

JOGOS DIDÁTICOS COMO RECURSO PEDAGÓGICO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: CONTRIBUIÇÕES PARA A FORMAÇÃO DOCENTE

Rafaella Marques Venâncio¹; Izabela Rodrigues da Silva²

¹Licencianda em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa/Pb
rmv@academico.ufpb.br

²Licencianda em Pedagogia pela Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa/Pb
izabela.rodrigues@academico.ufpb.br

Orientador: Hermes Talles dos Santos Brunieri
Professor do Departamento de Metodologia da Educação da UFPB, João Pessoa/PB,
hermes.santos@academico.ufpb.br.

Resumo

Este artigo tem como principal objetivo, discutir sobre a relevância dos jogos enquanto ferramenta facilitadora no processo de alfabetização e letramento e na sua importância para a formação docente. Ao mencionar a palavra ‘jogo’ podem surgir diversas interpretações sobre o seu significado, sendo fragmentado em várias categorias, como o jogo livre, de construção, de faz de conta, todavia, a perspectiva de jogo que trataremos nesse artigo, é uma percepção voltada para fins pedagógicos (Jogos didáticos), sendo utilizados de maneira a propiciar o aprendizado da criança. Nesse sentido, será relatado nossa experiência enquanto monitoras, juntamente com o professor orientador da disciplina de Ensino de Português do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, no qual jogos educativos foram utilizados com graduandos da mencionada disciplina, com o objetivo de demonstrar a importância deles como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização e letramento de alunos dos anos iniciais do ensino fundamental.

Palavras-Chave: Jogos, formação docente, experiência



REALIZAÇÃO:



UECE



UFPB



AINPGP

Introdução

As reflexões contidas neste artigo surgiram pela utilização de jogos pedagógicos para o ensino de letramento e alfabetização, como estratégia didática na disciplina de “Ensino de Português”, no curso de Pedagogia, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba (UFPB). Esses jogos foram elaborados inicialmente, na mesma disciplina, mas em semestres anteriores, entretanto, foram reelaborados para que se adequassem ao objetivo de contribuir com o processo de letramento e promover, a partir dele, a alfabetização, promovendo, ao mesmo tempo, um vivência de aprendizagem mais desafiadora e lúdica.

A proposta de empregar, no ensino, a vivência com jogos é oriunda da preocupação em propiciar às graduandas do mencionado curso a vivência do processo de alfabetização articulado ao letramento, a partir de experiências práticas que estimulem a reflexão e a relevância da ludicidade como estratégia de ensino, promovendo a aprendizagem inicial da língua escrita de forma prazerosa, a partir de práticas de letramentos conhecidas dos estudantes da Educação Básica.

Nós, alfabetizados, possuímos uma percepção diferente da criança em processo de alfabetização, pois já participamos de diferentes práticas de letramento, sem, muitas vezes, nos dar conta disso e, com isso, consideramos as atividades de leitura e escrita uma tarefa irrisória e até mesmo automatizada. Segundo Ferreiro (1995, p .32), “os adultos já alfabetizados têm tendência a reduzir o conhecimento do leitor ao conhecimento das letras e seu valor sonoro convencional.”. Por exemplo, ao lermos um jornal ou um livro de receita, realizamos o processo de reconhecimento das letras, a articulação em palavras e a atribuição de significados, conforme a situação de interação e a prática de letramento, sem nos darmos conta dos processos cognitivos e das capacidades mobilizadas. Por sua vez, as crianças em fase de alfabetização visualizam formas gráficas que ainda algumas vezes não são capazes de reconhecer ou interpretar satisfatoriamente, e não compreendem muito bem a relação da escrita com as práticas de letramento. Diante disso, as crianças, enquanto aprendizes iniciantes da língua escrita, precisam percorrer um longo caminho para se apropriar completamente dos conhecimentos necessários para dominar tal língua, bem como para empregá-los adequadamente nas diferentes situações sociais. .



