

**UNIVERSIDADE REGIONAL INTEGRADA DO ALTO URUGUAI E DAS
MISSÕES
CÂMPUS DE ERECHIM
DEPARTAMENTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
CURSO DE PEDAGOGIA**

LARA FABIA DALLA ROSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

ERECHIM – RS

2024

LARA FABIA DALLA ROSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

**Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
pedagoga. Departamento de Ciências
Humanas da Universidade Regional
Integrada do Alto Uruguai e das Missões –
Câmpus de Erechim.**

Orientador (a): Joseliane Zanin Pagliosa

ERECHIM – RS

2024

LARA FABIA DALLA ROSA

**JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E
LETRAMENTO**

**Trabalho de conclusão de curso apresentado
como requisito parcial à obtenção do grau de
pedagoga. Departamento de Ciências
Humanas da Universidade Regional
Integrada do Alto Uruguai e das Missões –
Câmpus de Erechim.**

Erechim, 01 de julho de 2024.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Joseliane Zanin Pagliosa

Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Anelise Brod

Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

Prof. Rosane Fátima Vasques

Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões

AGRADECIMENTOS

Gostaria de expressar minha profunda gratidão a todos que contribuíram para a realização deste trabalho de conclusão de curso. Primeiramente, agradeço a minha orientadora, Joseliane Zanin Pagliosa, por sua orientação, paciência e valiosas contribuições que foram fundamentais para o desenvolvimento deste trabalho.

Agradeço também aos professores e colegas do curso de pedagogia da Universidade Regional Integrada do Alto Uruguai e das Missões pelas discussões enriquecedoras e pelo apoio constante durante todo o período de pesquisa. A troca de ideias e conhecimentos foi essencial para o avanço do meu estudo.

Aos meus familiares, minha eterna gratidão pelo amor, incentivo e compreensão nos momentos mais desafiadores. A presença e apoio emocional foram indispensáveis para que eu pudesse me dedicar plenamente a este trabalho.

Por fim, agradeço a Deus por me conceder a força, a sabedoria e a perseverança para enfrentar e superar os desafios ao longo desta jornada.

A todos, meu sincero muito obrigado.

Brincar com crianças não é perder tempo, é ganhá-lo; se é triste ver meninos sem escola, mais triste ainda é vê-los sentados enfileirados em sala sem ar, com exercícios estéreis, sem valor para a formação do ser humano.

(Carlos Drummond de Andrade)

RESUMO

O presente trabalho possui como tema “jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento”. Tem como objetivo geral investigar as contribuições dos jogos e das brincadeiras no processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do ensino fundamental em contexto educacional. Na medida em que os anos escolares avançam, as atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras tão presentes na educação infantil são substituídas por atividades mais direcionadas e concretas. Torna-se importante o conhecimento sobre o assunto para auxiliar os professores no processo de ensino e aprendizagem dos alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. Partindo desse pressuposto, a pesquisa de cunho qualitativo e bibliográfico com caráter exploratório, baseia-se na contribuição de diversos estudiosos acerca do tema proposto. Inserir os jogos e as brincadeiras no ensino é considerado um método necessário e essencial para a aprendizagem e o desenvolvimento das crianças em seus vários aspectos seja cognitivo, social, criativo ou intelectual. A alfabetização e o letramento, apesar de serem conceitos diferentes, se relacionam no contexto educacional contribuindo para a formação de indivíduos socialmente. As muitas possibilidades de jogos e de brincadeiras despertam o interesse das crianças tornando o processo de leitura e escrita mais significativo e atraente, além de engrandecerem o currículo escolar.

Palavras – chave: Alfabetização. Brincadeiras. Desenvolvimento. Jogos. Letramento. Crianças.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Exemplo de cartelas para o jogo do bingo da letra inicial.....	27
Figura 2 – Fichas para demarcação nas cartelas no jogo do bingo da letra inicial.....	28
Figura 3 – Exemplos de cartas com imagens para o jogo frase e imagem.....	29
Figura 4 – Fichas com as frases correspondentes as imagens para o jogo frase e imagem.....	29
Figura 5 – Exemplos de peças para o jogo dominó das rimas.....	30
Figura 6 – Jogo pedagógico dominó silábico.....	31
Figura 7 - Exemplos de peças para o jogo da memória de letra inicial e imagem.....	32

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	8
2 JOGOS, BRINCADEIRAS, DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM.....	9
2.1 Considerações acerca dos jogos e brincadeiras.....	9
2.2 O jogo e a brincadeira na concepção dos teóricos.....	11
2.2.1 Jean Piaget: classificação dos jogos.....	11
2.2.2 Lev S. Vygotsky: Zona de Desenvolvimento Proximal.....	12
2.2.3 Henri Wallon: jogos e brincadeiras característicos da criança.....	13
2.2.4 Friedrich Froebel.....	14
2.2.5 Jerome Bruner.....	15
3 JOGOS, BRINCADEIRAS, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	17
3.1 Jogos e brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental.....	17
3.2 Alfabetização e letramento: conceitos e relações.....	19
3.2.1 Alfabetização.....	19
3.2.2 Letramento.....	20
3.2.3 Relação entre ambos.....	22
4 POSSIBILIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	25
4.1 Bingo da letra Inicial (alfabetização).....	27
4.2 Jogo: Frase e Imagem (letramento).....	28
4.3 Dominó das rimas (letramento).....	30
4.4 Dominó silábico (alfabetização).....	31
4.5 Jogo da memória: figura e letra inicial (alfabetização).....	32
4.6 Brincadeira: caça as letras (alfabetização).....	33
4.7 Brincadeira: mimica das palavras (letramento).....	33
5 CONCLUSÃO.....	35
REFERÊNCIAS.....	37

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho de conclusão de curso que tem como temática os jogos e as brincadeiras na alfabetização e no letramento, apresenta como objetivo principal investigar as contribuições dos mesmos nos processos de aquisição da leitura e da escrita nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental em contexto educacional. Ainda, de forma mais específica, procura refletir acerca de possibilidades pedagógicas em torno dos mesmos.

Ao adentrarem para o Ensino Fundamental as crianças se deparam com um momento único: a aprendizagem da leitura e da escrita. Muitas vezes, nessa transição, as vivências lúdicas tão presentes na infância, não são mais contempladas nas práticas pedagógicas. Assim, é necessário buscar uma melhor compreensão sobre as brincadeiras, os jogos e a relação dos mesmos com a aprendizagem. Partindo desta reflexão, justifica-se a presente pesquisa visando contribuir com todos que acompanham e são responsáveis em promover a aprendizagem das crianças nessa fase.

A pesquisa é caracterizada como qualitativa e bibliográfica com caráter exploratório. O foco inicial está na contribuição de alguns autores que trazem embasamento teórico sobre o tema proposto, incluído livros, artigos científicos e dissertações para fundamentar teoricamente o estudo. Esse método foi escolhido pela capacidade de proporcionar uma visão ampla e diversificada sobre o assunto.

A estrutura do trabalho encontra-se dividida em três seções. Na primeira apresentam-se alguns significados dos jogos e brincadeiras e a relação quanto ao processo de aprendizagem e desenvolvimento da criança baseando-se no estudo de alguns teóricos como Piaget (1975), Vygotsky (1994), Wallon (2007), Kishimoto (2002), Froebel (1912b) e Bruner (1986).

A segunda seção trata da importância das atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, na transição da Educação Infantil para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, bem como encontram-se os conceitos dos termos alfabetização e letramento e a relação entre ambos.

A terceira e última seção está organizada de forma a apresentar algumas possibilidades de atividades para que se possa refletir nos jogos e nas brincadeiras como um trabalho relacionado a alfabetização e o letramento no contexto educacional de forma a promover o interesse das crianças e tornar o aprendizado mais significativo.

Para finalizar são apresentadas breves conclusões.

2 JOGOS, BRINCADEIRAS, DESENVOLVIMENTO E APRENDIZAGEM

Aprender a partir dos jogos e das brincadeiras é uma temática que vem ganhando cada vez mais espaço no campo educacional, bem como no meio familiar, superando a ideia de ser apenas um passatempo, uma vez que o brincar está na essência da criança.

Os jogos e as brincadeiras quando relacionados ao contexto de aprendizagem são considerados de suma importância, pois toda criança precisa apreciar-se de meios lúdicos e é também brincando que se aprende e se desenvolve.

De acordo com Ortiz (2005), os jogos e as brincadeiras interferem no crescimento e também na aprendizagem da criança, eles têm o objetivo de desenvolver as estruturas psicológicas a partir da influência de experiências sociais no dia a dia.

Para Maluf (2003, p. 20), ao brincar a criança se prepara para que a aprendizagem ocorra de modo mais agradável e prazerosa. “Brincando ela aprende novos conceitos, adquire informações e tem um crescimento saudável”. Ainda, a brincadeira favorece para que se torne um adulto capaz de enfrentar o mundo com facilidade e compreensão. É brincando e jogando que a criança aprende e ordena tudo a sua volta, compreendendo informações e experiências e, principalmente acrescentando conceitos, atitudes e valores.

Segundo Vieira e Oliveira (2024), é através dos jogos e das brincadeiras que a criança socializa com as pessoas ao seu redor, estabelecendo amizades e laços afetivos, importantes para o seu desenvolvimento social.

Com isso, destaca-se que os jogos e as brincadeiras quando atribuídos de forma auxiliar na vida e no processo educativo, podem desenvolver nas crianças potencialidades como um todo e tornar a aprendizagem mais eficaz e enriquecedora.

