
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

ALESSANDRA DEGASPARI

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO CONTEXTO
EDUCACIONAL**



Rio Claro
2019

ALESSANDRA DEGASPARI

JOGOS PEDAGÓGICOS NO CONTEXTO EDUCACIONAL

Orientadora: Prof^a. Dr^a. Andréia Osti

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Instituto de Biociências da Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” - Câmpus de Rio Claro, para obtenção do grau de Licenciada em Pedagogia.

Rio Claro
2019

D317j Degaspari, Alessandra
Jogos pedagógicos no contexto educacional / Alessandra Degaspari.
-- Rio Claro, 2019
53 f. : il., tabs. + 1 CD-ROM

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Pedagogia) -
Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio
Claro
Orientadora: Andreia Osti

1. Alfabetização. 2. Didática. 3. Ensino. I. Título.

Sistema de geração automática de fichas catalográficas da Unesp. Biblioteca do Instituto de
Biociências, Rio Claro. Dados fornecidos pelo autor(a).

Essa ficha não pode ser modificada.

Aos meus pais Sebastião e Vanderléia e ao meu irmão Augusto.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus pelos caminhos que possibilitaram envolver-me com a educação e ingressar na Unesp.

Aos meus pais, Sebastião e Vanderléia, por serem meu ponto de paz e pelo auxílio contínuo em todos os momentos. Também ao meu irmão, Augusto, pela companhia e cuidado. Aos meus familiares, especialmente ao meu primo Maycon pelo apoio que recebi de diversas formas.

À minha querida professora e orientadora Andreia, pela amizade, generosidade e por sempre estar disposta ao diálogo, inclusive quando o assunto era além da orientação. Gratidão!

Aos professores do curso de Pedagogia, que possibilitaram diversas aprendizagens e reflexões sobre a educação.

As minhas amigas de infância Patrícia, Anita, Barbara, Nayara e Tatiane pelas experiências compartilhadas que sempre tornam os dias tumultuados em tranquilos.

Aos amigos Renan, Letícia e Larissa que o Ensino Médio me presenteou, por sempre trazerem calma quando conversamos.

Agradeço às minhas amigas Beatriz, Lavinia, Michele, Bianca, Caroline e Luana que conheci nessa trajetória, pelos momentos que passamos juntas, os bons e os nem tanto, e por tornarem essa caminhada mais leve e divertida. Também à Ingrid, pelas conversas, risadas diárias e companhia (essencial) durante nossa permanência em uma cidade nova para nós.

E, por fim, ao projeto “Núcleo de Ensino - PROGRAD” que possibilitou um contato diferenciado com alunos dos anos iniciais do ensino fundamental. Grata a esses alunos por me ensinarem a ser professora e por me fazerem compreender que embora a educação enfrente dias difíceis e que nadar contra a maré não é fácil, também deixaram a certeza de que é fundamental seguir defendendo o que de fato merece atenção nesse caminho.

“Tua palavra, tua história
Tua verdade fazendo escola
E tua ausência fazendo silêncio em todo lugar

Metade de mim
Agora é assim
De um lado a poesia, o verbo, a saudade
Do outro a luta, a força e a coragem pra chegar no fim
E o fim é belo incerto, depende de como você vê
O novo, o credo, a fé que você deposita em você e só”

(O Teatro Mágico - Música: O anjo mais velho)

RESUMO

A alfabetização é um tema amplamente pesquisado no campo educacional, sendo muito recorrente em vários trabalhos, no entanto, ainda hoje não há um consenso entre os pesquisadores sobre quais os melhores recursos didáticos para garantir a aprendizagem da leitura e da escrita alfabética por alunos da educação básica. Nesse contexto, este projeto tem como objetivo verificar quais as contribuições na utilização dos jogos pedagógicos, enquanto recurso didático, para o processo de alfabetização e letramento nos anos iniciais do Ensino Fundamental. Essa temática surge como interesse de pesquisa, uma vez que os documentos oficiais que versam sobre a alfabetização no país, tal como o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa e a Base Nacional Comum Curricular tem destacado a importância do lúdico enquanto elemento de ensino e aprendizagem. Especificamente busca-se: 1) explorar a produção acadêmica nacional e analisar quais são os trabalhos publicados que tratam do uso de jogos no processo de alfabetização de modo a ser ter uma visão em menores proporções do panorama geral sobre a utilização dos jogos para alfabetização no Brasil, 2) analisar de que forma a utilização desses jogos pode contribuir para a aprendizagem do sistema de escrita alfabética e, 3) verificar quais as possibilidades do uso deste recurso no sentido de oferecer uma aprendizagem mais significativa e lúdica aos alunos, assegurando seus processos de aprendizagem. Metodologicamente foi realizada pesquisa bibliográfica direcionada para artigos que constam no banco de dados do Scientific Electronic Library OnLine (SciELO), selecionando apenas trabalhos publicados nos últimos dezesseis anos. Após o levantamento de todos os artigos que efetivamente compõem amostra, os mesmos foram analisados com base nos seguintes critérios: local e tipo da pesquisa, ano de publicação, tipo de participantes, objetivos, instrumentos e principais resultados. Esses critérios buscaram fornecer um conhecimento ampliado do trabalho analisado, ou seja, expor as informações necessárias que viabilizassem uma visão clara sobre as contribuições que ele oferece através dos resultados encontrados. Foram encontrados 13 trabalhos que discorrem sobre a temática proposta, utilizando jogos para realização de análises ou enquanto recurso didático. Os resultados indicam que apesar de existirem temáticas que envolvam os jogos nos contextos de aprendizagem, há poucos estudos que abordam especificamente a alfabetização, entretanto, é possível afirmar que quando aplicados sem desqualificar sua intencionalidade, contribuem de forma efetiva para os processos de alfabetização e letramento. Além disso, são instrumentos proporcionadores da dimensão lúdica em relação à aprendizagem nos contextos escolares. Essa pesquisa buscou melhor compreender quais as contribuições do uso de jogos para viabilização do processo de alfabetização.

Palavras chave: Alfabetização. Didática. Ensino.

ABSTRACT

Literacy is a widely researched subject in the educational field, and is very recurrent in many articles, however, even today there is no consensus among researchers about the best didactic resources to ensure the learning of reading and writing by early education students. In this context, this project aims to verify the contributions of the use of pedagogical games, as a didactic resource, for the process of literacy in the early years of elementary school. This subject emerges as a research interest, because the official documents on literacy in the country, such as the “Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa” and the “Base Nacional Comum Curricular” have highlighted the importance of playfulness as an element of teaching and learning. Specifically it seeks to: 1) Explore the national academic work and analyze which are the published works that deal with the use of games in the literacy process in order to have a smaller view of the general panorama on the use of games for literacy in the Brazil, 2) to analyze how the use of these games can contribute to the learning process of the alphabetic writing system and, 3) to verify the possibilities of using this resource in order to offer a more meaningful and playful learning to the students, ensuring their processes of learning. Methodologically, a bibliographic search was conducted directed to articles in the Scientific Electronic Library OnLine (SciELO) database, selecting only published articles in the last sixteen years. After surveying all the articles that effectively make up the sample, they were analyzed based on the following criteria: location and type of research, year of publication, type of participants, objectives, instruments and main results. These criteria sought to provide a broad knowledge of the work analyzed, that is, to expose the necessary information that would enable a clear view on the contributions it offers through the results found. We found 13 papers that discuss the proposed theme, using games for analysis or as a didactic resource. The results indicate that although there are themes that involve games in learning contexts, there are few studies that specifically address literacy, however, it is possible to say that when applied without disqualifying their intentionality, they contribute effectively to the processes of literacy. Moreover, they are instruments that provide the playful dimension in relation to learning in school contexts. This research aimed to better understand the contributions of using games to make the literacy process viable.

Keywords: Literacy. Didactics. Teaching.

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Publicação sobre os jogos referentes aos últimos dezesseis anos.....	17
GRÁFICO 2: Instrumentos utilizados pelos pesquisadores.....	28
GRÁFICO 3: Separação dos trabalhos por eixos.....	29

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: Eixos temáticos definidos após a pesquisa bibliográfica.....	15
TABELA 2: Produção bibliográfica relativa ao período temporal definido.....	16
TABELA 3: Critérios de análise dos trabalhos.....	19

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	10
2 METODOLOGIA.....	14
3 PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA: ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO POR TEMÁTICAS PRÉ ESTABELECIDAS.....	15
4 ANÁLISE DESCRITIVA: OS JOGOS NO CONTEXTO DA ESCOLARIZAÇÃO E NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES.....	19
4.1 Categoria “O jogo como recurso diagnóstico”.....	20
4.2 Categoria “O jogo na formação e prática docente”.....	23
4.3 Categoria “O jogo no ambiente escolar”.....	25
5 RESULTADOS DA PESQUISA.....	27
5.1 Análise de gráficos mediante estudo.....	27
5.2 Análise dos resultados de acordo com eixos temáticos.....	29
6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
REFERÊNCIAS.....	35
APÊNDICE.....	38

1 INTRODUÇÃO

A alfabetização é um tema amplamente pesquisado no campo educacional, sendo muito recorrente em vários trabalhos, no entanto, ainda hoje não há um consenso entre os pesquisadores sobre quais os melhores recursos didáticos para garantir a aprendizagem da leitura e da escrita alfabética por alunos da educação básica. Como dito, há muitas divergências sobre quais métodos, formas e modos são os mais indicados para que o processo de alfabetização ocorra de uma forma natural e eficaz. No entanto, podemos afirmar embasados numa perspectiva interacionista, que há certa aproximação entre alguns autores sobre o tema alfabetização (TFOUNI, 1999, KLEIMAN, 2001, MONTEIRO; SOARES, 2014, OSTI, 2015, FERNANDES; OSTI, 2016a, 2016b, SOARES, 2017) quando esses afirmam que a aquisição da leitura e escrita, na atualidade, deve ser entendida como um processo social, em que a alfabetização é um conceito plural que se refere às práticas sociais de leitura e escrita, envolvendo diferentes práticas sociais, não se restringindo mais ao simples domínio do código e a atividades de codificação e decodificação.

Também é fato que o Brasil amarga em sua história o fracasso de inúmeros alunos que saem da escola sem estarem alfabetizados. De acordo com Silva (2007) nos últimos cinquenta anos o Brasil não deixou de se apresentar como um dos campeões mundiais do fracasso na alfabetização. Em 2004, os dados do IBGE (Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística) indicavam que 10,5% da população com mais de dez anos de idade era analfabeta. Em termos regionais, o Nordeste é a região com os piores resultados em todas as faixas etárias, sendo que 15,3% da população com mais de 10 anos não sabe ler nem escrever. Se considerados apenas aqueles com mais de 25 anos, o índice chega a 21,3%. Já na região Sudeste, a taxa de analfabetismo é de 4,4% entre a população com mais de dez anos de idade.

