



UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"
INSTITUTO DE BIOCÊNCIAS - RIO CLARO



PEDAGOGIA

ANA CAROLINA ZEULE

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS EDUCACIONAIS
PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**

Rio Claro - SP
2025



ANA CAROLINA ZEULE

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS EDUCACIONAIS PARA O PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO**

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

Orientador(a): Profa. Dra. Andréia Osti

Rio Claro - SP
2025

Z62c

Zeule, Ana Carolina

A contribuição dos jogos educacionais para o processo de alfabetização / Ana Carolina Zeule. -- Rio Claro, 2025

26 p.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Pedagogia) -
Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências,
Rio Claro

Orientadora: Andréia Osti

1. Jogos educacionais. 2. Alfabetização. 3. Pedagogia. 4.
Metodologia de brincadeira. I. Título.

ANA CAROLINA ZEULE

**A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS EDUCACIONAIS PARA O PROCESSO DE
ALFABETIZAÇÃO**

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

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Andréia Osti (orientadora)

Prof. Dr. Regiane Helena Bertagna

Prof. Dr. César Donizetti Pereira Leite

Aprovado em: 16 de junho de 2025

 Documento assinado digitalmente
ANA CAROLINA ZEULE
Data: 29/04/2025 08:37:26-0300
Verifique em <https://validar.iti.gov.br>


UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”

Andreia
Osti:25035899870
2025.04.29
10:22:34 -03'00'

Assinatura do discente

Assinatura do(a) orientador(a)

RESUMO

Nas últimas décadas, o campo da alfabetização passou por mudanças significativas, abandonando abordagens tradicionais e mecânicas em favor de uma compreensão mais ampla da escrita como uma prática sociocultural complexa. No entanto, apesar dessas mudanças teóricas, muitas práticas de alfabetização ainda mantêm elementos tradicionais e negligenciam o ensino sistemático do funcionamento da escrita alfabética. Este trabalho examina a importância de integrar a dimensão linguística no processo de alfabetização e discute o potencial dos jogos como recursos didáticos. Busca entender como os jogos podem contribuir para a alfabetização e a formação de professores, enfatizando a necessidade de abordagens colaborativas e práticas diferenciadas na educação,

Palavras-chave: Jogos Educacionais; Alfabetização; Metodologia de Brincadeiras; Pedagogia.

ABSTRACT

In recent decades, the field of literacy has undergone significant changes, abandoning traditional and mechanical approaches in favor of a broader understanding of writing as a complex sociocultural practice. However, despite these theoretical changes, literacy practices still retain traditional elements and neglect the systematic teaching of how alphabetic writing works. This text examines the importance of integrating the linguistic dimension into the literacy process and discusses the potential of games as teaching resources. Ongoing research seeks to understand how games can contribute to literacy and teacher training, emphasizing the need for collaborative approaches and effective practices in education.

Keywords: Educational Games; Literacy; Play Methodology; Pedagogy.

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO.....	8
OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS.....	13
PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS.....	13
JUSTIFICATIVA.....	15
MAPEAMENTO BIBLIOGRÁFICO	18
CONCLUSÃO.....	21
REFERÊNCIAS.....	24

1. INTRODUÇÃO

*“Quando as crianças brincam
E eu as oiço brincar,
Qualquer coisa em minha alma
Começa a se alegrar.*

*E toda aquela infância
Que não tive me vem,
Numa onda de alegria
Que não foi de ninguém.*

*Se quem fui é enigma,
E quem serei visão,
Quem sou ao menos sinto
Isto no coração.”*

-Fernando Pessoa

Nas últimas décadas, a alfabetização tem sido objeto de intensas transformações, movendo-se de abordagens tradicionais e mecânicas para uma compreensão mais ampla da escrita como uma prática sociocultural complexa. No entanto, apesar dessas mudanças teóricas, as práticas de alfabetização frequentemente mantêm elementos tradicionais e negligenciam o ensino sistemático do funcionamento da escrita alfabética. Nesse contexto, os jogos educacionais e as brincadeiras emergem como ferramentas didáticas promissoras, capazes de integrar a dimensão linguística ao processo de alfabetização de maneira lúdica e eficaz.

Os jogos educacionais são projetados para ensinar conteúdos específicos através de atividades interativas e envolventes, promovendo a aprendizagem de forma divertida e significativa. Martins e Oliveira (2018) destacam que a criação de jogos educativos pode melhorar a motivação dos alunos, uma vez que esses jogos oferecem desafios e recompensas que mantêm os estudantes engajados e interessados no conteúdo. Além disso, Ramos et al. (2023) apontam que os jogos educacionais, ao incorporarem princípios da neurociência, podem aumentar a

retenção de informações e desenvolver habilidades cognitivas essenciais, como a memória e a resolução de problemas. Esses jogos fornecem *feedback* imediato, permitindo que os alunos corrijam seus erros e consolidam seu aprendizado de maneira mais eficaz.

