UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
“JÚLIO DE MESQUITA FILHO”
INSTITUTO DE BIOCIÊNCIAS – RIO CLARO

LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

JÚLIA JORDÃO DE MELLO FABIANO

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

RIO CLARO – SP
2023

JÚLIA JORDÃO DE MELLO FABIANO

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

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

Orientadora: Profª Drª. Andréia Osti
Co-orientadora: Ma. Tatiana Andrade Fernandes de Lucca

RIO CLARO – SP
2023

F118c

Fabiano, Júlia Jordão de Mello
A contribuição dos jogos no processo de alfabetização / Júlia Jordão de Mello Fabiano. -- Rio Claro, 2023
59 p. : tabs.

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista (Unesp), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Andréia Osti
Coorientadora: Tatiana Andrade Fernandes de Lucca

1. Alfabetização. 2. Jogos. 3. Aprendizagem. 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.

JÚLIA JORDÃO DE MELLO FABIANO

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO 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

Ma. Tatiana Andrade de Lucca

Ma. Aline Gasparini Zacharias Carolino

Ma. Carolina Moreira Felicori

Aprovado em: 02 de Junho de 2023

Júlia J M F

Assinatura do discente

unesp
UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA
"JÚLIO DE MESQUITA FILHO"

Assinado de forma digital por Andreia Osti:25035899870
Dados: 2023.06.22 11:13:35 -03'00'

Assinatura do(a) orientador(a)

Tatiana A Lucca

Assinatura do(a) co-orientador(a)

Aos meus pais, Roberto e Andrea.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a Deus por me proporcionar sabedoria ao escolher seguir esse caminho e me acompanhar até aqui.

Aos meus pais Roberto e Andrea e à minha irmã Beatriz, por serem meu suporte e a razão do meu viver. Aos meus avós Leonildo e Cecília pelo auxílio e cuidado em todos os momentos e a todos meus familiares pelo apoio desde o começo. Também, à minha bisavó Beatriz Mello, a estrelinha mais brilhante do céu, por sempre acreditar em mim.

À minha querida co-orientadora, Tatiana, pelo carinho em me acalmar, acolher e instruir da melhor forma desde o começo e à minha professora e orientadora Andreia, por me ensinar sobre a educação com tanto amor e responsabilidade.

Aos meus professores do curso de Pedagogia que me possibilitaram tantos ensinamentos e reflexões e claro, a todos os meus professores da escola, que sempre me inspiraram enquanto profissionais e me apoiaram quando decidi seguir a profissão.

Também à minha amiga Victoria que a escola me presenteou, por sempre acreditar em mim, aos meus amigos Thomás, Marília e Vitória, que estiveram comigo nessa trajetória e à Lívia que, na reta final do curso, entrou na minha vida e me apoiou de todas as formas.

Por fim, um enorme agradecimento à UNESP por tudo que vivi e aprendi dentro dessa universidade.

“É chato chegar a um objetivo num instante
Eu quero viver nessa metamorfose ambulante
Do que ter aquela velha opinião formada sobre tudo.”

(Raul Seixas – Metamorfose Ambulante)

RESUMO

A utilização dos jogos a favor do processo de alfabetização contribui com a amplificação de recursos práticos e ferramentas facilitadoras e enriquecedoras para o processo de ensino-aprendizagem, tendo em vista que, em concordância ao modo como são aplicados, auxiliam na compreensão dos conteúdos de ensino da escrita e da leitura, refletindo de modo evidente no desenvolvimento cognitivo e social da criança. Levando em consideração a relevância desses aspectos, o intuito desta pesquisa será analisar as contribuições dos jogos para o processo de alfabetização e letramento, bem como o modo eficaz de inseri-los no planejamento escolar de forma que auxilie os professores na preparação de aulas dinâmicas e inovadoras, favorecendo o processo de aprendizagem dos alunos. Assim, foi realizada uma pesquisa qualitativa, de caráter bibliográfico, por meio de levantamento de artigos nos bancos de dados Scielo e periódico da CAPES. A análise dos dados considerou os seguintes critérios: o local e o tipo de pesquisa selecionada, ano de publicação, tipos de participantes contribuintes, objetivos, instrumentos utilizados e principais resultados obtidos, com recorte temporal de dos últimos cinco anos. Os resultados indicam que os jogos são boas ferramentas a serem inseridas em sala de aula ao passo que os professores compreendam e identifiquem as necessidades dos alunos e busquem, por meio desses, superar dificuldades referentes à apreensão da leitura e da escrita, tendo em vista a forma lúdica de aprender que o jogo pode proporcionar.

Palavras-chave: Alfabetização. Jogos. Aprendizagem.

ABSTRACT

The use of games in favor of the literacy process contributes to the amplification of practical resources, as well as facilitating and enriching tools for the teaching-learning process, considering that, in accordance with the way they are applied, they help in the understanding of the contents of teaching writing and reading, clearly reflecting on the child's cognitive and social development. Taking into account the relevance of these aspects, the purpose of this research will be to analyze the contributions of games to the literacy process and literacy, as well as the effective way of inserting them in school planning in a way that helps teachers in the preparation of dynamic classes and innovative, favoring the students' learning process. Thus, a qualitative research, bibliographic in nature, was carried out by surveying articles in the Scielo database and CAPES journal. Data analysis considered the following criteria: the location and type of research selected, year of publication, types of contributing participants, objectives, instruments used and main results obtained, with a time frame of the last five years. The results indicate that the games are good tools to be inserted in the classroom while the teachers understand and identify the needs of the students and seek, through these, to overcome difficulties related to the apprehension of reading and writing, in view of the playful way of learning that the game can provide.

Keywords: Literacy. Games. Learning.

LISTA DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: Publicações sobre jogos referentes aos anos de 2017 a 2021 11

GRÁFICO 2: Instrumentos utilizados pelos pesquisadores 29

GRÁFICO 3: Separação dos trabalhos por eixos temáticos 30

LISTA DE TABELAS

TABELA 1: Eixos temáticos definidos após a pesquisa bibliográfica 9

TABELA 2: Produção bibliográfica relativa ao período temporal definido 10

TABELA 3: Critérios de análise dos trabalhos 12

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....04

2 METODOLOGIA.....08

3 PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA.....09

4 ANÁLISE DESCRITIVA.....13

4.1 Categoria “Os jogos na alfabetização”.....14

4.2 Categoria “Os jogos na formação e prática docente”.....19

4.3 Categoria “Os jogos para atendimento direcionado aos alunos".....26

5 RESULTADOS DA PESQUISA.....30

5.1 Análise de gráficos mediante estudo bibliográfico.....30

5.2 Análise de resultados e eixos temáticos.....32

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....35

REFERÊNCIAS. 38

APÊNCIDE.....40

1 INTRODUÇÃO

A presente pesquisa pretende investigar as contribuições dos jogos no processo de alfabetização e expor os meios de utilização desses recursos em sala de aula, bem como as maneiras de inseri-los no currículo escolar para enriquecer o processo de alfabetização e letramento, tendo em vista que a aplicação de práticas educativas que saiam dos padrões de ensino tradicionais incentivam e motivam as crianças de modo didático, o que expande o conhecimento e o desenvolvimento de suas habilidades de maneira interativa e natural e enriquece o processo pedagógico.

Segundo Campos et al (2020), Vygotsky afirma que o aprendizado se dá através de interações, portanto, o brincar, em geral, tem papel fundamental no desenvolvimento das crianças. Incluir essa concepção junto ao conteúdo a ser ensinado dinamiza e expande esse processo a partir do exercício do plano imaginativo infantil, podendo ser estimulado por meio de jogos propostos em sala de aula. Também, de acordo com os autores, segundo Piaget, a aprendizagem relaciona-se diretamente aos recursos cognitivos do ser humano, aspecto que pode ser trabalhado justamente por meio de jogos e atividades lúdicas.

A partir desses pensamentos e considerando as mudanças que vêm ocorrendo nos últimos anos no contexto da educação, acompanhar essa evolução se torna indispensável ao professor e à comunidade escolar. Logo, os jogos podem ser boas ferramentas para que o processo de ensino-aprendizagem seja dinamizado e fortalecido, com o intuito de trazer maiores benefícios e praticidade às crianças e aos educadores dos anos iniciais do Ensino Fundamental.

Ademais, em conformidade com os estudos de Soares (2004), atualmente a alfabetização vem perdendo sua especificidade encontrada na interligação entre os sistemas fonológico e gráfico presente no processo, fator que também contribui com o fracasso na aprendizagem e com o crescimento dos índices de reprovação na etapa inicial do Ensino Fundamental. Essa defasagem, em específico, pode ser associada às causas de natureza pedagógica, como, por exemplo, o descompromisso com a aplicação da progressão continuada e a associação do método de alfabetização unicamente ao ensino tradicional. Para além dos métodos convencionais, levando em consideração os aspectos citados que abordam a corriqueira mudança educacional, o aprofundamento em diferentes maneiras de se alfabetizar se torna imprescindível.

Dessa forma e através das análises expostas por Degaspari (2020), é possível compreender que a contribuição dos jogos na alfabetização, durante os anos iniciais do Ensino Fundamental, se dá por meio de seus resultados dentro da dimensão lúdica da criança, a qual é aprofundada através de atividades planejadas que geram reflexões sobre conceitos linguísticos e facilitam a interação e a partilha de conhecimentos entre os alunos. Daí em diante, o ensino se torna atrativo, facilitando o processo de compreensão do conteúdo compartilhado nos anos iniciais do Ensino Fundamental, fase em que a criança se encontra mais atraída pela ludicidade e usufrui melhor de sua capacidade mental com a inclusão de propostas e dinâmicas envolventes. Logo, os jogos aplicados visando essa contribuição, estimulam o desenvolvimento da coordenação motora da criança, bem como seu raciocínio lógico e sua socialização, criando uma visão positiva da escola e gerando curiosidade e interesse em aprender.

Contudo, segundo Araújo (2020), com os resultados obtidos por meio de entrevistas realizadas com professores atuantes dos anos iniciais do Ensino Fundamental, é possível assimilar que a fuga dos métodos tradicionais de ensino e do sistema associacionista e mecanicista aplicado em sala de aula dispõe de impasses, compreendendo dificuldades em inserir propostas dinamizadas na rotina escolar, considerando o tempo necessário para planejar trabalhos com diferentes materiais, selecionando e/ou confeccionando-os de maneira aperfeiçoada para obter bons resultados, sendo um desafio se limitar ao tempo pedagógico disponível para o básico e o extracurricular. Acrescentar práticas diferentes dentro dessa rotina demanda ainda mais disponibilidade e organização do professor.

É importante que a gestão escolar priorize as formações específicas que contemplem esse tipo de conteúdo didático, disponibilizando-as ao corpo docente com maior frequência, bem como o aprofundamento do assunto em formações continuadas e, por parte das universidades, seu aprimoramento na formação inicial e o contato com os materiais que possivelmente podem ser utilizados nesse processo. A falta de conhecimento das possibilidades de trabalho com jogos de alfabetização dificulta essa articulação à prática pedagógica, sendo preciso, então, que o educador encare por conta própria os empecilhos encontrados, assumindo a luta por melhores condições educacionais sem estatizar a educação ao método tradicional ao se deparar com os entraves apresentados.

Essa motivação do pedagogo provém da busca pela superação das adversidades e dificuldades de aprendizagem de seus alunos, em alguns casos, revivendo a autoconfiança e a autonomia da criança no momento de realizar suas atividades. Para isso, a organização de duplas e grupos produtivos para jogar, a adequação dos jogos à necessidade de cada aluno da turma e a realização de mediações e intervenções reflexivas são aspectos que podem dar suporte a esse processo, garantindo que tal ferramenta se torne um recurso didático por meio da sua relação com a aprendizagem da criança em fase de alfabetização.

Levando em consideração as vertentes abordadas, o trabalho terá seu foco voltado à análise dessas ideias e à problematização da relação feita entre alfabetização e jogos educativos, estudando os entraves encontrados pelos educadores no momento de colocar em prática aulas lúdicas e dinâmicas a partir de métodos reflexivos, não mecânicos. Nesse sentido, surgem questões como: Quais elementos da alfabetização, afinal, podem ser trabalhados junto aos jogos? Até que ponto essa ferramenta é, de fato, enriquecedora no processo de alfabetização e letramento? Como aplicá-la em sala de aula incluindo-a no planejamento previsto pela instituição escolar? Em que aspectos esses jogos influenciam no desenvolvimento das crianças nos anos iniciais da alfabetização?

