriam ser trabalhados, as atividades a serem desenvolvidas, os textos a serem lidos e a forma de correção dos exercícios.”

Ainda segundo Albuquerque e Ferreira (2021), houve uma mudança na perspectiva do PNLD, anteriormente centrada no livro didático como recurso estruturador da prática, para uma nova abordagem em que esse material é considerado um facilitador na organização do trabalho pedagógico.

Entretanto, é fato que a forma como o livro didático será utilizado dependerá da abordagem do professor. Enquanto alguns o utilizam como o próprio planejamento, elaborando suas aulas a partir das atividades e conteúdos ali presentes, outros o encaram como um dos diversos recursos que podem ser usados na prática pedagógica. Há, ainda, aqueles docentes que enxergam o livro didático como um material onde o conhecimento é apresentado de maneira superficial, simplificada e fragmentada, não permitindo às crianças grandes reflexões. Assim, embora tenha importância na prática docente, o livro didático não abrange as necessidades do trabalho com a heterogeneidade de conhecimento em uma sala de aula.

Durante diversas edições do PNLD ocorreram alterações no campo de atuação, na perspectiva pedagógica e no papel docente. Em 2017, o PNLD passou a ser Programa Nacional do Livro Didático e do Material Pedagógico, sendo, portanto, responsável por avaliar e disponibilizar

[...] Obras didáticas e literárias, de uso individual ou coletivo, acervos para bibliotecas, obras pedagógicas, *softwares* e jogos educacionais, materiais de reforço e correção de fluxo, materiais de formação e materiais destinados à gestão escolar [...] (BRASIL, 2017, p.1).

Assim, ele deixa de ser um programa voltado apenas ao livro didático e passa a abranger outros materiais didáticos. Dentre esses materiais, destacamos os jogos didáticos

como importante recurso no trabalho de alfabetização. Na próxima seção, discutiremos sobre o uso de jogos como estratégia para alfabetizar crianças.

1.3 Jogos como estratégia para alfabetizar

Ao pesquisarmos acerca da definição de jogo, nos deparamos com definições como a de Kishimoto (1999, p.16) onde “o jogo pode ser visto como o resultado de um sistema linguístico que funciona dentro de um contexto social; um sistema de regras; e um objeto”. No primeiro nível, a autora se refere ao fato de que todo jogo está inserido dentro de um contexto, assumindo assim “o sentido que cada sociedade lhe atribui” (Kishimoto, 1999, p.17). A depender da cultura onde a criança está inserida, a definição do que é brincadeira muda drasticamente. Para um observador leigo, o movimento de uma criança indígena com um arco e flecha, por exemplo, pode lhe parecer um brincar, um jogo simbólico, porém, para a comunidade, essa criança está se preparando para a arte da caça.

Enquanto um sistema de regras, é possível perceber em qualquer jogo uma estrutura, onde as regras explícitas se fazem presentes, e são essas regras que vão definir se, com um mesmo objeto, como o baralho, estamos jogando truco ou pôquer. Por fim, o jogo também se materializa enquanto objeto, pois para jogar xadrez e dama é necessário o tabuleiro e suas respectivas peças.

Segundo Huizinga (2007 apud Veloso e Sá, 2009), o jogo é

[...] uma atividade ou ocupação voluntária, exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, segundo regras livremente consentidas, mas absolutamente obrigatórias, dotado de um fim em si mesmo, acompanhado de um sentimento de tensão e alegria e de uma consciência de ser diferente da vida cotidiana.

Assim, seguindo essas definições, é válido pensar que os jogos didáticos não poderiam ser nomeados dessa forma, tendo em vista que, apesar de possuírem regras, o prazer em jogar não necessariamente se faz presente, pois o prazer estaria atrelado à vontade voluntária de querer jogar.

Todavia, Kishimoto (1999) expõe, em seu texto, que Vygotsky afirma que o jogo pode, sim, causar desprazer, dependendo do objetivo para o qual é utilizado. Essa mesma colocação encontramos em Bruhns (1996) que, ao apontar um dos critérios de caracterização do jogo como sendo o prazer, deixa claro a possibilidade de emergir também sentimentos desagradáveis que podem anular esse prazer, através do medo de perder ou até mesmo da insegurança.

Dessa forma, o jogo didático vai se desenvolver a partir de um movimento específico: a ação docente em sala de aula, que estimula a vontade de jogar, sem que esta ocorra de forma voluntária e natural. O jogo se constitui enquanto material pedagógico a partir de uma prática docente consciente, intencional e planejada dos recursos metodológicos.

De acordo com Lopes (2011 apud KIYA, 2014, p. 17), “é importante que o educador, ao utilizar o jogo, tenha definido os objetivos a alcançar e saiba escolher o jogo adequado ao momento educativo” uma vez que este, enquanto ferramenta lúdica e pedagógica, necessita da intervenção docente para que os objetivos pretendidos sejam alcançados de forma satisfatória. De acordo com Santana (2019), o jogo educativo assume tanto a função educativa, quanto lúdica; ou seja, ele deve ser divertido e possibilitar aprendizagens. Contudo, é necessário atentar-se para a distinção entre jogo educativo e jogo didático.