Por isso, promover a alfabetização a partir de práticas de letramento, apresenta dificuldades e desafios às crianças, mas propicia a aprendizagem da língua escrita não como técnica, mas como modalidade linguística, dirimindo, assim, a noção corriqueira de que o conhecimento da língua escrita é um produto, que ao ser apropriado, capacita a alguém a usá-lo em qualquer contexto ou situação. Logo,

Se assim o fosse, qualquer pessoa tida como alfabetizada não teria dificuldades em produzir textos, como um *aviso*, *currículo vitae*, uma *carta de apresentação*, um *requerimento* etc. Da mesma forma, também não teria dificuldades em ler um *manual de instruções*, uma bula de remédio, um *contrato de trabalho* etc.” (Brunieri, 2025, p. 30).

Por isso, a vivência com jogos ajuda a estimular nas graduandas em Pedagogia a compreensão de que o processo de alfabetização não se resume a uma técnica nem que a língua escrita seja um produto, ao mesmo tempo que compreendam as dificuldades de aprendizagem envolvidas no processo de alfabetização. Nessa feita, o jogo surge como um recurso que pode ajudar a criança a acomodar novos conhecimentos. Nas palavras de Leão (2015, p. 650)

O uso de jogos pode despertar nas crianças a motivação, a expressividade, a imaginação, a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração, o raciocínio lógico, e podem englobar diferentes áreas do conhecimento, por isso constitui-se em um recurso de ponta no processo de alfabetização/letramento.

Além disso, o jogo é uma estratégia didática que permite o desenvolvimento da aprendizagem por meio do avanço em hipóteses ou conhecimentos de maneira lúdica.

Nesse sentido, compartilhamos, neste artigo, nossa experiência na reelaboração de três jogos educativos, refletindo como isso contribuiu para nossa compreensão sobre o processo de alfabetizar letrando. Objetivamos relatar o processo de reelaboração dos jogos de letramento e alfabetização, analisando sua relevância tanto para o aprendizado das crianças quanto para a formação de pedagogos docentes, especificamente, como alfabetizadores.

Metodologicamente, baseamo-nos no paradigma qualitativo, empregando a pesquisa autobiográfica. Esta escolha justifica-se pela abordagem metodológica autobiográfica permitir que nós, enquanto pesquisadoras compartilhemos nossa experiência na ressignificação dos jogos educativos, nos possibilitando a reflexão sobre nossa própria prática. Sob esse aspecto, Nóvoa (2014, p.154) “A abordagem biográfica reforça a princípio segundo o qual é sempre a própria pessoa que se forma e forma-se à medida que elabora uma compreensão sobre o seu percurso de vida: a implicação do sujeito no seu próprio processo de formação torna-se assim

inevitável.”, ou seja, o próprio sujeito torna-se pesquisador e pesquisado ao passo que atravessa enquanto observador do fenômeno e é atravessado pela sua própria experiência. Dominicé (2014) também corrobora essa percepção, pois compreende a autobiografia não apenas como um mecanismo de investigação, mas como um aporte para a formação do indivíduo.

2. O jogo como instrumento facilitador no processo de Alfabetização e letramento

O processo da criança de se apropriar do sistema de escrita alfabética (SEA) é exaustivo e árduo, pois, diferentemente do que muitos pensam, é um processo complexo e que exige diversos conhecimentos para serem consolidados. Além disso, grande parte dos estudantes e até mesmo professores em atuação ainda acreditam que a escrita seja um código e, dessa forma, na leitura, as letras poderiam ser decodificadas, desvelando algo, de certa forma, escondido nos textos verbais.