Notando o percurso da educação nos últimos anos, afetada pela pandemia e pelo ensino remoto, surgiram e passaram a ser cada vez mais estudadas ferramentas e propostas pedagógicas que contribuíssem com a docência, com a pretensão de evitar maior defasagem da aprendizagem e do desenvolvimento das crianças diante dos desafios vivenciados durante esse período. A partir disso, houve uma valorização dos métodos de ensino que fogem do tradicionalismo educacional, sendo estudada a inclusão de jogos educativos e alfabetizadores no processo pedagógico.

Porém, diante de tantas mudanças no mundo e na educação, acompanhar a evolução das crianças e atender as necessidades de cada aluno, consiste em um grande desafio aos docentes. Trata-se de uma busca contínua por ferramentas e dinâmicas que contribuam com a docência e levem em consideração o planejamento proposto pela instituição escolar, de forma que, ainda assim, sejam contempladas as necessidades e individualidades de cada criança.

Doravante, mesmo sendo encontradas alternativas de ensino, ainda assim surge outro impasse na inserção de ferramentas contribuintes para o

processo de alfabetização: a busca por meios efetivos de aplicá-las. Tendo em vista a empolgação que os jogos, por exemplo, geram nas crianças, é necessário que seja repensada, pelo professor, a maneira como o processo de aprendizagem acontece para a criança. Conversa e locomoção dentro de sala de aula não necessariamente equivalem à falta de concentração, o modo como as crianças aprendem conteúdos e ideias advêm da liberdade e inovação (Vygotsky, 1988), aspectos encontrados no trabalho com jogos. A partir disso, é preciso que o educador passe a enxergar o processo de ensino-aprendizagem também em momentos de descontração e não só mediante ao trabalho individual e silencioso, abrindo ainda mais espaço para outras dinâmicas que fogem da rotina tradicional encontrada em sala de aula e ampliando possibilidades de ensinar.

Desse modo, o tema abordado surge a partir da importância do aprofundamento no assunto selecionado, com o intuito de que sejam pensados suportes não só didáticos, mas também organizacionais e formativos aos educadores, aprimorando a alfabetização e explorando a aplicação de jogos educativos de maneira efetiva no currículo escolar e enfatizando a importância do acompanhamento do educador às mudanças da educação enquanto processo político e pedagógico, bem como a alfabetização e o letramento. Sendo assim, o objetivo geral da pesquisa consiste em compreender as contribuições dos jogos para o processo de alfabetização e letramento**,** investigar formas de inserir os jogos no planejamento e compreender como os jogos podem auxiliar os professores na preparação de aulas que atendam as especificidades de cada criança.

2 METODOLOGIA

O trabalho foi desenvolvido através de uma pesquisa qualitativa com levantamentos bibliográficos. Segundo Gil (1987), a pesquisa qualitativa consiste na simplificação, abstração e transformação dos dados encontrados referentes ao tema proferido, seguindo da organização desses materiais para que seja realizada a análise sistemática do conteúdo que, por fim, é revisado e concluído por meio da verificação e explicação do problema da pesquisa.

Sua elaboração foi realizada pelo intermédio de levantamentos bibliográficos que, ainda segundo Gil (1987), dão suporte à compreensão das questões abordadas e daquilo que não foi contemplado, bem como a correção dos resultados e respostas incoerentes e/ou incorretos, tornando-a uma pesquisa detalhada e de cunho exploratório e investigativo que aprimora o problema identificado sob um novo parâmetro de análise.

A pesquisa partiu dos bancos de dados Scielo e do periódico da CAPES, com recorte dos anos entre 2017 e 2021 e palavras chaves como: Alfabetização, letramento, jogos, aprendizagem e organização. Além disso, os critérios de análise consistem em: local e tipo de pesquisa, ano de publicação, tipo de participantes, objetivos e instrumentos e principais resultados.

Para tanto, o trabalho se deu a partir de uma análise qualitativa, apresentando a natureza dos dados coletados, o número de artigos selecionados para a amostra, os instrumentos utilizados para desenvolver a pesquisa e as teorias norteadoras para a realização delas. Tendo em vista tais aspectos, é válido apresentar uma definição para a realização desse método, segundo 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).

Por fim, foram dispostos eixos temáticos para classificar os artigos encontrados nas bases de dados citadas, bem como a forma como foram formulados e os resultados referentes aos aspectos presentes no processo de alfabetização.

3 PRODUÇÃO BIBLIOGRÁFICA: ANÁLISE E CLASSIFICAÇÃO DOS TRABALHOS

Tendo em vista a relevância dos jogos no processo de alfabetização, bem como suas contribuições enquanto recursos didáticos, foi realizado um levantamento bibliográfico referente à temática citada nos bancos de dados Scielo e Periódico da CAPES.

Para a composição do acervo, foi estipulado um período de cinco anos, sendo eles entre 2017 e 2021, por intermédio das plataformas mencionadas. Desse modo, podem ser descritos os seguintes resultados no que diz respeito aos artigos presentes na pesquisa: ao fazer o uso das palavras “alfabetização” e “jogos” no banco de dados da Scielo, foram encontrados 4 trabalhos, utilizando apenas 1 deles. As mesmas palavras no banco de dados Periódico Capes, resultaram em 113 resultados, dos quais 5 foram selecionados. Ainda no do Periódico Capes, surgiram 93 trabalhos na pesquisa com as palavras “alfabetização”, “letramento”, “jogos” e “desafios”, sendo selecionados apenas 2 dos trabalhos encontrados. E, por fim, a busca pelas palavras “heterogeneidade” e “alfabetização”, no mesmo banco de dados, sugeriu 52 trabalhos, dos quais apenas 2 foram selecionados também. O critério de seleção dos textos consistiu na leitura e análise dos resumos das pesquisas encontradas. Dessa forma, 13 trabalhos foram selecionados para compor a amostra da pesquisa, sendo que as pesquisas excluídas contemplavam o trabalho com jogos matemáticos e/ou tecnológicos.

Em seguida, foi realizada a organização dos artigos selecionados, sendo classificados em diferentes temáticas de acordo com seu foco principal, como: Os jogos na alfabetização; Os jogos na formação e prática docente; Os jogos para atendimento direcionado aos alunos. Dessa forma, a subdivisão dos 13 trabalhos selecionados, de acordo com a classificação citada, pode ser estruturada da seguinte maneira, como apresenta a tabela a seguir:

TABELA 1: Eixos temáticos definidos após a pesquisa bibliográfica.

EIXOS TEMÁTICOS	QUANTIDADE
Os jogos na alfabetização	4
Os jogos na formação e prática docente	6
Os jogos para atendimento direcionado aos alunos	3
TOTAL	**13**

A categoria “Os jogos na alfabetização” enquadra os trabalhos que dizem respeito à forma como esses recursos podem ser trabalhados com as crianças, bem como estratégias de inseri-los de forma efetiva em sala de aula, mais especificamente no ciclo da alfabetização.

Em seguida, a categoria “Os jogos na formação e prática docente” faz referência aos trabalhos que retratam a realidade sobre a formação docente, inicial e continuada, esclarecendo os desafios dos professores em inserir os jogos enquanto recursos didáticos em sala de aula e os motivos pelos quais optam por aderir ou não à ferramenta.

Por fim, a última categoria, intitulada “Os jogos para atendimento direcionado aos alunos”, pretende abordar meios de atender as individualidades de cada aluno, diante das suas necessidades, potencialidades e dificuldades, para que sejam exploradas as diferentes formas de alfabetizar, bem como as formas de avaliar, utilizando os jogos como recursos didático e até mesmo diagnóstico.

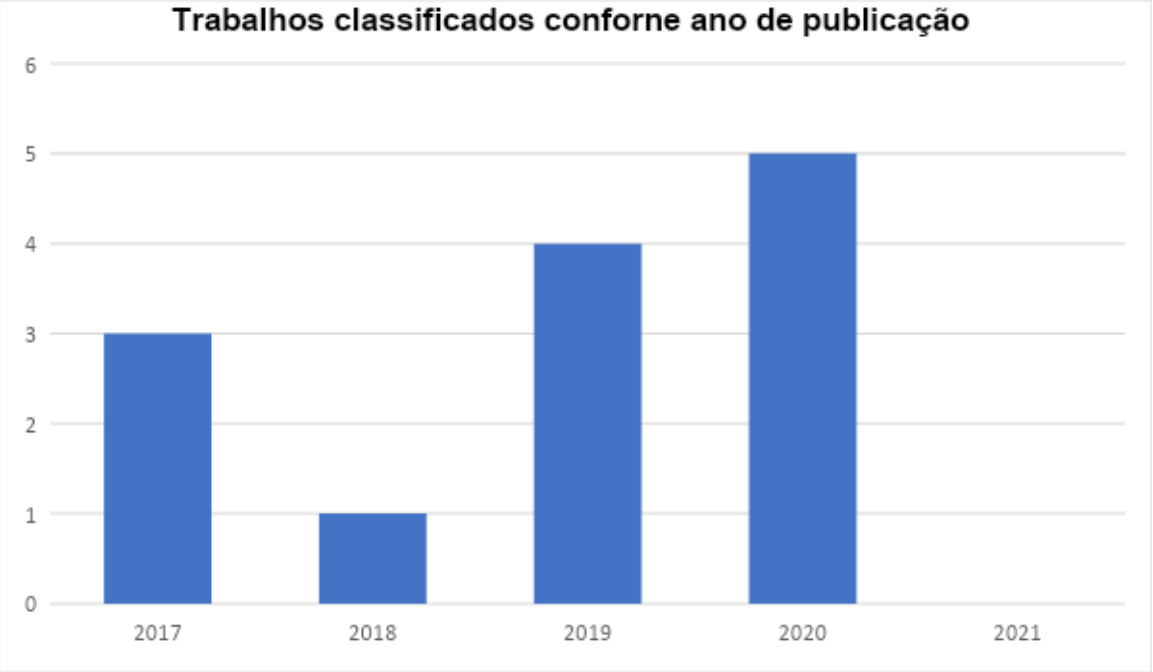
Expostas as abordagens escolhidas para a categorização dos trabalhos selecionados, a tabela a seguir apresenta a quantidade de artigos encontrados em cada ano do período selecionado para a pesquisa que, como citado, se enquadra nos anos de 2017 a 2021. Essa análise se torna importante para entender se a produção referente ao tema é escassa ou relevante no meio acadêmico.

TABELA 2: Produção bibliográfica relativa ao período temporal definido.

ANOS	QUANTIDADE
2017	3
2018	1
2019	4
2020	5
2021	0
TOTAL	**13**

É possível analisar que dentro desse período de cinco anos não é encontrada uma quantidade robusta de pesquisas realizadas que envolvam as contribuições dos jogos nos processos de alfabetização.

GRÁFICO 1: Publicações sobre jogos referentes aos anos de 2017 a 2021.



Fonte: Elaborado pela autora.

O gráfico apresentado facilita a visualização dos trabalhos mencionados anteriormente ao longo dos cinco anos selecionados. Sendo assim, podemos destacar os anos de 2020, 2019 e 2017, que apresentaram maiores quantidades de

artigos publicados (cinco, quatro e três, respectivamente), bem como o ano de 2018, que em contrapartida, obteve apenas um artigo publicado referente à temática em questão. Em contraponto, observa-se que em 2021 não houve a seleção de trabalhos sobre essa temática, o que pode indicar o interesse e proposição de outros assuntos para a pesquisa no âmbito da alfabetização, especialmente se for considerado o período pandêmico e a suspensão das aulas presenciais.

4 ANÁLISE DESCRITIVA

Na presente etapa da pesquisa será encontrada a descrição de cada um dos 13 trabalhos selecionados, organizada com base nos eixos temáticos citados na seção anterior. Para isso, foram definidos critérios como local e tipo de pesquisa, ano de publicação, tipos de participantes, objetivos, instrumentos utilizados e principais resultados obtidos, para que seja possível ter maior propriedade sob os trabalhos analisados, expondo informações que esclarecem a compreensão sobre as contribuições encontradas por meio de seus resultados.