O jogo com intenção educativa iniciou no Renascimento e tinha como objetivo ensinar os princípios morais. Na atualidade, esse jogo educativo possui um sentido mais amplo, pois qualquer jogo, independente de ter objetivos pedagógicos ou não, irá proporcionar aprendizagens para seus jogadores. Quando tratamos do jogo didático, a concepção muda, uma vez que este, para ser definido de tal forma, precisa necessariamente ter como objetivo trabalhar os conteúdos curriculares. Kishimoto (1999) considera ambos como educativos.

1.4 O que dizem as pesquisas sobre os jogos de alfabetização

As pesquisas referentes aos jogos didáticos voltados para a alfabetização, em sua maioria, buscam analisar a maneira como professores e professoras utilizam os jogos em sala de aula, tendo como foco a ação docente. Assim, por termos como objeto os próprios jogos e seus manuais, buscamos através de sites acadêmicos, como o Repositório Institucional da UFPE e a Biblioteca Digital da Universidade de Brasília, pesquisas realizadas nos últimos dez anos (2013 — 2023) que conversassem com nossos objetivos.

Dentre artigos, monografias, dissertações e teses, escolhemos três pesquisas que se destacaram por conversarem com nossa proposta. As escolhas se deram inicialmente a partir da leitura do título, resumo, palavras chaves e, posteriormente, da leitura parcial dos trabalhos.

Entre as pesquisas selecionadas, Vieira (2016) e Santana (2019) abordam a utilização dos jogos a partir da prática docente, explorando como as professoras fazem uso desse material em sala de aula e os tipos de intervenções desenvolvidas por elas. No caso de Vieira (2016), sua pesquisa também destaca vários outros recursos didáticos, como os livros e obras literárias. Já a pesquisa de Souza (2020) aponta para outra perspectiva, focando nos jogos de

alfabetização e manuais didáticos para identificar qual concepção de alfabetização está presente nos jogos e manuais.

A pesquisa de Santana (2019), teve como objetivo analisar o papel dos jogos de alfabetização no processo de ensino e aprendizagem da escrita e da leitura no ciclo inicial de alfabetização. Como metodologia, utilizou a pesquisa qualitativa e como instrumento para produção de dados, realizou entrevistas semiestruturadas com professoras do ciclo inicial de alfabetização. A partir das transcrições das entrevistas, analisou seus conteúdos de forma temática para, assim, inferir e articular as falas das professoras. Os resultados evidenciaram a presença significativa de jogos didáticos nas práticas pedagógicas das docentes, além de mostrar como a ludicidade presente nos jogos e brincadeiras contribuem para tornar todo o processo mais prazeroso.

Ainda sobre a eficácia do uso de jogos de alfabetização para promover a compreensão dos princípios da língua escrita, Vieira (2016) nos mostra que diversos recursos didáticos presentes em sala de aula podem favorecer a prática docente, sendo os jogos um desses recursos. Segundo esta autora, “propiciar o contato dos alunos com os jogos de alfabetização pode ser mais uma oportunidade de levar os educandos a elaborar hipóteses, construir aprendizagens e consolidar seus saberes sobre o sistema de escrita alfabética” (p. 167).

Este estudo teve como objetivo analisar o uso dos recursos didáticos distribuídos pelo Ministério de Educação para contemplar os direitos de aprendizagem referentes à apropriação do SEA por professoras do 1º ano do Ensino Fundamental. Seus objetos de estudo foram os livros didáticos, os jogos de alfabetização, as obras complementares e as obras literárias, com o intuito de analisar as atividades voltadas para a apropriação do SEA e a forma como as professoras utilizavam esses recursos.

Como procedimentos metodológicos optou-se por observar a prática das professoras em sala de aula, para que ao final dessas observações fossem realizados questionários e entrevistas com duas professoras do 1º ano do ensino fundamental. Durante dez observações na sala de aula de cada professora, constatou-se o uso dos jogos em apenas um dia, sendo eles: *Bingo da Letra Inicial e Troca Letras*, ambos desenvolvidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)⁵.

Vieira (2016) identificou que as professoras utilizavam diversos recursos para ensinar o sistema de escrita alfabética. Em relação ao uso dos jogos didáticos, a pesquisa destaca que

⁵ Criado em 2004, o Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) é um núcleo de pesquisa e extensão da Universidade Federal de Pernambuco. Tem por objetivo contribuir para melhorar a formação docente através da formação continuada de professores de Língua Portuguesa nos mais diversos níveis de ensino.

a mediação das docentes durante o uso dos jogos de alfabetização proporcionou momentos de reflexão sobre os princípios da escrita, ocasionando a contemplação de diversos direitos da aprendizagem relacionados à apropriação do SEA. Ambas as professoras relacionaram diferentes recursos de maneira a contemplar os aspectos trabalhados nos jogos. Também foi identificada a autonomia que as professoras possuem em adequar as orientações e regras descritas nos manuais do professor ao perfil da turma e, ainda assim, conseguir atingir os objetivos propostos nos jogos de alfabetização. A autora também enfatiza a pouca utilização dos jogos em comparação com outros recursos didáticos por parte das docentes, que dão mais ênfase ao uso dos livros didáticos de letramento e alfabetização e às obras complementares.