Sob esta ótica, bastaria o professor ensinar as letras, juntá-las, treinar o seu tracejado, memorizar a ordem alfabética e trazer atividades de palavras desconexas e frases descontextualizadas que os alunos as conseguiriam ler. A aprendizagem ocorreria por meio de uma mera exposição linear e simplista. Essa percepção, ignora o fato de que a criança nesse processo passa por vários estágios de assimilação para consolidar esse conhecimento, além de excluir a ideia de que a língua escrita é um sistema de representação e notação (Ferreiro, 1985; Brunieri, 2024), inserida em práticas sociais. Ferreiro explica que (1985, p.12) “a invenção da escrita foi um processo histórico de construção de um sistema de representação, não um processo de codificação”, nessa feita, reiteramos que não basta memorizar ou codificar as letras para se produzir um texto escrito.

Por isso, é preciso promover a reflexão dos estudantes sobre a relação entre língua, oralidade e escrita para que haja aprendizagem. Consoante Brunieri (2024), a escrita é uma modalidade linguística, tal qual a oralidade, empregada para exteriorizar o pensamento verbal. Ela representa não diretamente a língua, mas a memória da oralidade linguística, considerando e desprezando certos aspectos. Por isso, não se trata de um processo de transcrição nem de codificação, mas de representação gráfica da pauta sonora. Isso gera um conjunto de implicações para o ensino, pois é preciso não apenas ensinar essa relação, mas também todo

o processo ligado ao SEA, fazendo com que os aprendizes entendam, por exemplo, que há um conjunto limitado de letras que, a depender, da posição representam conjuntos sonoros diferentes, além de, também, perceberem que não há representação perfeita entre a escrita e a oralidade, devido à opacidade do processo de grafia alfabética (Soares, 2020). Isso e muito mais precisa ser compreendido para que os alfabetizandos compreendam o princípio alfabético da língua escrita, isto é, as relações entre letras e fonemas (Soares, 2020).

Compreendendo essa primeira camada, passamos a entender dois outros conceitos importantes articulados à discussão supracitada: a alfabetização e o letramento. Afinal, são a mesma coisa? Embora sejam assiduamente citados de maneira sequencial, são dois processos que se diferem, porém, são complementares. A alfabetização de acordo com Soares (2020, p. 27) é o “[...] domínio do sistema de representação que é a escrita alfabética e das normas ortográficas”. Kleiman (2005, p. 13) complementa enfatizando que “[...] refere-se também ao processo de aquisição das primeiras letras e, como tal, envolve sequências de operações cognitivas, estratégias, modo de fazer”. Nesse sentido, trata-se da aprendizagem da escrita alfabética e suas convenções.

Por sua vez, o letramento de acordo com Soares (2020) é empregado como a capacidade de utilizar a leitura e escrita em práticas sociais, interpretando, compreendendo e utilizando dentro de situações reais. Assim, não basta apenas aprender a ler a escrever, é necessário que o indivíduo saiba usá-la conforme as diferentes práticas sociais. Partindo desse pressuposto, alfabetização e letramento são processos interdependentes, como explica Kleiman (2005, p. 11) “o letramento não é alfabetização, mas a inclui!”, pois a escrita só é usada em situações sociais e isso afeta diretamente sua aprendizagem.

Sob esse prisma, refletindo sobre todas essas concepções, o jogo surge como uma ferramenta essencial para o processo de aprendizagem da língua escrita, de modo que afasta as estratégias mecanicistas e aproxima de contextos que auxiliam o aluno a assimilar esses assuntos de maneira leve e prazerosa, se trabalhada intencionalmente pelo professor.

Apesar de defendermos a inserção dos jogos no contexto educacional, torna-se uma estratégia desafiadora colocá-la em prática, pois os professores podem facilmente trazê-los como um simples mecanismo de passatempo para as crianças ou não conseguir articulá-lo a um objetivo pedagógico, utilizando sem propósito educacional na sala de aula. Embora seja importante para as crianças o brincar com os materiais livremente, é necessário que haja

objetivos bem delineados carregado de intencionalidade para o jogo se torne, de fato, um instrumento catalisador dos saberes, conforme assevera Kishimoto (1995, p. 59) “desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para brincar, o educador está potencializando as situações de aprendizagem”. Nesse mesmo pensamento, Leão (2015, p. 650) considera que

Por meio do uso de jogos o sujeito consegue estabelecer significados do mundo que o cerca, ou seja, apropriar-se do mundo adulto estabelecendo suas inferências. A escola tem papel fundamental nesse processo, uma vez que, nesse ambiente, as brincadeiras e jogos têm uma dimensão diferenciada das brincadeiras em outros contextos. Na escola, as brincadeiras e jogos são planejados (ou ao menos deveriam ser) e buscam alcançar objetivos.