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, delineamento do trabalho (empírico, documental ou outro) e instituição em que foi desenvolvido.
Ano de publicação	Tabulação dos anos de todos os trabalhos publicados.
Tipo de participantes	Descrição das idades e série ou profissão dos participantes.
Objetivos	Apresentação resumida acerca dos objetivos ou objetivo principal do trabalho.
Instrumentos	Exposição de quais foram os recursos utilizados para a coleta de dados para o trabalho.
Principais resultados	Transcrição de maneira resumida as principais compreensões e conclusões dos autores acerca do trabalho desenvolvido.

A partir da realização da descrição dos passos adotados para que fossem realizadas as análises dos trabalhos, seguem a exposição descritiva daquilo que foi

encontrado em cada um deles, seguindo a categorização estipulada. Além disso, ao final da pesquisa, estarão expostos os fichamentos dos artigos.

4.1 Categoria “Os jogos na alfabetização”

Esta categoria se enquadra como eixo temático de quatro artigos, dos treze selecionados. Prioste, Mazzeu e Barbosa (2017) trazem a compreensão de que, para que seja possível defender a pré-escola com função pedagógica, buscando favorecer a alfabetização das crianças, é necessário que o processo de alfabetização seja compreendido de forma mais abrangente, sabendo que esse não se enquadra apenas nos momentos de aplicação de atividades de escrita e leitura, ou até mesmo operações matemáticas, mas tem seu início na forma com que as crianças se expressam, identificam objetos, entendem figuras, desenhos, etc.

Segundo os autores, o processo de alfabetização, de acordo com Kramer (1991), tem seu início quando as experiências informais dos alunos passam a ser ampliadas com atividades produzidas no ambiente escolar, buscando proporcionar às crianças diferentes maneiras de se expressar, reconhecer e compreender o seu mundo. Assim, afirmam que durante a fase pré-escolar, os jogos que propõem brincadeiras com a dimensão sonora da língua e a tradição de textos orais, respeitam as formas de aprender das crianças pequenas e ampliam de modo progressivo e contínuo as aprendizagens sobre a linguagem escrita, o que traz um consenso em torno do direito fundamental das crianças de serem alfabetizadas e letradas, a priori, respeitando cada ritmo de aprendizagem e especificidade. Com isso e sabendo que “[...] as problemáticas no processo de alfabetização nos anos iniciais do Ensino Fundamental têm ligação intrínseca ao fracasso escolar como um todo” (PRIOSTE; MAZZEU; BARBOSA, 2017, p. 2257) a alfabetização na pré-escola, podendo ser considerada um preparo durante a Educação Infantil, desde que seja realizada de forma respeitosa ao ritmo das crianças, pode contribuir grandemente com o combate ao fracasso escolar.

Outro trabalho enquadrado na presente categoria, Zacharias-Carolino, Fonte e Lucca (2020) aborda o processo de avaliação na alfabetização. Segundo elas, há um percentual considerável de alunos que chegam ao 3º ano do Ensino Fundamental sem dominar as habilidades básicas de produção escrita, sendo possível identificar a alfabetização como um dos maiores desafios encontrados no país. Assim sendo, de acordo com o Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade

Certa (PNAIC) (BRASIL, 2012), é importante que seja feita uma revisão sobre o conceito de avaliação educacional, deixando de relacionar tal ferramenta à ideia de controle e classificação dos estudantes e buscando voltá-la a um instrumento de compreensão de todo o processo pedagógico, redimensionando e modificando as estratégias de ensino. Sendo a avaliação o diagnóstico dos avanços e dificuldades da turma, o que identifica aquilo que pode ser aprimorado na prática pedagógica, os conhecimentos prévios da turma e o que precisa ser aprofundado, a ferramenta influencia na elaboração de estratégias de aprendizagem específicas e adequadas para uma boa proposta pedagógica.

Isto posto, nota-se que é preciso, portanto, considerar o uso de instrumentos de avaliação diversificados, como por exemplo, jogos de regras. A competência do jogo não está apenas no material, mas também no uso que se faz dele, o que torna imprescindível a habilidade do professor em “[...] realizar a proposta, fazer as adaptações e intervenções necessárias e avaliar, ao final do processo, a pertinência de seu uso para os objetivos estipulados” (ZACHARIAS-CAROLINO; FONTE; LUCCA, 2020, p. 4). Com isso, os jogos também estimulam a criação de situações significativas para que sejam observadas as habilidades e dificuldades dos educandos ao se depararem com diferentes desafios e conteúdos escolares, o que se torna um auxílio na elaboração de intervenções com maior especificidade e direcionamento para cada aluno. Segundo as autoras, Araújo (2020) afirma que algumas professoras desconhecem a potencialidade dos jogos enquanto material didático produtivo, o que faz com que esses materiais não sejam incorporados aos planejamentos e práticas escolares com frequência, entendendo também que não é apenas sobre enquadrá-los ao planejamento, mas planejar juntamente uma mediação para que a proposta traga resultados significativos.

Ainda, são citadas Osti e Brenelli (2013), que abordam a importância da valorização do desenvolvimento do aluno e do respeito ao ritmo de cada um, entendendo que, a partir do momento que o docente intitula um aluno como alguém sem capacidade de aprender algo ou acompanhar a sala, a criança terá essa imagem de si mesma, o que refletirá em sua desenvoltura em sala de aula. Tais rotulações geram, além de inseguranças e bloqueios, momentos de avaliação malsucedidos, em que os estudantes não fazem o que é proposto alegando não serem capazes. Nesses casos, os jogos de regras podem se tornar uma alternativa enquanto ferramenta para uma avaliação diagnóstica “fora do convencional”, sendo

ela sem todas as formalidades conhecidas e empregadas nos testes e provas tradicionais. Essas alternativas podem refletir em uma melhoria tanto no desempenho escolar da criança, quanto em suas questões comportamentais, o que, consequentemente, melhora sua autoestima.

Mais especificamente, a utilização dos jogos de regras em sala de aula pode também, de acordo com Zacharias-Carolino, Fonte e Lucca (2020) dar suporte ao processo de diagnóstico de crianças que apresentam Dificuldade de Aprendizagem (DA) e, em casos de Atendimento Educacional Especializado (AEE) sem diagnóstico fechado, os jogos auxiliam na identificação das principais dificuldades para, então, serem feitos os encaminhamentos necessários para profissionais da saúde. Porém, para que os jogos tragam os resultados esperados, as autoras ressaltam a importância do levantamento do conhecimento prévio dos alunos em relação ao tema que se pretende trabalhar no jogo, primeiramente exemplificando as regras e a proposta, realizando uma rodada junto com a turma e, nas rodadas seguintes, apenas fornecer o comando e possíveis suportes, deixando que alunos joguem sozinhos.

Com isso, é firmada a percepção de que a partir da elaboração de propostas que se enquadrem ao planejamento em sala de aula e contemplem intervenções pedagógicas, os jogos se tornam boas ferramentas no contexto de avaliação dos estudantes, facilitando o processo de observação e identificação das dificuldades dos alunos e analisando quais são seus avanços em relação a determinado aspecto do desenvolvimento, ou ainda, sobre algum conteúdo escolar específico. Por fim, é compreendido que os aprimoramentos dos métodos de avaliação no ciclo da alfabetização, tal qual o uso de jogos de regras, influenciam diretamente na aprendizagem das crianças, proporcionando um avanço nas turmas. Contudo, vale ressaltar que, sem a compreensão do professor acerca de sua efetividade na aplicação desses recursos, se tornam apenas materiais de distração, por isso a importância da realização de intervenções necessárias durante sua utilização. Ressalta-se também a necessidade de investigações mais específicas sobre o tema, especialmente no contexto da alfabetização.

O terceiro artigo designado à esta categoria retrata os jogos no contexto da alfabetização. De acordo com Osti e Lucca (2019), considerando o fato de que os jogos de alfabetização dispõem de um aspecto lúdico que atrai a atenção e o interesse das crianças, esses se tornam um bom instrumento para o enriquecimento

das experiências infantis com a linguagem e a escrita. Sendo assim e considerando cada nível de hipótese de escrita elaborada pela criança sobre o sistema de escrita, as autoras ressaltam os estudos de Grossi, que abordam sugestões para cada um desses níveis. Para o nível pré-silábico são sugeridas atividades de associação entre a palavra e o objeto, memorização global de palavras e análise da palavra quanto à letra inicial, letra final e número de letras. Já no nível silábico, é orientado por ele que sejam colocadas em pautas propostas como análise da primeira letra e da primeira sílaba, contagem de letras, desmembramento de sílabas de forma oral e repartição de palavras escritas. Por fim, a autora interliga o nível de hipótese alfabético às produções de textos individuais e coletivas, análises de palavras em determinadas frases e abordagem das sílabas em diferentes palavras.

Com isso, é possível entender a importância da aplicação de jogos específicos, direcionados à cada nível de hipótese de escrita, para que seja possível realizar um trabalho sistematizado e proporcionar às crianças uma reflexão que traga a oportunidade de compreender que a escrita está diretamente ligada aos segmentos sonoros da fala.

Dessa forma, Lucca e Osti (2019) ressaltam o jogo como uma atividade que propõem que a criança leia e escreva de forma contextualizada, raciocinando e criando estratégias simultaneamente, o que auxilia no trabalho com a ampliação do vocabulário e faz com que haja um contato entre as relações semânticas e morfológicas das palavras, isto é, seu significado no contexto utilizado e a estrutura destas palavras. Além disso, as habilidades de consciência fonológica estimuladas pelos jogos agregam ao aluno maior facilidade na percepção da relação entre som e grafia, de acordo com as autoras, as quais também ressaltam que os jogos que se destacam com esse objetivo são aqueles nos quais são trabalhadas as rimas e aliterações.

Entendendo os jogos como recursos que podem atender às diferentes necessidades e especificidades encontradas na classe e possibilitar também o desenvolvimento de outras habilidades importantes para a formação dos alunos, como as cognitivas e sociais, é relevante que seja realizada uma sondagem para verificação do andamento da sala. Essa sondagem auxilia a professora na elaboração e formação de grupos heterogêneos e produtivos, para que a organização dos jogos possibilite aos alunos um debate sobre suas opiniões e

compreensões acerca do funcionamento do sistema de escrita alfabética e proporcione um momento de troca entre eles.

Tais propostas não precisam, necessariamente, serem realizadas em uma sequência pré-estabelecida pela professora, seguindo à risca um planejamento cotidiano, o importante é que, quando sugeridas, atendam às necessidades da turma de acordo com a percepção da professora com relação às dificuldades que os alunos apresentam, intercalada a outras atividades. Nesse caso, é ressaltado pelas autoras que a utilização desses materiais enquanto atividade recreativa também pode contribuir para o desenvolvimento da criança, apesar de precisar, para a alfabetização, ser acompanhado do contato com o jogo em momentos que dispõem das intervenções da professora.

Por fim, o último trabalho enquadrado neste eixo temático refere-se à criação de jogos a partir de materiais recicláveis. Com o objetivo de discutir as possibilidades e os benefícios do trabalho pedagógico com jogos didáticos elaborados a partir de materiais recicláveis, a pesquisa de Pontes, Silva e Pereira (2020) salienta as potencialidades desse trabalho com os respectivos materiais, colocando em pauta um projeto realizado com os estudantes do Ensino Fundamental I de uma escola municipal do interior de Minas Gerais. Estes, sendo considerados aliados do meio ambiente e das professoras, apresentam facilidade para serem encontrados e transformados em jogos, requerendo baixo investimento financeiro e proporcionando uma interação da turma e o exercício da criatividade com a produção dos materiais.

Contudo, os autores ressaltam que, para que sejam realizados efetivos processos de ensino e aprendizagem, os jogos precisam estar relacionados ao conteúdo a ser trabalhado, podendo ser entendidos como uma “[...] prática complementar no leque de possibilidades pedagógicas disponíveis ao professor” (PONTES; SILVA; PEREIRA, 2020, p. 158). Dentre as reais potencialidades encontradas no trabalho com jogos didáticos, os autores ressaltam o estímulo à criatividade docente, o alcance uma aprendizagem significativa, a organização de uma prática que privilegia a ludicidade sem abandonar o conteúdo a ser trabalhado e a criação de um ambiente prazeroso para que os estudantes aprendam de forma leve e divertida.

> Sendo a ludicidade e o estímulo visual duas importantes estratégias de aprendizado para os estudantes dos primeiros anos do ensino fundamental,

> etapas ligadas à alfabetização e à codificação, os jogos didáticos apresentam potencial para contribuir com o ensino e a aprendizagem nessa fase da escolarização dos jovens estudantes. (PONTES; SILVA; PEREIRA, 2020, p. 158).