2.1 Considerações acerca dos jogos e brincadeiras

Existe uma grande dificuldade de conceituar jogos e brincadeiras, considerando que muitas vezes são tratados como sinônimos. No Brasil, por exemplo, diversos autores como Friedmann (1996), Maluf (2003), Kishimoto (2002), tem o seu entendimento individual acerca dos mesmos.

Segundo o Dicionário eletrônico de Língua Portuguesa Infopédia (2024), o jogo é definido como uma “atividade lúdica executada por prazer ou recreio, divertimento, distração”. Já a palavra brincadeira, dentre os vários significados é delimitada como o “ato ou efeito de brincar”.

Para Kishimoto (2002a) é através da brincadeira que a criança se movimenta em busca de parcerias, explora diferentes tipos de objetos, comunica e expressa-se de múltiplas formas com seus pares, descobre e obedece às regras e toma decisões importantes e necessárias em diferentes ocasiões.

Segundo Bettelheim (1988, apud Maluf, 2003, p. 19) “brincar é muito importante: enquanto estimula o desenvolvimento intelectual da criança, também ensina, sem que ela perceba, os hábitos necessários a esse crescimento”.

Piaget (1975) afirma que o jogo é considerado um momento enriquecedor e auxilia no desenvolvimento do intelecto e formação das crianças, pois devido as fases do desenvolvimento entende que os jogos ficam mais significativos à medida que a criança cresce e se desenvolve.

Intitulado como o primeiro pedagogo a fazer uso dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, Froebel (1913, apud Carvalho, 2024) acreditava que o brincar é uma atividade natural e espontânea, a qual a criança aprende, desenvolve-se e aprimora a sua personalidade.

Vygotsky tem grande influência sobre a utilização dos jogos e das brincadeiras como forma de desenvolvimento da capacidade humana e como ferramenta elementar para a construção do conhecimento, pois os processos de simbolização e de representação levam ao pensamento abstrato. “A criança vê um objeto, mas age de maneira diferente em relação àquilo que vê. Assim, é alcançada uma condição em que a criança começa a agir independentemente daquilo que vê” (Vygotsky, 1994, p. 127).

Segundo Freud (1976) o ato de brincar é compreendido como um mecanismo psicológico, uma forma de a criança expressar seus sentimentos, uma vez que, não se brinca apenas no objetivo de recriar situações e acontecimentos, mas significa uma forma de articular o entendimento da realidade.

Piaget (1975) defende o uso de aspectos lúdicos no processo de aprendizagem das crianças, segundo ele as atividades lúdicas é o referencial necessário para as atividades intelectuais da criança e fator indispensável da prática pedagógica em escolas.

O psicólogo Leontiev (1988) destaca o brincar como atividade principal da infância. Por meio desta ventura a criança apresentará mudanças no desenvolvimento psíquico. Segundo ele, o envolvimento com a brincadeira, o jogo e o brinquedo permitem à criança apropriar-se do mundo real, dominar conhecimentos, integrar e relacionar-se culturalmente.

Desse modo pode-se perceber o real significado dos jogos e das brincadeiras quanto ao processo de construção de conhecimento e desenvolvimento da criança. As diferentes maneiras de compreender os jogos e as brincadeiras podem influenciar no modo como os mesmos são tratados no cotidiano infantil.

2.2 O jogo e a brincadeira na concepção dos teóricos

2.2.1 Jean Piaget: classificação dos jogos

Biólogo e pensador suíço, Jean Piaget (1975) é destacado pela tentativa de compreender o desenvolvimento humano. Através da observação de seus filhos e de outras crianças, Piaget criou várias teorias sobre caminhos que perpassam o desenvolvimento infantil e como as crianças utilizam seus conhecimentos em cada fase.

Segundo Piaget (1975) o desenvolvimento cognitivo envolve quatro estágios e em cada um deles a criança manifesta diferentes formas de pensar e responder ao ambiente: Sensório motor (0-2 anos), capacidade de se concentrar em sensações e movimentos; Pré-operacional (2-7 anos), presença da linguagem e brincadeiras de faz-de-conta; Operações concretas (7-12 anos), desenvolvimento do raciocínio lógico e aspectos concretos; e Operações formais (12 anos em diante), caracterizado pela formulação de hipóteses.

Ao descrever sobre os jogos, Piaget (1975) apresenta três grandes sistemas que os caracterizam: o exercício, o símbolo e a regra, conforme descrito a seguir.

Os jogos de exercício aparecem durante os primeiros dezoito meses de vida. As ações realizadas acontecem pelo simples prazer em fazer, característico pela prática de atividades motoras ou por divertimento e não com um propósito estabelecido. Com um ano de idade estes jogos de exercício passam a ser menos numerosos até deixarem de ter importância para a criança.

Os jogos simbólicos são característicos dos dois anos de idade, momento marcado pela representação e linguagem. A brincadeira de faz-de-conta é característica desse período, uma forma de atividade solitária onde as crianças conversam com brinquedos, imitam o mundo adulto, oferecem comida e bebida a ursos e bonecas e entre outras formas que encontram de incorporar a realidade externa ao seu eu.

Ao imitar essa realidade, as crianças tendem a representar as situações vivenciadas no dia a dia em suas casas ou na escola. Desse modo, os jogos simbólicos fazem com que a criança represente os seus sonhos, expressem os seus conflitos interiores e emoções, reproduzindo-as através do brincar.

Para Piaget (1975, p. 147) os jogos simbólicos podem servir para “a compensação, a realização dos desejos, a liquidação dos conflitos etc. somam-se incessantemente ao simples prazer de se sujeitar a realidade, a qual prolonga, por si só, o prazer de ser causa inerente ao exercício sensório-motor”.

Quanto mais a criança se desenvolve, os jogos se tornam mais significativos de forma a melhorar o desenvolvimento intelectual. Entretanto, quanto mais avançada for a idade, maior é a representatividade da realidade e a criança vai deixando de lado o simbolismo para entrar em uma fase denominada jogos de regras. Segundo Piaget (1975, p. 182), “[...] o jogo de regras subsiste e desenvolve-se mesmo durante toda a vida (esportes, xadrez, jogos de cartas etc.). [...] o jogo de regras é a atividade lúdica do ser socializado”.

Através dos jogos de regras, as atividades lúdicas atingem um caráter educativo, tanto na formação psicomotora, como também na formação da personalidade da criança. Através destes jogos passa-se a prevalecer o elemento novo denominado como regra, capaz de contribuir, sobretudo para o desenvolvimento de novos esquemas de conhecimento, respeito e cooperação.

Para o teórico Piaget (1975), o jogo estimula a formação do pensamento e conhecimento, sendo através dele que ocorre o desenvolvimento e aprendizagem integral da criança. Segundo ele, os jogos e as brincadeiras são delimitados como algo natural da criança e não apenas como um meio de diversão e entretenimento. Quando as crianças jogam e brincam, elas assimilam ao que vivenciam em sua realidade podendo transformá-la.

2.2.2 Lev S. Vygotsky: Zona de Desenvolvimento Proximal

Lev Semenovitch Vygotsky foi o psicólogo que realizou vários estudos na área do desenvolvimento da aprendizagem e do papel das relações sociais nesse meio. Para ele, a criança sofre influência de sua cultura onde está inserida, bem como a mesma pode ser influenciada e transformada.

Em suas teorias, Vygotsky (1994) valoriza muito a questão social, visto que é nos jogos que a criança cria o imaginário com elementos culturais adquiridos através da comunicação e interação com o meio. Para ele, as brincadeiras fazem com que a criança se expresse de forma mais clara e construa seu próprio pensamento.

O brincar de faz-de-conta, por exemplo, cria situações imaginárias que fogem da realidade da criança, pois ao brincar dar-se-á um novo significado aos objetos. Entretanto, não existe atividades lúdicas sem as regras, ou seja, por mais que não apareça de maneira formal, ela existe e são ditadas pela própria criança no decorrer da brincadeira.

Para Vygotsky (1994) o brinquedo é entendido como parte do ato de brincar, representando o simbólico para a criança, a qual pode utilizá-lo para caracterizar aspectos presentes em sua realidade. Segundo ele, a brincadeira cria várias possibilidades de

desenvolvimento cognitivo que levam a construção do pensamento abstrato. Esse fato se dá devido a criação de novos relacionamentos, significados, objetos e ações.

Nos primeiros anos de vida, segundo Vygotsky (1994), é através da brincadeira que a criança desenvolve o que chama de zona de desenvolvimento proximal. Ao criar situações imaginativas por meio de atividades livres, a criança consegue expressar seus desejos, desenvolver iniciativas e compreende as regras sociais.

A brincadeira cria para as crianças uma “zona de desenvolvimento proximal” que não é outra coisa senão a distância entre o nível de desenvolvimento real, que se costuma determinar através da solução independente de problemas, e o nível de desenvolvimento potencial, determinado através da solução de problemas sob a orientação de um adulto ou em colaboração com companheiros mais capazes (Vygotsky, 1994, p. 112).

Por meio da zona de desenvolvimento proximal é possível avaliar o processo de desenvolvimento e de evolução produzidos pela criança, assim como também os que ainda estão se desenvolvendo.

Para Vygotsky (1994), é através da brincadeira que a criança desenvolve aspectos cognitivos, emocionais, motores, visuais, auditivos e táteis. As necessidades da criança precisam ser entendidas para assim poder incentivá-la a ir além na construção do conhecimento e no seu melhor desenvolvimento. Para tal situação é preciso compreender que as atividades lúdicas (jogos e brincadeiras) são formas de preencher as necessidades da criança, de conhecê-la, entendê-la e levá-la a outras zonas de desenvolvimento.