Santana (2019), em sua pesquisa, aponta que “com o passar do tempo, por mais que pesquisas apontem o jogo como potencializador de aprendizagens, o que ocorre, infelizmente, é o seu afastamento do cotidiano escolar” (p. 48). Ambos os estudos evidenciam questões similares: a diversidade de jogos presentes nas salas de aulas, tanto disponibilizados por políticas nacionais quanto confeccionados pelas professoras, para promover uma ludicidade no decorrer do processo de compreensão das propriedades da língua escrita, mas o uso precário desses recursos também é colocado.

Partindo da existência de diferentes tipos de jogos de alfabetização presentes nas escolas públicas, Souza (2020) considerou importante analisar os aspectos presentes nos jogos com base nos manuais didáticos e suas orientações, destacando a importância de “estudos que examinem as concepções, os modos de ensinar propostos por jogos de alfabetização e as orientações pedagógicas prescritas para o uso desses recursos voltados para o ensino do sistema de escrita alfabética no início do ensino fundamental” (p. 23). A pesquisa teve o objetivo de analisar jogos de alfabetização que se encontram disponíveis em escolas da rede pública de ensino no que se refere ao ensino e à aprendizagem da escrita alfabética.

A pesquisa foi de natureza qualitativa e a análise documental foi o procedimento metodológico realizado. Os objetos de análise foram os jogos didáticos de alfabetização e seus respectivos manuais de orientação presentes em duas escolas da rede municipal da cidade de Brejo da Madre de Deus, ambas do Ensino Fundamental I.

Foram identificados 49 jogos que se relacionavam ao SEA, sendo eles: dez (10) Jogos do CEEL⁶; oito (8) Jogos do Projeto Trilhas⁷; treze (13) Jogos do Programa Criança Alfabetizada⁸ (ano 1 e ano 2) e dezoito (18) jogos comercializados. Entretanto, a autora desconsidera os jogos comercializados para sua pesquisa, por não ser possível analisar os aspectos necessários, devido à ausência dos manuais.

Como parte do procedimento de análise de conteúdo, baseado em Bardin, a autora realizou a categorização dos jogos de alfabetização, seguida por uma análise inicial das concepções teóricas sobre o ensino e aprendizagem da escrita alfabética. Posteriormente, investigou os principais aspectos da linguagem, unidades linguísticas e habilidades enfocadas nos jogos de alfabetização. Por fim, analisou as orientações pedagógicas dos jogos, direcionadas aos professores.

Como resultado da pesquisa, a autora identificou, de modo geral, que os manuais didáticos das três coleções (Jogos do CEEL, Jogos do Projeto Trilhas e Programa Criança Alfabetizada) apontam para a concepção de alfabetizar letrando e para a compreensão da concepção da escrita alfabética como um sistema notacional. Considera, assim, que os materiais analisados são enriquecidos pela perspectiva construtivista presente na teoria da Psicogênese da Escrita de Emília Ferreiro e Ana Teberosky.

A pesquisadora observou também que os manuais buscam oferecer ao (à) professor(a) várias opções de abordagens e propostas para a utilização dos jogos, sem dissociá-los da dimensão lúdica pertinente à infância. Todavia, o manual seria apenas um facilitador na incorporação dos jogos para a apropriação do SEA, sendo papel do (a) professor(a), com sua autonomia e criticidade, elaborar propostas que vão além do sugerido.

Assim como Vieira (2016) e Santana (2019), Souza (2020) também destaca em seu trabalho a necessidade de políticas públicas para a formação continuada, reconhecendo o fazer

⁶ Produzidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), os jogos do CEEL têm como objetivo favorecer a aprendizagem do sistema de escrita alfabética. Essa coletânea é composta por dez jogos voltados para o processo de alfabetização, tendo estes sido classificados em três grandes blocos: jogos de análise fonológica (bingo dos sons iniciais, caça rimas e dado sonoro), jogos para reflexão sobre os princípios do sistema alfabético (mais uma, troca letras, bingo da letra inicial, palavra dentro de palavra) e jogos para consolidação das correspondências grafofônicas (quem escreve sou eu).

⁷ Desenvolvido pelo Centro de Educação e Documentação para a Ação Comunitária (Cedac), em parceria com o Instituto Natura. O Trilhas é voltado especificamente para o 1º ano do Ensino Fundamental, tendo como foco do trabalho a literatura e os jogos de linguagem. A caixa do Trilhas é composta por caderno de orientação sobre o uso dos livros e dos materiais educativos, oito cadernos de orientação e sugestões de atividades para os professores, vinte livros de literatura infantil e dez jogos.

⁸ O programa tem como objetivo garantir a alfabetização das crianças até o 2º ano do Ensino Fundamental. Dessa forma, trabalha com o fortalecimento da gestão, o incentivo às escolas, a avaliação dos estudantes, a formação de professores e o fornecimento de material complementar. Este material complementar foi desenvolvido em parceria com o CEEL e conta com manual do professor e o almanaque ilustrado de alfabetização, que apresenta jogos, brincadeiras, problemas e diversos gêneros textuais.

pedagógico tão essencial quanto os recursos destinados às escolas. Para que esses recursos sejam usados de maneira a potencializar a aprendizagem, é necessário intencionalidade, planejamento e conhecimento por parte do (a) professor(a).

Através dessas leituras, notamos que as pesquisas acerca dos jogos de alfabetização dão grande enfoque a sua utilização por professores e professoras. Dentre as pesquisas analisadas, apenas Souza (2020) teve como objeto de estudo os jogos e os manuais, e não a prática docente. Como abordado anteriormente, a autora buscou evidenciar que, por trás da elaboração desses recursos e de seus respectivos manuais, há uma concepção de ensino que se materializa em sala de aula.