As brincadeiras, que são atividades espontâneas e criativas, desempenham um papel crucial no desenvolvimento linguístico e cognitivo das crianças. Barros et al. (2020) enfatiza que o brincar facilita a construção da reflexão, da autonomia e da criatividade, estabelecendo uma relação estreita entre jogo e aprendizagem. As brincadeiras proporcionam um ambiente rico em interações sociais e linguísticas, fundamentais para a aquisição da linguagem e a alfabetização. Fantacholi (2023) argumenta que as brincadeiras ajudam as crianças a desenvolverem habilidades sociais e emocionais, essenciais para o seu desenvolvimento integral. Essas atividades permitem que as crianças experimentem diferentes papéis e situações, promovendo a empatia e a cooperação.

A integração de jogos educacionais no currículo de alfabetização pode oferecer uma abordagem mais holística e colaborativa, em que os alunos aprendem através da prática e da experimentação. Por exemplo, jogos de palavras, quebra-cabeças e atividades de correspondência de letras podem ajudar as crianças a reconhecer padrões linguísticos e a desenvolver habilidades fonológicas. Além disso, as brincadeiras guiadas por adultos, como a contação de histórias e jogos de rima, podem enriquecer o vocabulário e a compreensão textual das crianças.

O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento das crianças. Através do brincar, as crianças exploram o mundo ao seu redor, aprendem sobre si mesmas e sobre os outros, desenvolvem suas habilidades físicas, cognitivas e sociais.

As atividades lúdicas, como o jogo, a brincadeira e a recreação, são formas de brincar que têm um caráter socializador. Elas permitem que as crianças interajam entre si, aprendam a cooperar, a respeitar as regras e a resolver conflitos (MARINHO, 2007).

Com a evolução da sociedade, as formas as quais nos utilizamos para aprender e ensinar vem constantemente mudando e no processo de alfabetização não seria diferente, em um mundo onde temos cada vez mais tecnologias surgindo, uma forma de ensinar é se conectar com o mundo “real” assim como Rodrigues

(2017) afirma, na questão da inclusão escolar no nível de aprendizagem e formatação da brincadeira:

“A inclusão escolar é um processo de aprendizado e aperfeiçoamento da educação, nela os agentes modificam-se e transforma-se em prol do desenvolvimento de habilidades e técnicas para que o conhecimento seja proporcionado coletivamente.”(RODRIGUES, T.T 2017,p.1)

A educação é um direito de todos, então ao criar um recurso que seja o objetivo de ensinar é importante que as ferramentas utilizadas dialoguem com todos os alunos, assim utilizando os atuais moldes da sociedade e com jogos digitais podem proporcionar aos alunos diferentes experiências dando a oportunidade de vivenciarem diversos cenários e interagirem de diferentes forma com as realidades e com isso integrar o conhecimento teórico junto ao prático assim como pensado por Rodrigues (2017,p 6.).

Entretanto, mesmo com essa situação no campo teórico, pesquisas têm indicado que, no contexto das práticas de alfabetização, observamos uma persistência de estratégias pedagógicas tradicionais para o ensino da escrita - frequentemente combinadas ou misturadas com situações de letramento - e, ao mesmo tempo, uma certa falta de ênfase no ensino sistemático do funcionamento da escrita alfabética (GONTIJO, 2014; MORTATTI, 2010).

Tarouco (2008) destaca que os jogos digitais desempenham um papel significativo na promoção da flexibilidade cognitiva, atuando como um exercício mental que estimula a formação de conexões neurais e altera o estado de reflexão, devido à necessidade de concentração. Assim, o jogo estimula a busca por soluções, ao mesmo tempo, em que educa sobre um conteúdo específico, evitando que o aluno caia na armadilha de dar respostas automáticas baseadas na memorização, conforme comum em métodos de ensino tradicionais e individualistas.

Os jogos de linguagem, como ressaltado por Moraes (2012), Leal, Albuquerque e Leite (2005), e Araújo (2017, 2018), desempenham papel crucial no desenvolvimento das habilidades linguísticas das crianças. Eles oferecem uma abordagem interativa e envolvente para a aprendizagem, desafiando os jogadores a explorar e compreender os aspectos complexos da linguagem de maneira mais

profunda. Ao incentivar a reflexão fonológica, esses jogos ajudam as crianças a aprimorar sua consciência sonora, reconhecendo padrões e diferenças na fala. Além disso, os jogos de linguagem promovem a compreensão da leitura em diferentes níveis, permitindo que os jogadores conectem as unidades sonoras (fonemas e sílabas) com o reconhecimento de palavras. Isso é essencial para o desenvolvimento da fluência na leitura e para a construção de um vocabulário sólido.

Os jogos também incentivam uma exploração mais profunda do sistema alfabético e ortográfico da língua, desafiando os jogadores a compreender as regras e exceções que regem a escrita das palavras. Isso é particularmente valioso, pois muitas vezes os aspectos ortográficos da língua são considerados complicados ou maçantes pelos alunos. No entanto, para que os jogos de linguagem alcancem todo o seu potencial como ferramentas de ensino, é crucial estarem integrados a um plano de ensino bem elaborado. Neste contexto, os professores desempenham papel fundamental na seleção e implementação desses jogos, adaptando-os aos objetivos de aprendizado específicos e fornecendo a orientação necessária para maximizar o impacto educacional.