Segundo dados da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (IBGE, 2012), em 2011, essa taxa foi de 8,6% e o contingente foi de 12,9 milhões de pessoas. Em relação aos dados regionais, o Nordeste concentra mais da metade (54%) do total de analfabetos de 15 anos ou mais de idade do Brasil enquanto as regiões Sul e Sudeste apresentaram taxas de analfabetismo de 4,4% e 4,8%, respectivamente. Em 2012, a taxa de analfabetismo das pessoas de 15 anos ou

mais de idade foi estimada em 8,7%, o que correspondeu ao contingente de 13,2 milhões de analfabetos. Esses índices evidenciam que a aquisição da leitura e escrita ainda é um problema social para grande parte da população brasileira, sobretudo a população que depende da escola pública.

Frente a essa realidade, o Governo Federal assume o compromisso de buscar políticas públicas indutoras de transformações significativas na estrutura escolar, nas formas de ensinar, organizar e desenvolver o currículo. Podemos inferir que dentre essas ações propostas encontra-se a ampliação da educação básica obrigatória para nove anos, a implementação do Pacto Nacional para a Alfabetização da Idade Certa – PNAIC em 2013 e mais recentemente, a Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018). Esse último documento que visa nortear o que é ensinado nas escolas brasileiras, englobando todas as fases da educação básica define que a alfabetização das crianças deverá ocorrer até o segundo ano do ensino fundamental, a partir de 2019, com o objetivo de garantir o direito fundamental de aprender a ler e escrever, isso porque segundo informações do Portal do Ministério da Educação (2018), a conclusão da alfabetização apenas no terceiro ano não tem dado certo e muitos estudantes chegam ao quarto ano sem o conhecimento necessário para seguir os estudos.

Cabe destacar que tanto no Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (BRASIL, 2013) quanto na Base Nacional Comum Curricular (BRASIL, 2017) o lúdico aparece como elemento de ensino e aprendizagem. O primeiro documento é embasado por princípios centrais em que considera que o Sistema de Escrita Alfabética é complexo e exige um ensino sistemático e problematizador e a ludicidade é condição básica nos processos de ensino e de aprendizagem. Destaca-se ainda que há nos materiais didáticos e pedagógicos que foram distribuídos pelo Pacto às escolas e utilizado na capacitação dos professores alfabetizadores vários jogos pedagógicos de apoio à alfabetização. O objetivo do uso de jogos em sala de aula é apontado, nesses materiais, como um recurso importante ao processo de alfabetização, uma vez que os jogos possibilitam articular diversas áreas do conhecimento, permitem a participação de todas as crianças, independente de seus impedimentos e dificuldades, oportunizando ao professor formar agrupamentos de acordo com os conhecimentos das crianças. Nesse material que chegou às escolas para uso do docente, o jogo consta como atividade permanente, que pode ser coletiva ou individual, deve constar no planejamento do professor e é considerado,

para além de uma atividade lúdica, uma atividade específica, que auxilia e direciona a intenção do professor no planejamento de atividades de leitura e escrita para a alfabetização. Já no segundo documento a ludicidade está implícita nas atividades que serão planejadas pelo docente dentro de cada um dos objetivos de aprendizagem definidos na BNCC (BRASIL, 2017).

De acordo com Seal e Silva (2012) os livros didáticos atuais muitas vezes pautam os textos e atividades de reflexão sobre a escrita alfabética em brincadeiras e jogos. E esses instrumentos têm se mostrado relevantes para compor o acervo de materiais utilizados na alfabetização. Leal, Mendonça, Morais e Lima (2008) também afirmam que no cotidiano da sala de aula, os professores devem buscar formas de tornar o ensino da alfabetização mais eficaz e estimulante. Consideram que uma dessas formas de aliar o prazer e o divertimento à aprendizagem consiste no uso específico de jogos que, quando direcionados para a alfabetização e o ensino da língua materna, tornam o processo de aprendizagem revestido de significado, uma vez que integram o prazer e o aprender, bem como a interação com o outro.

O jogo como recurso didático, segundo Borba (2007) é uma atividade planejada, que propicia a reflexão de conceitos linguísticos e constitui um modo diferente de ensinar e aprender, mas que ao incorporarem a ludicidade, propiciam novas e interessantes relações e interações entre as crianças e entre elas e o conhecimento. No processo de alfabetização, por exemplo, os jogos de rimas, lotos de palavras, jogos de memória, dentre outros, constituem formas de ensinar e de direcionar a aprendizagem de conteúdos específicos. Também em Fernandes e Osti (2016) encontramos referências às possibilidades que a utilização dos jogos propicia no contexto pedagógico e ao processo de desenvolvimento e aprendizagem.

Mediante o exposto, visto a bibliografia e os documentos oficiais dirigidos a professores e agentes educacionais que foram distribuídos mais recentemente e que versam sobre este tema, bem como a discussão da entrada de alunos com seis anos no Ensino Fundamental e que acarretam também uma discussão da importância do lúdico na sala de aula, deseja-se com esta pesquisa investigar de que forma os jogos pedagógicos podem contribuir para o processo de alfabetização e letramento. Pretende-se realizar uma revisão de literatura dos últimos dezesseis anos para analisar o que as pesquisas têm destacado como relevante na área da alfabetização em relação ao uso de jogos, bem como discutir quais as possibilidades

do uso de jogos pelo professor em sala de aula e para a aprendizagem de alunos em processo de alfabetização.

Além das descrições dissertadas, é objeto dessa pesquisa compreender a partir da produção científica, quais as contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização e letramento.

Além disso, possui como especificidades, explorar a produção acadêmica nacional, para analisar quais são os trabalhos publicados nos últimos dezesseis anos que tratam do uso de jogos no processo de alfabetização, além de discutir quais resultados vêm sendo encontrados, de modo a se ter uma visão em menores proporções do panorama geral sobre a utilização dos jogos pedagógicos no Brasil acerca do processo anteriormente citado, e por fim, analisar de que forma a utilização dos jogos pode contribuir para a aprendizagem do sistema de escrita alfabética.

Esse trabalho está organizado em sete seções, que foram classificadas de acordo com as abordagens realizadas durante o estudo. Sendo assim, segue sua organização: 2) Metodologia; 3) Produção bibliográfica: análise e classificação por temática pré-estabelecida; 4) Análise descritiva: os jogos no contexto da escolarização e na formação de professores; 5) Resultados da pesquisa; 6) Considerações finais; e por fim, estão descritas as referências e os apêndices que contém os fichamentos dos artigos que compõem a amostra.

2 METODOLOGIA

O trabalho foi realizado por meio da pesquisa bibliográfica, direcionada para artigos que constam no banco de dados do Scientific Electronic Library OnLine (SciELO), selecionando apenas dissertações e teses publicadas nos últimos dezesseis anos, que serão analisados acerca do desenvolvimento proposto.

Sendo assim, após o levantamento de todos os trabalhos que irão efetivamente compor nossa amostra os mesmos foram analisados com base nos seguintes critérios: local e tipo da pesquisa, ano de publicação, tipo de participantes, objetivos, instrumentos e principais resultados. Esses critérios forneceram um conhecimento ampliado do trabalho analisado, ou seja, informações necessárias que viabilizaram uma visão clara sobre as contribuições que ele ofereceu através dos resultados encontrados.

Para tanto, o trabalho partiu de uma análise qualitativa a qual expressa algumas características como a natureza dos dados coletados, a quantidade de artigos que compõem a amostra, os instrumentos utilizados no desenvolvimento da pesquisa, bem como as teorias que nortearam o processo. Tendo em vista os aspectos anteriormente citados, é válido apresentar uma definição para a realização desse método, segundo o autor de Gil (2002):

Pode-se, no entanto, definir esse processo como uma sequência de atividades, que envolve a redução dos dados, a categorização desses dados, sua interpretação e a redação do relatório. (GIL, 2002, p 133)

Como sequência metodológica, estão dispostos eixos temáticos para a classificação de cada artigo encontrado na plataforma citada, bem como seus processos de formulação e os resultados acerca dos aspectos que permeiam o processo de alfabetização e letramento, envolvendo o uso dos jogos pedagógicos em âmbitos escolares, seja em sala de aula ou em espaços que promovam momentos de formação docente.

3 PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA: ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO POR TEMÁTICA PRÉ ESTABELECIDAS

Tendo em vista a compreensão acerca das contribuições dos jogos no processo de alfabetização e letramento, bem como as contribuições oriundas dos mesmos em relação a essa etapa, foi realizado um levantamento bibliográfico em relação à temática descrita, no banco de dados do Scientific Electronic Library OnLine (SciELO).

O período estipulado para composição do acervo compreendeu os últimos dezesseis anos, ou seja, entre 2003 e 2018. Através de um levantamento preliminar nas bases de pesquisas mencionadas anteriormente. Desta forma, alguns resultados podem ser descritos em relação aos artigos que compõem a pesquisa. Ao fazer uso da palavra “alfabetização” na fonte mencionada, foram encontrados 788 trabalhos, todavia, ao optarmos por refinar a busca, incluindo o termo “jogos”, apenas 277 trabalhos foram apresentados, sendo apenas 13 relacionados à etapa da alfabetização e letramento.

Após leitura e análise dos artigos, os 13 trabalhos foram selecionados para compor a amostra. Como sequência, realizou-se a separação através de temáticas, que por sua vez, foram definidas acerca dos assuntos em que as abordagens foram feitas nos trabalhos oriundos do acervo digital. Sendo assim, os eixos temáticos propostos para a categorização foram: o jogo como recurso diagnóstico; o jogo na formação e prática docente; e o jogo no ambiente escolar. Logo, a subdivisão dos 13 trabalhos selecionados, de acordo com os itens citados, se encontra descrita na tabela abaixo.

TABELA 1: Eixos temáticos definidos após a pesquisa bibliográfica.

EIXOS TEMÁTICOS	QUANTIDADE
O jogo como recurso diagnóstico	7
O jogo na formação e prática docente	4
O jogo no ambiente escolar	2
TOTAL	13

Como mencionado anteriormente, os temas propostos se articulam com as abordagens contidas nos trabalhos da amostra, então, uma explanação acerca de cada eixo se faz necessária para melhor compreensão das escolhas, após refinadas as pesquisas para seleção durante análise bibliográfica.

A categoria “o jogo como recurso diagnóstico”, trata de artigos que apontam os jogos como mediadores de observações e contribuintes para diversos processos como na aquisição da leitura, a influência do lúdico em sala de aula ou oficinas de jogos, análise do funcionamento cognitivos das crianças, e também, as intervenções que esses proporcionam no ambiente escolar.