Compreendemos que o fazer pedagógico é essencial para o processo de alfabetização, mas é igualmente necessário identificar a perspectiva de alfabetização implementada nos materiais didáticos (jogos) que chegam às escolas. Por essa razão, ainda se faz necessário pesquisar o tema em questão.

Dessa forma, nossa pesquisa se fez necessária devido à carência de análises sobre os jogos de alfabetização, seus manuais e suas potencialidades para o desenvolvimento da apropriação do SEA, diante da heterogeneidade presente em sala de aula, e da necessidade de intensificar o uso de materiais didáticos diversificados.

2. CAMINHOS METODOLÓGICOS

Para a presente pesquisa utilizamos a abordagem qualitativa, por pressupor o contato direto com o campo de investigação. Segundo Minayo (1996, p. 21-22), a pesquisa qualitativa “trabalha com o universo de significados, motivos, aspirações, crenças, valores, 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”. Essa abordagem nos possibilita compreender os meios pelos quais o processo de alfabetização ocorre dentro do contexto escolar.

A pesquisa foi realizada em uma escola da Rede Municipal do Recife-PE, no bairro do Alto do Mandú. A escolha por essa escola ocorreu porque a instituição é participante do programa de Residência Pedagógica de alfabetização do curso de pedagogia da UFPE e por ter sido observada a utilização de jogos didáticos pelas professoras.

Para a produção de dados analisamos o acervo de jogos de alfabetização disponíveis na escola, assim como seus manuais. Entendemos que estes se configuram como documentos, pois, “o conceito de documento ultrapassa a ideia de textos escritos e/ou impressos”, podendo ser filmes, vídeos, slides ou, no caso dessa pesquisa, jogos didáticos e seus manuais.

Apesar da pesquisa documental ser semelhante à pesquisa bibliográfica, a segunda se debruça sobre fontes secundárias, enquanto a primeira tem como foco as fontes primárias. Deste modo, a análise desses documentos deve ser feita com bastante cuidado e critério, uma vez que estes documentos não passaram por um tratamento científico.

Para a escolha dos jogos didáticos e seus manuais utilizamos os seguintes critérios: ser um jogo de linguagem para alfabetização e possuir manual com as regras e os objetivos pedagógicos. Respeitando esses critérios, nossa amostra foi composta de 23 jogos do acervo para serem analisados.

Realizamos também entrevistas semiestruturadas com duas as docentes do Ensino Fundamental e com a gestão da escola, pois, segundo Ludke e André (2013), a entrevista se configura como um instrumento básico para a coleta de dados. Para Oliveira (apud LUDKE e ANDRÉ, 1986), a entrevista semiestruturada é a que mais se adequa aos estudos do campo educacional, por permitir uma flexibilidade no momento da entrevista. Sendo assim, as entrevistas ocorreram de forma dinâmica, permitindo às entrevistadas discorrerem de maneira leve diante das pautas abordadas, nos permitindo obter maior compreensão acerca das suas estratégias de alfabetização.

As professoras entrevistadas foram escolhidas de acordo com os seguintes critérios: atuar na rede municipal do Recife, participar da Residência Pedagógica, lecionar em pelo menos um dos anos do ciclo inicial de alfabetização e utilizar jogos de alfabetização em sala de aula. Dessa forma, participaram deste estudo as professoras do 1º e do 3º ano da escola campo de pesquisa.

A professora do 1º ano, aqui retratada como P1, é formada em licenciatura plena em Pedagogia pela Universidade Católica de Pernambuco e pós-graduada em Gestão Democrática, leciona na rede municipal de ensino há 31 anos, sendo 26 anos dedicados ao primeiro ano. Já a professora do 3º ano, nomeada no estudo como P3, é formada em licenciatura plena em pedagogia pela Universidade Federal Rural de Pernambuco (UFRPE), tem mestrado e doutorado em educação pela Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), leciona na rede municipal de ensino há 10 anos e atuou em turmas de terceiro ano por quatro anos.

Procuramos, por meio destas entrevistas, entender como os jogos e seus manuais chegaram à escola, se foram escolhidos pela comunidade docente ou não, assim como as percepções das docentes sobre os jogos disponíveis.

Após a coleta de dados, foi feita uma análise de conteúdo. Oliveira et al (2003, p.11) explica que a “análise de conteúdo é um conjunto de técnicas de exploração de documentos,

que procura identificar os principais conceitos ou os principais temas abordados em um determinado texto”. Iniciamos com uma análise preliminar dos materiais para organizá-los da forma que melhor atende aos objetivos desta pesquisa. Assim, fizemos uma leitura flutuante do material, o que nos permitiu construir nossas primeiras impressões acerca dos dados. Após essa leitura, seguimos para a escolha dos documentos.

Passada a fase da análise preliminar, realizamos a exploração do material para a construção das categorias. Conforme Sousa e Santos (2020, p.1401), “a análise categorial consiste no desmembramento e posterior agrupamento ou reagrupamento das unidades de registro do texto”. Por fim, fizemos o tratamento dos resultados, no intuito de realizar uma análise de forma crítica e reflexiva, para apreender as informações presentes nos dados coletados.