Partindo dessa reflexão, surge o seguinte questionamento: Como os professores trabalharão com jogos se não possuírem reflexões sobre sua potencialidade de ensino? Como pensarão em objetivos pedagógicos se não souberem, ao menos, analisar e observar as estratégias didáticas que cada material oferece? A formação inicial do pedagogo como futuro professor precisa ser pautada na ludicidade não apenas voltada para a Educação Infantil, mas também para os anos iniciais do Ensino Fundamental. Especificamente sobre a relação do jogo com o processo de alfabetização, Leal e Pessoa (2022, p. 253) compreendem que “a alternância entre prática, teoria e prática favorece a construção de conhecimentos sobre o que é alfabetizar, como alfabetizar e como considerar esse processo em uma perspectiva da ludicidade”. Logo, é preciso estimular, já na formação inicial, que os futuros professores, entre eles os pedagogos, reflitam sobre o potencial educacional do jogo, enquanto estratégia de ensino e não como método - importante frisar essa diferença, pois é preciso haver intencionalidade no processo de ensino -, para que esse recurso não seja tomado apenas como entretenimento ou empregado somente em momentos de lazer.

2.2 Percepções sobre o processo de aplicação dos jogos

Considerando o cenário explicitado, ao iniciarmos a parte de reanálise de três jogos pedagógicos utilizados em semestres anteriores, os examinamos, identificando aspectos que poderiam ser aprimorados e lacunas em que a ludicidade poderia se sobrepor à dimensão de ensino. Tal processo nos permitiu estabelecer novos objetivos e repensar novas práticas que pudessem auxiliar no processo de alfabetizar letrando, transformando o jogo em um



instrumento de real conflito cognitivo. É importante destacar que também levamos em consideração experiências do emprego desses jogos na disciplina de “Ensino de Português”, pois o professor por ela responsável os utilizou com nossa turma e, também, fomos suas monitoras.

Tendo isso em mente, realizamos a reestruturação dos seguintes jogos pedagógicos:

Jogo do hortifruti, Jogo da feira: Jogo Hoje é dia de Festa.

Jogo do hortifruti: Tem como finalidade promover o desenvolvimento da leitura e da escrita, possibilitando às crianças realizar análises linguísticas a partir do texto e das palavras presentes na atividade. A proposta foi elaborada de modo a articular a aprendizagem de conhecimentos da Língua Portuguesa com a ludicidade, favorecendo a interação entre os saberes escolares e a realidade social vivenciada pelo público participante.

Objetivos didáticos: Compreender que as palavras são formadas por unidades sonoras; Reconhecer a relação entre fonema e grafema; Identificar o número de sílabas das palavras e realizar sua separação silábica; Reconhecer a finalidade do gênero textual apresentado no jogo.

Além disso, a atividade propõe uma reflexão sobre a função social dos gêneros textuais utilizados (lista de compras e encarte de supermercado), permitindo que os alunos compreendam seus usos no cotidiano, buscando também desenvolver a percepção de que os textos são constituídos por palavras, as quais podem ser segmentadas em unidades sonoras menores, trazendo a relação fonema-grafema.