Portanto, os jogos de linguagem não são apenas ferramentas lúdicas, mas sim recursos pedagógicos eficazes que, quando utilizados de forma planejada e intencional, podem enriquecer a experiência de aprendizado das crianças, promovendo o desenvolvimento de habilidades linguísticas.

Com base na análise da pesquisa, destacam-se três abordagens pedagógicas que podem ser empregadas com eficácia para orientar o uso de jogos digitais no processo de alfabetização: o construtivismo, a pedagogia freiriana e a pedagogia montessoriana. Cada uma dessas abordagens oferece uma perspectiva única sobre como os jogos podem ser incorporados de forma significativa no contexto educacional.

O construtivismo defende que o conhecimento é construído pelo indivíduo a partir de suas experiências (Piaget, 1967), sugere que os alunos sejam expostos a uma variedade de atividades e materiais que lhes permitam explorar a linguagem de forma significativa. Nesse contexto, os jogos podem ser uma ferramenta valiosa, pois oferecem um ambiente lúdico e envolvente que estimula a exploração e a descoberta (Papert, 1980).

Já com base nas concepções da pedagogia freiriana, há a defesa que a educação deve ser centrada no aluno, que o professor deve ser um facilitador do processo de aprendizagem (Freire, 1970), sugere que os alunos sejam encorajados a explorar a linguagem de forma livre e criativa. Os jogos podem ser uma ferramenta valiosa para essa abordagem, pois oferecem um ambiente lúdico e flexível que permite aos alunos aprenderem de forma autorregulada (Buckingham, 2007).

Além disso, a pedagogia montessoriana, que defende que a educação deve respeitar o desenvolvimento natural da criança (Montessori, 1912), sugere que os alunos sejam expostos a materiais concretos que lhes permitam explorar a linguagem de forma prática. Neste sentido, os jogos oferecem uma variedade de materiais e atividades que podem ser adaptados às necessidades individuais dos alunos (Lillard, 2005).

A sinergia entre as abordagens pedagógicas do construtivismo, pedagogia freiriana e pedagogia montessoriana, combinadas com a utilização de jogos, pode ser uma estratégia para enriquecer o desenvolvimento linguístico das crianças na fase inicial da alfabetização. No entanto, é importante que os educadores selecionem jogos adequados aos objetivos de ensino específicos e às necessidades individuais dos alunos, que orientem as crianças na utilização dos jogos, para garantir que elas tirem o máximo proveito da experiência. Este projeto defende que o uso de jogos pode ser uma importante ferramenta para promover a alfabetização de crianças em idade escolar. A abordagem pedagógica adotada pelo professor deve ser adequada às necessidades e interesses dos alunos, e os jogos devem ser selecionados e utilizados de forma intencional para maximizar seu impacto educacional (Gee, 2003).

2. OBJETIVOS GERAIS E ESPECÍFICOS

Considerando o exposto até o momento, o objetivo principal deste trabalho é: compreender a importância dos jogos no processo de alfabetização.

Os objetivos específicos centram-se em:

- Analisar pesquisas qualitativas que investigam o impacto dos jogos educacionais no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita das crianças.
- Examinar a literatura da educação para identificar abordagens teóricas e práticas que sustentam o uso de jogos no processo de alfabetização.
- Avaliar a eficácia dos jogos educacionais como ferramentas pedagógicas, considerando diferentes contextos e populações escolares.

3. PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

A pesquisa a ser realizada é pautada no paradigma qualitativo, pois possui natureza interpretativa e não está preocupada com a quantificação de fenômenos e sim com a análise de uma realidade particular (MINAYO, 2004). Considerando esta abordagem, o pesquisador, ao utilizar a mesma, visa compreender de que forma os indivíduos, em um contexto singular, pensam e agem. Ressalta-se que:

Na pesquisa qualitativa a preocupação do pesquisador não é com a representatividade numérica do grupo pesquisado, mas com o aprofundamento da compreensão de um grupo social, de uma organização, de uma instituição, etc.

(GOLDENBERG 1999, p.14).

Considerando que o objetivo da pesquisa é compreender de que forma as atividades de jogos educacionais e seus desempenhos no processo de alfabetização, são desenvolvidas nos anos iniciais da escolaridade e educação.

A pedagogia do brincar é uma abordagem educacional que reconhece a importância do jogo no processo de aprendizagem e desenvolvimento das crianças. Esta metodologia é especialmente relevante no contexto da alfabetização, onde os jogos podem ser usados para facilitar a aquisição de habilidades de leitura e escrita de maneira lúdica e envolvente.