3. RESULTADOS

3.1 Caracterização da escola e das turmas

A escola onde a pesquisa foi realizada faz parte da Rede Municipal do Recife e atende à etapa do Ensino Fundamental 1. Conta com 10 turmas distribuídas em dois turnos. No período matutino, possui uma turma de 1º ano e duas turmas de 2º e 3º anos. No período vespertino, há uma turma de 1º ano e duas turmas de 4º e 5º anos. Dentre estas, escolhemos analisar duas turmas, 1º e 3º anos do ciclo inicial da alfabetização por serem turmas que durante o ano letivo fizeram o uso de jogos de maneira regular atrelado ao planejamento pedagógico.

Em turmas de 1º ano do Ensino Fundamental, é esperado que os estudantes estejam no início do processo de apropriação da escrita alfabética. Eles vêm, em geral, da Educação Infantil, na qual a ludicidade é um instrumento essencial para o desenvolvimento cognitivo, pedagógico e social das crianças. É crucial que os conteúdos estejam articulados com atividades lúdicas, visando não apenas o conhecimento que as crianças precisam adquirir, mas também a melhor forma de aprendizado, considerando as especificidades do grupo. Os jogos pedagógicos são, portanto, uma alternativa para promover a ludicidade durante o processo de aprendizagem.

A turma do 1º ano era composta por 15 alunos, distribuídos, no início do ano letivo, nos seguintes níveis de escrita: 66,7% na fase pré-silábica, 20% na fase silábico-qualitativo, 6,7% na fase silábico-alfabética e 6,7% na fase alfabética. Durante a prática pedagógica, a professora empregava os jogos como estratégia para lidar com a heterogeneidade da turma,

fazendo deles um importante aliado no desenvolvimento das hipóteses de escrita das crianças no processo de apropriação do SEA.

Para turmas de 3º anos espera-se que estejam em processo de consolidação das propriedades do SEA, ou seja, transitando do nível alfabético para o ortográfico, aprimorando, assim, suas habilidades de leitura e escrita. A turma do 3º ano contava com 23 alunos, na qual foi identificado, no início do ano, que 26,1% estavam na fase pré-silábica, 13% na fase silábico-quantitativa, 8,7% na fase alfabética e 52,2% na fase alfabético-ortográfica.

É crucial considerar a heterogeneidade no processo de alfabetização, exigindo estratégias que busquem contemplar os alunos em seus mais diversos níveis de desenvolvimento. A escolha das turmas em questão deu-se pelo fato das práticas pedagógicas das professoras incluírem a utilização de jogos didáticos, alinhadas ao planejamento, possibilitando uma abordagem flexível para atender às necessidades específicas de cada estudante, fazendo do jogo uma ferramenta pedagógica que favorece a apropriação do SEA.

3.2 Os jogos didáticos e seus manuais

Em nossa conversa com a gestora, nos foi informado que a escola possuía um acervo de jogos que contemplavam várias disciplinas, como a matemática e as ciências. Deste modo, o critério inicial para a escolha dos jogos que seriam analisados foi o de ser voltado para a alfabetização.

Analisando os jogos que as turmas tinham disponíveis em suas salas, identificamos que a turma do 1º ano (Turma A) possuía um total de 10 jogos em seu acervo, sendo todos da referida caixa do CEEL, enquanto a turma do 3º ano (Turma B) contava com 15 jogos de origens diversas. Esses jogos eram socializados entre as professoras.

Os jogos da escola foram adquiridos de diversas formas, tendo a gestora relatado que

“A gente recebe os jogos didáticos, tanto via prefeitura, que eles enviam pra gente, ou então é comprado com os recursos que a gente recebe de incentivo. Sendo do governo federal, que se chama do PDDE base, a gente pode comprar material permanente. Então, assim, determinados jogos que são permanentes, a gente pode comprar. E também o recurso do suprimento, a gente também pode comprar alguns jogos pedagógicos” (Gestora).

Alguns dos jogos utilizados na turma do 3º ano eram da *Brink Mobil*. Eles foram comprados e enviados pela prefeitura, enquanto outros foram compradas pela própria gestão. Quanto aos jogos da caixa do CEEL, eles foram distribuídos pelo Ministério da Educação (MEC) para todas as escolas públicas do país em 2010 e 2013. São jogos de domínio público, que não podem ser comercializados, apenas construídos, e como o MEC não realizou nova

distribuição, os exemplares disponíveis nas escolas são poucos. Os jogos da *Grow* presentes na escola são do acervo pessoal da professora da turma B. Os Quadros 1 e 2 apresentam os jogos de alfabetização utilizados em cada turma, e indica se cada um deles possuía o manual com as orientações relacionadas ao jogo.

