ISSN: 2358-8829

APRENDENDO BRINCANDO: A INFLUÊNCIA DOS JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO

Severina Florencio da Silva[1]
Francilha Florêncio da Silva [2]
Íris Araújo da Silva[3]
Wellington Pedro da Silva[4]
Lenilza da Silva Ramos[5]

INTRODUÇÃO

Esse trabalho apresenta atividades envolvendo jogos pedagógicos que foram desenvolvidas na turma do 2º ano em uma escola pública localizada na área rural do município de Curral de Cima, Paraíba e tem como objetivo geral: facilitar a aprendizagem das crianças no processo de alfabetização e como objetivos específicos: fomentar a motivação e o engajamento; desenvolver habilidades de fluência leitora; e estimular a interação social positiva.

Os jogos utilizados nessa proposta foram: o bingo de palavras e o uno de leitura. As atividades foram desenvolvidas durante todo o ano letivo de 2025, todas as sextas-feiras no segundo horário das aulas. Esta pesquisa apresenta pressupostos metodológicos da pesquisa de campo com abordagem qualitativa, sendo realizada como forma de intervenção pedagógica. Para a fundamentação deste trabalho utilizamos os teóricos: Soares (2020); Sommerhalder; Alves (2011); Macedo; Petty; Passos (2005); BNCC (2019).

Os resultados desta pesquisa evidenciaram que a utilização dos jogos pedagógicos foram importantes recursos lúdicos que facilitaram a aquisição de habilidades essenciais para a alfabetização, como a leitura e escrita de palavras, a correspondência fonema-grafema, a associação de imagem-palavra, o foco na leitura global, bem como o aprimoramento da fluência leitora, além disso, foi possível perceber a melhoria na socialização da turma, no trabalho em equipe, bem como na convivência em sala de aula, sendo, portanto, estratégias que garantiram uma aprendizagem de forma dinâmica, significativa e eficaz.

[1]Graduada pelo Curso de Letras da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, severinaflorencio@gmail.com;
[2] Mestra em Ciências da Educação pela University Emil Brunner World, francilhaprof@gmail.com.
[3]Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba - UFPB, irisaraujo330@gmail.com;
[4]Graduado pelo Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Paraíba- UFPB, pedro34cdc@gmail.com;
[5] Doutora em Ciências da Educação pela World University Ecumenical, lenilzaramos@hotmail.com.

ISSN: 2358-8829

METODOLOGIA

Este trabalho apresenta os pressupostos metodológicos da pesquisa de campo com abordagem qualitativa, sendo realizada como forma de intervenção pedagógica na turma do 2º ano. As ações desenvolvidas com os jogos pedagógicos (Bingo de palavras e Uno da leitura) foram práticas educativas essenciais para facilitar o processo de alfabetização das crianças com dificuldades de aprendizagem.

Dessa forma, as duas atividades lúdicas que foram planejadas e aplicadas durante todo o ano letivo de 2025, sendo realizadas todas as sextas-feiras no segundo horário das aulas. A utilização desses recursos pedagógicos iniciou-se no mês de maio, buscando motivar os alunos com dificuldade na leitura e consolidar as habilidades nos alunos que já conseguiam ler, assim, os alunos recebiam o reforço positivo por meio de brindes simbólicos ao vencerem o jogo, como: canetinhas, lápis de colorir, chocolates, dentre outros.

O Bingo era composto por cartelas com palavras diferenciadas e numa caixinha haviam fichas com imagens correspondentes as palavras existentes nas cartelas, as quais eram retiradas de forma aleatória e apresentadas aos alunos, após a identificação da imagem os alunos verificavam se na sua cartela havia o nome referente a figura exposta. Ao identificar a palavra escrita o estudante a circulava, ao completar todos os nomes da cartela o aluno avisava, o professor confirmava os acertos e, assim, ele recebia o brinde.

Inicialmente, as cartelas continham apenas palavras canônicas e após perceber os avanços foram trocadas por outras cartelas que continham palavras não-canônicas, demonstrando, assim, que este jogo alinhado a outras atividades diárias foram essenciais para que os alunos progredissem na aquisição de habilidades alfabéticas.

O segundo jogo realizado foi o Uno da leitura, o qual era composto por cartelas com a escrita de palavras e outas cartelas com figuras correspondentes aos vocábulos, umas eram compostas com palavras canônicas, outras com não-canônicas e outras com frases. Os alunos foram divididos por níveis de leitura, sendo organizados por agrupamentos, contendo 4 estudantes em cada grupo.