Sequencialmente, o item “jogo na formação e prática docente” abrange as influências dos jogos mediante sua função auxiliadora nos processo propostos pelos professores para serem desenvolvidos em sala de aula, bem como, os jogos enquanto propostas de ações reflexivas na formação desses profissionais.

E, por fim, a última temática intitulada “o jogo no ambiente escolar”, abrange trabalhos que refletem pesquisas desenvolvidas inteiramente no contexto educacional, ou seja, apresentam propostas realizadas em algumas escolas e denotam as relações cooperativas, através de sua importância para a construção do conhecimento.

Após essa breve explanação das abordagens propostas para categorização dos trabalhos analisados, segue uma segunda tabela que expõe a quantidade de artigos encontrados a cada ano, desde 2003 até 2018, para que se possa analisar se a produção referente ao tema é escassa ou relevante no meio acadêmico, em relação aos âmbitos educacionais.

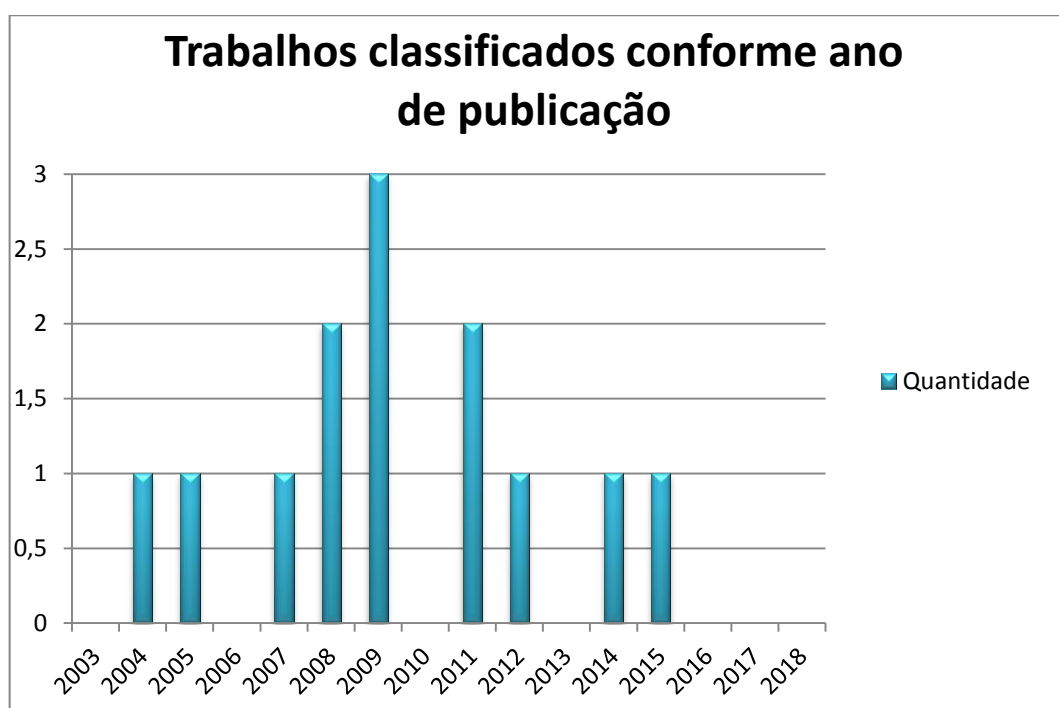
TABELA 2: Produção bibliográfica relativa ao período temporal definido.

ANOS	QUANTIDADE
2003	0
2004	1
2005	1
2006	0
2007	1
2008	2
2009	3

2010	0
2011	2
2012	1
2013	0
2014	1
2015	1
2016	0
2017	0
2018	0
TOTAL	13

É possível analisar, que no período de dezesseis anos, a quantidade de pesquisas realizadas não apresenta um número relevante envolvendo as contribuições dos jogos nos processos de alfabetização e letramento, visto que, se comparado com todas as pesquisas acerca da alfabetização, dissertando sobre outros eixos desse mesmo viés, o total de trabalhos acadêmicos é consideravelmente maior.

GRÁFICO 1: Publicações sobre jogos referentes aos últimos dezesseis anos.



Fonte: Elaborado pela autora.

O gráfico apresentado facilita a visualização das produções mencionadas anteriormente ao longo dos últimos dezesseis anos. Sendo assim, podemos destacar os anos 2008, 2009 e 2011, que apresentaram maiores quantidades de artigos publicados (dois, três e dois respectivamente), bem como os anos 2003, 2006, 2010, 2013, 2016, 2017 e 2018, que em contrapartida, não obtiveram artigos publicados referentes à temática proposta. Por fim, os demais anos, tiveram as quantidades variadas entre uma, duas, ou três publicações anuais.

4 ANÁLISE DESCRITIVA: OS JOGOS NO CONTEXTO DA ESCOLARIZAÇÃO E NA FORMAÇÃO DE PROFESSORES

Nessa etapa da pesquisa bibliográfica, encontram-se descritos de acordo com os eixos temáticos apresentados na seção anterior, cada um dos 13 trabalhos selecionados para composição da amostra. Para tanto, foram elencados alguns critérios como local e tipo da pesquisa, ano de publicação, tipo de participantes, objetivos, instrumentos e principais resultados. Esses itens fornecem um conhecimento ampliado em relação aos trabalhos analisados, ou seja, se torna possível a exposição de informações necessárias que viabilizem um entendimento mais claro sobre as contribuições que são apresentadas através dos resultados contidos neles.

Antes da explanação dos trabalhos e para melhor compreensão de como os critérios serão analisados, no quadro abaixo, estão detalhados cada um deles separadamente.

TABELA 3: Critérios de análise dos trabalhos.

CRITÉRIOS DEFINIDOS	OBSERVAÇÕES A SEREM FEITAS
Local e tipo de pesquisa	Descrição do local onde a prática da pesquisa foi realizada. Em relação ao tipo da pesquisa, será retratado qual o delineamento do trabalho (empírico, documental, ou outro) e também, a instituição em que foi desenvolvido.
Ano de publicação	Tabulação dos anos de todos os trabalhos publicados (em ordem crescente).
Tipo de participantes	Descrição das idades e série dos participantes (em caso de estudantes) ou então, profissão (em caso de docentes, ou alunos da EJA, por exemplo).
Objetivos	Apresentação de maneira resumida, acerca de quais foram os objetivos ou o objetivo principal do trabalho.
Instrumentos	Exposição de quais foram os recursos utilizados a fim de coletar os dados para o trabalho (entrevistas, aplicação de jogos, observações,

	entre outros).
Principais resultados	Transcrição de maneira resumida, sobre as principais constatações a que chegaram os autores através de suas pesquisas.

Realizada a descrição dos passos adotados para a análise dos trabalhos, seguem a exposição descritiva acerca dos critérios encontrados em cada um deles. Aqui os trabalhos serão apresentados seguindo sua categorização, para facilitar a leitura. Além disso, no final desse estudo, estão dispostos os fichamentos dos artigos pertencentes à amostra com a tabela anteriormente apresentada.

É válido destacar que o artigo do autor Alves descrito na página 22, é referente à Educação Infantil, assim como os trabalhos dos autores Araújo, Ribeiro e Santos, e Carvalho e Oliveira, ambos também na página citada, fazem referência ao Ensino Médio e Ensino Fundamental II, respectivamente. Considerando que esses artigos não tratam dos anos iniciais, foram contemplados porque elucidam a necessidade da compreensão do lúdico por parte dos professores, e descrevem a maneira que os jogos pedagógicos auxiliam os alunos a verbalizar suas escolhas e dúvidas, logo, são pertinentes para reflexões referentes aos anos iniciais.

4.1 Categoria “O jogo como recurso diagnóstico”

Este eixo temático dispõe de sete artigos selecionados. “O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel”, da autora Acre (2004), tratou de uma pesquisa qualitativa, com viés bibliográfico e possuiu como enfoque o estudo comparativo entre as ideias do educador alemão Froebel e os autores da teoria da atividade (Elkonin e Leontiev) sobre o papel do jogo no desenvolvimento da criança nos anos iniciais. Além disso, buscou observar e discutir as ideias dos autores citados e quais suas contribuições acerca da psicologia do desenvolvimento infantil para a primeira infância.

O estudo aponta como principais resultados, os pontos relevantes das observações de Froebel, como as diferenças entre as concepções de ser humano e sociedade, uma vez que ele apresenta uma concepção de infância naturalizada e divina, enquanto Elkonin, Leontiev e Vygotsky buscam compreender a infância dentro da perspectiva histórica e social. Em relação ao jogo na concepção desses

diferentes autores, o educador alemão compreende o brincar como um ato natural da criança, enquanto que para os outros autores citados trata da principal atividade da infância. Esses últimos que seguem a teoria da atividade consideram o brincar como objetivo, pois é o modo pelo qual a criança se insere no universo do adulto e tem a possibilidade de exercer as mesmas tarefas. Por fim, a pesquisa conclui que, uma prática pedagógica fundamentada nesses distintos autores, constitui uma prática contraditória, visto que suas concepções são divergentes.

O trabalho das autoras Burochovitch e Gomes (2005), com a denominação “Desempenho no jogo, estratégias de aprendizagem e compreensão na leitura” tratou de uma abordagem qualitativa e através da pesquisa de campo. Participaram vinte e nove alunos da 4ª série do ensino fundamental, com faixa etária entre dez e doze anos. Para isso, foi utilizada uma escala de estratégias de aprendizagem, o teste Cloze (teste de compreensão da leitura), o jogo “bingo melhor estudante” e um formulário de avaliação da metacognição. O estudo foi desenvolvido em uma escola pública e buscou analisar o potencial do jogo para avaliar as relações entre o desempenho dos participantes, a partir do Cloze e da escala de estratégias de aprendizagem. Os resultados indicam que foi observado um percentual significativo de alunos que identificaram os benefícios do jogo para a vida estudantil, bem como a existência de uma relação relevante entre o desempenho no jogo e a estratégia de leitura.

“Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix”, um estudo dos autores Cavalcante e Ortega (2008), tratou da construção do mesmo a partir de uma pesquisa qualitativa, envolvendo quatro crianças, com faixa etária de dez anos, sendo estudantes de uma escola pública de ensino fundamental I, em Vitória (ES). Diante da aplicação do jogo Matix, objetivaram analisar o funcionamento cognitivo visto que se trata de um jogo de raciocínio lógico matemático. Sendo assim, os autores destacam que foi possível notar diversas habilidades cognitivas por ele possibilitadas, pois, quando a jogada era proposta em duplas, os alunos perdiam atenção com mais facilidade, mas, também verificaram que os participantes evoluíram suas jogadas, através da criação de estratégias. Logo, verificou-se que todos os alunos evoluíram, visto que não se dominava as regras do jogo e não existiam estratégias e com sua aplicação, essa criação se efetiva.