4.2 Categoria "Os jogos na formação e prática docente"

Nesta categoria se enquadram seis artigos. O trabalho de Araújo (2020) aborda, a princípio, a importância de se ressaltar o fato de o campo da alfabetização vir se transformando rapidamente nos últimos tempos, e que as recorrentes mudanças trazem um constante questionamento sobre os métodos tradicionais, associacionistas e mecanicistas, aplicados para alfabetizar. Nesse sentido, como resposta a esses questionamentos, vêm surgindo novas concepções da língua, da linguagem, de aprendizagem e ensino e do sujeito que aprende, aspectos decisivos para tais mudanças em que a escrita deixa de ser vista apenas como um código de transcrição de fala e passa a ser considerada prática sociocultural, não apenas com função comunicativa derivada da interlocução, mas assumindo também atitude metacognitiva e metalinguística. A partir disso, a aprendizagem das propriedades da escrita e de seu funcionamento passa a ser vista como uma apropriação ativa por parte dos alunos.

> É preciso que, na formação docente, inicial e continuada, se invista, efetivamente, em ações que articulem as facetas sociocultural, interativa e linguística, conforme discutido por Soares (2016), e sejam mobilizados, de forma mais efetiva, os conhecimentos didáticos e as metodologias produtivas para abordar a notação da língua e sua base fonológica, de forma sistemática e não casual, e tampouco de forma mecânica como nos antigos métodos, questionados a partir dos anos 1980 (ARAÚJO,2020, p.3).

No entanto, apesar de serem comumente encontrados discursos e até mesmo determinadas práticas pedagógicas que apresentam situações contextualizadas e dinâmicas de apropriação da notação da língua, a apropriação da escrita ainda é predominantemente marcada por traços tradicionais da alfabetização, como os que envolvem o ensino de letras e sílabas sem contextualização para a criança.

Uma efetiva ferramenta para a alfabetização é o uso de jogos, os quais, segundo a autora, se constituem em uma prática sociocultural que envolve o lúdico e que, juntamente a recursos didáticos e aplicados de forma efetiva, podem ter um papel de aprendizagem. No entanto, a efetividade dos jogos no âmbito da alfabetização se dá por meio de ações docentes planejadas e articuladas à

intencionalidade do professor, o qual escolhe o recurso com relação ao conteúdo a ser aplicado e organiza estratégias didáticas e formas de mediação com maior efetividade. Esse trabalho que faz com que os jogos tenham sua validação como recurso didático e não apenas material lúdico, todavia, é o caráter lúdico da ferramenta que mobiliza o interesse das crianças, o aprendizado de regras, as trocas entre elas e o relaxamento proporcionado, o que faz com que o recurso volte a ser visto apenas a partir do aspecto motivador, no que tange a ideia dos professores a respeito do lúdico.

> Não há, na maioria das vezes, indícios de que o uso desses jogos seja, de fato, significado por estratégias didáticas que garantam a sua exploração como recurso didático, mediado, planejado, e muito menos com uma intencionalidade clara no âmbito dos objetivos a alcançar e em articulação com as outras estratégias didáticas (ARAÚJO 2020, p. 13)

A pesquisa de Araújo (2020) ressalta que grande percentual das professoras participantes demonstra ter certo conhecimento acerca de alguns jogos e materiais, que podem ser enquadrados para auxiliar no processo de alfabetização e de conhecimentos linguísticos, mas, em geral, os mais usados são: alfabeto móvel e silabários; jogos de memória, dominó e bingo de letras, sílabas e palavras; cruzadinha, caça-palavras, forca; e jogos de formação de palavras e de ortografia. Não são citados com frequência jogos e materiais com desafios de leitura, textos fatiados ou lacunados para ordenar e completar e jogos de linguagem que mobilizam a reflexão sobre os sons da língua e sua relação com a grafia. Dentre os materiais disponíveis, existem jogos distribuídos pelo governo às escolas, presentes na caixa produzida pelo CEEL/MEC e sugeridos no PNAIC, que de acordo com a autora, são pouco citados pelas professoras e, quando os citam, não apresentam familiaridade com os materiais, passando a impressão de que são explorados vagamente e superficialmente.

Com base no planejamento e na organização do trabalho pedagógico, os jogos, ainda que reconhecidos como importantes recursos na alfabetização, não são encontrados na rotina das professoras com frequência, sendo afastados de sua função enquanto recursos didáticos produtivos e direcionados à sua natureza motivadora. Assim, Araújo (2020) destaca que é possível perceber que o uso dos jogos, a partir de sua função como ferramenta contribuinte para a alfabetização, ainda não foi, de fato, incorporado ao planejamento e às práticas docentes.

A autora também ressalta que, mesmo os docentes que defendem a importância dos jogos na alfabetização, quando é colocada em pauta a questão sobre o planejamento e a organização da rotina em sala de aula com a presença de atividades com tal material, lamentam não conseguir se dedicar mais à aplicação do recurso, justificando a atitude por meio das muitas exigências da rede, dos aspectos estruturais das escolas em que estão inseridos, da falta de tempo, falta de espaço e de materiais, da quantidade e "mau comportamento" de alunos na turma e da ausência do oferecimento de formações inicial e continuada de qualidade referente às práticas dos docentes.

O segundo trabalho, Mello e Cardoso (2017) designado à presente categoria aborda a implementação do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), programa do governo federal implantado em todos os estados brasileiros em 2013, que propõem uma capacitação dos professores alfabetizadores, buscando a alfabetização de todas as crianças brasileiras até os oito anos de idade. Além das formações oferecidas, é proposta pelo PNAIC uma organização do trabalho pedagógico, a qual coloca em destaque o planejamento de sequências didáticas, sendo elas “[...] um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas para a realização de certos objetivos educacionais, que têm um princípio e um fim conhecidos, tanto pelos professores como pelos alunos” (ZABALA, 1998, p. 18 apud MELLO; CARDOSO, 2017, p. 152).

Sabendo disso, é possível identificar que os professores - com ênfase aos alfabetizadores que precisam ter seus cuidados redobrados considerando que a alfabetização é a primeira condição para que outros conhecimentos sejam construídos pelos seres humanos - demandam de ferramentas, recursos e estratégias didáticas para a elaboração de seus planejamentos e intervenções docentes, as quais podem ser selecionadas com base nas atividades sequenciais sugeridas pelo PNAIC, como a adoção de metodologias interativas e contextualizadas, a partir da exploração de diferentes gêneros textuais presentes no meio social. Por isso, é importante desfazer de ações metodológicas de alfabetização que se baseiam na repetição e na memorização de sílabas, rituais de atividades que não estimulam o aluno a refletir, de fato, sobre a escrita e a leitura, com cópias e repetições de conteúdos descontextualizados da lousa, ancoradas a uma concepção tradicional de educação.

Dentre os recursos didáticos oferecidos pelo PNAIC, com o compromisso de assegurar meios que favorecessem a reflexão sobre a língua, encontram-se os jogos de alfabetização enviados às escolas pelo MEC. Outros materiais utilizados e considerados eficientes são os abecedários, fichas de pares de palavras/figuras, envelopes contendo figuras e letras ou sílabas que compõem as palavras que representam as figuras, entre outros materiais de fácil aquisição e confecção. Apesar das resistências e dificuldades que podem surgir a partir do trabalho com diferentes materiais, que se distanciam da alfabetização tradicional, é possível dar forma e contextualização aos planejamentos para o trabalho com os alunos, a partir de prática, estudos e embasamentos teóricos que deem suporte a esse trabalho. Existe um destaque referente à necessidade de o docente planejar e desenvolver atividades que tenham como base estratégias com diversificadas situações de escrita e leitura. Segundo Mello e Cardoso (2017), a partir de seus estudos, foi possível identificar os benefícios que a transformação da prática dos professores alfabetizadores trouxe para a aprendizagem das crianças.

Com isso, é evidenciado pelos autores que foram obtidas contribuições da formação do PNAIC para a inovação da prática pedagógica do alfabetizador e destaca-se que os relatos de experiências construídos pelos alfabetizadores esclarecem a importância da presença de práticas pedagógicas inovadoras e da participação do corpo docente de forma ativa nesse processo, buscando transformações no ambiente escolar e acolhendo educandos com dificuldades de aprendizagem.

Outro artigo enquadrado neste eixo temático aborda práticas de alfabetização desenvolvidas por professoras alfabetizadoras com tempos diferenciados de docência, segundo Moura e Guarnieri (2019), sendo uma dessas professoras iniciante e a outra com certa experiência na carreira docente. É importante ressaltar que na presente pesquisa, é considerado como professor iniciante aquele que possui de 01 a 05 anos de experiência docente, desconsiderando o fato de que até mesmo um professor com mais tempo na carreira docente pode voltar a se enquadrar na posição de iniciante, conforme seu ciclo de vida profissional oportunize mudanças de etapas dentro da educação e novos processos de iniciação diferentes do ingresso da carreira.

Assim sendo, a autora cita que existem grandes chances do professor iniciante sofrer um “choque de realidade”, devido as suas impressões ideais e reais

da prática, passando a se deparar com dificuldades referentes à manutenção da disciplina da turma, estabelecimento de regras de condutas em sala de aula, preocupação com a motivação e trato com as características individuais dos alunos, apreensão no relacionamento com pais, alunos e comunidade e angústia na capacidade de ser competente como profissional.

As inseguranças tendem a gerar certa submissão dos profissionais iniciantes aos mais experientes ou aos considerados superiores e uma preocupação com o domínio dos conteúdos, acompanhada da experimentação de diversos modelos de ensino, sem reflexão apropriada sobre suas escolhas, resgatando e utilizando como base as experiências vividas quando estudantes. Tais dificuldades, porém, correm o risco de se tornarem reflexões e mudanças ou desencadear um desencanto. Ainda assim, apesar dos descontentamentos, no início da docência, são encontradas muitas descobertas, apresentadas pelas autoras de acordo com os estudos de Huberman (2000, p. 39), as quais consistem em um "[...] entusiasmo inicial, experimentação, exaltação do professor por estar, finalmente, em situação de responsabilidade (ter a sua sala de aula, os seus alunos, o seu programa), por se sentir colega num determinado corpo profissional".

> "Ao darmos visibilidade para o professor iniciante nos estudos acadêmicos, verificamos que a entrada na carreira docente é um momento marcado por sentimentos contraditórios, isso porque o desejo de ação se entrelaça com o medo do julgamento do outro, tendo em vista que esse outro se refere aos pais, à equipe escolar, aos alunos e à comunidade." (GUARNIERI; MOURA, 2019, p. 1010)

Nesses casos, a autora ressalta que cursos de formação continuada podem contribuir para ampliar e afunilar o conhecimento em um tema específico, mas a formação de professores deve se antecipar e repensar o currículo voltado para alfabetizar e letrar: "É preciso existir maior investimento por parte dos formadores de professores nas questões que competem às tarefas que o docente deve executar em sala de aula" (GUARNIERI; MOURA, 2019, p. 1011).

O quarto trabalho a ser apresentado nesta categoria, Silva e Silva (2017), inicia citando Chartier (2007) e debatendo sobre a regra implementada em todas as escolas brasileiras atualmente, que diz respeito à obrigatoriedade de uma alfabetização coletiva, o que se trata da busca por estabelecer um ritmo de aprendizagem equivalente para todas as crianças. Apesar da concordância com tal obrigatoriedade, a autora ressalta que é importante não esquecer de que, mesmo os

alunos agrupados em uma mesma sala de aula ou série escolar tem seu próprio ritmo, e nem todos aprendem ao mesmo tempo e da mesma maneira. A coletividade, nesse caso, também consiste em olhar para a individualidade de cada ser.

A pesquisa, que investiga como duas professoras do 1º ano do Ensino Fundamental atendiam a heterogeneidade de conhecimentos dos alunos nas situações coletivas e padronizadas de ensino sobre a leitura e a escrita ressalta que, segundo Perrenoud (2001) é importante que o pedagogo saiba escolher e renunciar a algumas intervenções que podem ser inúteis no contexto presenciado, podendo assim identificar as intervenções menos urgentes para atender aos alunos que demandam maior atenção no momento.