2.2.3 Henri Wallon: jogos e brincadeiras característicos da criança

Henri Paul Hyacinthe Wallon ou somente Henri Wallon (2007) foi médico, filósofo e psicólogo francês. Possui um papel fundamental no entendimento sobre o desenvolvimento infantil, ligando a linguagem, a afetividade, o pensamento e o movimento nesse estudo.

Wallon (2007) define que toda atividade da criança é considerada como lúdica, desde que não seja imposta. Para ele é necessário que a criança tenha a oportunidade de brincar, pois é através das representações corporais que se estabelece a comunicação com o meio. Deste modo, o desenvolvimento acontece tanto em ambientes físicos como em ambientes sociais, dois importantes espaços para a construção da personalidade da criança.

Segundo a sua teoria, Wallon (2007) afirma que os jogos e as brincadeiras são características próprias da criança apresentando diversas experiências vividas pela mesma,

como por exemplo, a memorização, articulações sensoriais, socialização, entre outras possibilidades. Dessa forma, o lúdico e a criança não podem ser separados, toda atividade da criança deve ser voluntária e livre de qualquer repreensão.

Wallon (2007) delimita o jogo em quatro formas: funcionais, de ficção, de aquisição e de construção. As atividades funcionais são caracterizadas pelos simples movimentos com o corpo através da evolução da motricidade como balançar objetos, levantar os braços, etc. As atividades de ficção dão ênfase nas brincadeiras de faz-de-conta, a criança representa imitações vivenciadas em seu cotidiano ou se comunica com os brinquedos. Nas atividades de aquisição, a criança desenvolve esforços que contribuem para a compreensão como o ver e o ouvir. Nos jogos de construção é estimulado a capacidade de combinar, modificar e criar objetos.

O teórico destaca a importância da imitação para o aprendizado, pois é a partir deste que a criança irá representar as suas observações, expressar seus sentimentos e relatar os fatos sobre as suas decisões buscando entender o mundo que a cerca. Em resumo, Wallon (2007, p. 65) afirma que:

A criança repete nas brincadeiras as impressões que acabou de viver, reproduz, imita. Para as menores, a imitação é a regra das brincadeiras. A única acessível a elas enquanto não puderem ir além do modelo concreto, vivo, para ter acesso à instrução abstrata. Pois, inicialmente, sua compreensão é apenas uma assimilação do outro a si e de a si ao outro, na qual a imitação desempenha precisamente um grande papel [...]. A imitação não é qualquer uma, é muito seletiva na criança.

Dessa forma, compreende-se que para Wallon os jogos e as brincadeiras não são apenas meios de diversão da criança, mas sim uma forma de expressão pela qual ela representa o seu dia-a-dia e também compreende e aprende tudo o que está ao seu redor e ao seu alcance através do seu ritmo.

Conhecer e estimular o contato através de jogos e de brincadeiras é uma forma de promover o desenvolvimento de habilidades. Quanto maior for o estímulo do meio, mais positivamente aconteceram mudanças no desenvolvimento da criança.

2.3.4 Friedrich Froebel

Friedrich Wilhelm August Froebel, pedagogo alemão e criador dos Jardins de Infância, possui como base de suas teorias as semelhanças entre Deus, o ser humano e a natureza. Essa tríade permitiu o desenvolvimento do conceito de interiorização que diz respeito ao recebimento do conhecimento do mundo exterior para o interior da criança, e também do conceito de

exteriorização que é quando a criança desenvolve a autoconsciência do seu ser através do concreto, como as brincadeiras e os jogos (Kishimoto, 2002b).

Reconhecido como o psicólogo da infância, Froebel caracterizou a criança a partir de sua perfeição e liberdade e afirmou que a expressão infantil é representada pelas brincadeiras livres e espontâneas.

[...] a brincadeira é a atividades espiritual mais pura do homem neste estágio e, ao mesmo tempo, típica da vida humana enquanto um todo – da vida natural interna no homem e de todas as coisas. Ela dá alegria, liberdade, contentamento, descanso externo e interno, paz com o mundo... A criança que brinca sempre, com determinação auto-ativa, perseverando, esquecendo sua fadiga física, pode certamente tornar-se um homem determinado, capaz de auto-sacrifício para a promoção do seu bem e de outros... Como sempre indicamos, o brincar em qualquer tempo não é trivial, é altamente sério e de profunda significação (Froebel, 1912, p. 55 apud Kishimoto, 2002b, p. 68).

Dessa forma é possível notar que a brincadeira é considerada para Froebel muito importante para o desenvolvimento da criança, pois é através dela que se desenvolve o prazer, a valorização, a autodeterminação, a seriedade e outros elementos também reconhecidos por outras vertentes.

As brincadeiras para Froebel (1912, apud Kishimoto, 2002b) são destacadas como importantes no desenvolvimento da criança, principalmente nos primeiros anos de vida, pois neste estágio de desenvolvimento ela brinca com seus membros sem buscar um resultado.

Ao descrever sobre o jogo, Froebel (1912, apud Kishimoto, 2002b) define-o como um mediador do processo de autoconhecimento, pois reconhece que através dele a criança expressa sua visão do mundo. Segundo ele, o jogo pode variar de acordo com a idade da criança, no período denominado como primeira infância, os jogos seriam mais centrados no movimento e no período denominado como infância, o jogo seria mais grupal, o qual desenvolveria o aspecto moral na criança e a prepararia para a convivência harmônica em sociedade.

2.2.5 Jerome Bruner

Bruner foi pioneiro dos estudos da Psicologia Cognitiva nos Estados Unidos. Sua proposta mais notória ficou conhecida como Psicologia Cultural, na qual a construção do conhecimento está diretamente relacionada ao contexto social e cultural do indivíduo.

Bruner (1986, apud Kishimoto, 2002b) destaca a brincadeira como parte do desenvolvimento da criança, colocando-a sobre três formas de representação: enativa, icônica e simbólica. A representação enativa (motricidade) é caracterizada pela repetição dos

movimentos com o objetivo de desenvolver a memorização e estabelecer a comunicação com o mundo. Na representação icônica (imagens) a criança já consegue fazer uso da imagem, ou seja, ela já demonstra um objeto através do desenho, pois a memória visual já está bem definida. A representação simbólica (símbolo) é a fase onde a criança consegue ver e expressar a realidade de forma coerente e abstrata, utilizando símbolos com uma certa ordem e clareza.

A presença da mãe ou de um adulto responsável pela criança é apresentado pelo teórico como uma forma de conduta positiva para o desenvolvimento da mesma. Bruner (1978, apud Kishimoto 2002a, p. 45) expressa que “a brincadeira do bebê em parceria com a mãe auxilia a aquisição da linguagem, a compreensão de regras e colabora com o seu desenvolvimento cognitivo”.

Para Bruner (1986, apud Kishimoto 2002b), o jogo é entendido como algo que deve acontecer sem pressão, envolvendo a participação e alegria das crianças. Os jogos e as brincadeiras propiciam momentos de interação e comunicação entre os participantes e a presença de regras é denominada pelo teórico como algo próprio da situação, sendo possível alterá-las seguindo o propósito dos envolvidos – crianças e adultos. Ainda, o autor coloca que as brincadeiras permitem a exploração e desenvolvimento de diversas habilidades. O ato de brincar apresenta algumas funções: reduz as consequências de erros e fracassos; permite a exploração, a intervenção e o faz-de-conta; é possível realizar uma imitação de situações vivenciadas na vida; transformar o mundo, de acordo com os próprios desejos; e o mais importante, a diversão.

Segundo Bruner (1986, apud Kishimoto 2002b), a utilização dos jogos possibilita o surgimento de alguns ideais que prevalecem na sociedade futura. Através dos jogos desenvolve-se a preparação para a ocupação de um lugar na sociedade, pois o jogar com outras crianças por vontade própria manifesta a criatividade, a socialização, a cooperação, a resolução de problemas, aquisição de competências, entre outros valores.

Diante do exposto na presente seção, observa-se que os significados dados aos termos jogos e brincadeiras possuem diferença, porém eles se unem quando colocados a situação do contexto de desenvolvimento e aprendizagem do ser humano. Os estudiosos citados, mesmo tendo pontos de vistas diferenciados, mostram a importância dos mesmos, caracterizando-os a partir da sua utilização, da ação incluída em cada um e dos benefícios que eles proporcionam às crianças.

3 JOGOS, BRINCADEIRAS, ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

3.1 Jogos e brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental

No ano de 2006, a Lei de Diretrizes e Base da Educação Nacional foi alterada pela Lei nº. 11.274, ampliando o Ensino Fundamental com duração para nove (09) anos, com o objetivo de desenvolver a aprendizagem, principalmente na questão da aquisição da leitura e da escrita, mas sem perder de vista a infância. A estrutura do ensino passou a ser dividida da seguinte forma: Anos Iniciais – 1º ano ao 5º ano, e Anos Finais – 6º ano ao 9º ano (BRASIL, 2024).

O Ensino Fundamental também passou a ser consolidado com a obrigatoriedade de entrada das crianças de seis (06) anos de idade, em todas as redes educacionais do país, assunto esse que, em geral, criou muitas discussões destacando-se em duas posições: de um lado, questiona-se a inadequação do ensinar uma criança de seis (06) anos a ler e a escrever por roubar a possibilidade da mesma viver o período da infância, porém de outro lado, trabalhar com a escrita desde a Educação Infantil é avaliado como uma medida favorável de obter melhores resultados futuros no Ensino Fundamental (BRASIL, 2013).