O pesquisador Alves (2009), realizou um estudo denominado “O lúdico e a educação escolarizada da criança”, com a participação de quatro professoras de educação infantil de uma rede municipal do interior de São Paulo. A investigação foi realizada mediante entrevistas abertas, com a finalidade de compreender como o lúdico é acolhido nas escolas de educação infantil no início do século XXI. Após a análise das entrevistas das professoras participantes, considerou que o lúdico na escola é fundamental, pois contribui para o desenvolvimento da criança, além de facilitar o trabalho docente. Entretanto, apesar de o autor identificar essas observações positivas acerca do tema, verificou que as professoras ainda apresentam uma concepção dicotomizada entre lúdico e educação, uma vez que utilizam os jogos de modo recreativo, ou seja, como um passatempo entre as atividades sistematizadas de ensino e não como atividade direcionada à aprendizagem. Sendo assim, os resultados constataram que o lúdico é inserido de modo impositivo, assim podemos observar que há uma desvalorização do real potencial do lúdico para o processo de aprendizagem.

O artigo desenvolvido por Araújo, Ribeiro e Santos (2012), abordou o tema “Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem”. Configura pesquisa qualitativa tendo sido participantes estudantes (não tem a informação da quantidade exata) do Ensino Médio de uma escola pública de Fortaleza (CE), com faixa etária entre catorze e dezesseis anos. Utilizou para a investigação um jogo digital e aplicações de um pré e pós-teste de leitura, com o objetivo de analisar as características de atitudes de compreensão responsiva dos alunos por meio do jogo “o que vem a seguir”, que envolve a execução de estratégia de leitura. Logo, os resultados da pesquisa demonstram que os jogos educacionais podem ser um estímulo para a aprendizagem, visto que se tornou possível verificar que os alunos adquiriram e desenvolveram estratégias e habilidades que facilitam a compreensão leitora.

Carvalho e Oliveira (2014), na pesquisa intitulada “Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras Set Game”, buscaram identificar a tomada de consciência das próprias ações, analisar o erro, verificar o conflito cognitivo, elaborar a estratégia, bem como, analisar os próprios procedimentos e o planejamento de ações pelos alunos. Participaram dez alunos do 9º ano, com idades entre treze e dezesseis anos, a partir da aplicação do referido jogo em uma escola estadual de Londrina (PR).

Diante da investigação, pode-se observar que ao solicitar ao aluno para comentar sobre suas escolhas, é proporcionada a tomada de consciência de suas ações e que a identificação do erro por parte do participante também possibilitou que o mesmo compreendesse melhor o jogo e em relação à elaboração de estratégias, que consiste em ser capaz de resolver problemas e buscar soluções, a pesquisa verificou que tal capacidade foi atingida por todos os participantes.

O trabalho “Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram”, dos autores Carvalho, Macedo, Petty e Souza (2015), configura uma abordagem quantitativa em que participaram quarenta pessoas, com idades entre nove e onze anos, de escolas públicas de ensino fundamental I, na cidade de São Paulo (SP). O objetivo consistiu em apresentar modos de analisar protocolos relativos a situações-problema com o jogo Tangram e propor procedimentos de observação e interpretação. Sendo assim, os protocolos, coletados em um contexto de oficinas de jogos, foram analisados em três perspectivas: (a) classificação em certo e errado; (b) estudo dos modos de solução e tipos de erros produzidos; (c) busca de indícios dos procedimentos adotados pelas crianças.

Os resultados indicaram que a construção de figuras sem colocar as peças sobre a base, bem como a leitura de instruções para realização da montagem, constitui um desafio significativo e apresentam maiores porcentagens de erros (85% e 75% nas construções, e 53% na leitura). Além disso, as análises descritas na pesquisa podem servir como referência para avaliar, intervir e ainda contribuem para que os profissionais ampliem suas formas de observação de registros em prol da realização de intervenções que favoreçam a superação de erros.

4.2 Categoria “Jogo na formação e prática docente”

O primeiro estudo desta categoria trata das “Competências de ensino: um estudo com professoras no contexto do jogo Traverse”, dos autores Fiorot e Ortega (2007), que dissertam sobre a temática propondo uma investigação sobre como professoras de uma instituição de uma rede particular ensinavam em um contexto de regras, por meio do referido jogo, observando quais eram as estratégias utilizadas por elas para fazer a mediação entre os alunos e suas ações no jogo. Sendo assim, quatro professoras dessa instituição participaram da pesquisa, além de quatro alunos por elas indicados. A pesquisa ocorreu em duas fases: instrução e

experimentação: no momento da instrução, as professoras ensinaram o jogo para os alunos e jogaram com eles, logo, os pesquisadores observaram aspectos referentes à apresentação do material e das regras, bem como a forma que os alunos foram ensinados pelos seus respectivos professores. No momento da experimentação, os alunos formaram duplas e jogaram entre si, enquanto as professoras exerciam o papel de mediadoras.

Após observações, os apontamentos foram que os docentes apresentaram dificuldades em observar as ações dos alunos durante o jogo, visto que ocorreu a necessidade de descentralizar a própria ação nesse ato, bem como no momento de cessar dúvidas e na realização de intervenções nas jogadas. Outro fator foi em relação ao jogo, o qual apresentou grande importância para que as professoras percebessem a relevância de seu papel enquanto mediadoras na relação do aluno com o conhecimento.

A pesquisa a seguir, também dos autores Fiorot e Ortega (2008) intitulado “Análise do processo de tomada de consciência de professoras por meio do jogo *Traverse*”, complementa a pesquisa mencionada anteriormente, adotando como meio a aplicação de jogos para compreender como se dá esse processo cognitivo. Para tanto, participaram da pesquisa quatro professoras, com idades entre vinte e sete e trinta e dois anos, que lecionam para a 4ª série do ensino fundamental de uma escola particular no Espírito Santo. Possuiu como finalidade, analisar o processo de tomada de consciência por professores por meio do jogo *Traverse*, sendo assim, a investigação ocorreu em duas etapas: a primeira consistiu em instrução, na qual as professoras participantes jogaram com os pesquisadores, com a finalidade de conhecer o jogo e a segunda, permitiu a experimentação e possibilitou que as participantes jogassem somente entre si. Como resultado, afirma que de modo geral, as professoras passaram a planejar melhor suas jogadas, todavia indicaram que as participantes demonstraram algumas dificuldades para identificar a interdependência de suas ações com a do adversário, bem como, dificuldades em explicar suas escolhas para agir durante as jogadas.

“Jogos regrados e educação: concepções de docentes do ensino fundamental” se trata de um estudo coordenado por Simili (2009), que teve como participantes professores que lecionavam no ensino fundamental em escolas municipais localizadas na região sudoeste de São Paulo e buscou investigar as concepções dos docentes acerca do jogo e de seu uso em sala de aula, a relação

entre jogo e desenvolvimento psicológico, e a relação do uso do jogo na prática pedagógica e a própria experiência da infância com o lúdico. Para isso, aplicou-se um questionário, composto por questões relacionadas à identificação dos sujeitos e por fim, um roteiro de entrevista com questões sobre a concepção dos docentes acerca dos jogos de regras, o seu emprego em sala de aula e a importância dos jogos para o desenvolvimento psicológico dos alunos.

Os resultados apontaram que os professores apresentam um discurso valorativo em relação ao jogo, contudo, não o inserem em suas práticas pedagógicas, alegando dificuldades para fazê-lo, explicadas por grande parte, pela exigência do cumprimento do conteúdo programático, que não permite a inserção desse tipo de atividade. Além disso, também constatou que os professores apresentam dificuldades em apreender de que modo o jogo pode contribuir para o desenvolvimento psicológico dos alunos.

O trabalho “Desenvolvimento da função mediadora do professor em oficinas de jogos”, dos autores Campos e Macedo (2011), objetivou descrever uma metodologia de formação de professores de ensino fundamental I por meio de oficinas de jogos, e identificar os indicadores da função mediadora do professor. Participou do estudo uma professora do ensino fundamental. Metodologicamente foram feitas gravações das ações da docente participante da pesquisa, em relação à utilização de jogos em sua prática.

Após as observações, obteve-se como resultado, que a participante gradualmente constituiu ações mediadoras, de forma progressiva. Em relação ao critério de intencionalidade, a evolução foi mais significativa quando comparada ao critério de transcendência, que de acordo com os autores, teve uma progressão mais lenta. Por fim, os pesquisadores ainda ressaltaram que os jogos, no processo de formação docente, podem ser recursos auxiliares para compreensão e construção das ações mediadoras entre seus alunos e o conhecimento.

4.3 Categoria “O jogo no ambiente escolar”

Encerradas as explanações do eixo temático descrito anteriormente, seguem os trabalhos enquadrados na temática “O jogo no ambiente escolar”, que abrange os artigos que denotam a aplicação dos jogos em diversos espaços educacionais e discorrem sobre suas implicações e resultados nesses meios. O primeiro estudo,

dirigido pelos autores Caiado e Rossetti (2009), intitulado “Jogos de regras e relações cooperativas na escola: uma análise psicogenética” partiu de uma abordagem qualitativa, envolvendo duas escolas, uma particular e construtivista (escola A), e a outra pública e tradicional (escola B).

O objetivo do referido estudo, foi investigar as relações entre a prática de jogos de regras, o estabelecimento de trocas cooperativas entre os discentes e identificar como é organizada a prática de jogos nas escolas. Sendo assim, na primeira etapa, foram aplicadas as entrevistas semiestruturadas aos profissionais (professores e coordenadores) de ambas as escolas, seguida da observação de cinco em cada uma delas. Sequencialmente, os alunos selecionados por meio de sorteio para composição da amostra (dez da escola A e onze da escola B, com idades entre oito e nove anos), participaram de uma entrevista clínica e individual. Após as realizações dessas etapas, e análise dos resultados, pode-se dizer, que na escola A, existe um acervo e uma variedade de jogos maior do que na escola B, bem como as diferenças existentes entre a organização de disponibilização desses materiais entre as escolas participantes da pesquisa.