À medida que utilizamos esses jogos em sala de aula com os graduandos, percebemos a possibilidade de ampliar o nível de desafio proposto inicialmente, já que, a princípio, nem todas as palavras exigiam a separação silábica. A partir dessa constatação, o jogo passou a incluir, em todas as sessões, palavras que demandam esse processo, incorporando nomes de frutas com diferentes níveis de dificuldades silábicas, com a finalidade de direcionar o jogo para a facilitação do processo de ensino e aprendizagem deste tema, dentro de uma perspectiva de letramento.



Jogo da feira: Este jogo apresenta um foco mais direcionado ao letramento, considerando que a realização dos comandos exige que o aluno já esteja em um nível mais avançado do processo de alfabetização, sendo capaz de compreender instruções escritas. A proposta possibilita estabelecer conexões entre a escrita e práticas sociais reais, aproximando o aprendizado escolar das situações cotidianas vivenciadas pelos estudantes.



O jogo consiste em um pequeno tabuleiro composto por duas cores. Durante a dinâmica, o participante lança um quadrado com essas cores e, conforme a cor sorteada, realiza o comando correspondente. As atividades incluem a elaboração de listas de compras, a identificação de meios de transporte, reflexões sobre escolhas alimentares e a nomeação de alimentos e frutas iniciados por letras específicas, que devem ser organizados em ordem alfabética. Por meio da atividade, torna-se possível trabalhar noções de organização, planejamento e economia, uma vez que os alunos precisam selecionar informações, tomar decisões e refletir sobre escolhas relacionadas ao consumo.

A proposta estimula o desenvolvimento da leitura e da escrita, o reconhecimento das letras (inicial, medial e final), a ampliação do vocabulário e a compreensão da organização alfabética, além de promover reflexões relacionadas a situações do cotidiano, contribuindo não apenas para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, mas também para a construção de competências sociais, favorecendo a compreensão do uso funcional da linguagem em diferentes contextos.

Ao analisar este jogo, percebemos a necessidade de torná-lo mais instigante. Nesse sentido, retiramos comandos que exigiam o retorno de muitas casas, por exemplo, por comprometerem a dinâmica da atividade, e acrescentamos novos desafios, como a identificação dos tipos de transporte utilizados no percurso casa-mercado, atividades relacionadas à lista de compras com palavras contendo números específicos de sílabas e, ao final, a organização dessas palavras em ordem alfabética.

Jogo Hoje é dia de Festa: Este jogo também se direciona predominantemente ao desenvolvimento do letramento, uma vez que os comandos apresentados exigem dos alunos um nível mais avançado de compreensão leitora e de escrita. Além de trabalhar com o gênero

textual lista (de convidados, ingredientes e músicas), a atividade incorpora ainda o gênero convite de aniversário, ampliando as possibilidades de leitura e produção textual.

No jogo, os alunos também devem definir elementos como o tema da festa e a fantasia, aspectos comuns nos aniversários infantis atuais, o que aproxima a proposta pedagógica do contexto real dos estudantes e torna o processo de aprendizagem mais significativo e acessível.

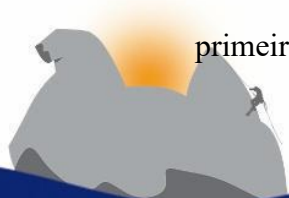


A dinâmica consiste em percorrer o tabuleiro conforme o número obtido ao lançar o dado, realizando os comandos indicados nas casas em que caírem. Nessas etapas, os participantes precisam utilizar letras específicas e cumprir desafios relacionados à escrita. Ao final do percurso, os alunos conferem os itens construídos durante a atividade, etapa que contribui para a consolidação do objetivo do jogo: promover o letramento articulado ao processo de alfabetização.

No que tange ao respectivo jogo, realizamos sua reestruturação a partir do feedback dos próprios estudantes, os quais relataram que, em alguns momentos, os comandos não estavam claros e que as atividades precisavam ser mais dinâmicas, permitindo que o jogo avançasse de forma mais ágil e aumentasse o engajamento dos participantes. Sendo assim, retiramos comandos que, durante a aplicação, travavam o jogo - como, por exemplo, a atividade de pescar a fantasia do tema da festa, que, por depender da sorte, demandava um tempo considerável - comprometendo sua fluidez. Essa reestruturação buscou não perder de vista o foco principal da proposta, que consiste em possibilitar uma articulação mais concreta acerca da funcionalidade social dos gêneros textuais nele incorporados, promovendo, de fato, o desenvolvimento da alfabetização e do letramento.