Quando o assunto é infância, imediatamente a associamos à palavra ludicidade, visto que a mesma possui um papel fundamental na vida de uma criança proporcionando momentos de prazer, entrega e dedicação. Entretanto, ao adentrar no Ensino Fundamental os processos lúdicos se tornam esquecidos, considerados apenas no recreio escolar. A ludicidade enquanto recurso pedagógico deve estar presente em todas as etapas de vida de uma criança destacando-se pela sua importância. De acordo com Piaget (1975) é também no Ensino Fundamental que a criança desenvolve a imaginação e a criatividade com muito mais intensidade.

As Diretrizes Curriculares Nacionais da Educação Básica relatam sobre a importância das atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, na transição da Educação Infantil para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental como ligação no desenvolvimento da aprendizagem:

[...] na perspectiva da continuidade do processo educativo proporcionada pelo alargamento da Educação Básica, o Ensino Fundamental terá muito a ganhar se absorver da Educação Infantil a necessidade de recuperar o caráter lúdico da aprendizagem, particularmente entre as crianças de 6 (seis) a 10 (dez) anos que frequentam as suas classes, tornando as aulas menos repetitivas, mais prazerosas e desafiadoras e levando à participação ativa dos alunos. A escola deve adotar formas de trabalho que proporcionem maior mobilidade às crianças na sala de aula, explorar com elas mais intensamente as diversas linguagens artísticas, a começar pela literatura, utilizar mais materiais que proporcionem aos alunos oportunidade de racionar manuseando-os, explorando as suas características e propriedades, ao mesmo tempo em que passa a sistematizar mais os conhecimentos escolares (BRASIL, 2013).

O avanço das crianças da Educação Infantil para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental merece atenção em virtude da mudança de currículo da qual estavam habituadas, no entanto é preciso garantir que as mesmas desenvolvam habilidades motoras por meio de atividades que envolvam a ludicidade. Conforme a Base Nacional Comum Curricular (2018, p. 55)

A transição entre essas duas etapas da Educação Básica requer muita atenção, para que haja equilíbrio entre as mudanças introduzidas, garantindo integração e continuidade dos processos de aprendizagens das crianças, respeitando suas singularidades e as diferentes relações que elas estabelecem com os conhecimentos, assim como a natureza das mediações de cada etapa.

Utilizar jogos e brincadeiras nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental é uma forma de estimular os conhecimentos já consolidados, além de facilitar a construção de novas aprendizagens. As atividades são importantes e necessárias para criar laços de amizade, trabalho em equipe, criatividade e imaginação, estratégias para resolução de problemas, participação ativa, atenção, memória, competição, tolerância e respeito, além de desenvolver habilidades e atitudes éticas. Para Friedman (1996, p. 41), “os jogos lúdicos permitem uma situação educativa cooperativa e interacional, ou seja, quando alguém está jogando está executando regras do jogo e ao mesmo tempo, desenvolvendo ações de cooperação e interação que estimulam a convivência em grupo”.

Trabalhar com jogos e brincadeiras nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental não é uma tarefa fácil, uma vez que se deve fazer com que as crianças se sintam atraídas para chegar à aprendizagem. Segundo Kishimoto (2002b, p. 146), “por ser uma ação iniciada e mantida pela criança, a brincadeira possibilita a busca de meios, pela exploração ainda que desordenada, e exerce papel fundamental na construção de saber-fazer”.

Toda brincadeira precisa ser desenvolvida com um objetivo de aprendizagem, buscando promover habilidades para chegar as competências, dessa forma é necessário planejar e

estruturar para não servir apenas como uma mera brincadeira sem intencionalidade ou como um passatempo.

Os jogos e as brincadeiras se inseridos de forma estruturada, planejada, organizada e com uma mediação consciente podem trazer grandes resultados em todas as idades da educação básica, quando as crianças despertam o interesse e o prazer em adquirir novos conhecimentos, tornam-se adultos críticos e autônomos.

3.2 Alfabetização e letramento: conceitos e relações

Ao considerar os termos alfabetização e letramento destaca-se a necessidade de diferenciar o ser alfabetizado e o ser letrado. Conforme Magda Soares (2012), alfabetização é o ato de alfabetizar, ou seja, de ensinar a ler e a escrever. Já o termo letramento trata-se de desenvolver a capacidade de ler e escrever nas práticas sociais.

Há, assim, uma diferença entre saber ler e escrever, ser *alfabetizado*, e viver na condição ou estado de quem sabe ler e escrever, ser *letrado* (atribuindo a essa palavra o sentido que tem *literate* em inglês). Ou seja: a pessoa que aprende a ler e a escrever – que se torna *alfabetizada* – e que aprende passa a fazer uso da leitura e de escrita – que se torna *letrada* – é diferente de uma pessoa que não sabe ler e escrever – é *analfabeta* – ou, sabendo ler e escrever, não faz uso da leitura e da escrita – é *alfabetizada*, mas não é *letrada*, não vive no estado ou condição de quem sabe ler e escrever e pratica a leitura e a escrita (Soares, 2012, p. 36).

É importante destacar o significado mais detalhado dos conceitos mencionados pela autora. Por esse motivo, a seguir apresenta-se de forma mais aprofundada os termos alfabetização e letramento e a relação entre ambos.

3.2.1 Alfabetização

Caracterizar o termo alfabetização é familiar, uma vez que esse processo também está ligado à escolarização e, sendo assim, ao desenvolvimento de habilidades voltadas as práticas escolares de leitura e escrita. De acordo com Albuquerque (2007, apud Santos; Medonça, 2024, p. 11), “a alfabetização considerada como o ensino das habilidades de “codificação” e “decodificação” foi transposta para a sala de aula, no final do século XIX [...]”.

A alfabetização segundo Pereira (2024, p. 62), “[...] é a ação de alfabetizar, de tornar o indivíduo capaz de ler e escrever. Trata-se de um processo mais específico, que diz respeito a aquisição e a apropriação do sistema de escrita, alfabético e ortográfico”.

O processo de alfabetização também deve ser entendido para além das práticas de ler e escrever. É fundamental que se tenha uma relação entre textos, que se deduza conceitos, que se faça comparação e generalização, bem como críticas e interpretações. Da mesma forma que para escrever é preciso se relacionar com determinados assuntos, considerando o contexto no qual está inserido.

Segundo Vygotsky (1896, apud Neves, 2024), a aquisição da linguagem escrita é importante, pois possibilita o uso arbitrário e consciente da linguagem utilizadas pelas crianças no seu cotidiano. Dessa maneira, entende-se que as mesmas passam a ter consciência do significado da escrita como forma de comunicação entre as pessoas e a sua cultura onde vivem.

De acordo com Moll (1996, p. 70) a alfabetização não inicia apenas na escola, mas também através das relações com o mundo externo

[...] a alfabetização é um processo que se inicia muito antes da entrada na escola, nas leituras que o sujeito faz do mundo que o rodeia, através das diferentes formas de interação que estabelece. Se a língua escrita constitui-se “objeto” de uso social no seu contexto, os atos de leitura e escrita com os quais interage podem leva-lo a elaboração de estruturas de pensamento que lhe permitam compreendê-la e paulatinamente apropriar-se dela. Quando chega a escola, o sujeito vai estar em algum momento desse processo de compreensão. Assim, se vier de um ambiente social alfabetizado, já terá certamente pensado sobre este objeto de conhecimento. Contudo, se vier de um ambiente analfabeto, ignora-o e precisa fazer na escola o caminho que o outro vem fazendo desde o nascimento.

O processo de alfabetização tem início muito antes do período formal da escolarização. Através da relação com um adulto, a criança vai se identificando com a escrita e as suas funções, num processo que é marcado pelo tempo em que se tem contato com a escrita e também com a qualidade dos materiais.

Cabe a escola dar continuidade, agora de maneira sistematizada, a esse processo que vem acontecendo de forma natural, onde a criança já vem tendo contato com a escrita através do desenvolvimento de práticas em que participa. Cada criança possui a sua característica de acordo com a sua história, a sua cultura, a sua família diferente, e cabe aos profissionais do contexto educacional de conhecer e compreender quais as necessidades, visto que estas características podem influenciar no processo de alfabetização. Cada criança tem o seu próprio ritmo de aprendizagem. Nem sempre o momento de aprender de uma criança é relativo ao momento de outra. (Moll, 1996).

3.2.2 Letramento

O surgimento do conceito de letramento é muito atual, pois deve-se à necessidade de configurar e relatar situações na área da leitura e da escrita, ultrapassando o processo de alfabetização. Com uma demanda significativa da utilização do sistema de escrita em práticas sociais, verificou-se que apenas alfabetizar não era o bastante; essa insuficiência levou à chegada do princípio de letramento. (Soares, 2017).

O termo letramento é um conceito muito utilizado, tanto por teóricos como por profissionais que atuam no contexto da educação. Soares (2012, p. 18), traçou a delimitação do termo letramento, originado do inglês *literacy*, e modificado para a língua portuguesa por volta de 1980. Para a autora “[...] **Letramento** é, pois, o resultado da ação de ensinar ou de aprender a ler e escrever: o estado ou a condição que adquire um grupo social ou um indivíduo como consequência de ter-se apropriado da escrita”.

Conforme Soares (2012), se apropriar da leitura e da escrita possui um efeito no ser humano e o diferencia daqueles que não tem contato com as referidas práticas sociais. Além disso, o que muda no ser que possui um bom nível de letramento, é o seu lugar na sociedade, ou melhor, muda a sua forma de pertencimento cultural quanto mais usufrui de uma outra condição social e cultural. As práticas que envolvem a leitura e a escrita podem propiciar alterações nas relações entre os seres humanos, com os diversos contextos sociais, com os bens culturais e até consigo mesmo.

Segundo Andrade (2011) o processo de letramento é compreendido como a capacidade de partir da escrita para conhecer mais do processo simples de codificar e decodificar as habilidades. É a compreensão do todo, a ampliação da alfabetização devido as imposições encontradas no meio social, cultural, econômico e político.