No que diz respeito aos resultados obtidos por meio do debate com as professoras selecionadas, foi perceptível que é compreendida a necessidade de priorizar alguns casos nos momentos de intervenções, já que é citado que uma das professoras voltava sua atenção regularmente aos alunos com maiores dificuldades, evidenciando sua preocupação em envolvê-los ao ritmo do grupo. Em outro caso, a professora também organizava o mesmo esquema de ação, mas com as intervenções direcionadas ao monitoramento das resoluções das atividades dos alunos em primeiro momento. Havendo necessidade, era oferecida uma ajuda aos alunos com alguma dificuldade, realizadas diretamente pela professora ou por meio da formação de duplas produtivas. Ambas as entrevistadas demonstraram tentar encontrar maneiras de lidar com a heterogeneidade a partir da mobilização de esquemas de ação e táticas a serem aplicadas.

Em sequência, no quinto trabalho aqui enquadrado, Araújo (2018) destaca o que Souza (2013) diz sobre a materialidade da escola, estando ela, segundo a autora, em consonância aos objetivos de ensino, que com o decorrer do tempo adquirem diferentes significados por conta das concepções de aprendizagem, que redefinem o papel da escola e dos conteúdos. Por isso, a escolha dos materiais que irão compor o desenvolvimento do trabalho pedagógico está totalmente relacionada aos objetivos da ação.

Ainda, a autora ressalta que é perceptível que o uso de jogos e de diferentes materiais para o ensino da língua escrita revela algumas incompreensões enquanto recurso pedagógico, sendo frequentemente propostos como divertimento e distração para as crianças, distanciados da sua função enquanto ferramenta

didático-pedagógica e aplicados apenas em momentos informais ou não planejados. Porém, para que tenham efetividade dentro de sala de aula, resguardando sua função lúdica, os materiais devem ser articulados à progressão das aprendizagens da turma, tendo seu foco em atender alunos com maior dificuldade e relacionando-os à agrupamentos produtivos, em função dos desafios dos jogos, e à outras estratégias didáticas de abordagem dos mesmos conteúdos linguísticos.

Para a efetividade didática dos jogos estar presente nas propostas em sala de aula, a autora cita Dolz (2016), que traz uma perspectiva mais ampla da produção de dispositivos de ensino, definindo fases da “engenharia didática”, sendo elas:

> 1) análise prévia do trabalho de concepção; 2) concepção de protótipos de dispositivos didáticos, analisando previamente as tarefas que ele pode realizar; 3) experimentação, ajustes e validação por um número maior de professores; 4) análise posterior dos resultados observados, em confronto com as análises prévias, levantando os limites e as possibilidades do dispositivo criado (DOLZ, 2016 apud ARAÚJO, 2018, p. 320).

Tais aspectos contribuem para que as escolas e instituições formadoras permaneçam em busca da inovação, criando e construindo saberes e fazeres, contexto de ações que favorecem o campo da alfabetização através da articulação dos conhecimentos teórico, prático, linguísticos e didáticos, pertinentes ao campo, contribuindo para a formação dos estudantes e futuros alfabetizadores. Dessa forma, a autora defende o uso de jogos e diferentes materiais pedagógicos como elemento importante na ação e formação dos docentes, o qual necessita de sua constituição enquanto objeto de pesquisa e de sua defesa nos processos educativos.

Desse modo, conclui-se que é importante estimular uma discussão sobre a dimensão material da ação docente no contexto da formação de alfabetizadores, contribuindo para ampliar as articulações entre a produção de conhecimento na universidade e a produção de conhecimento no campo das escolas, priorizando a autonomia dos docentes, frente aos processos de ensino da língua escrita e, em especial, aos saberes que envolvam acervos de jogos e materiais para alfabetizar.

Aqui, estando já no sexto artigo componente da categoria, se encontra Viegas e Ferreira (2020). As autoras elaboraram uma pesquisa com base em trocas de informações e conversas com professoras alfabetizadoras do Estado de Recife – PE, tendo como pauta o trabalho com o uso recursos didáticos no dia a dia em sala

de aula e a forma como estas se organizam para aplicar tal método alfabetizador. Segundo elas, as professoras ressaltaram que durante as aulas em que os diferentes recursos didáticos eram propostos nas suas práticas pedagógicas, o interesse e a concentração dos alunos eram muito maiores, além das inferências e associações resultantes do trabalho voltado ao uso de jogos. Dessa forma, nas turmas em que os jogos físicos e eletrônicos eram utilizados, as autoras salientam que o número de alunos com avanços no conhecimento sobre a escrita era maior em comparação às turmas em que a professora não fazia uso desses recursos.

Ainda assim, apesar da ampla variedade de recursos disponíveis na escola e da percepção dos bons resultados que esses trazem para o desenvolvimento dos estudantes, é constatado que o uso da lousa e dos cadernos continuam sendo os recursos mais utilizados nas salas de aula, no que diz respeito às turmas das professoras entrevistadas, fazendo parte da rotina ritualística e tradicional do ambiente escolar: “Por mais que os alunos demonstrassem maior interesse por outros recursos, especialmente jogos, a rotina era mantida com lousa e cadernos como protagonistas” (VIÉGAS; FERREIRA, 2020, p. 213).

Esses dados indicam que ainda é pouco recorrente, na formação docente, uma discussão sobre os materiais didáticos que podem dar suporte ao professor na hora de alfabetizar uma turma, faltando a compreensão de estratégias para aplicar métodos de uma alfabetização motivadora.

4.3 Categoria “Os jogos para atendimento direcionado aos alunos"

Nesta categoria, serão apresentadas três pesquisas, sendo Osti, Lucca e Manfroni (2019) a primeira, constituída na observação ativa de atendimentos realizados por estudantes do curso de Pedagogia com alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental de duas escolas públicas municipais do interior de São Paulo. Participaram 93 alunos que não se encontravam alfabetizados ou que estavam com certa defasagem na aprendizagem da leitura e escrita, sendo eles atendidos uma vez por semana por meio de sessões com duração de até uma hora, nas quais eram realizadas intervenções com a utilização de jogos.

As autoras afirmam entender o auxílio dos jogos nos processos de aprendizagem em que as crianças apresentam maior dificuldade na alfabetização, “[...] ou seja, os jogos, inseridos no processo de ensino-aprendizagem da leitura e escrita, possibilitam o desenvolvimento de habilidades cognitivas necessárias ao

sujeito aprendiz” (OSTI; LUCCA; MANFRONI, 2019, p. 792). Isso acontece pelo fato de os jogos estimularem uma relação com os alunos, os quais se tornam ativos de forma dinâmica e questionadora diante daquilo que está sendo proposto, transformando a possibilidade do erro em oportunidade para que aprendam de diferentes maneiras.

No entanto, as autoras trazem proposições de Pimentel (2005) e Ritzmann (2009), indicando que muitos professores ainda não se sentem aptos ou não demonstram interesse em trabalhar com jogos e brincadeiras em sala de aula, pelo fato de desconhecerem a importância dessas ferramentas e maneiras de inseri-las em suas aulas. Ressaltam também que tal desconhecimento podem derivar da lacuna que se encontra sobre esse assunto nas formações inicial e continuada, “[...] ou seja, em sua formação, o professor não é preparado ou não possui momentos para discutir a importância e a contribuição do lúdico no processo de aprendizagem, bem como para utilizá-lo em sua prática” (OSTI; LUCCA; MANFRONI, 2019, p. 792).

A partir disso, é partida da premissa de que as próprias escolas, enquanto ambiente profissional, e as universidades, devem oferecer formações que contribuam para a melhoria da qualidade da educação, sendo sugerida a inserção de graduandos de pedagogia no cotidiano escolar, possibilitando a formação prática de um futuro professor por meio da contextualização e reflexão diante dos desafios cotidianos. Assim, o próprio professor que já está em sala de aula recebe e oferece suporte “[...] possibilitando que este possa compartilhar seus saberes com o estudante e também possa conhecer novos modos de trabalho e novos recursos para a aprendizagem, especialmente no atendimento àqueles alunos que possuem alguma dificuldade.” (OSTI; LUCCA; MANFRONI, 2019, p. 793).

Notando que as crianças puderam exercitar a escrita por meio de atividades lúdicas que envolviam elementos presentes em diferentes práticas sociais, as autoras concluíram que os materiais utilizados podem se tratar de uma importante ferramenta metodológica a auxiliar o professor, sendo ele para uso no processo de alfabetização ou para incentivo da participação dos estudantes nas aulas. Com isso, se torna importante ressaltar a necessidade da compreensão, por parte dos docentes, da relevância do protagonismo do estudante em seu processo de aprendizagem, e o quanto isso auxilia para que tudo aconteça com maior fluidez, apresentando o jogo didático como ferramenta facilitadora para a apreensão do conteúdo e para o crescimento e o desenvolvimento intelectual do estudante.

Tendo em vista os resultados da pesquisa, as autoras afirmam que as crianças atendidas no decorrer do trabalho apresentaram um progresso significativo em sua aprendizagem e demonstraram alegria em fazerem parte do projeto, já que suas necessidades e dificuldades referentes à leitura e escrita foram trabalhadas de forma prazerosa e lúdica. Foi confirmada uma satisfatória contribuição para o desenvolvimento dos estudantes em questão, a qual se evidenciou com a utilização dos jogos didáticos durante as intervenções pedagógicas, proporcionando a ampliação da compreensão de determinados conteúdos referentes à alfabetização e uma possibilidade de promoção e incentivo de aplicação deles nas aulas.

A segunda pesquisa presente nesta categoria, de Silva, Franco e Silva (2019), denomina-se de abordagem qualitativa, sendo desenvolvida em uma escola pública municipal localizada no território campesino de Caruaru-PE. A instituição, por ser atendida pelo Programa de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) do curso de Pedagogia na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE-CAA), possibilitou o trabalho através da observação dos estudantes por parte dos autores da pesquisa e das intervenções pedagógicas realizadas com as crianças, as quais consistiram na aplicação de jogos e no acompanhamento da evolução delas diante das propostas.

Os estudantes participantes, designados E1, E2 e E3, se enquadravam à fase silábico-alfabético do desenvolvimento do sistema de escrita alfabética (SEA), segundo a avaliação diagnóstica realizada no início da pesquisa. No decorrer das atividades, que envolviam ludicidade articulada aos jogos didáticos, foi evidenciado o avanço dos estudantes para o nível alfabético do sistema de escrita, o que foi confirmado pela avaliação diagnóstica final. Isto posto, fez com que os autores chegassem à conclusão de que o caminho metodológico construído e proposto passou a ser considerado uma possibilidade de atuação dos iniciantes à docência do PIBID, tendo em vista o desenvolvimento dos estudantes no que diz respeito à construção da alfabetização e do letramento.

Por fim, o terceiro e último trabalho a ser analisado neste eixo temático, se trata de Montuani, Trindade e Oliveira (2020), que por meio do relato de experiência sobre o uso de jogos de alfabetização como estratégia didática para aprendizagem de leitura e escrita, destaca a relevância destes como ferramenta complementar no processo de ensino-aprendizagem. As alunas, bolsistas do PIBID do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), relatam sobre a experiência que tiveram ao colocar em prática os jogos enquanto ferramenta para

alfabetizar nas turmas do primeiro ano do ensino fundamental de duas escolas públicas de Belo Horizonte (MG), enfatizando a necessidade de utilizar desses recursos a partir de um planejamento bem pensado, acompanhado de eventuais replanejamentos e buscando alcançar objetivos pré-definidos.

É ressaltado, além disso, que para a elaboração de um planejamento efetivo, é necessário que o professor tenha conhecimento das habilidades de seus alunos, possibilitando a proposta de atividades que entreguem uma sensação de desafio às crianças, mas que se enquadrem às suas potencialidades, para que possam ser resolvidas de forma que sejam distanciadas da sua zona de conforto da aprendizagem e faça com que construam novos conhecimentos. Se enfatiza, então, a importância que a mediação do professor apresenta durante esses momentos, bem como a formulação de adaptações nos jogos e em todas as atividades a serem realizadas com as crianças, caso haja necessidade, de acordo com o processo de aprendizagem de cada uma delas.

Assim, os jogos, além de proporcionar diversão e instigar o aluno a desenvolver suas habilidades por meio de desafios, “[...] propiciam reflexões sobre a língua escrita, suas correspondências fonema-grafema e o desenvolvimento de uma consciência fonológica e grafo fonêmica” (MONTUANI; TRINDADE; OLIVEIRA, 2020, p. 126). Por isso, entender esse processo e as muitas possibilidades de alfabetizar instiga a sensibilidade do pedagogo e traz um olhar para além da sala de aula, voltando-se às aprendizagens e individualidades de cada aluno, bem como, a forma de ensinar de cada docente, trazendo um aperfeiçoamento da pedagogia praticada.