Considerações Finais

Diante da explicação sobre as modificações dos jogos, podemos observar primeiramente a importância de analisar esses recursos enquanto materiais que estão em



constante produção. Essa experiência nos possibilitou um olhar mais aguçado para a prática, compreendendo o professor não como um executor, mas como um produtor de conhecimento.

Nóvoa (2014, p.174) enfatiza que “Formar não é ensinar às pessoas determinados conteúdos, mas sim trabalhar coletivamente em torno da resolução de problemas. A formação faz-se na produção, e não no “consumo”, do saber.”, dessa forma, a reestruturação dos jogos nos possibilitou despertar o nosso olhar de maneira crítica compreendendo que o jogo pedagógico não se constitui como um recurso finalizado, mas como um material em permanente construção

Nesse sentido, evidencia-se que os jogos demandam constantes adaptações e ressignificações, conforme as necessidades do contexto educativo e dos sujeitos envolvidos no processo de aprendizagem. Assim, cabe ao mediador manter um olhar atento e reflexivo sobre sua prática, avaliando, reformulando e aprimorando continuamente os recursos utilizados, de modo que permaneçam significativos e coerentes com os objetivos pedagógicos propostos.

Referências Bibliográficas

AGRE LEÃO, Marjorie. O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. **Estudos Linguísticos (São Paulo. 1978)**, [S. l.], v. 44, n. 2, p. 647–656, 2016. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1001>. Acesso em: 31 mar. 2026.

BRUNIERI, H. T. dos S. Escrita Alfabética: sistema, representação e notação. *Lingu@Nostr@*, [S. l.], v. 12, n. 1, p. 131–151, 2024. DOI: 10.22481/lnostr.v12i1.14681. Disponível em: <https://periodicos2.uesb.br/lnostr/article/view/16615>. Acesso em: 27 set.

2025.

DOMINICÉ, Pierre. O processo de formação e alguns dos seus componentes relacionais. In: NÓVOA, António; FINGER, Matthias (Org.). **O método (auto)biográfico e a formação**. 2. ed. Natal, RN: EDUFRN, 2014. p. 77-90.

FERREIRO, Emília. **Reflexões sobre alfabetização**. 24. ed. São Paulo: Cortez, 1995.

KISHIMOTO, Tizuko Morshida. **O jogo e a Educação Infantil**. 1995.

KLEIMAN, A. **Preciso “ensinar” o letramento? Não basta ensinar a ler e a escrever?** Brasília: MEC/Campinas: Unicamp/Cefiel, 2005. p. 08-32. Disponível em: <<https://portuguesdobrasil.wordpress.com/wpcontent/uploads/2015/02/kleiman-nc3a3o-basta-ensinar-a-ler-e-escrever.pdf>>

LEAL, Telma Ferraz. PESSOA, Ana Cláudia Rodrigues Gonçalves. Teorizando o uso de jogos na alfabetização: reflexões sobre materiais didáticos na formação de professores. In: CASTRO, Liane de Araújo et al. **Alfabetização, saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: Editora CRV, 2022. p.245-264

NÓVOA, António. A formação tem que passar por aqui: as histórias de vida no Projeto Prosalus. In: NÓVOA, António; FINGER, Matthias (Org.). **O método (auto)biográfico e a formação**. 2. ed. Natal, RN: EDUFRN, 2014. p. 143-175.

SOARES, Magda. **Alfaletrar: Toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Editora contexto, 2020. p.9-349.

FXPED



REALIZAÇÃO:



UECE



AINPGP