Kleiman (1995) define o termo letramento como o conjunto de práticas sociais que fazem uso da escrita, enquanto sistema simbólico e tecnológico, em contextos específicos, para objetivos específicos.

O conceito de letramento possui uma ampla variedade de conhecimentos, habilidades, valores, capacidades e funções que muitas vezes é difícil de possuir uma única definição.

Segundo Soares (2012), pode-se considerar o letramento em duas dimensões principais: individual e social, conforme descritas a seguir.

Na dimensão individual, o letramento é visto como uma propriedade pessoal, ou seja, a capacidade própria e individual de ler e escrever. Por um lado, a leitura envolve capacidades de decodificar símbolos escritos e sonoros, além da habilidade de compreensão e interpretação de

palavras e textos escritos. Já a escrita possui habilidades diferentes, como por exemplo, a de registrar unidades de som e transmitir adequadamente a um leitor.

Na dimensão social, o “letramento é o que as pessoas fazem com as habilidades de leitura e de escrita, em um contexto específico, e como essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais” (Soares, 2012, p. 72).

Desta maneira, fica explícito que letramento envolve muito mais do que apenas saber ler e escrever e, assim, considera-se impossível de formular um princípio único e adequado para o termo.

Na sociedade atual, todas as pessoas estão inseridas em um meio letrado, fazendo uso da escrita de acordo com suas necessidades, mesmo não sendo alfabetizadas.

O indivíduo letrado deve ter desenvolvido habilidades e conhecimentos de leitura e de escrita necessários para que ele “funcione”, engaje-se adequadamente nas atividades nas quais o letramento é exigido em sua cultura. Em uma sociedade letrada, essas habilidades e conhecimentos não podem ser dissociados de seus usos, não podem ser desligados das formas que efetivamente assumem na vida social. É uma forma de adaptação, de sobrevivência do indivíduo na sociedade (Nucci, 2008, p. 60).

É evidente as diferentes situações em que o letramento insere o indivíduo em uma sociedade, estando presente em ambientes sociais ou escolares. O letramento é um direito da criança e do adulto, independentemente das condições econômicas e sociais em que se encontram.

3.2.3 Relação entre ambos

Alfabetização e letramento são termos importantes para o mundo social, pois é por meio deles que o ser humano realiza as suas funções sociais, buscando tornar-se um cidadão consciente, com domínio do código da leitura e da escrita em suas práticas do cotidiano.

Conforme Soares (2017, p. 33), “no Brasil, os conceitos de alfabetização e letramento se mesclam, se superpõem, frequentemente se confundem”. Embora interligados, os termos alfabetização e letramento são específicos, cada um possui o seu significado. Alfabetizar é ensinar o código alfabético e letrar é familiarizar a leitura e a escrita com os diversos usos sociais, é alguém que se apropriou com clareza da leitura e da escrita a ponto de usá-la de forma prática, com desenvoltura. O que difere alfabetização e letramento é o conceito de práticas sociais.

No processo de leitura e escrita, os conceitos de alfabetização e letramento enfatizam duas dimensões, de um lado a capacidade de ler e escrever, propriamente ditas e, de outro lado, o domínio da língua escrita: “[...] aprender a ler e escrever significa adquirir uma tecnologia, a de codificar em língua escrita e de decodificar a língua escrita; apropriar-se da escrita é tornar a escrita “própria”, ou seja, é assumi-la como sua propriedade” (Soares, 2012, p. 39).

Mesmo que os termos alfabetização e letramento estejam interligados, existem pessoas que não são totalmente alfabetizadas ou, que ainda que não se encontram nesses processos simultaneamente.

[...] um indivíduo alfabetizado não é necessariamente um indivíduo letrado; alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever; já o indivíduo letrado, o indivíduo que vive em estado de letramento, é não só aquele que sabe ler e escrever, mas aquele que usa socialmente a leitura e a escrita, pratica a leitura e a escrita, responde adequadamente às demandas sociais de leitura e de escrita. (Soares, 2012, p. 39-40)

Apesar das diferenças, Soares (2012, p. 47) afirma que “o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja: ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se torna-se, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado”. Assim, percebe-se a relação entre ambos os termos, sendo possível criar situações para a apropriação do código escrito através de materiais presentes no contexto atual, tornando a aprendizagem da leitura e da escrita mais significativa.

Depois que o letramento ganhou destaque, a alfabetização se reduziu ao simples ato de ensinar a ler e a escrever. Entretanto, sabemos o quanto são importantes a codificação e a decodificação de palavras para o ser humano adentrar para o mundo da leitura e da escrita. A alfabetização deve ser valorizada relacionando-a com o letramento.

Segundo Soares (2017, p. 44), separar alfabetização e letramento é um equívoco visto que a introdução da criança no mundo da escrita ocorre em conjunto com esses dois processos: “pela aquisição do sistema convencional de escrita – a alfabetização – e pelo desenvolvimento de habilidades de uso desse sistema em atividades de leitura e escrita, nas práticas sociais que envolvem a língua escrita – o letramento”.

Assim como os jogos e as brincadeiras são importantes para o desenvolvimento e aprendizagem, a alfabetização e o letramento também desempenham papéis fundamentais nesses processos. A alfabetização é o ponto de partida para a aquisição do conhecimento, permitindo que as crianças decifrem e compreendam textos escritos, já o letramento envolve o uso da leitura e da escrita no cotidiano da criança, em seu meio cultural e social.

Assim, inserir os jogos e as brincadeiras no processo de alfabetização e letramento também é uma forma de tornar a aprendizagem mais prazerosa e atraente para as crianças. Com a utilização de métodos lúdicos nos processos de leitura e escrita é possível despertar o interesse, facilitar a compreensão e retenção do conhecimento, além de ser uma maneira eficaz no preparo das crianças para enfrentarem os problemas sociais futuros.

4 POSSIBILIDADES DE JOGOS E BRINCADEIRAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Como visto anteriormente, para diversos estudiosos (Vygotsky, 1994; Piaget, 1975, Bruner, 1986, entre outros), os jogos e as brincadeiras representam importantes elementos para a aprendizagem das crianças. Defendem uma estreita relação entre o brincar e o jogar com o processo de desenvolvimento da linguagem tanto a fala, a escuta, a leitura quanto a escrita, pois fazem com que as crianças se expressem de forma mais clara e construam seu próprio pensamento.

Mais especificamente, os jogos educativos quando inseridos no processo de alfabetização e letramento podem ajudar na identificação de letras e sons, na formação de palavras e na compreensão e interpretação de textos de forma mais interativa. De outra maneira, as brincadeiras também auxiliam na socialização e comunicação entre as crianças, tornando-se meios essenciais para o desenvolvimento da linguagem. Além disso, a ludicidade no currículo escolar possui o poder de fazer com que a criança se conheça em sua totalidade e também acresce na relação entre professor e aluno.

A possibilidade de inserir os jogos e as brincadeiras no processo educativo não só favorece a alfabetização e o letramento, como também contribui para o desenvolvimento cognitivo, social, cultura e emocional das crianças. As atividades lúdicas possuem a função de facilitar a compreensão dos conteúdos através de práticas concretas e prazerosas, assim criando um ambiente de aprendizagem mais positivo e inclusivo (Vygotsky, 1994).

Kishimoto (2005, p. 37) afirma que “a utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico [...]”. Ao utilizar os jogos e as brincadeiras como recurso de ensino no processo de alfabetização e letramento, a criança poderá relacionar a aprendizagem como algo prazeroso e isso despertará o interesse e curiosidade por aquilo que está sendo ensinado.

Para os professores, as atividades lúdicas como os jogos e as brincadeiras permite a adaptação dos conteúdos tornando-os mais flexíveis, proporcionando desafios conforme o nível de cada criança. Conforme Maluf (2003, p. 29)

O professor deve organizar suas atividades, selecionando aquelas mais significativas para seus alunos. Em seguida deverá criar condições para que estas atividades significativas sejam realizadas. Destaca-se a importância dos alunos trabalharem em sala de aula, individualmente ou em grupos. As brincadeiras enriquecem o currículo, podendo ser propostas na própria disciplina, trabalhando assim o conteúdo de forma prática e no concreto. Cabe ao professor, em sala de aula ou fora dela, estabelecer metodologias e condições para desenvolver e facilitar este tipo de trabalho.

Considera-se importante que o professor esteja preparado para inserir a ludicidade no contexto de suas práticas escolares, tendo em vista que por influência das tecnologias, as crianças estão cada vez mais habituadas com equipamentos modernos afastando-se de outras atividades mais ativas. Muitas vezes, tais avanços impossibilitam o desenvolvimento de habilidades e competências advindas das vivências com outros colegas ou adultos.

Interligar os jogos e as brincadeiras com o processo de aprendizagem deve ser um exercício constante, pois não basta apenas ofertar um jogo ou desenvolver uma brincadeira sem um objetivo claro do que se busca atingir. É importante o acompanhamento do professor ao propor as atividades lúdicas e também saber identificar as dificuldades e os interesses das crianças.

Segundo Maluf (2003, p. 29) “o professor é quem cria oportunidades para que o brincar aconteça de uma maneira sempre educativa. Devemos procurar inovar para não deixar que nossas aulas sejam cansativas e que caiam na mesmice”.

O ato de jogar e de brincar no processo de alfabetização e letramento trata-se de uma abordagem inovadora e que estimula o interesse e engajamento das crianças. A metodologia lúdica torna a prática de leitura e de escrita mais divertida e criativa deixando de lado a característica formal e concreta. Esse aspecto é de suma importância quando se trata de um ambiente em que se considera a diversidade das habilidades, onde cada criança possui o seu ritmo de desenvolvimento.