Quadro 1: Acervo de jogos de alfabetização da Turma A

Nome do Jogo	Possui manual?	Origem?
Bingo dos sons iniciais	Sim	CEEL
Caça rimas	Sim	CEEL
Dado sonoro	Sim	CEEL
Trinca mágica	Sim	CEEL
Batalha de Palavras	Sim	CEEL
Mais uma	Sim	CEEL
Troca letras	Sim	CEEL
Bingo da letra inicial	Sim	CEEL
Palavra dentro de palavra	Sim	CEEL
Quem escreve sou eu	Sim	CEEL

Tabela 2 - Acervo de jogos de alfabetização da Turma B

Nome do jogo	Possui manual?	Origem?
Linguagem e movimento	Sim	Brink Mobil
Desafio das sílabas	Sim	Brink Mobil
Se liga na rima	Sim	Brink Mobil
Loto leitura	Sim	Brink Mobil
Palavras cruzadas	Sim	Brink Mobil
Palavra secreta	Sim	Loja Grow
Jogando com as Letras	Sim	Lojac
Troca letra	Sim	CEEL
Batalha de palavras	Sim	CEEL
Trinca mágica	Sim	CEEL

Palavra dentro de palavra	Sim	CEEL
Quem escreve sou eu	Sim	CEEL
Jogo da memória – alfabetização	Não	Não identificado
Dominó – frases	Não	Não identificado
Memória de A a Z	Não	Não identificado

Dos 25 jogos do acervo das turmas, temos: 20 jogos com manual contendo regras e objetivos pedagógicos; 2 com manual, mas apenas com as regras e 3 sem nenhum tipo de manual disponível na escola ou na internet. Assim, nos detivemos em analisar aqueles em que, além das regras, o manual deixava claro o objetivo pedagógico do jogo, tendo em vista que buscamos averiguar quais os objetivos dos jogos de acordo com seus manuais.

Os jogos do CEEL possuem um manual didático muito bem estruturado, contendo as regras de cada jogo, assim como seus objetivos didáticos, o público-alvo, sugestão de encaminhamentos e dicas para o professor. Segundo o manual didático, os jogos foram elaborados para contemplar a análise fonológica (*bingo dos sons iniciais, caça-rimas, dado sonoro, trinca mágica e batalha de palavras*), as reflexões sobre os princípios do sistema alfabético (*mais uma, troca letras, bingo da letra inicial e palavra dentro de palavra*) e a consolidação das correspondências grafofônicas (*quem escreve sou eu*).

Na turma A encontramos os dez jogos do CEEL, que compõem o acervo pessoal da professora, enquanto que na turma B temos o *troca letra, batalha de palavras, trinca mágica, palavra dentro de palavra e quem escreve sou eu*.

Os jogos da Brink Mobil apresentam manuais didáticos que incluem apresentação do jogo, objetivos educacionais, descrição do material, objetivo do jogo, faixa etária recomendada, instruções de como jogar e as respectivas regras. Dos 5 jogos apresentados, apenas o *Loto da leitura* traz no manual sugestões de atividades de forma semelhante à abordagem dos jogos do CEEL.

Os jogos produzidos pelo CEEL formam uma coletânea voltada para o processo de alfabetização, enquanto os jogos da *Brink Mobil* são criações independentes. A proposta presente nos manuais didáticos dos jogos da *Brink Mobil* foi elaborada com o propósito de desenvolver a consciência fonológica (*Se Liga na Rima*), abordar aspectos cognitivos e conceituais (*Desafio das Sílabas*), facilitar a aprendizagem das classes gramaticais (*Linguagem e Movimento*) e promover a leitura e escrita (*Loto Leitura e Palavra Cruzada*). Como dito anteriormente, todos os jogos da *Brink Mobil* fazem parte do acervo da turma B.

Os jogos da *Grow*, apesar de apresentarem regras, não indicam os objetivos pedagógicos. O jogo *Palavra secreta* tem um propósito semelhante ao jogo *palavra dentro de palavra* da caixa do CEEL, pois o objetivo dele é que a criança consiga segmentar palavras e identificar partes que constituem outras palavras. Já o jogo *Letras* trabalha os aspectos gráficos, uma vez que seu objetivo é o de formar a palavra escolhida por um dos jogadores com as letras misturadas.

3.3 Os manuais dos jogos e suas possibilidades

Diante do exposto anteriormente, identificamos os manuais dos jogos da caixa do CEEL e o da coleção *Brink Mobil* como os mais completos. Assim, partimos para analisá-los de forma mais aprofundada.

As regras dos jogos da *Brink Mobil* são claras, diretas e de fácil entendimento, com exceção das regras do *Desafio das sílabas*, uma vez que são descritas muitas regras e etapas para que se chegue ao objetivo final que é o de classificar as palavras de acordo com a quantidade de sílabas. A *Brink Mobil* informa a faixa etária para qual cada jogo é voltado e apresenta, em seus manuais, o objetivo do jogo, que vai definir o ganhador, e o objetivo pedagógico ou educacional, destacando o que o jogo se propõe a trabalhar visando favorecer a aprendizagem do sistema de escrita. Identificamos, dentro desses objetivos pedagógicos, o trabalho com a consciência fonológica (*Se liga na rima, Loto leitura*), aprendizagem das classes gramaticais (*Linguagem e movimento*), composição de palavras (*Loto leitura, Palavras cruzadas*) e classificação silábica (*Desafio das sílabas*).

Diferentemente da *Brink Mobil*, o manual didático da coleção do CEEL é bem estruturado. As regras são informadas, e os professores contam com sugestões de encaminhamentos, o que facilita a mediação do docente em sala. Também informam o público-alvo, considerando o nível de escrita em que o estudante se encontra.