A pesquisa desenvolvida por Kishimoto (2011), com o título “Jogo e letramento: crianças de seis anos no ensino fundamental” desenvolveu-se por um viés qualitativo e abrangeu a participação de pais e alunos da escola de aplicação da USP. Buscou investigar de que modo uma proposta educativa, tendo como aliado o jogo, pode contribuir para a inserção de crianças de seis anos no ensino fundamental. Para discorrer acerca da temática, foram feitas entrevistas (a pesquisa não detalha a quantidade, somente os anos em que foram realizadas: 2006, 2007 e 2010), análise de documentos como: planos de ensino, registros pessoais e relatórios do Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos Labrimp - USP. Como resultados, pode ser notado que tanto para os pais, como para os professores, os jogos apresentam contribuições para o processo de aprendizagem, e, além disso, os alunos indicaram que desenvolveram uma visão positiva da escola devido às atividades lúdicas realizadas. Sendo assim, é possível destacar que a inserção dos jogos no 1º ano do ensino fundamental permitiu que fossem utilizados como uma ferramenta para o letramento.

5 RESULTADOS DA PESQUISA

Nesta seção, pretendemos expor alguns resultados acerca da análise de dois gráficos, sendo um referente às metodologias utilizadas pelos pesquisadores ao longo dos estudos, e outro sobre as temáticas abordadas nos trabalhos. Sendo assim, estão dissertadas as observações referentes a esses dados quantitativos, para melhor explorar as considerações dos artigos que compõem a amostra. De acordo com Gil: “Nas pesquisas quantitativas, as categorias são freqüentemente estabelecidas apriori, o que simplifica sobremaneira o trabalho analítico.” (GIL, 2002, p 134)

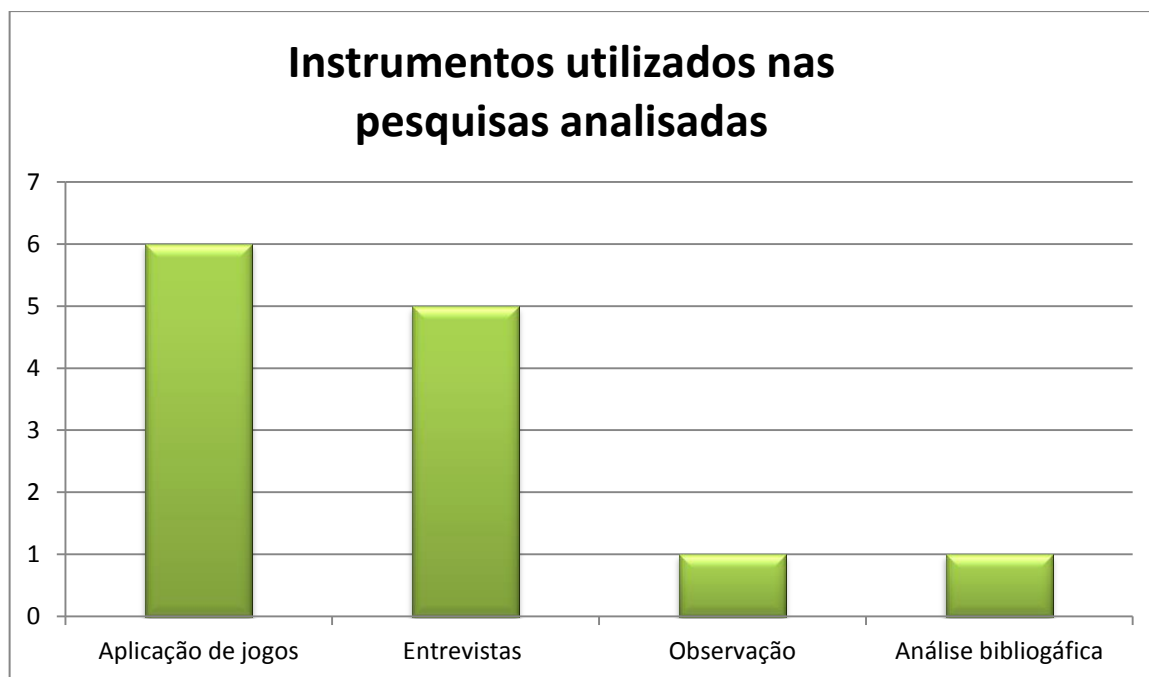
Além disso, também foram identificadas outras questões como, por exemplo, pesquisas que apresentam comentários oriundos dos participantes quando foram aplicadas entrevistas, bem como dos pesquisadores que desenvolveram os estudos que abordam temáticas distintas referentes aos jogos pedagógicos, porém, com elementos semelhantes apontados como resultados. Para proceder nossa análise de forma a incluir todos os trabalhos da amostra, foram organizados três eixos temáticos, já apresentados na seção quatro, elencando o uso dos jogos em diferentes contextos e perspectivas, tal como abaixo descritas:

- Recurso diagnóstico
- Formação e prática docente
- Ambiente escolar

5.1 Análise de gráficos mediante estudo bibliográfico

Uma das primeiras categorias analisadas é relativa ao tipo de pesquisa utilizada pelos autores dos artigos estudados. É válido considerar que as pesquisas identificadas tem caráter qualitativo, mas que apresentaram diferentes instrumentos e recursos metodológicos. Sendo assim, se faz relevante apontar quais os principais instrumentos que foram utilizados nos estudos analisados.

GRÁFICO 2: Instrumentos utilizados pelos pesquisadores.



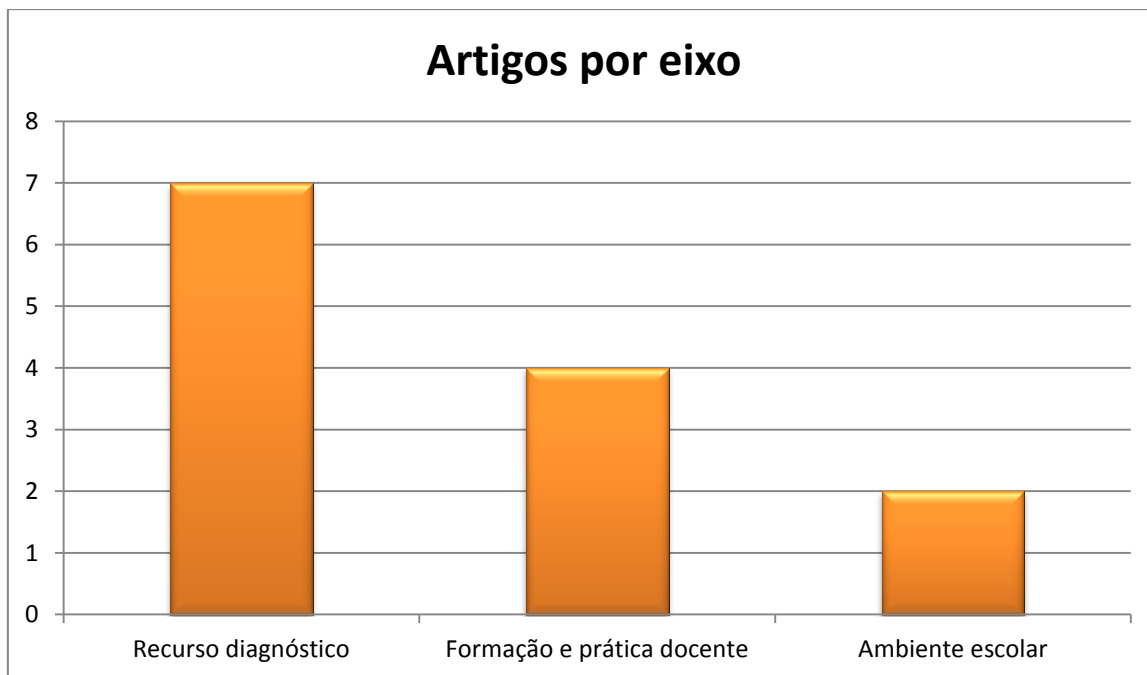
Fonte: Elaborado pela autora.

Inicialmente ressaltamos que um mesmo trabalho, pode ter utilizado mais de um recurso metodológico como apoio, todavia, encontra-se a classificação dos que foram elencados como instrumento norteador nos artigos analisados.

Os instrumentos expostos no Gráfico 1 foram os mais utilizados nas pesquisas qualitativas. Nota-se que os dados estão expressos em ordem decrescente, sendo assim a maioria dos estudos utilizaram como instrumento a aplicação de jogos (6 trabalhos), seguida das entrevistas (5 trabalhos) que apresentaram viés distintos dependendo do contexto educacional em que foram realizadas, e finalmente, observação e análise bibliográfica (1 trabalho cada).

As escolhas instrumentais permitem a percepção de que os pesquisadores buscam os caminhos que facilitarão a sua análise, levando em consideração as questões físicas e sociais das escolas e dos indivíduos que foram participantes das pesquisas descritas nos artigos contidos na amostra. Também considera-se que as temáticas das pesquisas selecionadas tratam sobre alfabetização, todavia, pensando nos jogos pedagógicos no contexto educacional, esse número é bastante reduzido uma vez que a presente pesquisa se referiu aos últimos dezesseis anos.

GRÁFICO 3: Separação dos trabalhos por eixos.



Fonte: Elaborado pela autora.

Como expressos no Gráfico 2, dos 13 artigos que envolvem jogos pedagógicos no processo de alfabetização e letramento, sete o utilizam enquanto ferramenta diagnóstica de processos educacionais. Outros quatro estudos, referenciam a sua inserção em práticas e formação docente, e por fim, dois se referem ao ambiente escolar, uma vez que está sendo levado em consideração o exterior da sala de aula.

5.2 Análise dos resultados de acordo com os eixos temáticos

O primeiro eixo temático “o jogo como recurso diagnóstico”, envolveu artigos que trouxeram como observações das pesquisas aspectos relevantes. Um deles, é que a utilização desse recurso, faz com que o aluno se interesse nas atividades propostas, possibilitando assim, a compreensão leitora. Além disso, os jogos no contexto educacional proporcionam o desenvolvimento da criança e a consciência corporal, fator que traz benefícios ao processo de alfabetização, principalmente para a escrita.

Enquanto recurso diagnóstico, os jogos auxiliam os alunos enquanto indivíduos, a desenvolver concentração, atenção, respeito, e também, permite a

identificação de pendências no processo de leitura e escrita. Entretanto, o artigo de Alves (2009) intitulado “O lúdico e a educação escolarizada da criança”, apontou que os docentes inseriam o lúdico em sala de aula de modo impositivo, pois, utilizavam os jogos apenas como recreação entre as atividades exigidas na grade curricular, sendo assim, o lúdico foi inserido de maneira que o desqualifica de sua real intencionalidade.