Jean Piaget, um renomado psicólogo do desenvolvimento infantil, destacou a importância do jogo no desenvolvimento cognitivo das crianças. Ele afirmou: “A brincadeira é o trabalho da infância”, enfatizando que, para as crianças, brincar é uma forma séria e significativa de aprender sobre o mundo.

De acordo com Piaget (1932), as crianças passam por várias fases de desenvolvimento cognitivo, cada uma das quais tem um papel importante a desempenhar na aprendizagem. Durante a fase sensório-motora (0-2 anos), a fase pré-operatória (2 a 7 anos), a fase operatória concreta (7 a 12 anos) e a fase operatória formal (12 anos em diante), a brincadeira ou o lúdico apresentam um papel importante para as construções seguintes.

Vygotsky (1928), outro teórico importante, também enfatizou a importância do jogo no desenvolvimento cognitivo. Ele acreditava que o jogo permite às crianças experimentar situações imaginárias, o que leva ao desenvolvimento do pensamento abstrato. Além disso, Almeida (2012 apud LOMENSO, 2008) aponta que “dentre as inúmeras possibilidades de produzir cultura, um dos meios mais presentes na vida da criança é o brincar.

Em razão das afirmativas aqui apontadas, a metodologia do brincar é uma ferramenta valiosa na pedagogia, especialmente no contexto da alfabetização. Ela permite que as crianças aprendam de uma maneira que seja significativa e envolvente para elas, ao mesmo tempo que desenvolve habilidades cognitivas importantes. No entanto, é crucial que os educadores estejam cientes de como implementar efetivamente essa metodologia em suas práticas de ensino.

Nesta pesquisa o objetivo inicial é conseguir uma análise quantitativa a fim de sabermos os jogos mais utilizados e conseguimos cada vez mais entender e conscientizar os professores sobre a importância, eficácia e necessidade da utilização deles durante o período de alfabetização, nesse contexto, é relevante destacar que determinar o tamanho da amostra tem sido um dos principais desafios enfrentados por aqueles que desejam conduzir uma pesquisa científica. Isso ocorre

porque os métodos para calcular o tamanho da amostra nem sempre são apresentados de forma simples.

4. JUSTIFICATIVA

A alfabetização, enquanto processo essencial na formação do indivíduo, não se limita apenas à aprendizagem mecânica da leitura e da escrita, mas envolve a compreensão do uso da linguagem como ferramenta de interação e construção de significados dentro da sociedade. Nos últimos anos, os métodos de ensino tradicionais, muitas vezes excessivamente normatizados, têm sido progressivamente questionados, em favor de abordagens mais holísticas que considerem as dimensões emocionais, cognitivas e sociais dos estudantes. Nesse cenário, os jogos educacionais se destacam como ferramentas pedagógicas inovadoras, capazes de integrar aspectos cognitivos, sociais e emocionais de maneira significativa no processo de alfabetização.

O uso de jogos no contexto educacional tem ganhado cada vez mais destaque, pois permite que as crianças aprendam de forma lúdica, divertida e engajante. Ao contrário das abordagens tradicionais que focam em técnicas de repetição e memorização, os jogos educacionais estimulam o aprendizado ativo e a interação social, sendo vistos como recursos dinâmicos que favorecem a aprendizagem colaborativa e a experimentação. Pesquisas indicam que essas atividades podem estimular a motivação e o envolvimento dos alunos, elementos cruciais para o sucesso da alfabetização (Marzano, 2014; Gee, 2003). Além disso, ao promoverem uma forma de ensino que privilegia a resolução de problemas e a reflexão crítica, os jogos educacionais desafiam as crianças a pensar, a construir soluções de forma criativa e a lidar com as dificuldades de maneira lúdica.

Outro aspecto importante dos jogos educacionais é o desenvolvimento de habilidades cognitivas essenciais para a alfabetização, como a memória, a atenção, a concentração e a percepção auditiva e visual. De acordo com estudos de psicopedagogia, jogos que envolvem desafios linguísticos e fonológicos favorecem à aquisição da linguagem e o domínio do sistema de escrita alfabética. Jogos de palavras, rimas e sílabas, por exemplo, são eficazes na promoção da consciência fonológica, que é uma habilidade fundamental para a leitura e a escrita. De acordo com Yopp e Yopp (2009), a consciência fonológica é um dos preditores mais

consistentes do sucesso no aprendizado da leitura, tornando os jogos um recurso valioso no desenvolvimento dessa competência.

A educação, especialmente na fase inicial de alfabetização, precisa ser mais do que apenas um processo de transmissão de conhecimentos. Ela deve respeitar as individualidades dos alunos e proporcionar experiências que despertem o prazer pela aprendizagem. Nesse sentido, o uso de jogos educacionais também favorece a criação de um ambiente mais inclusivo, no qual cada aluno pode interagir com o conteúdo de forma personalizada. O uso de tecnologias digitais no contexto de jogos pode ajudar a criar experiências diferenciadas e inclusivas, permitindo que crianças com diferentes ritmos de aprendizagem ou com necessidades educacionais específicas possam acessar o conteúdo de maneiras diversificadas, como apontado por Almeida (2015).