Na sequência, estão descritas algumas possibilidades de jogos e de brincadeiras que podem ser abordadas no processo de alfabetização e letramento. A escolha das atividades deve-se pela maneira simples de organizar o material, que também pode ser proposto de acordo com a caminhada de aprendizagem das crianças com os seus pares. Os jogos e as brincadeiras podem ser adaptados de acordo com a habilidade das crianças. Considera-se necessário que o professor faça uso das regras do jogo, através da leitura e que também disponibilize para que as crianças se familiarizem com a estrutura desse texto (o letramento).

4.1 Bingo da letra Inicial (alfabetização)

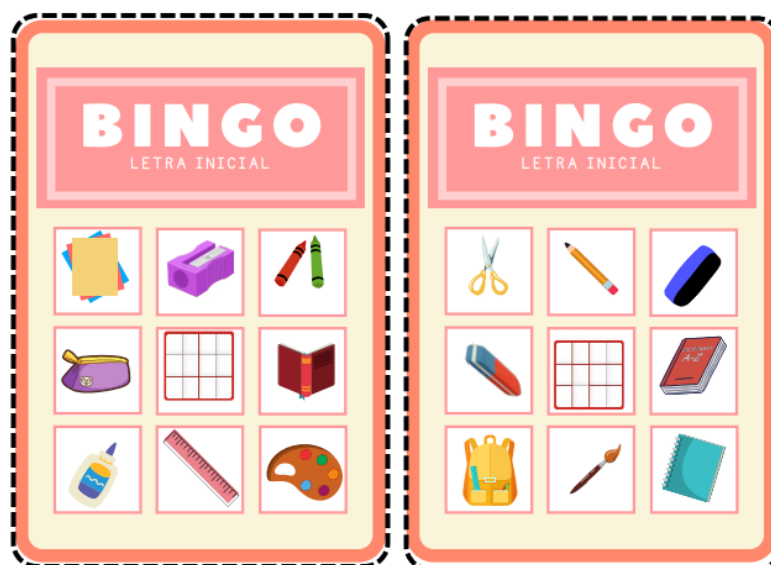
O objetivo principal do jogo é o de apresentar as crianças, de forma lúdica, um dos pressupostos do sistema de escrita alfabética, ou seja, enquanto brinca a criança desenvolve o conhecimento pela relação entre as letras e os sons em diferentes atividades.

O número de jogadores pode variar entre 2 (dois) a 6 (seis) participantes, onde cada um deve receber uma cartela com figuras variadas. Também é necessário que cada jogador receba fichas com as letras do alfabeto para demarcar a cartela. Para dar início ao jogo, a professora pode sortear as letras do alfabeto, uma a uma, cantando-as em voz alta e registrando-as no quadro para visualização de todos. Cada vez que a letra cantada for correspondente a letra inicial da figura na cartela, o jogador deve marcá-la com a ficha.

Quando um jogador marcar todas as figuras na cartela com a letra inicial, deve gritar bingo. A professora se dirigirá para conferir a cartela e verificar se todas as figuras marcadas correspondem as letras sorteadas. Caso se confirme as letras sorteadas, o jogador deve permanecer em silêncio e a professora dará continuidade ao jogo até todos completarem as suas cartelas.

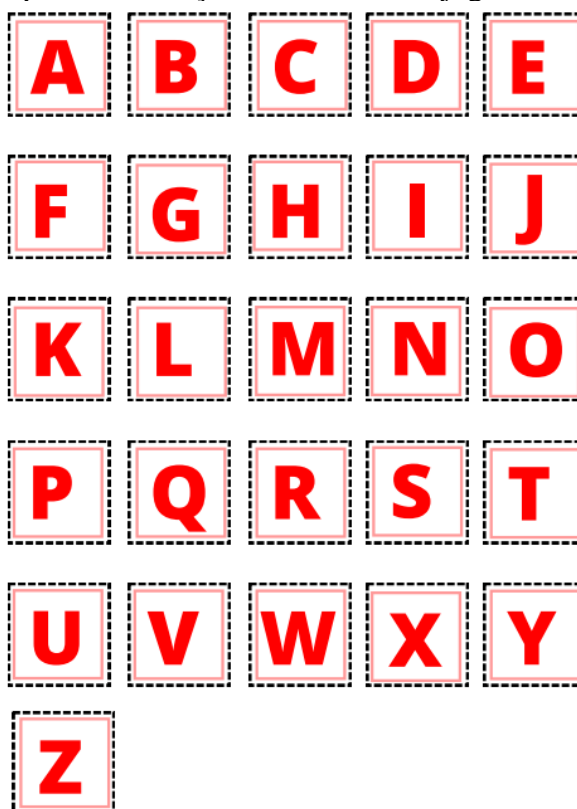
O bingo da letra inicial, além de reforçar as habilidades de leitura e escrita, promove também valores como empatia, trabalho em equipe e respeito pelo próximo. O propósito do jogo no período da alfabetização é focar no aprendizado e não em promover a competição entre as crianças. Desenvolver a cooperação entre os jogadores estimula a experimentação em errar e aprender umas com as outras, sem o medo de serem julgadas ou de falharem.

Figura 1 – Exemplo de cartelas para o jogo do bingo da letra inicial



Fonte: Rio de Janeiro (2024)

Figura 2 – Fichas para demarcação nas cartelas no jogo do bingo da letra inicial



Fonte: Rio de Janeiro (2024)

4.2 Jogo: Frase e Imagem (letramento)

O jogo frase e imagem busca facilitar a compreensão e a memorização das palavras aos seus significados. Ao relacionar imagens com textos as crianças desenvolvem habilidades essenciais para a leitura e a escrita de maneira a estimular a compreensão e o reconhecimento das palavras.

O número de jogadores para a realização desta proposta pode variar entre 2 (dois) a 6 (seis) participantes. O objetivo principal é relacionar as frases escritas com as imagens. Ao total são 24 (vinte e quatro) cartas com imagens variadas e 24 (vinte e quatro) fichas com frases escritas para cada imagem correspondente. Os jogadores podem estar organizados em uma roda, com as cartas dispostas ao centro viradas para visualização de todos e as fichas empilhadas viradas para baixo.

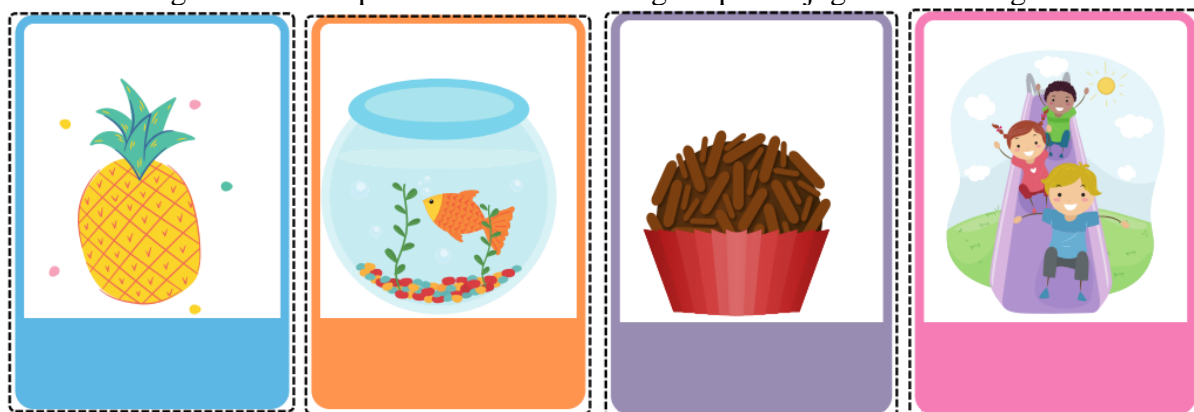
Para iniciar o jogo, os jogadores podem escolher entre si quem dará início ou também a professora poderá fazer um sorteio estabelecendo uma sequência. O primeiro jogador deve pegar uma ficha com a frase e deverá ler em voz alta, depois deve buscar a imagem

correspondente a frase lida. Marcará ponto o jogador que souber associar a frase com a imagem corretamente, caso contrário passa-se a vez ao próximo jogador.

O jogo termina quando todas as fichas com as frases forem associadas com as imagens correspondentes. Poderá ser realizado a soma dos pontos e uma breve discussão para a averiguação de quem foi o vencedor.

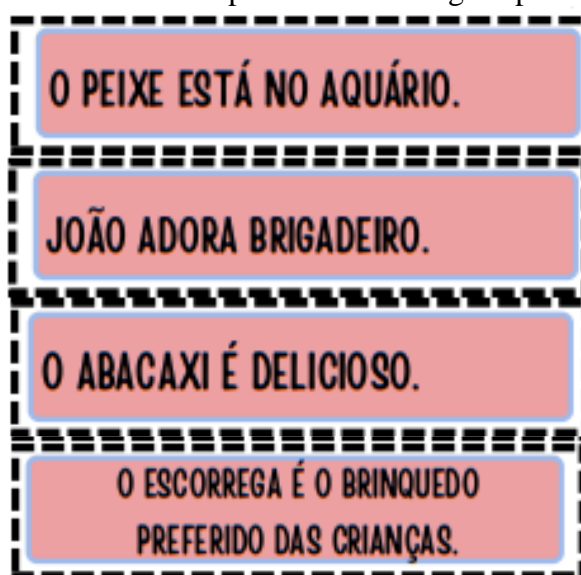
Uma avaliação do jogo pode ser dirigida pelo professor através da observação sobre quais alunos possuem maior dificuldade na leitura, por exemplo, assim como na maneira de associação feita pelos jogadores, verificando se eles relacionam corretamente as frases com as imagens.