As cartelas com as figuras eram distribuídas entre os alunos, cada um deveria ter 10 unidades divididas aleatoriamente e as cartelas que continham os vocábulos ficavam viradas para baixo empilhadas sobre a mesa dos jogadores, para iniciar eles utilizavam o par e o ímpar. O jogador que iniciava o jogo pegava a carta da mesa com a grafia e verificava se em alguma

ISSN: 2358-8829

das suas existia a equivalente a figura, se encontrasse formava um par e se ele não tivesse colocava a palavra exposta para que os demais colegas realizassem a leitura e fizesse a associação com a figura da sua seleção.

O jogo seguia respeitando a vez de cada jogador sempre associando as palavras as respectivas imagens o vencedor seria aquele que completasse primeiro todas as suas cartelas correspondentes. Que neste jogo também recebia o reforço positivo por meio de brindes.

Em síntese, os jogos trabalhados foram muito importantes para estimular a leitura, a identificação de palavras e a ampliação do vocabulário pelos alunos demonstrando que atividades lúdicas como esta favorece a participação, interação e o gosto pela leitura tornando as aulas mais dinâmicas, prazerosas e com aprendizagem mais significativa.

REFERENCIAL TEÓRICO

Brincar é um direito essencial da criança e por meio dessa inserção no mundo das brincadeiras permite que a criança usufrua, desfrute, aproveite e vivencie os demais direitos fundamentais, pois através da ludicidade, dos jogos pedagógicos e demais situações interativas das brincadeiras, os alunos podem aprender a ler e a escrever, aprender regras de socialização, desenvolver habilidades referentes a comunicação, oralidade, além de participar e saber conviver com os outros.

Portanto, práticas que envolvem a ludicidade são muito importantes para alunos que estão no ciclo de alfabetização, pois os incentivam a aprender brincando e se divertindo, ampliando as possibilidades de aprendizagens, interesse e motivação, sendo, portanto essencial que cada professor adicione em suas práticas diárias o uso de atividades lúdicas, pois elas estão carregadas de significados por partir do repertório próprio do ser criança e ser um momento de prazer e motivação. Conforme Sommerhalder; Alves (2011):

> Quando pensamos em jogos e brincadeiras, inevitavelmente nos reportamos à infância, ou mais propriamente à criança. É difícil imaginar uma criança que não goste de brincar e/ou jogar, tamanho é o prazer com o qual se entrega a suas atividades lúdicas (SOMMERHALDER; ALVES (2011, p. 12).

Dessa forma, os alunos precisam de atividades que envolvam jogos e brincadeiras para uma melhor motivação e engajamento da turma, pois todas as crianças gostam de brincar e se divertir e as aulas devem ser atrativas com o objetivo educacional para que todos possam aprender as habilidades necessárias a sua faixa etária para o seu desenvolvimento pessoal e social.

ISSN: 2358-8829

Quando o aluno recebe a orientação para executar uma atividade que tenha sentido muito abstrato, na maioria das vezes eles ficam desmotivados, e quando são oferecidos recursos lúdicos com objetividade há uma maior aceitação e, consequentemente, mais entusiasmo, prazer, participação e desenvolvimento das habilidades cognitivas, intelectuais e sociais.

Brincar é um direito não somente na educação infantil, mas durante toda a sua jornada escolar e, principalmente, no ciclo de alfabetização, uma vez que nesta etapa de ensino é um momento de ampliação da sua percepção abstrata com relação a língua, sendo essencial que sejam oferecidas práticas que envolvam materiais concretos e de fácil compreensão para a aquisição e consolidação da consciência fonológica e fonêmica.

Segundo Sommerhalder; Alves (2011, p. 28). (...) "a atividade lúdica mobiliza o desejo inconsciente e o transforma em desejo de saber, em curiosidade investigativa, em criatividade; elementos empregados na construção de conhecimento. Consequentemente, seu valor formativo/educativo é inquestionável". Nesse sentido, a atividade lúdica ultrapassa a simples ideia de entretenimento, ela cumpre o papel de incentivar a participação, aumenta as possibilidades de curiosidade e construção do próprio conhecimento pelos estudantes.

Além disso, atividades que envolvem jogos pedagógicos ou outras brincadeiras lúdicas permitem que os alunos que apresentam mais resistência diante das atividades do cotidiano tenham mais interesse em aprimorar suas habilidades e mobilizar diferentes dimensões do desenvolvimento cognitivo, pessoal e social. Em continuidade, Sommerhalder; Alves (2011, p. 29) acrescenta que:

> Reconhecer a importância do jogo para a infância nos permite pensar num ensino e numa aprendizagem mais abrangente, envolvente e inserida na realidade, pois possibilita a construção da ponte entre o real e o imaginário, sem perder de vista o vínculo entre o pensar, o agir e o sentir (SOMMERHALDER; ALVES, 2011, p. 29).