É importante destacar que o manual do CEEL, além de conter as regras dos jogos e de explicar seus objetivos pedagógicos, também propõe alternativas nas “dicas ao professor”, visando contemplar os diferentes níveis de escrita presentes nas salas de aula. Logo, foi um material citado com bastante regularidade durante as entrevistas.

Nas entrevistas com as professoras, ambas afirmaram fazer uso de jogos didáticos, considerando a dinâmica de conteúdo de cada ano de ensino. P1 destaca que “o uso dos jogos ocorre com regularidade dentro do planejamento, sendo os do CEEL os mais utilizados”, enquanto P3 menciona fazê-lo com menos frequência. Além disso, P1 destaca a relevância dos jogos no processo de alfabetização, descrevendo-os como uma importante ferramenta

além dos livros didáticos e as sequências propostas, atuando como complemento no desenvolvimento das crianças.

A professora do 3º ano (P3) ressalta o aspecto lúdico dos jogos, tornando o aprendizado um processo prazeroso.

“Acredito que os jogos proporcionam momentos lúdicos de reflexão e troca de conhecimentos entre os alunos. Por serem momentos lúdicos, tendem a prender mais a atenção dos alunos, a despertar maior interesse na participação e de fazê-los aprender de forma mais prazerosa”. (P3)

Além da presença dos jogos em sala de aula, as professoras enfatizaram a importância dos manuais didáticos para o uso dos jogos, buscando chegar aos objetivos propostos a partir das orientações neles presentes. No entanto, elas reconhecem a necessidade da flexibilidade, sem se prender às orientações advindas dos manuais dos jogos, uma vez que intervenções são sempre necessárias no contexto escolar. Conforme destaca P3, “acredito que os autores dos jogos tinham em mente os objetivos que direcionaram as orientações apresentadas. Algumas se apresentam de forma mais “flexível”, outras não.”

Essa flexibilidade nas orientações dos manuais é o que permite que os jogos se tornem uma ferramenta capaz de lidar com a heterogeneidade presente nas salas de aula. P3 destaca, ao ser questionada sobre a capacidade dos jogos em atender à heterogeneidade, que “alguns sim, como os jogos de alfabetização criados pelo CEEL, outros, dependendo da mediação feita, conseguem atender”.

Quanto à organização e à clareza dos manuais, P3 relata que “os jogos criados pelo CEEL têm manuais bem organizados e coerentes. Alguns jogos disponíveis na escola têm manuais menos detalhados, mas que nos permitem conhecer o jogo”. Dentre esses manuais pouco detalhados, podemos citar o do *Letras* e do *Palavra secreta*, os quais não apontam seus objetivos pedagógicos, limitando-se em fornecer instruções sobre o funcionamento dos jogos.

A limitação presente em alguns manuais didáticos exige do professor um maior aprofundamento nos estudos sobre o uso dos jogos, a fim de preencher as lacunas existentes nos manuais ou mesmo diante da ausência destes. Segundo P1, “alguns não vêm com manual, mas com regras. Então, você tem que fazer uma pesquisa antes para poder começar a utilizar, a jogar.” Para P3, a ausência de um manual torna o uso do jogo pedagógico “complicado”. Esse termo “complicado” sugere que, inicialmente, o jogo pode não apresentar um direcionamento pedagógico claro, demandando esforços do docente para alcançar seus objetivos. P1 complementa essa perspectiva ao afirmar que o manual didático “direciona o trabalho docente”.

De acordo com o que foi exposto, percebe-se a importância do manual dos jogos para seus usos em sala de aula, sobretudo quando apresentam objetivos didáticos e pedagógicos. No entanto, a realidade vivida em sala de aula, por vezes, demanda dos professores algumas adaptações, mostrando que esses jogos podem ter outras possibilidades, além das indicadas em seus manuais.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Para o desenvolvimento dessa pesquisa, foi necessário aprofundar as leituras sobre jogos de alfabetização, jogos no processo de ensino aprendizagem, jogos como estratégia para alfabetizar. Verificamos que há muitos estudos que tratam sobre jogos de alfabetização a partir da prática docente, entretanto, há uma lacuna referente à pesquisa sobre o tipo específico de jogos de alfabetização utilizados em sala de aula.

Destacamos a necessidade de expansão de estudos sobre jogos de alfabetização enquanto ferramenta didática. Buscamos, assim, analisar não apenas os jogos, mas também seus manuais, visando compreender os elementos presentes nesse material e de que forma ele atende às necessidades dos alunos durante o ciclo de alfabetização.

No processo de análise de dados, evidenciou-se a ausência de critérios de análise para identificar aspectos cruciais nos jogos de alfabetização enquanto recursos pedagógicos. A falta de manuais estruturados, que incluam descrições detalhadas do jogo, objetivos pedagógicos, público-alvo, regras, e outros elementos, destaca a necessidade urgente de estabelecer diretrizes claras.

Essa lacuna aponta para a importância de uma abordagem mais criteriosa na seleção de jogos de alfabetização, tanto pelas Secretarias de Educação quanto pela escola, pois, segundo as professoras, o manual funciona como um direcionamento na prática docente quanto ao uso dos jogos em sala de aula.

Foram analisados dois grupos de jogos: coletânea de jogos de alfabetização do CEEL e jogos do *Brink Mobil*. Os jogos do CEEL são um exemplo de material que visa abordar os jogos a partir de várias possibilidades, já os da *Brink Mobil*, mesmo dentro das categorias delimitadas nesta pesquisa, apresentam um manual mais vago em comparação ao do CEEL. Assim, o manual termina por não servir como facilitador no processo, pois na falta de instruções precisas, a funcionalidade do manual, e conseqüentemente do jogo, pode vir a ser perdida.