Figura 3 – Exemplos de cartas com imagens para o jogo frase e imagem



Fonte: Rio de Janeiro (2024)

Figura 4 – Fichas com as frases correspondentes as imagens para o jogo frase e imagem



Fonte: Rio de Janeiro (2024)

4.3 Dominó das rimas (letramento)

Contendo como objetivo principal, estabelecer relação entre palavras que rimam, o jogo é composto por 24 (vinte e quatro) peças ao total, sendo que possuem palavras e imagens correspondentes para identificação quanto na leitura e na escrita.

O número de jogadores pode ser de até 4 (quatro) participantes, cada um receberá 6 (seis) peças. Se o número de jogadores for menor do que o estabelecido, as peças que sobrarem podem ficar dispostas para que durante a partida se realize a pesca, em caso de necessidade por falta de opção para jogar.

Os jogadores decidem entre si quem dará início a partida, sendo que cada um deve colocar uma peça de cada vez sobre a mesa, de acordo com o que já está no jogo, sempre relacionando com o que rima com o que, ou seja, se tiver uma peça cuja a imagem ou a palavra for mão, pôr exemplo, o jogador deve juntar outra peça que rime com a imagem ou com a palavra correspondente. Se o jogador da vez não obtiver uma peça que contenha a rima para a imagem ou a palavra deve-se passar a vez ao próximo jogador ou pescar uma vez para tentar a chance de encontrar a peça correta. O jogo termina quando todas as peças forem colocadas e relacionadas corretamente com as suas rimas e não sobrarem nenhuma peça entre os jogadores.

Vale ressaltar aqui a função do professor durante a aplicação do jogo, caso ocorra alguma dificuldade ou levantamento de hipóteses referente as rimas. É importante auxiliar as crianças para que compreendam a relação entre as palavras e os seus sons, bem como o nível de interesse e participação durante o jogo.

Figura 5 – Exemplos de peças para o jogo dominó das rimas



Fonte: Montuani, Souza, 2024

4.4 Dominó silábico (alfabetização)

A função característica desse jogo é de estimular as crianças, no processo de alfabetização, ao reconhecimento e compreensão das sílabas, facilitando a construção das palavras através da combinação das peças. O dominó silábico incentiva as crianças a desenvolverem a consciência fonológica, aspecto importante para a alfabetização, por meio de uma proposta lúdica e divertida.

O jogo é composto por 28 (vinte e oito) peças e pode ser praticado por 2 (dois) a 4 (quatro) jogadores. Para iniciar, as peças devem estar dispostas sobre uma mesa, todas viradas para baixo e embaralhadas. Cada jogador deverá receber o mesmo número de peças, ou seja, faz-se a divisão de acordo com o número de jogadores.

O primeiro jogador ao dar início a partida deve colocar uma peça sobre a mesa para visualização de todos, sendo que o próximo a jogar deve completar a palavra com outra peça. Se acaso o jogador não obtiver a peça deve passar a vez ao próximo jogador. O jogo termina quando acabarem as peças dos jogadores.

O professor como mediador pode avaliar as crianças por meio da observação das habilidades do reconhecimento e combinação corretos das sílabas para formar as palavras, bem como a precisão e rapidez com que realizam as associações. É importante também observar o engajamento e se as crianças se sentem motivadas em participarem da proposta. Ao final do jogo pode-se questionar as crianças sobre suas escolhas e quais outras possibilidades de criar novas palavras com as sílabas utilizadas, proporcionando uma ampliação do conhecimento adquirido. Toda essa avaliação oferece uma possibilidade de adaptar estratégias para o ensino conforme necessário.

Figura 6 – Jogo pedagógico dominó silábico



Fonte: Jogos de tabuleiro (2024)

4.5 Jogo da memória: figura e letra inicial (alfabetização)

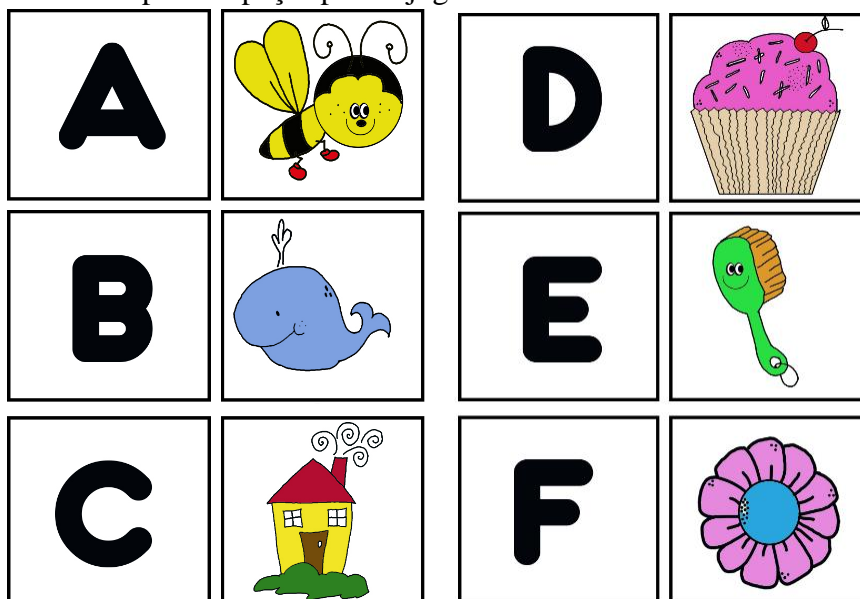
Ao pensar sobre o jogo da memória no processo de alfabetização e letramento, muitas vezes remetemos a uma simples atividade lúdica destinada ao entretenimento das crianças. Entretanto, é importante reconhecer que os benefícios da atividade vão além da recreação, podendo ser usado como uma excelente ferramenta educativa.

O objetivo do jogo é de desenvolver o reconhecimento pela letra inicial à figura correspondente facilitando a aquisição de habilidades para a leitura e a escrita, bem como estimular a memória visual e a concentração.

O jogo é composto por 20 (vinte) peças, sendo 10 (pares) de letra inicial e imagem. O número de jogadores pode ser de até 4 (quatro) participantes. Em uma superfície deve-se dispor as peças com as letras e imagens viradas para baixo. Um jogador de cada vez deve virar duas peças para tentar associar a letra inicial com a figura correspondente. Ao acertar, o jogador possui mais uma chance de jogar, porém ao errar deve virar as peças e passar a vez ao próximo jogador. O jogo termina quando todos os pares forem encontrados.

Neste jogo o professor pode interferir com alguns comentários sobre a pronúncia das palavras e a sua escrita. É importante sempre observar o comportamento das crianças, a facilidade de associar a letra inicial com a imagem e o reconhecimento das letras. Toda e qualquer avaliação notada pode ser trabalhada de forma a atender a necessidade de cada criança, dando-a o suporte necessário.

Figura 7 – Exemplos de peças para o jogo da memória de letra inicial e imagem



Fonte: Espaço educar (2024)

4.6 Brincadeira: caça as letras (alfabetização)

Para o desenvolvimento da brincadeira são necessárias as letras do alfabeto, que podem ser impressas ou pode-se utilizar o alfabeto móvel. O objetivo da brincadeira é de promover o reconhecimento das letras, a formação de palavras promovidas pela escrita e a leitura inicial de maneira interativa e lúdica.

Para iniciar a proposta o professor deve esconder as letras do alfabeto em diferentes locais da sala de aula ou do pátio da escola, criando um ambiente de caça ao tesouro. As crianças podem ser divididas em grupos de 4 (quatro) participantes ou em duplas. Orienta-se que as mesmas encontrem as letras escondidas e, em seguida, em seus cadernos devem usar estas letras para formar palavras.

Após um tempo determinado da atividade ou após encontrarem todas as letras e formarem as palavras, o professor pode reunir as crianças para discutir sobre os resultados, ajudando-as a corrigir qualquer erro e reforçando assim o aprendizado da escrita e também da leitura das palavras.

Desenvolver atividades em equipes ou em duplas é importante uma vez que as crianças aperfeiçoam as habilidades de comunicação, colaboração e a resolução de conflitos de maneira natural. As experiências colaborativas fortalecem o senso de pertencimento, promovendo um ambiente de aprendizagem mais inclusivo, essenciais para o desenvolvimento pessoal.

4.7 Brincadeira: mímica das palavras (letramento)

A brincadeira mímica das palavras pode ser desenvolvida com o objetivo de promover o reconhecimento e compreensão das palavras, assim como a melhora da leitura, do vocabulário e da comunicação através da expressão corporal.

A prática da brincadeira pode ser em um espaço amplo para que as crianças possam se movimentar livremente. Os materiais necessários são algumas fichas com palavras simples, como por exemplo, comer, pular, cachorro, abraço, peteca, banana, entre outras e também podem ser acompanhadas pelas imagens para facilitar a compreensão.

Uma criança de cada vez deve escolher uma ficha, sem mostrar para ninguém e na sequência fazer mímica para representar a palavra, sem usar a fala ou emitir sons. As demais crianças devem adivinhar a palavra que está sendo representada.

As atividades aqui apresentadas não só facilitam o aprendizado de letras, sílabas e palavras como também promovem o interesse das crianças tornando o processo de alfabetização

e letramento mais significativo. Portanto, integrar jogos e brincadeiras nas práticas do cotidiano escolar é fundamental para criar um ambiente de aprendizagem mais estimulante, que apoie o crescimento e a relação entre professor e alunos. Não pretendem representar nenhuma receita, ou algo a ser seguido como uma verdade incontestável, pelo contrário, foram apresentadas com o intuito de gerar uma reflexão quanto as possibilidades, revelando o compromisso com uma intencionalidade clara e eficaz como todo o fazer pedagógico do professor deve ser.