O trabalho, que foi desenvolvido em turmas de primeiro ano do ensino fundamental de duas escolas públicas de Belo Horizonte (MG), traz a percepção da grande contribuição do jogo enquanto recurso didático para alfabetizar crianças, ressaltando também a importância de uma formação inicial do docente que trabalhe questões referentes à relação teórico-prática encontrada em sala de aula.

5 RESULTADOS DA PESQUISA

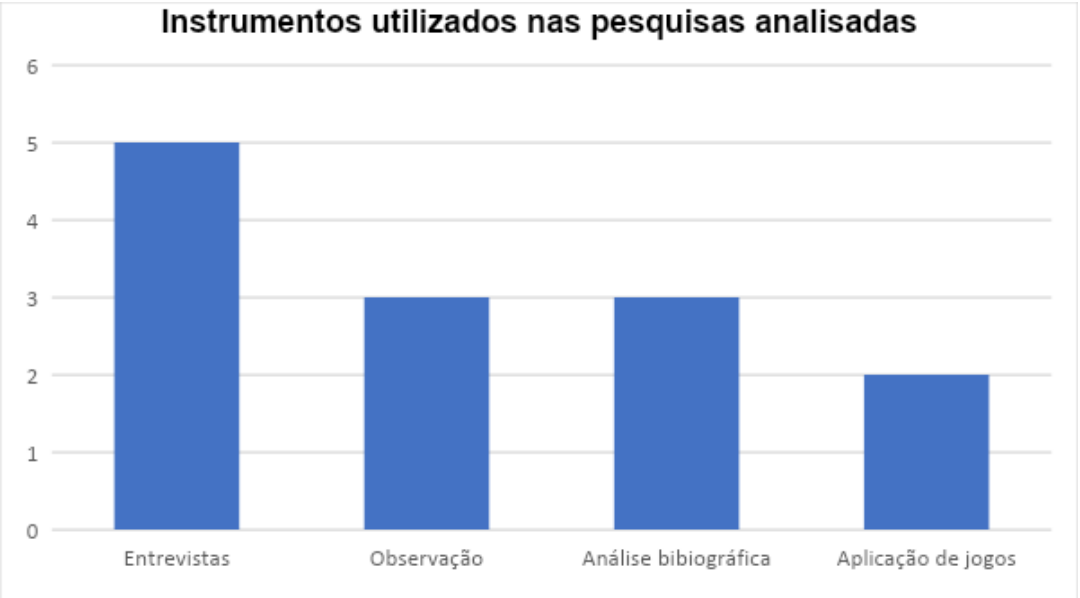
A presente seção tem como objetivo expor os resultados da análise de dois gráficos, sendo eles referentes às metodologias utilizadas pelos pesquisadores no decorrer de seus estudos e às temáticas abordadas nos trabalhos utilizados para a pesquisa, acompanhados das observações referentes aos dados quantitativos encontrados. Também serão apresentados outros tópicos como pesquisas em que foram aplicadas entrevistas que dispõem de comentários relevantes.

Para a organização dos resultados, como forma de facilitar a análise dos trabalhos, incluindo todos os que se encontram na amostra, serão citados novamente os eixos temáticos apresentados na seção anterior, especificando o uso dos jogos em diferentes contextos e perspectivas em sala de aula: alfabetização; formação e prática docente; e atendimento direcionado aos alunos.

5.1 Análise de gráficos mediante estudo bibliográfico

A primeira categoria a ser analisada se refere ao tipo de pesquisa utilizada nos artigos estudados, os quais, mesmo apresentando caráter qualitativo, provém de diferentes instrumentos e metodologias para chegarem em seus resultados. Dessa forma, seguem especificados no gráfico os principais instrumentos utilizados nas pesquisas analisadas.

GRÁFICO 2: Instrumentos utilizados pelos pesquisadores



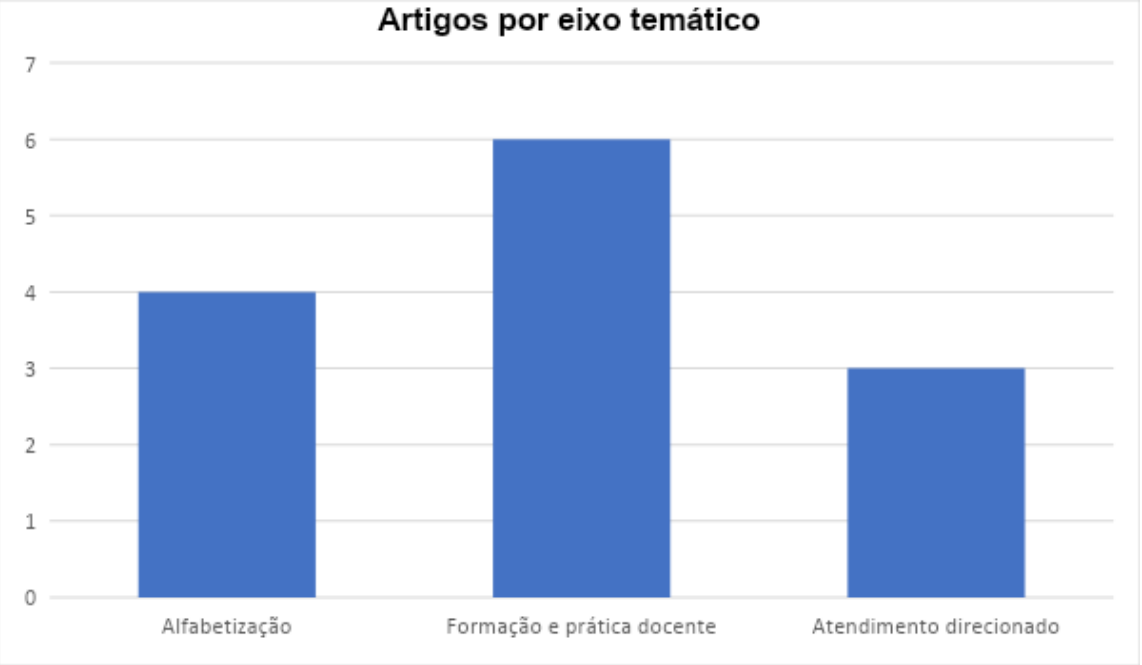
Fonte: Elaborado pela autora.

Primeiramente, vale ressaltar que em uma mesma pesquisa pode ser utilizado mais de um recurso metodológico, porém, o gráfico representa aqueles que foram entendidos como instrumento norteador para a realização dos trabalhos analisados.

Os instrumentos expostos no Gráfico 1 são os mais recorrentes nas pesquisas qualitativas analisadas, estando eles colocados em ordem decrescente, fazendo com que seja perceptível o fato de que a maioria dos estudos utilizaram como instrumento a aplicação de entrevistas (5 trabalhos), seguida das observações e análises bibliográficas (3 trabalhos cada) e, por fim, aplicação de jogos (2 trabalhos).

As escolhas metodológicas das pesquisas ressaltam que cada pesquisador usufrui do método que facilitará sua análise e dará maior retorno referente aos objetivos estipulados, considerando as questões físicas e sociais das escolas em pauta e dos indivíduos participantes. Com isso, a maior parte dos trabalhos analisados apresenta como ferramenta de pesquisa a realização de entrevistas com docentes atuantes na área estudada. A própria aplicação dos jogos em sala de aula, no entanto, foi pouco encontrada no levantamento realizado, estando presente em apenas 2 trabalhos dentre os 13 analisados.

GRÁFICO 3: Separação dos trabalhos por eixos temáticos.



Fonte: Elaborado pela autora.

Como apresentado no Gráfico 3, dos 13 artigos presentes no levantamento realizado, quatro envolvem aspectos gerais sobre a alfabetização. Outros seis estudos referem-se à inserção dos jogos em práticas e formações docentes e, por fim, três artigos se enquadram no eixo temático que diz respeito ao atendimento direcionado a alunos com dificuldades específicas.

5.2 Análise dos resultados de acordo com os eixos temáticos

O primeiro eixo temático, “Os jogos na alfabetização”, trouxe à tona a compreensão da necessidade de um processo de alfabetização mais abrangente, de forma que se distancie da definição em que é interligado apenas às atividades de escrita e leitura aplicadas em sala de aula, instigando a busca dos docentes por alternativas que envolvam jogos a partir da dimensão sonora da língua e textos orais. Sabendo disso, os jogos passam a ser vistos como uma boa ferramenta educacional, tanto para uma alfabetização que se distancie do tradicional, quanto para uma nova compreensão do processo de avaliação, entendendo que a competência desse recurso não se encontra apenas no material e na atenção que chama das crianças, mas também na forma como é utilizado, tornando indispensável para sua efetividade os conhecimentos e as habilidades do professor alfabetizador.

A aplicação dos jogos em sala de aula também propõe a observação do professor às habilidades e dificuldades de seus alunos, por meio do surgimento de desafios e novos conteúdos escolares no desenrolar das partidas dos jogos, o que auxilia na elaboração de intervenções específicas e direcionadas para cada aluno com base no planejamento elaborado pelo docente. O que mais pode auxiliar os professores neste processo é entender também que cada nível de hipótese de escrita elaborada pela criança irá precisar de jogos com objetivos diferentes, bem como intervenções específicas ou até mesmo a realização de grupos heterogêneos bem direcionados.

No segundo eixo, “Os jogos na formação e prática docente”, foi retratada a rápida transformação do campo da alfabetização nos últimos anos, que vem sendo acompanhada de questionamentos sobre os métodos tradicionais de ensinar a ler e escrever com base associacionista e mecanicista. Por conta disso, é ressaltada a

necessidade do estudo contínuo e da exploração de diferentes métodos de alfabetização, que abranjam as novas concepções de língua, linguagem, aprendizagem, ensino e do sujeito que está a aprender. Nesse ponto, são enquadrados os jogos, os quais, nas formações pedagógicas, são pouco citados, fazendo com que o uso deste material, a partir de sua função como ferramenta contribuinte para a alfabetização, ainda não seja de fato considerado como parte do planejamento e das práticas docentes.

Além do mais, os jogos requerem o uso de estratégias didáticas para sua inserção nos planejamentos e intervenções, carecendo da adoção de metodologias interativas e contextualizadas a partir da exploração de diferentes gêneros textuais presentes no meio social, o que demanda tempo e uma boa formação do professor, bem como a disponibilidade de espaço, material e recursos didáticos na instituição escolar a ser inserido. Nesse caso, os cursos de formação continuada podem contribuir na ampliação do conhecimento de um tema específico por parte dos docentes, mas esse aspecto deve se antecipar à formação inicial da área, fazendo necessária a reorganização do currículo voltado à aprendizagem do docente em alfabetizar e letrar, buscando oferecer recursos para que saibam lidar com a heterogeneidade identificada nas salas de aula a partir da mobilização de esquemas de ação e táticas a serem aplicadas.

Desse modo, é importante estimular uma discussão sobre a dimensão material da ação docente no contexto da formação de alfabetizadores, contribuindo para ampliar as articulações entre a produção de conhecimento na universidade e no campo das escolas, priorizando o repertório de ensino e a autonomia dos docentes, para que, assim, o uso da lousa e dos cadernos não sejam considerados os recursos mais efetivos nas salas de aula, dando espaço à variedade de recursos disponíveis e proporcionando a percepção dos bons resultados que os jogos trazem para o desenvolvimento dos estudantes.

Enfim, o terceiro eixo temático, intitulado “Os jogos para atendimento direcionado aos alunos”, aponta a importância da compreensão do auxílio dos jogos nos processos de aprendizagem em que as crianças apresentam maior dificuldade na alfabetização, já que esse recurso estimula uma atividade dinâmica e questionadora diante daquilo que está sendo proposto, transformando a possibilidade do erro em oportunidade para que aprendam de diferentes maneiras.

Por meio das pesquisas analisadas em que foram aplicados jogos com o intuito de dar suporte aos alunos com dificuldades voltadas à leitura e escrita, notando que as crianças puderam exercitar a escrita por meio de atividades lúdicas, entende-se que os jogos em sala de aula podem se tratar de uma importante ferramenta metodológica a auxiliar o professor, sendo utilizado de fato no processo de alfabetização ou para incentivo da participação dos estudantes nas aulas.