Além disso, este estudo se justifica pelo crescente interesse em integrar diferentes abordagens pedagógicas que complementem e potencializem o uso dos jogos educacionais no processo de alfabetização. O construtivismo, a pedagogia freiriana e a pedagogia montessoriana oferecem perspectivas que podem ser enriquecidas com a utilização de jogos. O construtivismo, por exemplo, defende que o conhecimento é construído ativamente pelo aluno, sendo a aprendizagem um processo de descoberta e exploração (Piaget, 1967). Nesse sentido, os jogos educacionais proporcionam um ambiente que favorece essa exploração, permitindo que os alunos experimentem, questionem e construam seu entendimento de maneira ativa. Ao jogar, as crianças podem descobrir as relações entre as palavras, as letras e seus sons de forma natural e divertida, sem a pressão dos métodos tradicionais.

A pedagogia freiriana, por sua vez, enfatiza a aprendizagem crítica e a construção do conhecimento de maneira contextualizada, valorizando o protagonismo do aluno. Paulo Freire (1970) destaca a importância da educação como um processo dialógico, no qual os alunos são sujeitos ativos na construção de seu próprio aprendizado. Os jogos educacionais, ao promoverem um ambiente interativo e cooperativo, podem ser ferramentas poderosas para esse tipo de educação, uma vez que estimulam os alunos a pensar, refletir e agir de forma autônoma. Os jogos digitais, por exemplo, podem ser utilizados para desafiar os alunos a resolver problemas de maneira criativa, a questionar e a propor soluções, aspectos fundamentais para o desenvolvimento de uma postura crítica e reflexiva.

A pedagogia montessoriana, por outro lado, defende que o ensino deve respeitar o ritmo e os interesses naturais da criança, permitindo que ela seja protagonista de seu próprio processo de aprendizagem (Montessori, 1912). Nesse sentido, os jogos educacionais, ao oferecerem atividades adaptáveis e autoexplicativas, podem ser facilmente ajustados às necessidades individuais dos alunos. A flexibilidade dos jogos permite que cada criança avance de acordo com seu próprio ritmo, explorando as atividades de forma prazerosa e significativa. Além disso, a interação com os jogos digitais pode proporcionar uma experiência personalizada, permitindo que o aluno se envolva com o conteúdo de maneira mais profunda e de acordo com suas preferências.

Outro fator importante a ser destacado é a relação entre os jogos educacionais e o desenvolvimento da alfabetização digital, uma competência cada vez mais importante no contexto atual. No mundo contemporâneo, as habilidades digitais são essenciais não apenas para a inserção no mercado de trabalho, mas também para a participação plena na sociedade. Ao utilizar jogos digitais no processo de alfabetização, os alunos têm a oportunidade de desenvolver essas habilidades desde cedo, aprendendo a navegar por diferentes plataformas e tecnologias, o que se alinha com as demandas de uma educação mais inclusiva e voltada para o futuro.

Além disso, a pesquisa também se justifica pela necessidade de analisar criticamente os contextos em que os jogos educacionais são implementados. A eficácia dos jogos na alfabetização depende não apenas de sua qualidade intrínseca, mas também do contexto pedagógico, das práticas docentes e das condições de infraestrutura das escolas. É essencial investigar como os professores utilizam os jogos no cotidiano escolar e como esses recursos podem ser combinados com outras estratégias de ensino. O uso de jogos educacionais não deve ser visto como uma solução isolada, mas sim como parte de uma abordagem pedagógica mais ampla, que envolva práticas diferenciadas e inclusivas.

A análise de diferentes contextos e populações escolares também é relevante para entender as potencialidades e limitações dos jogos educacionais. Em escolas com recursos tecnológicos limitados, por exemplo, é necessário investigar como adaptar os jogos digitais a outras formas de jogos mais acessíveis, como jogos de tabuleiro ou atividades lúdicas presenciais. A eficácia dos jogos educacionais pode variar de acordo com o perfil dos alunos, a formação dos professores e as condições

estruturais da escola, sendo essencial uma análise cuidadosa dessas variáveis para garantir que o uso dos jogos seja realmente benéfico.

Assim, a pesquisa proposta não se limita a uma análise teórica, mas busca também oferecer subsídios práticos para a implementação dos jogos educacionais no contexto da alfabetização. Ao explorar a intersecção entre teoria, prática pedagógica e tecnologias educacionais, espera-se contribuir para a formação de educadores mais preparados para utilizar os jogos como uma ferramenta potente na construção do conhecimento e no desenvolvimento integral dos alunos. O uso de jogos educacionais no processo de alfabetização, ao integrar diversão e aprendizagem, tem o potencial de transformar a forma como a escrita é ensinada e aprendida, proporcionando uma experiência educacional mais rica, interativa e significativa para as crianças.