No eixo “o jogo na formação e prática docente” identificou-se um aspecto apontado em alguns dos artigos que se enquadraram nessa temática, que se trata do apontamento em relação ao auxílio que os jogos proporcionam durante o processo de tomada de consciência, acerca da função mediadora dos professores nos processos de aprendizagem, ou seja, entre os alunos e o conhecimento. Também, possibilitam que os docentes aprimorem sua atuação em atividades lúdicas e demonstrem assim, autonomia para fornecer aos alunos condições para o preparo dos jogos, bem como de demais atividades. Acerca disso, diversos professores relataram a ausência dos jogos ao longo de sua formação, fator que é grande influenciador para sua aplicação incorreta em sua prática.

É válido esclarecer, que das diversas possibilidades que os jogos oferecem, eles também proporcionam a formação subjetiva do educador que supera a postura de que “adulto não brinca”, para que as compreensões de suas intencionalidades se efetivem nas escolas. Além disso, diversos profissionais apresentaram discursos positivos referentes aos jogos, mas, afirmaram não saber aplicá-lo e citam principalmente, a falta de tempo, decorrente das exigências dos conteúdos programáticos. Na sequência o eixo intitulado “o jogo no ambiente escolar”, aponta que seu uso permite a integração e socialização entre os alunos nos diferentes espaços, e conseqüentemente, proporcionam um ambiente de qualidade aos alunos, profissionais e para a comunidade escolar.

Tendo em vista os apontamentos anteriores, considera-se que a utilização dos jogos auxilia no processo de alfabetização e letramento de maneira significativa, entretanto, são necessárias discussões sobre sua aplicabilidade e real função, para que sejam de fato efetivos nos contextos educacionais, conseqüentemente, para que se tenha abertura de maiores espaços e momentos de dedicação a esses instrumentos durante a educação básica. E, por fim, os jogos pedagógicos mencionados nos artigos perpassam pelos direitos de aprendizagem e

desenvolvimento, pois, possibilitam o diálogo entre às áreas de saberes, bem como em momentos dedicados à formação docente.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

O objetivo geral desta pesquisa centrou-se em compreender as contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização e letramento. Mais especificamente, buscou-se explorar a produção acadêmica nacional através da análise dos trabalhos publicados nos últimos dezesseis anos que tratam do uso de jogos no processo de alfabetização, além de discutir os resultados encontrados, de modo a se ter uma visão em menores proporções do panorama geral sobre a utilização dos jogos para alfabetização no Brasil, e, por fim, analisar de que forma os jogos podem contribuir para a aprendizagem do sistema de escrita alfabética.

Acredita-se que foi possível ter uma visão em menores proporções da utilização dos jogos no sistema educacional brasileiro e perante essa constatação, alguns apontamentos puderam ser destacados acerca da análise dos artigos que compõem a amostra. Sendo assim, diagnosticou-se que esse instrumento desperta maior interesse nos alunos para a realização de atividades, pois, se trata de um recurso que possibilita a compreensão leitora de forma contextualizada. Ao mesmo tempo, possibilita o desenvolvimento integral da criança, bem como a consciência corporal, a qual é responsável por aprimorar o processo de escrita. Além disso, é perceptível a contribuição dos jogos acerca da atenção e concentração demonstradas pelos alunos.

Sobre a utilização dos jogos nos processos de leitura e escrita, estes possibilitam a identificação de pendências nesses processos, ao mesmo tempo em que são recursos que propiciam a superação das dificuldades de aprendizagem, além de viabilizar o desenvolvimento cognitivo, afetivo e emocional dos alunos inseridos em contextos educacionais.

Isto posto, uma das contribuições desta pesquisa reside em mostrar aos docentes a importância em se usar o auxílio dos jogos para proporcionar uma prática docente diferenciada e mais lúdica. Destaca-se que através da superação da dificuldade de trabalhar o lúdico em sala de aula, a qual, conforme analisado se concretiza pela ausência de tempo, que é tomado pelas exigências das esferas que gerenciam as escolas, bem como, por inseri-los nas aulas apenas como recreação. Há de refletir sobre a real intencionalidade dos jogos, uma vez que, se faz pedagógico, quando o docente reconhece as propriedades desse recurso e utiliza-o de modo a atingir os objetivos de aprendizagem. Assim, compreende-se a

importância do reconhecimento por parte do profissional em relação às especificidades dos jogos, bem como sua potencialidade em sala de aula.

Consideramos primordial que discussões sobre os jogos e sua relação com o contexto escolar sejam temas dos cursos de formação de professores, seja na etapa inicial ou continuada, pois, conforme observado em alguns artigos, os docentes não possuem conhecimento suficiente para compreender os jogos pedagógicos como recursos para o processo de aprendizagem, pois sozinhos, não são capazes de possibilitar o desenvolvimento desejado, logo é necessário que sejam utilizados com finalidades e planejamento.

Além disso, também são perceptíveis que ao longo dos dezesseis anos que foram postos em análise, foram escassas as publicações sobre a especificidade do tema relacionando-o a aprendizagem, o que permite afirmar que as produções acadêmicas contidas nesse período, possuem diversas perspectivas e temáticas, que não necessariamente abordam a contribuição dos jogos para o processo de alfabetização e letramento.

Levando em consideração os apontamentos anteriores, considera-se relevante pensar em estudos futuros, novamente voltados a produção acadêmica nacional, envolvendo dissertações ou teses que apresentam os jogos como instrumento de uso em sala de aula no processo de alfabetização, a fim de descrever quais foram encontrados, quais suas características e como podem ser utilizados pelos professores do ensino fundamental como suporte no trabalho da leitura e escrita. Além de comparar o que foi encontrado nas publicações com o que está proposto na última versão da Base Nacional Comum Curricular (BNCC), voltada para o 1º ao 5º ano, com enfoque na leitura e escrita, com intencionalidade de avaliar o jogo enquanto recurso para o ensino da alfabetização em sala de aula.

Embora não seja parte metodológica, é pertinente destacar que alguns jogos pedagógicos foram levados para alunos do 5º ano do Ensino Fundamental da escola municipal Professor Sylvio de Araújo, na cidade de Rio Claro, através de um Projeto de Extensão, a fim de observar e relacionar as vivências obtidas na prática com os resultados descritos ao longo da pesquisa.

Logo, elucidamos que seja relevante a utilização de jogos pedagógicos durante as aulas, pois, se trata de um importante recurso para o processo de alfabetização e letramento, uma vez que possibilita articular diversas áreas de conhecimento, assim como a participação efetiva de todos os alunos, independente

de suas dificuldades ou outros impedimentos, oportunizando dessa maneira, que o professor possa utilizar da estratégia de agrupamento para viabilizar o desenvolvimento de suas propostas de atividades, conforme os conhecimentos demonstrados pelas crianças. E, por fim, os materiais contidos nos jogos e utilizados durante as jogadas, tornam concretos os conteúdos, auxiliando na visualização e apreensão dos alunos.

REFERÊNCIAS

ACRE, A. O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Froebel. **Cad. Cades**, Campinas, v.24, n.62, p. 9-25, abril, 2009.

ALVES, F. D. **O lúdico e a educação escolarizada da criança**. In: OLIVEIRA, ML., org. (Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 193 p.

ARAUJO, N. M. E.; RIBEIRO, F. R.; SANTOS, S. F. dos. Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. **Revista Backtiniana**, São Paulo, v.7, n.1, p. 4-23, Jan./Jun., 2012.

BORBA, A. M. **O brincar como um modo de ser e estar no mundo**. In: Ensino Fundamental de nove anos. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular**. Disponível em: <http://basenacionalcomum.mec.gov.br/a-base/>. Acesso em: 12. maio 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. **Portaria**. Disponível em: http://pacto.mec.gov.br/images/pdf/legislacao/portaria_mec_826_alterada.pdf. Acesso em: 12 maio 2018.

BRASIL. **Plano Nacional da Educação**. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/_Ato2011-2014/2014/Lei/L13005.htm. Acesso em: 12 maio 2018.

BRASIL. Secretaria de Educação Básica. Diretoria de Apoio à Gestão Educacional. **Pacto nacional pela alfabetização na idade certa**: ludicidade na sala de aula: ano 01, unidade 04. Brasília: MEC, SEB, 2012.

CAIADO, A. P. S.; ROSSETTI, C. B. Jogos de regras e relações cooperativas na escola: uma análise psicogenética. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE)**, [s.l.], v. 13, n. 1, jan./jun., p. 87-95, 2009.

CAMPOS, M. C. R. M.; MACEDO, L de. Desenvolvimento da função mediadora do professor em oficinas de jogos. **Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 15, n. 2, p. 211-220, Jul./Dez., 2011.

CARVALHO, G. E.; MACEDO, L.; PETTY, A. L.; SOUZA, M. T. C.C.; Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram. **Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional**, São Paulo, v. 19, n. 1, p. 13-22, 2015.

CARVALHO, L. R. R.; OLIVEIRA, F. N. Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras Set Game. **Rev. Bras. Estud. Pedagog.**, Brasília, v. 95, n. 240, p. 431-455, Ago. 2014.

CAVALCANTE, C. M. B.; ORTEGA, A. C. Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix. **Estudos de Psicologia**, Campinas, v. 25, n.3, p. 449-459, jul./set., 2008.

FERNANDES, T. A.; OSTI, A. O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa e o uso de jogos na aprendizagem inicial da leitura e escrita. **Educação em Revista** (UNESP. Marília), v. 1, p. 81-98, 2016.

FIOROT, M. A. *et al.* Análise do processo de tomada de consciência de professoras por meio do jogo Traverse. **Psico-USF**, Itatiba, v. 13, n. 2, Dec. 2008.

FIOROT, M. A.; ORTEGA, A. C. Competências de ensino: um estudo com professoras no contexto do jogo Traverse. **Estudos de Psicologia**, [s.l.], v. 12, n. 3, p. 221 – 231, 2007.

GIL, A. C. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

GOMES, M. A. M. BUROCHOVICH, E. Desempenho no jogo, Estratégias de Aprendizagem e Compreensão na Leitura. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, Brasília, v.21, n. 3, p. 319 - 326, Set-Dez, 2005.

IBGE. **Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD)**. Disponível em: <http://g1.globo.com/educacao/noticia/2013/09/indice-de-analfabetismo-para-de-cair-e-fica-em-87-diz-pnad.html> . Consultado em: 05/fev/2014.

KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. MORGADO, R. de F. C. TOYOFUKI, K. R. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. **Educ. Pesqui.**, [s.l.], v.37, n.1, p. 191-210, 2011.

KLEIMAN, A.B. Programas de Educação de jovens e adultos e pesquisa acadêmica: a contribuição dos estudos do letramento. **Educ. Pesqui.** São Paulo, v. 27, n. 2, p. 267 – 281 jul./dez. 2001.