Sendo assim, podemos evidenciar que o uso de jogos pedagógicos no processo de alfabetização pode tornar o ensino mais abrangente e significativo, pois como este processo envolve situações muito abstratas que pode ser de difícil compreensão para a criança, com o uso dessa articulação entre o que é real e o abstrato pode ser grande facilitador da aprendizagem, pois, como o próprio autor afirma, funciona como uma ponte entre a experiência concreta, o que é real e percebido pela criança e por meio do seu pensamento e a interação cognoscitiva construindo, assim, o conhecimento.

Nesse sentido, o aluno aprende por meio da ação, da interação e da vivência através de diferentes experiências que lhe permitam ter o contato com práticas e recursos que lhe incentive a querer aprender, a desenvolver habilidades de atenção, concentração, percepção visual, a

ISSN: 2358-8829

memória e demais habilidades essenciais para o seu desenvolvimento, tanto na aquisição da leitura e da escrita quanto nas demais habilidades e capacidades necessárias para a sua formação identitária, social e cognitiva. De acordo com a Base Nacional Comum Curricular (2019):

> Nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental, a ação pedagógica deve ter como foco a alfabetização, a fim de garantir amplas oportunidades para que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de modo articulado ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e de escrita e ao seu desenvolvimento em práticas diversificadas de letramentos (BNCC, 2019, p. 59).

Desse modo, antes de qualquer coisa o aluno precisa entender que deve aprender a ler e a escrever não somente para cumprir atividades escolares, mas entender que a prática de leitura não é neutra, ela envolve e está presente em diversas situações da vida cotidiana, então as práticas diárias de leitura e escrita devem estar atreladas a situações reais e que façam sentido para a criança, a fim de que ela possa aprender com mais facilidade e motivação.

Assim, como afirma a BNCC, as práticas de alfabetização devem ser enfatizadas durante os dois primeiros anos do ensino fundamental, pois o aluno precisa de amplas oportunidades, atividades diversificadas e que realmente sejam significativas, sendo, portanto, necessário o uso de práticas lúdicas como os jogos para incentivar e aproximar ainda mais as crianças dos objetivos educacionais.

Nessa linha de pensamento, Soares (2020, p.89) também fala sobre a utilização dos jogos para a aquisição da consciência fonológica, fator muito importante para o processo de alfabetização, pois através das percepções das palavras durante os jogos podem se apropriar do sistema de escrita alfabética.

Portanto, jogar/brincar não se restringe apenas a um entretenimento, mas permite situações de aprendizagens que dificilmente seriam vivenciadas da mesma forma e com tanta significação e intensidade se utilizadas por meio de atividades simplesmente tradicionais, assim, o uso de jogos pedagógicos para alfabetização permitem que o aluno amplie suas possibilidades de aprendizagens da língua materna e nos demais aspectos da vida social.

Segundo Macedo, Petty, Passos (2005, p.14): “O brincar é fundamental para o nosso desenvolvimento... Brincar é envolvente, interessante e informativo”, por isso, é de grande importância levar para a sala de aula práticas lúdicas, brincadeiras que ampliem as possibilidades de aprendizagem da língua escrita, pois esse tipo de prática é sempre bem recebida pelos estudantes, uma vez que se apresentam de forma acolhedora, motivadora e prazerosa, permitindo que o aluno aprenda de forma divertida e sem resistência.

ISSN: 2358-8829

Além disso, Macedo, Petty, Passos (2005, p.14) ainda acrescentam que: “Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita à criança a aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório”, diante disto, os jogos de alfabetização constituem importantes recursos pedagógicos, pois além de brincarem, as crianças podem reconhecer, ler, comparar, memorizar palavras, mobilizar habilidades de concentração, raciocínio, memória e ampliação do seu vocabulário, além da interação com os demais colegas e demais habilidades que envolvem os aspectos sociais e emocionais.

Em síntese, alfabetizar não se trata de algo fácil, conforme Soares (2024) se trata de um processo complexo e multifacetado, portanto necessita de ações diferenciadas que incentivem os alunos a terem o gosto pela leitura e escrita, e, os jogos pedagógicos, como o bingo de palavras e o uno da leitura podem ser recursos facilitadores na aquisição da leitura e escrita, bem como possibilita a aquisição de outras competências necessárias a formação cognitiva, intelectual, emocional e para a vida social.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A utilização dos jogos pedagógicos Bingo de palavras e Uno da leitura proporcionou aprendizagens significativas, facilitando a leitura fluente e emancipatória, garantindo a motivação e o engajamento entre os alunos, estimulando a participação, oralidade, socialização e conhecimentos sobre regras, a atenção, a concentração, além disso o repertório de vocabulário dos alunos foi ampliado a cada palavra que liam.

Desse modo, os jogos facilitaram a aprendizagem das crianças no processo de alfabetização, sendo uma forma positiva de ensinar e aprender, uma vez que foi perceptível que a cada etapa dos jogos os estudantes foram ganhando autonomia na leitura e evoluindo para as palavras não-canônicas e/ou frases.