5. MAPEAMENTO BIBLIOGRÁFICO - OBJETO DE PESQUISA

A teoria construtivista de Jean Piaget (1967) sustenta que o conhecimento é construído pelo aluno a partir de suas interações com o ambiente. Os jogos educacionais, nesse sentido, oferecem um espaço onde as crianças podem explorar e experimentar o mundo das palavras, letras e sons de maneira ativa e autônoma. Ao jogar, os alunos estão envolvidos em atividades que requerem reflexão, tomada de decisões e resolução de problemas, processos que estimulam a construção do conhecimento de forma significativa. Piaget argumenta que as crianças aprendem melhor quando têm a oportunidade de interagir diretamente com o conteúdo, e os jogos educacionais proporcionam esse tipo de interação, permitindo que o aprendizado ocorra de maneira prática e não apenas teórica.

A pedagogia freiriana, desenvolvida por Paulo Freire (1970), defende que a educação deve ser um processo dialógico, no qual os alunos são vistos como sujeitos ativos no processo de aprendizagem. Freire propõe que os educadores incentivem a curiosidade e a autonomia dos alunos, permitindo que eles sejam protagonistas de seu próprio aprendizado. Nesse sentido, os jogos educacionais podem ser uma ferramenta poderosa para a alfabetização, pois eles permitem que as crianças explorem o conteúdo de forma lúdica e interativa, criando um espaço onde podem refletir, questionar e aprender com base em suas próprias experiências. A gamificação, especialmente, favorece a autonomia e o protagonismo,

características centrais na proposta pedagógica de Freire, ao proporcionar uma aprendizagem mais personalizada e adaptada às necessidades de cada criança.

A pedagogia montessoriana, proposta por Maria Montessori (1912), defende que a educação deve respeitar o ritmo e o desenvolvimento natural da criança. Montessori acreditava que o aprendizado deve ser centrado na criança e baseado em experiências práticas. Em consonância com esse princípio, os jogos educacionais proporcionam um ambiente onde as crianças podem manipular e experimentar o conteúdo de forma concreta, o que favorece a aprendizagem. Além disso, a pedagogia montessoriana enfatiza o uso de materiais didáticos que estimulem a autonomia e a concentração, e os jogos, especialmente os digitais, oferecem um formato flexível que pode ser ajustado às necessidades individuais de cada aluno. Isso permite que as crianças avancem em seu próprio ritmo, reforçando a ideia de que a educação deve respeitar o processo natural de aprendizagem de cada um.

De acordo com pesquisas mais recentes, como as de Ramos et al. (2023), os jogos educacionais podem ter um impacto significativo no desenvolvimento cognitivo das crianças, especialmente quando se trata de habilidades relacionadas à memória, atenção e resolução de problemas. Os jogos digitais, por exemplo, são projetados para fornecer feedback imediato, o que permite que os alunos identifiquem e corrijam seus erros rapidamente. Esse feedback contínuo é essencial para a consolidação do aprendizado, pois estimula a memória e reforça a compreensão de conceitos importantes para a alfabetização, como a correspondência entre letras e sons, o reconhecimento de padrões fonológicos e a construção de vocabulário. Além disso, os jogos podem promover a flexibilidade cognitiva, que é a capacidade de adaptar estratégias para lidar com diferentes situações, uma habilidade importante para o aprendizado da leitura e escrita.

Outro ponto crucial abordado por Martins e Oliveira (2018) é que os jogos educacionais têm o poder de aumentar a motivação dos alunos. O ambiente lúdico e os desafios propostos pelos jogos mantêm as crianças engajadas e interessadas no processo de aprendizagem, ao mesmo tempo em que proporcionam momentos de diversão. Ao contrário dos métodos tradicionais de ensino, que muitas vezes podem se tornar monótonos e desmotivadores, os jogos oferecem uma maneira mais envolvente de aprender. Esse engajamento é fundamental no processo de

alfabetização, pois cria uma conexão emocional positiva com a aprendizagem, o que pode levar a uma maior persistência e dedicação por parte dos alunos.

O brincar sempre foi reconhecido como uma atividade fundamental no desenvolvimento das crianças, e diversas pesquisas, como a de Barros et al. (2020), destaca que o brincar é essencial para o desenvolvimento cognitivo e linguístico. Ao associar jogos educacionais ao processo de alfabetização, as crianças têm a oportunidade de aprender e praticar habilidades linguísticas de forma natural e divertida. Jogos como os de palavras, quebra-cabeças e atividades de correspondência de letras promovem a consciência fonológica e a compreensão da estrutura das palavras, habilidades essenciais para o sucesso na leitura e escrita. Além disso, as brincadeiras e jogos oferecem oportunidades para que as crianças desenvolvam competências sociais e emocionais, como a cooperação e a empatia, aspectos que também contribuem para o desenvolvimento integral das crianças.