LEAL, T. F.; MENDONÇA, M.; MORAIS, A. G.; LIMA, M. B. O. **O lúdico na sala de aula: projetos e jogos**. In: Pró-Letramento: alfabetização e linguagem. Brasília: Ministério da Educação. Secretaria da Educação Básica, 2008.

MÁGICO, O.T. **O anjo mais velho**. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=StAXDYKfNEo>. Consultado em: 07/out/2019.

MONTEIRO, S. M.; SOARES, M. Processos cognitivos na leitura inicial: relação entre estratégias de reconhecimento de palavras e alfabetização. **Educ. Pesqui.** São Paulo, p. 1 – 17, fev, 2014.

OSTI, A.. **Formação de professores alfabetizadores.** *In:* PARENTE, C. M. D.; MATTOS, M. J. V. M.; VALLE, L. E. L. R. (Org.). Formação de professores frente às mudanças sociais, políticas e tecnológicas. 1ed.Porto Alegre: Penso, 2015. p. 85-99.

SILVA, E.T. **Alfabetização no Brasil:** questões e provocações da atualidade. Campinas, SP: Autores Associados, 2007.

SIMILI, M. F. C. **Jogos de regradados e Educação:** Concepções de docentes do ensino fundamental. 2009. 104 f. Dissertação (Mestrado em Psicologia) – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2009.

SOARES, M. **Alfabetização - a questão dos métodos.** São Paulo: Contexto, 2017.

APÊNDICE

Estão contidas adiante, as tabelas utilizadas para o fichamentos dos artigos que compõem a amostra. Expressam o local e tipo de pesquisa, ano de publicação, tipo de participantes, objetivos, instrumentos, e por fim, os principais resultados.

Esses dados estão descritos de acordo com as quatro categorias apresentadas ao longo da pesquisa, cujas são intituladas “o jogo como recurso diagnóstico”, “o jogo na formação e prática docente” e “o jogo no ambiente escolar”. Além disso, a disposição dos fichamentos se encontra na ordem crescente de acordo com os anos de publicação.

- **O jogo como recurso diagnóstico:** fichamento de sete artigos.

Título	“O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Friedrich Froebel”.
Autor	Alessandra Acre
Ano	2004
Universidade	Universidade de São Paulo
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e bibliográfica.
Cidade	São Paulo – SP
Sujeitos participantes	Arquivos para leitura.
Instrumentos	Estudo comparativo entre as ideias do educador alemão Froebel e os autores da teoria da atividade - Elkonin e Leontiev sobre o papel do jogo no desenvolvimento da criança em idade pré-escolar.
Local da pesquisa	
Objetivos	Apresentar e discutir as ideias de autores que tiveram um importante papel na contribuição da psicologia do desenvolvimento infantil e a educação para a primeira infância.
Principais resultados	Froebel apresenta uma concepção de infância naturalizada, divina, enquanto Leontiev, Vygotsky e Elkonin buscam compreender a

	infância dentro da perspectiva histórica e social; O educador alemão compreende o brincar como um ato natural da criança, enquanto que para os autores como Leontiev e Elkonin, o jogo é a principal atividade da infância; Uma prática pedagógica fundamentada, concomitantemente, nesses distintos autores, constitui uma prática contraditória, visto que suas concepções são divergentes.
Referência completa da obra	ACRE, A. O jogo e o desenvolvimento infantil na teoria da atividade e no pensamento educacional de Froebel. Cad. Cades, Campinas, v.24, n.62, p. 9-25, abril, 2009.

Título	“Desempenho no jogo, estratégias de aprendizagem e compreensão na leitura”.
Autor	Maria Aparecida Mezzalira Gomes e Evely Boruchovitch.
Ano	2005
Universidade	Centro Universitário Padre Anchieta e Escola Superior de Educação Física de Jundiaí, e Universidade Estadual de Campinas.
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e de campo.
Cidade	Jundiaí – SP
Sujeitos participantes	Participaram da pesquisa vinte e nove alunos da 4ª série do ensino fundamental, com faixa etária entre dez e doze anos.
Instrumentos	Foi utilizada uma escala de estratégias de aprendizagem, o teste Cloze, o Jogo Bingo Melhor Estudante e um Formulário de Avaliação da Metacognição.
Local da pesquisa	A pesquisa foi realizada em escola pública na cidade de Jundiaí-SP.
Objetivos	Analisar o potencial do jogo Bingo Melhor

	Estudante para avaliar as percepções das características de um bom estudante e analisar as relações entre o desempenho dos participantes no jogo, em um teste de compreensão da leitura e em uma escala de estratégias de aprendizagem.
Principais resultados	Houve um percentual significativo de estudantes que identificaram os benefícios do jogo para a vida estudantil, bem como a existência de uma relação relevante entre o desempenho no jogo e a estratégia de leitura.
Referência completa da obra	GOMES, M. A. M. BUROCHOVICH, E. Desempenho no jogo, Estratégias de Aprendizagem e Compreensão na Leitura. Psicologia: Teoria e Pesquisa, Brasília, v.21, n. 3, p. 319 - 326, Set-Dez, 2005.

Título	“Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix”.
Autor	Christiany Maria Bassetti Cavalcante e Antonio Carlos Ortega
Ano	2008
Universidade	Universidade Federal do Espírito Santo
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e de campo.
Cidade	Vitória – ES
Sujeitos participantes	Quatro crianças, com faixa etária de dez anos.
Instrumentos	Aplicação do jogo Matix.
Local da pesquisa	A pesquisa foi desenvolvida em uma escola pública de ensino fundamental I em Vitória - ES.
Objetivos	Analisar o funcionamento cognitivo durante um jogo de raciocínio lógico matemático.
Principais resultados	Através da aplicação do jogo, foi possível notar diversas habilidades cognitivas por ele possibilitadas;

	Quando o jogo era aplicado em duplas, os alunos desfocavam atenção do jogo com mais facilidade, mas, também verificaram que os participantes evoluíram seus modos de jogar, através da criação de estratégias antes da realização da jogada; Verificou-se que todos os jogadores evoluíram de um nível mais simples, para o mais complexo, que consiste em avançar gradativamente de uma situação que não se dominava as regras do jogo e que as estratégias eram inexistentes, para os níveis em que as regras são melhores compreendidas, logo, a criação de estratégias se efetiva.
Referência completa da obra	CAVALCANTE, C. M. B.; ORTEGA, A. C. Análise microgenética do funcionamento cognitivo de crianças por meio do jogo Matix. Estudos de Psicologia, Campinas, v. 25, n.3, p. 449-459, jul./set., 2008.

Título	“O lúdico e a educação escolarizada da criança”.
Autor	Fernando Donizete Alves
Ano	2009
Universidade	Universidade Estadual Paulista
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e de campo.
Cidade	São Paulo – SP
Sujeitos participantes	Quatro professoras de educação infantil de uma rede municipal do interior de São Paulo.
Instrumentos	A investigação foi realizada mediante entrevistas abertas.
Local da pesquisa	Escola de educação infantil da rede municipal de São Paulo.
Objetivos	Compreender como o lúdico é acolhido nas escolas de educação infantil no início do século

	XXI.
Principais resultados	Para as professoras participantes da pesquisa, o lúdico na escola é fundamental, pois contribui para o desenvolvimento da criança e torna o aprendizado mais prazeroso, além de facilitar o trabalho docente; Verifica-se que as professoras ainda apresentam uma concepção que separa o lúdico da educação, uma vez que utilizam os jogos de modo recreativo; O lúdico é inserido de modo impositivo, sendo utilizado como uma forma de atividade pedagógica, em que se retira do lúdico suas características essenciais.
Referência completa da obra	ALVES, F. D. O lúdico e a educação escolarizada da criança. In OLIVEIRA, ML., org. (Im)pertinências da educação: o trabalho educativo em pesquisa [online]. São Paulo: Editora UNESP; São Paulo: Cultura Acadêmica, 2009. 193 p.

Título	“Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem”.
Autor	Nukácia Meyre Silva Araújo, Fernanda Rodrigues Ribeiro e Suellen Fernandes dos Santos.
Ano	2012
Universidade	Universidade Estadual do Ceará
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e de campo.
Cidade	Fortaleza – CE
Sujeitos participantes	Participaram estudantes (não tem a informação de quantos participaram) do Ensino Médio de uma escola pública de Fortaleza – CE, com faixa etária entre catorze e dezesseis anos.

Instrumentos	Para a investigação, utilizou-se um jogo digital e aplicações de um pré e pós-teste de leitura.
Local da pesquisa	Escola Pública de Fortaleza.
Objetivos	Analisar as características de atitudes de compreensão responsiva dos alunos por meio do jogo “o que vem a seguir”, que envolve a predição como estratégia de leitura.
Principais resultados	Os jogos educacionais podem ser um estímulo para a aprendizagem, tanto da Língua Portuguesa, como também de outros componentes curriculares, isso porque foi possível verificar que os alunos adquiriram e desenvolveram estratégias e habilidades que facilitam a compreensão leitora.
Referência completa da obra	ARAUJO, N. M. E.; RIBEIRO, F. R.; SANTOS, S. F. dos. Jogos pedagógicos e responsividade: ludicidade, compreensão leitora e aprendizagem. Revista Backtiniana , São Paulo, v.7, n.1, p. 4-23, Jan./Jun., 2012.

Título	“Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras Set Game”.
Autor	Luciana Ramos Rodrigues de Carvalho e Francismara Neves de Oliveira
Ano	2014
Universidade	Revista Brasileira de Estudos da Pedagogia
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa com aplicação do jogo Set Game.
Cidade	Londrina – PR
Sujeitos participantes	Participação de dez alunos do 9º ano, com idades entre treze e dezesseis anos.
Instrumentos	Aplicação do jogo Set Game.
Local da pesquisa	Escola estadual de Londrina.

Objetivos	Identificar a tomada de consciência das próprias ações, identificar e analisar o erro, verificar o conflito cognitivo, elaborar a estratégia, analisar os próprios procedimentos e planejamento de ações.
Principais resultados	Ao solicitar ao aluno para verbalizar sobre suas escolhas, é proporcionada a tomada de consciência de suas ações e que a identificação do erro por parte do participante também possibilitou que o mesmo compreendesse melhor o jogo; Em relação à elaboração de estratégias, que consiste em ser capaz de resolver problemas e buscar soluções, a pesquisa verificou que tal capacidade foi atingida por todos os participantes.
Referência completa da obra	CARVALHO, L. R. R. de; OLIVEIRA, F. N. de. Quando o jogo na escola é bem mais que jogo: possibilidades de intervenção pedagógica no jogo de regras Set Game. Rev. Bras. Estud. Pedagog. , Brasília , v. 95, n. 240, p. 431-455, Ago. 2014.