Os dados da nossa pesquisa indicaram, também, que as docentes usam os jogos principalmente como possibilidade para o trabalho com a heterogeneidade de conhecimentos dos aprendizes, o que indica a importância desse recurso nas práticas de alfabetização.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ALBUQUERQUE, Eliana B. C; FERREIRA, Andréa T. B. **Prática de alfabetização: o lugar dos livros didáticos na organização do trabalho docente.** Curitiba: CRV, 2021.

ARAÚJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. *In: Educação em Revista*, Belo Horizonte, v.36, 2020.

BRANDÃO, A. C. et al. (orgs.). **Jogos de Alfabetização.** Brasília/Recife: Ministério da Educação/UFPE-CEEL, 2009.

BRASIL. **Decreto 91.542**, de 19 de agosto de 1985. Institui o Programa Nacional do Livro Didático, dispõe sobre sua execução e dá outras providências. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/decret/1980-1987/decreto-91542-19-agosto-1985-441959-publicacaooriginal-1-pe.html> Último acesso em: 03/12/2023

BRASIL. **Decreto-lei nº 9.099**, de 18 de julho de 2017. Dispõe sobre o Programa Nacional do Livro Didático e do Material Pedagógico. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2017/decreto/d9099.htm Último acesso em: 30/11/2023

BRUHNS, Heloísa. O jogo nas diferentes perspectivas teóricas. *Motrivivência*, São Paulo, VIII (9), p. 27-43, dez. 1996.

EUGÊNIO, Benedito Gonçalves; CORREIA, Marisonia Freire. Os usos do livro didático no currículo praticado na alfabetização. *In: Rev. Ens. Educ. Cienc. Human.*, Londrina, v. 17, n.3, p. 194-193, 2016.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo, Cortez, 1996.

KIYA, Marcia C. da Silveira. O uso de jogos e de atividades lúdicas como recurso pedagógico facilitador da aprendizagem. *Produção Didático-Pedagógica - Professor PDE/2014*, Ortigueira, 2014.

LEÃO, Marjorie Agre. O uso dos jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. *In: Estudos Linguísticos*, São Paulo, 44 (2): p. 647-656, maio-ago. 2015.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas.** 2. ed. Rio de Janeiro: E.P.U., 2013.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). **Pesquisa Social: Teoria, Método e Criatividade.** 6a Edição. Petrópolis: Editora Vozes, 1996.

MORAIS, Artur e ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia. Novos livros didáticos de alfabetização: dificuldades em inovar o ensino do sistema de escrita alfabética. *In: COSTA VAL, M. G.; MARCUSCHI, B. (orgs.). Livros didáticos de língua portuguesa: letramento e cidadania.* Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. Cartilha de alfabetização e cultura escolar: um pacto secular. *In: Cadernos Cedes*, ano XX, nº 52, p. 41 - 54, 2000.

MORTATTI, Maria do Rosário Longo. História dos métodos de alfabetização no Brasil (2006). *In: Métodos de alfabetização no Brasil: uma história concisa* [online]. São Paulo: Editora UNESP, p. 27-46, 2019.

OLIVEIRA, Cristiano Lessa. **Um apanhado teórico-conceitual sobre a pesquisa qualitativa: Tipos, Técnicas e Características**. Alagoas, s.d.

PEREZ, Francisco Carvajal; GARCÍA, Joaquín Ramos Garcia. **Ensinar ou Aprender a ler e a escrever? Aspectos teóricos do processo de construção significativa, funcional e compartilhada do código escrito**. Porto Alegre: Editora Artmed, 2001.

SANTOS, Carmi Ferraz, ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de, MENDONÇA, Márcia. Alfabetização e letramentos nos livros didáticos. *In: SANTOS, Carmi Ferraz; MENDONÇA, Márcia (Org.). Alfabetização e letramento: Conceitos e relações*. Belo Horizonte: Autêntica, p. 111 - 132, 2007.

SÁ-SILVA, J. R.; ALMEIDA, C. D. de; GUINDANI, J. F. (2009). Pesquisa documental: pistas teóricas e metodológicas. *In: Revista Brasileira De História & Ciências Sociais*, ano 1, nº I, jul. de 2009.

SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Contexto, 2020. p. 27.

SANTANA, Suellen Rosa de. **Jogos didáticos de alfabetização: uma análise do papel exercido nos professores de ensino e de aprendizagem da leitura e da escrita**. 2019. 70 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Universidade de Brasília, Brasília, 2019.

SOUZA, Aline Gomes de. **Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino**. 2020. 241 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação Contemporânea, Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.

VELOSO, Rosângela Ramos; SÁ, Antônio Villar Marques. Reflexões sobre o jogo: conceitos, definições e possibilidades. *In: Revista Digital*, ano 14, nº 132, maio de 2009.

VIEIRA, Erika Souza. **O uso de recursos didáticos e os direitos de aprendizagem de apropriação do sistema de escrita alfabética por professores do 1º ano do ensino fundamental**. 2016. 255 f. Dissertação (Mestrado) - Curso de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016.