5 CONCLUSÕES

A presente pesquisa provocou muitas reflexões acerca dos jogos e das brincadeiras no processo de alfabetização e letramento, desde a relação dos mesmos com a cultura infantil, bem como importante elemento para o desenvolvimento e aprendizagem e, portanto, no contexto educacional.

Para estudiosos como Piaget (1975), Vygotsky (1994), Bruner (1986), Wallon (2007) Kishimoto (2002), o ato de brincar e de jogar são fundamentais para a construção do conhecimento do ser humano como um todo. Favorecem a socialização, a cooperação, a resolução de problemas, compreensão de regras, proporcionam vivências simbólicas, as quais impulsionam o desenvolvimento da linguagem (o ouvir, o falar, o ler e o escrever).

Com relação, a transição da Educação Infantil para os Anos Iniciais do Ensino Fundamental, um dos aspectos fundamentais a serem pensados no contexto da educação é a consolidação do processo de leitura e escrita. Segundo Soares (2012), os conceitos de alfabetização e letramento, apesar de serem diferentes, estão inter-relacionados no contexto educacional. Enquanto a alfabetização se firma na aquisição das habilidades básicas de leitura e escrita, o letramento vai além, envolvendo a capacidade de utilizar essas competências socialmente. A relação entre ambos é fundamental para promover um aprendizado completo e eficaz, contribuindo para a formação de indivíduos capacitados para enfrentar os desafios da sociedade atual.

Nesse sentido, os jogos e as brincadeiras se inseridos de forma estruturada, planejada, organizada e com uma mediação consciente por parte do professor podem despertar o interesse e o prazer em adquirir novos conhecimentos. Alguns jogos e brincadeiras que foram apresentados no sentido de proporcionarem uma reflexão e não uma receita, citam elementos que não só facilitam o aprendizado de letras, sílabas e palavras como também promovem o interesse das crianças tornando o processo de alfabetização e letramento mais significativo. Deixam também a ideia de que as possibilidades são muitas.

Assim, concluo este trabalho com o entendimento de que os jogos e as brincadeiras não só podem como devem cada vez mais ser inseridos no contexto educacional de forma a auxiliar, tanto os professores quanto os alunos, na busca de conhecimento, tornando o trabalho do professor mais qualificado e engrandecendo o currículo escolar, além de promover a educação em sua totalidade.

Essa pesquisa foi apenas o início de uma investigação sobre a ludicidade no processo de alfabetização e letramento. Entretanto, ela abre possibilidades para seguir em um trabalho

de campo para que tenhamos cada vez mais sucesso na alfabetização e letramento das crianças com a introdução no ensino de elementos lúdicos, que despertem o interesse e a curiosidade pelo aprender.

Esse trabalho de conclusão de curso é direcionado para educadores, pesquisadores e profissionais da área da educação, enfim, para quem busca inovar e enriquecer suas práticas educacionais, oferecendo possibilidades sobre a leitura e a escrita através da ludicidade.

REFERÊNCIAS

- ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de. Conceituando alfabetização e letramento. In: SANTOS, Carmi Ferraz; MEDONÇA, Márcia. **Alfabetização e letramento: conceitos e relações**. 1. ed., 1 reimp. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. p. 11 – 21. Disponível em: <<https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/22.pdf>>. Acesso em: 10 mai. 2024.
- ANDRADE, Carlos Drummond de. Marinheiro. In: **A senha do mundo**. Rio de Janeiro: Record, 1997. p. 13-14.
- ANDRADE, Maria Eurácia Barreto de. **Alfabetização e letramento: o desvelar de dois caminhos possíveis**. São Paulo: Editorial Paco, 2011.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Diretrizes Curriculares Nacionais Gerais da Educação Básica**. Brasília: MEC, SEB, DICEI, 2013.
- BRASIL. Ministério da educação. **Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade**. Brasília: Secretaria de Educação Básica, 2007. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/Ensfund/ensifund9anobasefinal.pdf>>. Acesso em: 14 mai. 2024.
- CARVALHO, Camila Sales Rodrigues de. **A contribuição do lúdico no processo de alfabetização infantil**. João Pessoa: UFPB, 2015. Disponível em: <<https://repositorio.ufpb.br/jspui/bitstream/123456789/2009/1/CSRC04082016#:~:text=NO%20PROCESSO%20DE%20ALFABETIZA%C3%87%C3%83O%20INFANTIL,A%20ludicidade%20%C3%A9&text=O%20l%C3%BAdico%20pode%20apresentar%2Dse,%C3%A2mbito%20educacional%20como%20no%20social>>. Acesso em: 24 abr. 2024.
- ESPAÇO EDUCAR. **Jogo educativo atividade para a alfabetização: memória figura-letra** som inicial grátis para imprimir. Disponível em: <<https://www.espacoeducar.net/2016/07/jogo-educativo-atividade-para.html>>. Acesso em: 08 jun. 2024.
- FREUD, Sigmund. Escritores criativos e devaneios. In: **Obras Psicológicas completas de Sigmund Freud**. Rio de Janeiro: Imago, 1976. p. 9, 147-158.
- FRIEDMANN, Adriana. **Brincar: crescer e aprender - O resgate do jogo infantil**. São Paulo: Moderna, 1996.
- INFOPÉDIA. **Brincadeira**. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/brincadeira>>. Acesso em: 30 mar. 2024
- INFOPÉDIA. **Jogo**. Disponível em: <<https://www.infopedia.pt/dicionarios/lingua-portuguesa/jogo>>. Acesso em: 30 mar. 2024

I9CASA. **Jogos de Tabuleiro**. Disponível em: <<https://i9casa.com.br/us/products/jogo-educativo-pedagogico-domino-28-pecas-madeira-silabico-silabas-uriarte-brinquedos/>>. Acesso em: 08 jun. 2024.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. O jogo e a educação infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2005. p. 15 – 48.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 2002a.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Bruner e a Brincadeira. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002b. p. 139 – 153.

KISHIMOTO, Tizuko, Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. In: KISHIMOTO, Tizuko Morchida (Org.). **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Pioneira, 2002b. p. 57 – 78.

KLEIMAN, Angela Bustos. **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas, SP: Mercado de Letras, 1995.

LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. Uma contribuição à teoria do desenvolvimento da psique infantil. In: VYGOTSKY, Lev Semionovitch; LURIA, Alexander Romanovich; LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. 4. ed. São Paulo: Ícone, 1988, p. 103 – 119.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Brincar**: prazer e aprendizado. 3. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2003.

MOLL, Jaqueline. **Alfabetização possível**: reinventando o ensinar e o aprender. Porto Alegre: Mediação, 1996.

MONTUANI, Daniela Freitas Brito; SOUZA, Maria José Francisco de (org.). **Jogos de Alfabetização**. Curitiba: CRV, 2023. *E-book*, Disponível em: <<https://www.editoracrv.com.br/produtos/detalhes/37851-jogos-de-alfabetizacao>>. Acesso em: 14 jun. 2024.

NEVES, Camila de Lima. **Alfabetização e letramento**: uma intervenção do programa primeiros saberes da infância. Campina Grande: UEPB, 2017. Disponível em: <<https://dspace.bc.uepb.edu.br/jspui/bitstream/123456789/15218/1/PDF%20-%20Camila%20de%20Lima%20Neves.pdf>>. Acesso em: 12 mai. 2024

NUCCI, Eliane Porto Di. Alfabetizar letrando... Um desafio para o professor!. In: LEITE, Sérgio Antônio da Silva. **Alfabetização e Letramento**. 4. ed. Campinas, SP: Komedi, 2008. p. 57 – 68.

ORTIZ, Jesús Paredes. Aproximação teórica à realidade do jogo. In: MURCIA, Juan Antonio Moreno (Org.). **Aprendizagem através do jogo**. Tradução Valério Campos. Porto Alegre: Artmed, 2005. p. 9 – 28.

PEREIRA, Regina Celi Mendes. **A concepção de letramento na escola:** dimensão social e cognitiva. Disponível em: <<https://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/dclv/article/view/7475>>. Acesso em: 18 jun. 2024.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança:** Imitação, Jogo e Sonho, Imagem e Representação. Tradução Álvaro Cabral e Christiano Monteiro Oiticica. 2. ed. Rio de Janeiro: Zahar Editores, 1975.

RIO DE JANEIRO. Prefeitura. **Jogos Pedagógicos – Alfabetização.** Rio de Janeiro, [s.d]. *E-book*. Disponível em: <https://www.rio.rj.gov.br/dlstatic/10112/14695496/4369005/JogosPedagogicosAlfabetizacao_compressed2.pdf>. Acesso em: 09 jun. 2024.

SOARES, Magda. **Letramento:** um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento.** 7. ed., 1ª reimpressão. São Paulo: Contexto, 2017.

VIEIRA, Larissa de Souza; OLIVEIRA, Valdiléia Xavier de. **A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento.** Disponível em: <http://www.fecilcam.br/nupem/anais_v_epct/PDF/ciencias_humanas/21_VIEIRA_OLIVEIRA.pdf>. Acesso em: 21 abr. 2024.

VYGOTSKY, Lev Semionovitch. **A formação social da mente:** o Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores. Tradução José Cipolla Neto, Luis Silveira Menna Barreto e Solange Castro Afeche. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1994.

WALLON, Henri. **A evolução psicológica da criança.** São Paulo: Martins Fontes, 2007.