Título	“Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram”.
Autor	Lino de Macedo, Ana Lucia Petty, Gisele E. de Carvalho e Maria Thereza Costa Coelho de Souza.
Ano	2015
Universidade	Universidade de São Paulo.
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa quantitativa e de campo.
Cidade	São Paulo – SP
Sujeitos participantes	Participaram da pesquisa quarenta pessoas, com idades entre nove e onze anos.
Instrumentos	Os protocolos, coletados em um contexto de

	oficinas de jogos, foram analisados em três perspectivas: (a) classificação em certo e errado; (b) estudo dos modos de solução e tipos de erros produzidos; (c) busca de indícios dos procedimentos adotados pelas crianças.
Local da pesquisa	Escolas públicas do Ensino Fundamental I, na cidade de São Paulo (SP).
Objetivos	O objetivo do presente artigo consistiu em apresentar modos de analisar protocolos relativos a situações-problema com o jogo Tangram e propor procedimentos de observação e interpretação.
Principais resultados	A construção de figuras sem colocar as peças sobre a base, bem como a leitura de instruções para realização da montagem, constitui um desafio significativo e apresentam maiores porcentagens de erros; As análises descritas na pesquisa podem servir como referência para avaliar e contribuem para que os profissionais ampliem suas formas de observação de registros em prol da realização de intervenções que favoreçam a superação de erros.
Referência completa da obra	CARVALHO, G. E.; MACEDO, L.; PETTY, A. L.; SOUZA, M. T. C.C.; Intervenção com jogos: estudo sobre o Tangram. Revista Quadrimestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional , SP. 2015. 22 p.

- **O jogo na formação e prática docente:** fichamento de quatro artigos.

Título	“Competências de ensino: um estudo com professoras no contexto do jogo Traverse”.
Autor	Meire Andersan Fiorot e Antonio Carlos Ortega
Ano	2007

Universidade	Universidade Federal do Espírito Santo
Modalidade/ Metodologia	A pesquisa ocorreu em duas fases: instrução e experimentação. No momento da instrução, as professoras ensinaram o jogo para os alunos e jogaram com eles. Logo, os pesquisadores observaram aspectos referentes à apresentação do material e das regras, bem como a forma que os alunos foram ensinados pelos seus respectivos professores. No momento da experimentação, os alunos formaram duplas e jogaram entre si, enquanto as professoras exerciam o papel de mediadoras.
Cidade	Espírito Santo – ES
Sujeitos participantes	Quatro professoras de uma escola particular do Espírito Santo, que além de jogarem o jogo Traverse, indicaram quatro alunos para participar.
Instrumentos	Jogo Traverse
Local da pesquisa	Escola particular do Espírito Santo.
Objetivos	Investigar como professoras de uma instituição de uma rede particular ensinavam em um contexto de regras, por meio do jogo Traverse, observando quais eram as estratégias utilizadas por elas para fazer a mediação entre os alunos e suas ações no jogo.
Principais resultados	Os docentes apresentaram dificuldades em observar as ações dos alunos durante o jogo, bem como no momento de cessar dúvidas e na realização de intervenções nas jogadas; O jogo apresentou grande importância para que as professoras percebessem a relevância de seu papel enquanto mediadoras na relação do aluno

	com o conhecimento.
Referência completa da obra	FIOROT, M. A.; ORTEGA, A. C. Competências de ensino: um estudo com professoras no contexto do jogo Traverse. Estudos de Psicologia, 12 (3), p. 221 – 231, 2007.

Título	“Análise do processo de tomada de consciência de professoras por meio do jogo Traverse”.
Autor	Meire Andersan Fiorot e Antonio Carlos Ortega
Ano	2008
Universidade	Universidade Federal do Espírito Santo.
Modalidade/ Metodologia	Aplicação de jogos para compreender como se dá esse processo cognitivo.
Cidade	Espírito Santo – ES
Sujeitos participantes	Participaram da pesquisa quatro professoras, com idades entre vinte e sete e trinta dois anos, que lecionam para a 4ª série do Ensino Fundamental de uma escola particular no Espírito Santo.
Instrumentos	Aplicação do jogo Traverse.
Local da pesquisa	Escola de ensino fundamental em uma escola particular do Espírito Santo.
Objetivos	Analisar o processo de tomada de consciência por professores por meio do jogo Traverse.
Principais resultados	A primeira consistiu em instrução, na qual as professoras participantes jogaram com os pesquisadores, com a finalidade de conhecer o jogo; A segunda etapa, que permitiu a experimentação, possibilitou que as participantes jogassem entre si; As professoras passaram a planejar melhor suas jogadas, mas demonstraram algumas dificuldades em explicar suas escolhas para agir durante as

	jogadas.
Referência completa da obra	FIOROT, M. A. et al . Análise do processo de tomada de consciência de professoras por meio do jogo Traverse . Psico-USF (Impr.), Itatiba , v. 13, n. 2, Dec. 2008.

Título	“Jogos regrados e educação: concepções de docentes do ensino fundamental”.
Autor	Manoela de Fátima Cabral Simili
Ano	2009
Universidade	Universidade Estadual Paulista
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e de campo.
Cidade	Assis – SP
Sujeitos participantes	Professores que lecionavam no ensino fundamental.
Instrumentos	Entrevistas semiestruturadas.
Local da pesquisa	Escolas municipais localizadas na região sudoeste de São Paulo.
Objetivos	Investigar as concepções dos docentes acerca do jogo e de seu uso em sala de aula, da relação entre jogo e desenvolvimento psicológico, e a relação do uso do jogo na prática pedagógica e a própria experiência da infância com o lúdico.
Principais resultados	Os professores apresentam um discurso valorativo em relação ao jogo, contudo, não o inserem em suas práticas pedagógicas; Citam a exigência do cumprimento do conteúdo programático como um empecilho, que não permite a inserção desse tipo de atividade; Além disso, ainda apresentam dificuldades em apreender de que modo o jogo pode contribuir para o desenvolvimento psicológico dos alunos.
Referência completa da obra	SIMILI, M. de F. C. Jogos de regrados e Educação: Concepções de docentes do ensino fundamental . 2009. 104 f. Dissertação

	(Mestrado em Psicologia). – Faculdade de Ciências e Letras, Universidade Estadual Paulista, Assis, 2009.
--	--

Título	“Desenvolvimento da função mediadora do professor em oficinas de jogos”.
Autor	Maria Célia Rabello Malta Campos e Lino de Macedo
Ano	2011
Universidade	Pontifícia Universidade Católica de São Paulo.
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e estudo de caso.
Cidade	São Paulo – SP
Sujeitos participantes	Uma professora do ensino fundamental.
Instrumentos	Gravações das ações da docente participante da pesquisa, em relação à utilização de jogos em sua prática.
Local da pesquisa	Escola em que a professora participante atuava.
Objetivos	Objetivou descrever uma metodologia de formação de professores de ensino fundamental I por meio de oficinas de jogos, e identificar os indicadores da função mediadora do professor.
Principais resultados	As ações da participante indicaram que ela, gradualmente, construiu ações mediadoras, de forma progressiva. Em relação ao critério de intencionalidade, a evolução foi mais significativa, quando comparada ao critério de transcendência, que de acordo com os autores, teve uma progressão mais lenta. Os autores ainda ressaltam que os jogos, no processo de formação docente, podem ser recursos que auxiliem os professores a compreender e construir ações mediadoras entre seus alunos e o conhecimento.

Referência completa da obra	CAMPOS, M. C. R. M.; MACEDO, L de. Desenvolvimento da função mediadora do professor em oficinas de jogos. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional , SP, v. 15, n. 2, p. 211-220, Jul./Dez., 2011.
------------------------------------	---

- **O jogo no ambiente escolar:** fichamento de dois artigos.

Título	“Jogos de regras e relações cooperativas na escola: uma análise psicogenética”.
Autor	Ana Paula Sthel Caiado E Claudia Broetto Rossetti
Ano	2009
Universidade	Universidade Federal do Espírito Santo.
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e de campo.
Cidade	Espírito Santo – ES/ São Paulo – SP
Sujeitos participantes	Participaram da pesquisa duas escolas: uma particular e construtivista (escola A), e outra pública e tradicional (escola B).
Instrumentos	Na primeira etapa foram aplicadas entrevistas semiestruturadas aos profissionais pedagógicos (professores e coordenadores) de ambas as escolas, seguida de uma observação de cinco dias em cada uma delas. Na segunda etapa, os alunos selecionados por meio de sorteio (dez da escola A e onze da escola B, com idade entre oito e nove anos), participaram de uma entrevista clínica individual.
Local da pesquisa	Duas escolas (particular/ construtivista e pública/ tradicional).
Objetivos	Investigar as relações entre a prática de jogos de regras e o estabelecimento de trocas cooperativas entre os discentes e identificar como é organizada a prática de jogos nas escolas.

Principais resultados	Na escola A existe um acervo e uma variedade de jogos maior que na escola B, assim como há diferenças entre a organização e disponibilização desses materiais entre as duas escolas.
Referência completa da obra	CAIADO, A. P. S.; ROSSETTI, C. B. Jogos de regras e relações cooperativas na escola: uma análise psicogenética. Revista Semestral da Associação Brasileira de Psicologia Escolar e Educacional (ABRAPEE), v. 13, n. 1, jan./jun., p. 87-95, 2009.

Título	“Jogo e letramento: crianças de seis anos no ensino fundamental”.
Autor	Tizuko Morchida Kishimoto
Ano	2011
Universidade	Universidade de São Paulo
Modalidade/ Metodologia	Pesquisa qualitativa e de campo.
Cidade	São Paulo – SP
Sujeitos participantes	Professores, pais e alunos da escola.
Instrumentos	Entrevistas (a pesquisa não detalha a quantidade, somente os anos que foram realizadas: 2006, 2007 e 2010), análise de documentos, como planos de ensino, registros pessoais e relatórios do Labrimp (Laboratório de Brinquedos e Materiais Pedagógicos - USP).
Local da pesquisa	Realizada na escola de aplicação da USP.
Objetivos	Investigou de que modo uma proposta educativa, tendo como aliado o jogo, pode contribuir para a inserção de crianças de seis anos no ensino fundamental.
Principais resultados	Tanto para os pais, como para os professores, os jogos apresentam contribuições para o processo de aprendizagem; Os alunos indicaram que desenvolveram uma

	visão positiva da escola devido às atividades lúdicas realizadas; A inserção dos jogos no 1º ano do ensino fundamental permitiu que o jogo fosse utilizado como uma ferramenta para o letramento.
Referência completa da obra	KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. MORGADO, R. de F. C. TOYOFUKI, K. R. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. Educ. Pesqui. [online]. v.37, n.1, p. 191-210, 2011.