O uso de jogos educacionais também se justifica pela sua capacidade de promover a inclusão no ensino da alfabetização. De acordo com Rodrigues (2017), a inclusão escolar deve ser um processo de aprendizado que permita a adaptação das estratégias de ensino às necessidades de cada aluno. Os jogos digitais, por sua flexibilidade e adaptabilidade, podem ser utilizados para atender a diferentes estilos de aprendizagem, permitindo que todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou deficiências, possam participar ativamente do processo de alfabetização. Além disso, jogos interativos podem ser ajustados para diferentes níveis de dificuldade, permitindo que crianças em diferentes estágios de alfabetização progridam de acordo com seu próprio ritmo.

6. CONCLUSÃO

O processo de alfabetização, como base para o desenvolvimento da leitura e escrita, é um dos pilares mais importantes da educação infantil e, portanto, requer abordagens pedagógicas que atendam às necessidades cognitivas, sociais e emocionais das crianças. Ao longo deste trabalho, discutimos a relevância dos jogos educacionais nesse contexto, demonstrando como sua integração ao processo de alfabetização pode representar uma mudança significativa nas práticas pedagógicas tradicionais. Em vez de depender exclusivamente de métodos mecânicos e repetitivos, os jogos educacionais oferecem uma forma mais dinâmica, interativa e, por vezes, mais inclusiva de ensinar e aprender.

Os jogos educacionais se inserem perfeitamente nessa perspectiva, pois oferecem oportunidades para que as crianças explorem a linguagem de forma concreta e envolvente. A partir da interação com esses jogos, as crianças podem construir e solidificar as habilidades de leitura e escrita de maneira significativa, ao mesmo tempo em que desenvolvem competências cognitivas essenciais, como memória, atenção e resolução de problemas.

Além disso, a teoria de Paulo Freire (1970) sobre a pedagogia crítica, que defende a educação como um processo de transformação social e emancipação, é um convite à reflexão sobre a função do educador no processo de alfabetização. O uso de jogos educacionais nesse contexto não só estimula a autonomia das crianças, como também cria um ambiente no qual elas podem se posicionar ativamente como sujeitos do aprendizado. No entanto, para que isso aconteça de maneira eficaz, é fundamental que os educadores não se limitem a usar jogos como uma forma de entretenimento, mas que os integrem de forma intencional no planejamento pedagógico, com a devida orientação e mediação durante as atividades.

Outro aspecto relevante destacado por autores como Ramos et al. (2023) e Martins e Oliveira (2018) é o impacto positivo dos jogos educacionais na motivação e no engajamento dos alunos. Em um contexto educacional marcado por desafios, como a evasão escolar e a desmotivação, especialmente no processo de alfabetização, os jogos educacionais podem atuar como um catalisador para o despertar do interesse pelo aprendizado. Eles oferecem uma abordagem mais flexível, permitindo que as crianças experimentem e aprendam em seu próprio ritmo.

Contudo, é preciso considerar que o uso indiscriminado de jogos, sem uma seleção criteriosa ou um acompanhamento pedagógico adequado, pode resultar em uma experiência superficial e descontextualizada, que não contribui de forma efetiva para o processo de alfabetização.

O uso de jogos digitais, como apontado por Tarouco (2008), também deve ser analisado de maneira crítica. Embora seja inegável que os jogos digitais possam promover a flexibilidade cognitiva e ajudar a criança a desenvolver habilidades importantes para o processo de alfabetização, é essencial que os educadores e gestores educacionais considerem as questões relacionadas ao uso excessivo de tecnologias, que pode levar à diminuição das interações sociais diretas, prejudicando o desenvolvimento de habilidades emocionais e sociais, que também são cruciais na formação integral das crianças. O equilíbrio entre o uso de tecnologias e atividades presenciais e interativas é, portanto, um ponto que merece atenção no planejamento do currículo.

A literatura revisada também revela que os jogos de linguagem, como aqueles focados em fonologia e ortografia, desempenham um papel essencial na alfabetização, oferecendo uma maneira interativa e lúdica de desenvolver a consciência fonológica e o reconhecimento de padrões linguísticos. No entanto, é importante destacar que a eficácia desses jogos depende da forma como são implementados e das competências do educador em mediá-los. O educador precisa garantir que os jogos sejam mais do que uma simples atividade recreativa, e que estejam integrados a um plano pedagógico que contemple objetivos claros de aprendizagem.

Além disso, as abordagens pedagógicas como o construtivismo, a pedagogia freiriana e a pedagogia montessoriana, que enfatizam a centralidade da criança no processo de aprendizagem, convergem para a ideia de que o conhecimento deve ser construído ativamente pelo aluno. No entanto, a aplicação dessas abordagens no contexto dos jogos educacionais exige que os educadores possuam não apenas uma compreensão teórica, mas também uma competência prática no uso dessas ferramentas. É necessário um investimento na formação dos educadores para que possam aplicar os jogos de forma eficaz, utilizando-os como recursos pedagógicos que estimulam o pensamento crítico e a reflexão autônoma.