Contudo, para a efetividade desse trabalho, deve haver a elaboração de um bom planejamento, e para um bom planejamento é necessário que o professor tenha conhecimento das habilidades e dificuldades de seus alunos, possibilitando a proposta de atividades que entreguem uma sensação de desafio às crianças, mas que se enquadrem às suas potencialidades, para que possam ser resolvidas de forma que sejam distanciadas da sua zona de conforto da aprendizagem, ao mesmo tempo em que são construídos novos conhecimentos.

Por fim, os treze trabalhos estudados para a realização da presente pesquisa comprovam o suporte educacional presente nos jogos, advindos da sua natureza lúdica e motivadora para as crianças, ressaltando também a necessidade de uma melhor preparação dos profissionais perante a ferramenta cada vez mais presente e necessária no cotidiano escolar.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Tendo em vista os aspectos apresentados, pode se entender os jogos como um recurso educacional que tende a estar cada vez mais presente no ambiente escolar, principalmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental, fase em que as os estudantes ainda demonstram a necessidade da presença do lúdico ao aprender, ao mesmo tempo em que o conteúdo a ser ensinado se torna mais denso e cobra mais da atenção e dedicação deles.

Para fugir do fracasso escolar, um dos maiores problemas presentes no Brasil, é necessário que sejam oferecidas boas formações em busca do aumento de recursos e do repertório do professor atuante, abrangendo um estudo da Pedagogia teórica e prática de qualidade nas universidades, tendo sua continuação a partir da prática docente já inserida nas escolas. Além disso, para que o fracasso escolar tenha um percentual mais baixo e a alfabetização deixe de ser um dos maiores desafios encontrados no país, vê-se uma necessidade de revisão do conceito de avaliação educacional, já que essa ainda se relaciona à ideia de classificação dos alunos, devendo passar a ser majoritariamente vista como instrumento de compreensão do processo pedagógico.

Com isso, se encontram a seguir, respectivamente, as respostas das perguntas colocadas na introdução do trabalho: Quais elementos da alfabetização, afinal, podem ser trabalhados junto aos jogos? Até que ponto essa ferramenta é de fato enriquecedora no processo de alfabetização e letramento? Como aplicá-la em sala de aula incluindo-a no planejamento previsto pela instituição escolar? Em que aspectos esses jogos influenciam no desenvolvimento das crianças nos anos iniciais da alfabetização?

Os elementos presentes na alfabetização que podem ser trabalhados junto aos jogos consistem na apreensão da leitura e da escrita de forma contextualizada, em que o aluno se interessa pelo que está sendo proposto à medida que percebe sua funcionalidade e intencionalidade, se considerando participante do processo e não apenas mais um indivíduo presente em sala de aula obedecendo à comandos mecanicistas. Além disso, é perceptível a necessidade do trabalho destinado aos aspectos sonoros da língua e à metalinguística, que também pode ser realizado por meio dos jogos.

Essa ferramenta se torna de fato enriquecedora e contribuinte para o processo de alfabetização e letramento a partir do planejamento e da intervenção pedagógica realizada pelo docente, aspectos que devem ser pensados com base nos desafios encontrados em sala de aula. Por isso, conhecer seus alunos e buscar compreender como acontece o processo da alfabetização para cada um deles é indispensável, além de possibilitar que o docente planeje as atividades a serem propostas com base nos estímulos que considera adequados ou não para as formas de aprender de seus alunos, bem como a elaboração de grupos heterogêneos para a realização das propostas lúdicas.

Para que esses recursos possam ser aplicados diante do planejamento previsto pela instituição escolar, deve-se existir uma consonância entre a instituição e o docente, na qual o objetivo comum consista na busca por meios de identificar e auxiliar as dificuldades dos alunos. Para isso, formações iniciais de qualidade e a adesão de formações continuadas, que alinham os interesses e aprendizados do corpo docente de uma escola, são recomendadas nesses casos. Também, é preciso que seja compreendida a função dos jogos para a alfabetização, deixando relacionar o material apenas à momentos de recreação e descontração, já que nas pesquisas analisadas os estudantes demonstraram bons avanços na leitura e escrita com o estímulo dos jogos.

Por fim, entendendo que tudo aquilo que se interliga ao aspecto lúdico cativa a atenção da criança e sabendo que nos anos iniciais do ensino fundamental os estudantes se encontram em fase de transição com a saída da pré-escola, a inserção de jogos em sala de aula abraça as necessidades da criança de se sentir em um ambiente acolhedor e divertido ao mesmo tempo em que atende a intencionalidade de ensino do professor. Além disso, também estimulam a criatividade, refletindo uma aprendizagem significativa para os estudantes, a partir do momento em que se traz a ludicidade sem abandonar o conteúdo a ser trabalhado, criando um ambiente prazeroso para ensinar e aprender.

Sendo assim, foram compreendidas as contribuições dos jogos para o processo de alfabetização e letramento**,** investigando as formas de inseri-los no planejamento escolar e compreender como podem auxiliar os professores na preparação de aulas que atendam as especificidades de cada criança e as demandas da educação no Brasil. Entretanto, existe a necessidade de aprofundar os estudos referentes à temática, principalmente no que diz respeito a pesquisas que

considerem a aplicação de jogos, instrumento pouco encontrado no levantamento realizado, tendo em vista a análise das melhorias na aprendizagem dos alunos quando o recurso é inserido na prática pedagógica.

REFERÊNCIAS

ALVES, Patrícia Aparecida. **A contribuição dos jogos no processo de alfabetização e letramento**. 2019. Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto Federal Goiano, Morrinhos - GO, 2020.

ARAÚJO, Liane Castro de. A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores. **Revista Contemporânea de Educação**, Rio de Janeiro - RJ, v. 13, n. 27, maio/ago., 2018.

ARAÚJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**. Belo Horizonte. v.36, e220532, 2020.

CAMPOS, Aline; VIANA, Gardênia; SIMÕES, Luiza; FERREIRA, Heraldo. O jogo como auxílio no processo ensino-aprendizagem: as contribuições de Piaget, Wallon e Vygotsky. **Braz. J. of Develop.**, Curitiba, v. 6, n. 5, p.27127-27144, mai., 2020.

DEGASPARI, Alessandra; Osti, Andréia. Os jogos pedagógicos e suas contribuições para o processo de alfabetização. *In*: SILVA, Américo; BONFIM, Airã. **Militância Política e Teórico-Científica da Educação no Brasil: 4**. Ponta Grossa - PR: Atena, p.199-209.2020.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6ª edição. São Paulo - SP: Editora Atlas S.A., 2008.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa.** 4ª edição. São Paulo – SP: Editora Atlas S.A., 2002.

LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; OSTI, Andreia. Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula. **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, Marília - SP, v. 11, n. 1, jan/jul., 2019.

MELLO, Ângela Rita Christofolo de; CARDOSO, Cancionila Janzkovski. Metodologias, recursos e estratégias didáticas para o ciclo da alfabetização no contexto do PNAIC em Mato Grosso: aspectos conceituais e práticos. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara - SP, v.12, n.1, p. 151-167, 2017.

MONTUANI, Daniela; TRINDADE, Júlia; OLIVEIRA, Ana Clara; PIBID em “Hora do Jogo”: reflexões sobre as mediações com jogos de alfabetização em turmas do primeiro ano do ensino fundamental. **Terra de Pretos Revista Multidisciplinar**, Codó - MA, v. 1, n. 01, p. 115-127, jan./jun., 2020.

MOURA, Taís Aparecida de; GUARNIERI, Maria Regina. Uma professora iniciante aprendendo a alfabetizar: processos formativos e saberes docentes na corda bamba. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara - SP, v. 14, n. 3, p. 1001-1014, jul./set., 2019.

OSTI, Andreia; LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de; MANFRONI, Ana Carolina. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização. **Argumentos Pró-Educação**, Pouso Alegre - MG, v. 4, n. 10, p. 774-795, jan.-abr., 2019

PELLEGRINI, Marina Joaquim. **A importância dos jogos e das brincadeiras na educação infantil**. 2007. Trabalho de conclusão de curso (Faculdade de Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo, São Paulo-SP, 2007.

PONTES, Cintia Miranda; SILVA, Daniel Baptista da; PEREIRA, Cláudio Alves. Do lixo à sala de aula: a transformação de materiais reciclados em jogos didáticos para uso nos processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental. **Revista Brasileira de Alfabetização**, n. 13, 2020.

PRIOSTE, Cláudia; MAZZEU, Francisco José Carvalho; BARBOSA, Eliza Maria. Alfabetização: desafios atuais e novas abordagens. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara - SP, v. 11, n. esp.4, p. 2251-2266, 2016.

SILVA, Maria Batista da; FRANCO, Maria Joselma do Nascimento; SILVA, Amós Santos. Alfabetização e letramento na educação do campo: jogos didáticos e atividades contextualizadas com os saberes campesinos. **Revista Tópicos Educacionais**, Recife - PE, v. 25, n.2, p. 01-15, jul/dez. 2019.

SILVA, Nayanne Nayara Torres da; SILVA, Alexsandro da. O tratamento da heterogeneidade em uma pedagogia coletiva: Maneiras de fazer de professoras alfabetizadoras. **Perspectiva**. Florianópolis, v. 35, n. 1, p. 283-299, jan./mar. 2017.

SOARES, Magda. Letramento e alfabetização: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Belo Horizonte-MG, n. 25, p. 5-17, 2004.

VIÉGAS, Maria Ramos; FERREIRA, Andrea Tereza Brito. Organização do trabalho pedagógico e o uso de recursos didáticos por professoras alfabetizadoras no Recife (PE). **Iniciação Científica CESUMAR**, Recife - PE, v. 22, n. 2, p. 207-214, jul./dez. 2020.

VYGOTSKY. **A importância do brinquedo no desenvolvimento da criança**. 2ª edição. São Paulo-SP: Livraria Martins Fontes Editora LTDA, jan 1988.

ZACHARIAS-CAROLINO, Aline Gasparini; FONTE, Camila Camargo Diniz; LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de. Possibilidades de avaliação no ciclo de alfabetização. **Revista de Instrumentos, Modelos e Políticas em Avaliação Educacional**, Fortaleza, v. 1, n. 3, e020019, 2020.

APÊNDICE

Adiante se encontram as tabelas utilizadas para o fichamento dos artigos componentes da amostra, apresentando local onde a pesquisa foi realizada, ano de publicação, tipo de participantes, objetivos, instrumentos utilizados e principais resultados encontrados.

Os dados citados se enquadram às três categorias apresentadas na pesquisa, intituladas “os jogos na alfabetização”, “os jogos na formação e prática docente” e “os jogos para atendimento direcionado aos alunos”. Além disso, a disposição dos fichamentos se encontra na ordem crescente com base nos anos de publicação das pesquisas por eixo temático.

- **Os jogos na alfabetização:** fichamento de quatro artigos

Título	“Possibilidades de avaliação no ciclo de alfabetização”
Autor	Aline Gasparini Zacharias-Carolino, Camila Camargo Diniz Fonte e Tatiana Andrade Fernandes de Lucca
Data	2020
Objetivos	Discutir possibilidades de avaliação da leitura e da escrita no ciclo de alfabetização a partir de jogos de regras
Instituição	UNESP – Rio Claro
Instrumentos	Pesquisa documental com foco no planejamento de duas professoras atuantes nos anos iniciais do Ensino Fundamental I. Elas utilizavam jogos de regras com propósito avaliativo, buscando analisar os possíveis usos desses recursos, assim como as possíveis contribuições para o processo de aprendizagem das crianças.

Resultados	Os jogos podem ser considerados recursos relevantes para a avaliação dos estudantes, a qual, nesse caso, vai além da atribuição de rótulos e classificações. É evidenciada a importância da compreensão do professor em relação a efetividade dos jogos enquanto recurso em sala de aula, juntamente da realização de intervenções necessárias durante sua utilização. É pontuada, por fim, a necessidade de maiores investigações sobre o tema, em especial dentro do contexto da alfabetização.