Assim, como em todo processo envolve persistência e constância, os alunos eram incentivados constantemente por meio do acompanhamento individual a lerem palavras durante o dia a dia para que na hora da brincadeira pudessem desenvolver suas habilidades leitoras com mais rapidez e autonomia.

Desse modo, o jogo se configurou como um excelente impulsionador da aprendizagem, pois os alunos se motivavam a cada partida do jogo e a cada dia de aula ampliavam suas possibilidades de aprendizagens partindo de palavras simples formadas por consoante e vogal

para palavras consideradas mais complexas envolvendo as palavras não-canônicas, bem como a leitura de frases com mais fluência.

Durante o jogo, os alunos relacionavam as figuras as palavras correspondentes fazendo o reconhecimento visual, uma habilidade muito importante, pois permite que a criança faça a relação de significados entre a escrita e as imagens, favorecendo a atenção, a memória e a ampliação do seu vocabulário.

Dessa forma, o uso desses jogos foram importantes recursos lúdicos, inovadores e eficazes que garantiram a motivação dos alunos para aprender a ler e escrever, a trabalhar em grupo, a melhorar a convivência em sala de aula e a desenvolver a fluência leitora, fator muito importante na alfabetização.

Portanto, foi percebida uma grande evolução da turma, quando feita a comparação dos resultados nas atividades diárias e nas avaliações internas e externas, além disso, o ambiente da sala de aula se tornou mais agradável, participativo e motivador, contribuindo para mais engajamento dos alunos e para a consolidação das habilidades leitoras.

Antes dessas intervenções pedagógicas 75% dos alunos não tinham o domínio da leitura e da escrita, conhecendo apenas sílabas e palavras canônicas, ao chegar ao final do ano letivo pudemos ver o avanço significativo de cada estudante em relação a leitura, escrita e compreensão textual, cerca de 90% dos alunos estavam alfabetizados.

Desse modo, a utilização dos jogos pedagógicos na sala de aula são importantes recursos para aumentar a motivação e ampliar as possibilidades de aprendizagem, sendo assim, a prática contínua dessas ações, estimulam os alunos e promovem uma aprendizagem dinâmica e significativa, despertando o interesse, ampliando a autonomia e o gosto pela leitura.

Além disso, essas atividades lúdicas envolveram muito mais do que a aprendizagem de leitura e escrita, envolveu o prazer e a motivação, sendo também capaz de desenvolver habilidades socioemocionais como a cooperação, respeito à regras, a lidar com desafios e diferentes situações que envolvem frustações diante de derrotas, a ampliar e fortalecer os vínculos de amizade e compreensão do outro, tornando o ambiente da sala de aula mais acolhedor, participativo e cidadãos mais consciente sobre a construção do seu conhecimento e sobre a vida em sociedade.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Atividades lúdicas são muito importantes em todos os níveis e etapas da educação, sendo uma oportunidade para que os alunos possam desenvolver suas habilidades para a aquisição de

ISSN: 2358-8829

leitura, escrita, oralidade, socialização, dentre outras como o prazer de aprender brincando fortalecendo o seu emocional, bem como aprendendo as regras que podem ser levadas para para a sua vida pessoal e social.

Dessa forma, quando os alunos estão no processo de alfabetização, saindo da educação infantil, a qual é tudo muito dinâmico, eles precisam desses momentos para que a aprendizagem seja prazerosa, lúdica e não seja uma atividade enfadonha que os desmotive, mas que os incentivem a desenvolverem suas habilidades e a alfabetização seja, de fato, contemplada na sua idade apropriada.

Trabalhar por meio de atividades lúdicas requer planejamento, organização e prioridade, pois cada aluno apresenta um nível diferente de aprendizagem e necessita de experiências novas as quais permitam que eles se motivem.

É importante salientar que cada sala de aula, cada aluno e cada jogo ou atividade desenvolvida ou momento aplicado é único, sendo portanto, essencial que a educação seja significativa, prazerosa e eficaz, por isso é de suma importância que mais atividades lúdicas sejam aplicadas durante o período de alfabetização para que os alunos aprendam não somente de forma tradicional, utilizando o lápis, papel e quadro, mas que possam brincar e desenvolver outras habilidades que se complementam e, assim, o aluno se forme de modo integral.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base. Brasília: MEC/SEB/CNE, 2019.

MACEDO, Lino; PETTY Ana Lúcia Sícole; PASSOS, Norimar Crhiste. Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar. Porto Alegre: Artmed, 2005.

SOARES, Magda. Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

SOARES, Magda. Alfabetização: a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2024.

SOMMERHALDER, Aline; ALVES, Fernando Donizete. Jogo e educação da infância. Curitiba: CRV, 2011.