Por fim, a análise crítica da literatura nos permite concluir que, embora os jogos educacionais ofereçam grande potencial para o processo de alfabetização,

seu uso deve ser cuidadosamente planejado e ajustado às necessidades específicas dos alunos e ao contexto educacional. O simples uso de jogos como recurso didático, sem a devida orientação pedagógica e a integração com outras estratégias de ensino, pode resultar em uma aprendizagem superficial, distante das necessidades cognitivas e sociais das crianças. Portanto, o sucesso da utilização de jogos educacionais no processo de alfabetização depende de uma visão integrada e reflexiva, que considere não apenas os aspectos lúdicos, mas também as dimensões pedagógicas, sociais e emocionais envolvidas no processo de ensino-aprendizagem.

REFERÊNCIAS

- AGUAYO, Maíza Iridã Bachixta Dias. **A importância dos jogos e brincadeiras a alfabetização dos alunos do 1º ano do ensino fundamental**. Universidade Tecnológica Federal do Paraná. Medianeira, 2013.
- ALMEIDA, M. E. B. **Educação e tecnologia: Novos desafios, novas possibilidades**. São Paulo: Papirus, 2015.
- ARAUJO, L. C. de. **A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores**. Revista Contemporânea de Educação, v. 13, n. 27, maio/ago. 2018, p. 311-329.
- ARAÚJO, M. B. **Jogos de linguagem e alfabetização: A contribuição dos jogos digitais para o ensino de leitura e escrita**. Cadernos de Linguagem e Educação, 9(3), 231-249, 2017.
- BARROS, M. H. R.; SILVA, S. R.; ROCHA, A. P. **A importância do brincar para o desenvolvimento cognitivo de crianças na educação infantil**. Faculdades FINOM e Tecsoma, 2020.
- BUCKINGHAM, D. **Beyond technology: Children's learning in the age of digital culture**. Cambridge: Polity Press, 2007.
- FANTACHOLI, F. N. **O brincar na educação infantil: jogos, brinquedos e brincadeiras – um olhar psicopedagógico**. Revista Científica APRENDER, 2023.
- FARIAS, Flaiane Vieira; SILVA, Veronice Camargo da. **Jogos e brincadeiras no processo de alfabetização: uma experiência do ensino remoto no estágio supervisionado II**. Universidade Estadual do Rio Grande do Sul. Bagé, 2021.
- FONTELLES, Mauro José et al. **Metodologia da pesquisa científica: diretrizes para a elaboração de um protocolo de pesquisa**. Revista paraense de medicina, v. 23, n. 3, p. 1-8, 2009.
- GEE, J. P. **What video games have to teach us about learning and literacy**. Computers in the Schools, 19(3-4), 1-22, 2003.
- GONTIJO, C. M. M. **Alfabetização: políticas mundiais e movimentos nacionais**. Campinas/SP: Autores Associados, 2014.
- GONTIJO, L. **A alfabetização e o letramento na contemporaneidade: Desafios e possibilidades**. Campinas: Papirus, 2014.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEITE, T. M. R. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. In: MORAIS, A. G. de; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEAL, T. F. (org.). *Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 111-131.

LILLARD, A. S. Montessori: **The science behind the genius**. New York: Oxford University Press, 2005.

MARINHO, H. R. M. et al. **Pedagogia do movimento: universo lúdico e psicomotricidade**. 2.ed, Curitiba: IBPEX, 2007.

MARINHO, L. S. **A educação no brincar: O impacto das brincadeiras na aprendizagem infantil**. São Paulo: Cortez, 2007.

MARTINS, A. R.; OLIVEIRA, L. R. **Motivação e aprendizagem através da criação de jogos educativos**. Universidade do Minho, 2018.

MARTINS, A.; OLIVEIRA, M. **Jogos educacionais: Potencialidades e desafios na educação infantil**. Rio de Janeiro: Vozes, 2018.

MONTESSORI, M. **The Montessori Method**. New York: Frederick A. Stokes Company, 1912.

MORAIS, A. G. de. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012. (Coleção Como eu Ensino).

MORTATTI, M. do R. L. **Alfabetização no Brasil: conjecturas sobre as relações entre políticas públicas e seus sujeitos privados**. Revista Brasileira de Educação, v. 15 n. 44 maio/ago. p. 329-410, 2010.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Rio de Janeiro: Guanabara, 1967.

RAMOS, D. K.; LORENSET, C. C.; PETRI, G. **Jogos educacionais: contribuições da neurociência à aprendizagem**. Universidade Federal de Santa Catarina, 2023.

RAMOS, D.; LIMA, L.; MARTINS, F. **Jogos digitais e neurociência: Implicações para o ensino de leitura e escrita**, 2023.

RODRIGUES, Tuane Telles et al. **O jogo digital como recurso didático na alfabetização cartográfica de alunos surdos e deficientes auditivos em Santa Maria, RS/Brasil**, 2019.

TAROUCO, Liane Margarida R. et al. **Jogos Educacionais, Novas Tecnologias na Educação**. CINTED-UFRGS, 2008.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**. São Paulo: Martins Fontes, 1978.

YOPP, H. K.; YOPP, R. H. **Teaching phonemic awareness: A practical guide for teachers**. New York: The Guilford Press, 2009.