Título	“Do lixo à sala de aula: a transformação de materiais reciclados em jogos didáticos para uso nos processos de ensino e aprendizagem nos anos iniciais do ensino fundamental”
Autor	Cintia Miranda Pontes, Daniel Baptista da Silva e Cláudio Alves Pereira
Data	2020
Objetivos	Trabalhar as disciplinas de Língua Portuguesa e Matemática, auxiliando na alfabetização e no desenvolvimento do raciocínio matemático das crianças em um ambiente de aprendizagem mais convidativo e lúdico.
Instituição	IFMG
Instrumentos	Jogos construídos a partir de tampinhas de garrafas pet, papelão, caixas de leite, palitos de picolé. A coleta de dados se deu por meio de questionário eletrônico e estes foram analisados qualitativamente.
Resultados	Os resultados ressaltam a importância do lúdico no processo de aprendizagem de crianças do ensino fundamental, com possibilidades de se utilizar os jogos tanto na sala de aula regular quanto em salas de atendimento educacional especializado.

Título	“Os jogos e o processo de alfabetização: relato de uma experiência da utilização deste recurso em sala de aula”
Autor	Tatiana Andrade Fernandes de Lucca e Andreia Osti
Data	2019
Objetivos	Analisar de que forma a inserção dos jogos pode viabilizar o processo de apropriação do sistema de escrita alfabético pelos alunos.
Instituição	UNESP – Rio Claro
Instrumentos	Estudo documental dos registros de uma professora que em 2013 planejou e desenvolveu um projeto de jogos com uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental.
Resultados	Os jogos são recursos utilizados no contexto escolar com diversas contribuições em sala de aula, como por exemplo o desenvolvimento cognitivo, motor, afetivo e moral da criança. Em relação aos jogos cujo conteúdo contribui para a alfabetização, destaca-se a possibilidade de trabalho com as propriedades da língua, ou seja, com o sistema de escrita alfabético, a consciência fonológica, a morfologia das palavras, seu aspecto semântico, a ampliação de vocabulário e, também, a possibilidade de inserção da criança na cultura letrada. Os jogos consistem em uma importante ferramenta para o docente planejar ações que atendam as especificidades dos alunos e realizar um trabalho sistematizado com a escrita alfabética.

Título	“Alfabetização: desafios atuais e novas abordagens”
Autor	Cláudia Prioste, Francisco José Carvalho Mazzeu e Eliza Maria Barbosa
Data	2017

Título	“Alfabetização: desafios atuais e novas abordagens”
Objetivos	Indicar ligações que estimulem o debate entre os autores e a identificação de convergências e divergências com base na apresentação do número especial da Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação, com tema voltado para a Alfabetização, abordada sob uma multiplicidade de aspectos, dimensões e enfoques teórico-metodológicos.
Instituição	FCLAr/UNESP - Araraquara
Instrumentos	Análise do número especial da Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação e de debates entre os autores.
Resultados	Apesar dos diferentes posicionamentos e pontos de vista dos editores do número da revista em foco e de cada um dos autores que nele colaboram, a convicção comum resultante consiste na percepção de que o debate acadêmico é fundamental para subsidiar as políticas e as práticas educacionais futuras, tendo como pressuposto que uma alfabetização de qualidade para todos é um direito inalienável e precisa ser assegurada pelo poder público.

- **Os jogos na formação e prática docente:** fichamento de seis artigos

Título	“Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras”
Autor	Liane Castro de Araújo
Data	2020
Objetivos	Investigar práticas alfabetizadoras quanto ao uso de jogos voltados à apropriação da língua escrita presentes em escolas municipais de Salvador. Discutir sobre a dimensão material da ação e da formação de professores, articulando a ação docente nas escolas públicas e a formação inicial na Universidade. Analisar, mobilizar e divulgar práticas alfabetizadoras e materiais didático-pedagógicos nos processos de ensino e aprendizagem da língua escrita.

Instituição	UFBA e FACED
Instrumentos	Metodologia qualitativa, levantamento de acervos, práticas e discursos. Caráter qualitativo e natureza colaborativa
Resultados	Professoras reconhecem o valor dos jogos na alfabetização, no entanto, os jogos se encontram com uma baixa frequência nas rotinas e planejamentos escolares, sendo evidente ainda o processo inicial de inclusão da ferramenta dentro das escolas. É preciso investir na formação docente com ações que fortaleçam estratégias didáticas abordando o ensino da escrita de modo reflexivo, não mecânico.

Título	“Organização do trabalho pedagógico e o uso de recursos didáticos por professoras alfabetizadoras no recife (PE)”
Autor	Maria Ramos Viégas e Andrea Tereza Brito Ferreira
Data	2020
Objetivos	Analisar práticas docentes com relação à organização do trabalho pedagógico e identificar os recursos didáticos utilizados pelas professoras em sala de aula do primeiro ano do ciclo de alfabetização
Instituição	UFPE/CESUMAR
Instrumentos	Pesquisa qualitativa de cunho etnográfico. Realizadas trinta observações em três escolas da rede municipal de Recife - Pernambuco, nos anos de 2016 e 2017.

Resultados	Professores alfabetizadores precisam pensar meios e estratégias para a OTP, tendo em vista a aprendizagem da leitura e escrita. Isso, a partir da reflexão sobre as propriedades SEA e com base nas práticas sociais de leitura e escrita de seus alunos. Ou seja, deve-se adequar os recursos didáticos às práticas de ensino que se articulem com as vivências dos aprendizes fora da escola. Lousa e cadernos ainda são os recursos mais utilizados, apesar de outros existentes na escola. Jogos e recursos tecnológicos estiveram presentes na rotina de sala de aula em menor tempo e correspondiam aos recursos que mais causavam interesse e concentração nos alunos.

Título	“Uma professora iniciante aprendendo a alfabetizar: processos formativos e saberes docentes na corda bamba”
Autor	Taís Aparecida de Moura, Maria Regina Guarnieri
Data	2019
Objetivos	Refletir sobre os saberes que envolvem a aprendizagem da docência para alfabetizar considerando a vivências de uma professora iniciante em turma de 1º ano. Problematizar os rumos da formação do professor alfabetizador, que aparentam estar no balanço de uma corda bamba.
Instituição	UNICAMP e UNIARA
Instrumentos	Pesquisa qualitativa de base empírica com observações em sala de aula e entrevistas.
Resultados	Entende-se a prática de alfabetização enquanto processo complexo, se agravando diante da insuficiência de saberes adquiridos na formação inicial docente para ensinar a ler e escrever.

Título	“A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores”

Autor	Liane Castro de Araújo
Data	2018
Objetivos	Discutir sobre a dimensão material da ação e formação docentes no campo da alfabetização, ressaltando a importância da implementação de laboratórios de acervos pedagógicos nas instituições superiores de educação, para investimento na produção, validação e divulgação de recursos pedagógicos para a alfabetização.
Instituição	UFBA
Instrumentos	Projeto do laboratório na Faculdade de Educação da Universidade Federal da Bahia (FACED/UFBA) nasceu de uma pesquisa, em andamento, que engloba ações propositivas em contexto escolar e na universidade. O Laboratório de Acervos Pedagógicos (LAP) vem se constituindo na FACED/UFBA, articulado à formação de professores alfabetizadores, na medida em que nasceu no âmbito de uma pesquisa intitulada “Jogos e materiais pedagógicos na alfabetização”, desenvolvida na Faculdade de Educação da UFBA.
Resultados	Ressaltam a importância da dimensão material da ação e da formação docentes, incluindo seleção, análise, produção e efetivo uso planejado de recursos pedagógicos que favoreçam o trabalho do professor e a aprendizagem dos alunos. Defende ao professor a constituição de um leque de saberes sobre tais recursos para que possam optar por usufruir aquilo que enriquece sua prática pedagógica, constituindo sua autonomia docente a partir da seleção e produção de seus próprios materiais.

Título	“Metodologias, recursos e estratégias didáticas para o ciclo da alfabetização no contexto do PNAIC em mato grosso: aspectos conceituais e práticos”
Autor	Ângela Rita Cristofolo de Mello e Cancionila Jankovski Cardoso

Data	2017
Objetivos	Analisar aspectos conceituais e práticos que dizem respeito às metodologias, recursos e estratégias didáticas sugeridos nas coletâneas do PNAIC, adotadas por professores de Mato Grosso no ano de 2014 em suas intervenções.
Instituição	UNEMAT
Instrumentos	Excertos de informações referentes ao tema em questão, presentes nos resumos publicados nos anais do Seminário de Encerramento do PNAIC/2014.
Resultados	Os alfabetizadores entendem a importância de apoiaram-se nas metodologias, recursos e estratégias sugeridas como possibilidade de inovação pedagógica.

Título	O tratamento da heterogeneidade em uma pedagogia coletiva: maneiras de fazer de professoras alfabetizadoras
Autor	Nayanne Nayara Torres da Silva, Alexsando da Silva
Data	2017
Objetivos	Discutir sobre saberes e práticas de professores no atendimento à heterogeneidade de conhecimentos sobre a leitura e a escrita dos aprendizes. Compreender as ações mobilizadas por alfabetizadoras para análise das práticas de duas professoras do 1º ano do Ensino Fundamental da rede municipal de ensino da cidade de Caruaru-PE.
Instituição	UFPE
Instrumentos	Abordagem qualitativa, dados tratados por análise temática de conteúdo e obtidos por meio de entrevistas semiestruturadas e observações em sala de aula.

Resultados	Evidenciaram a relevância da utilização de alguns “esquemas de ação” e “táticas” por parte das professoras para, em meio às situações coletivas e padronizadas de ensino, atender às necessidades de alguns alunos.

- **O jogo para atendimento direcionado aos alunos:** fichamento de três artigos

Título	“PIBID em “hora do jogo”: reflexões sobre as mediações com jogos de alfabetização em turmas do primeiro ano do ensino fundamental”
Autor	Daniela Montuani, Júlia Trindade e Ana Clara Oliveira
Data	2020
Objetivos	Possibilitar o ensino do SEA por meio de uma perspectiva lúdica, mediada e reflexiva.
Instituição	FAE/UFMG
Instrumentos	Relato de experiência sobre o uso de jogos de alfabetização em turmas de 1º ano do ensino fundamental de duas escolas públicas de Belo Horizonte (MG) como estratégia didática para aprendizagem da leitura e escrita, de um grupo de alunas bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (Pibid/Capes), do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG).
Resultados	Foi perceptível a contribuição do jogo enquanto recurso didático para a alfabetização das crianças, além do fato da formação inicial das discentes do curso de Pedagogia, autoras deste relato, ter sido marcada positivamente, reforçando questões importantes da relação teoria-prática.

Título	“Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização”
Autor	Andreia Osti, Tatiana Andrade Fernandes de Lucca e Ana Carolina Manfroni

Data	2019
Objetivos	Proporcionar a crianças que apresentavam atraso em seu processo de alfabetização uma forma diferente e lúdica de aprender a ler e a escrever.
Instituição	UNESP – Rio Claro
Instrumentos	Natureza qualitativa e exploratória. Participação de 93 alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental, de duas escolas públicas municipais no interior de São Paulo, os quais não se encontravam alfabetizados ou apresentavam defasagem na aprendizagem da leitura e escrita. Estes foram atendidos uma vez por semana em sessões de até uma hora de duração por estudantes do curso de Pedagogia que realizaram intervenções utilizando jogos com o intuito de propor melhora no que diz respeito à aprendizagem da leitura e da escrita das crianças.
Resultados	As crianças atendidas apresentaram progresso em sua aprendizagem e demonstraram alegria em terem integrado o projeto, uma vez que suas necessidades e dificuldades foram trabalhadas de forma prazerosa e lúdica.

Título	“Alfabetização e letramento na educação do campo: jogos didáticos e atividades contextualizadas com os saberes campestres”
Autor	Marcia Batista da Silva, Maria Joselma do Nascimento Franco e Amós Santos Silva
Data	2019
Objetivos	Averiguar as contribuições da ludicidade mediada pelos jogos didáticos no processo de alfabetização e letramento de crianças do 3º ano do ensino fundamental de uma escola do campo.
Instituição	UFPE

Instrumentos	Desenvolvida em uma escola atendida pelo PIBID do curso de Pedagogia na Universidade Federal de Pernambuco (UFPE-CAA), em 2017, a pesquisa apresenta abordagem qualitativa, sendo trabalhada com observação participante e intervenção pedagógica.
Resultados	Os resultados mostram que, na avaliação diagnóstica inicial, os três estudantes participantes estavam na fase silábico-alfabético de desenvolvimento do SEA. No decorrer das atividades, que envolviam a ludicidade articulada aos jogos didáticos, foi perceptível o avanço dos estudantes para o nível alfabético do sistema de escrita, o que foi confirmado na avaliação diagnóstica final.