

O papel dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização dos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental 1

The role of games and pranks as a pedagogical tool in the literacy process of students in the first stage of Elementary School 1

El papel de los juegos y bromas como herramienta pedagógica en el proceso de alfabetización de los estudiantes del primer ciclo de la Escuela Primaria 1

Recebido: 28/10/2024 | Revisado: 09/11/2024 | Aceitado: 10/11/2024 | Publicado: 12/11/2024

Luana dos Santos Guimarães

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-9599-2832>
Centro Universitário do Norte-UNINORTE, Brasil
E-mail: luanagui333@gmail.com

Cristielton Uchôa Santarém

ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9659-2908>
Centro Universitário do Norte-UNINORTE, Brasil
E-mail: crisuchoa00@gamil.com

Luciano Alexandre Rodrigues dos Santos

ORCID: <https://orcid.org/0009-0009-8314-7414>
Centro Universitário do Norte-UNINORTE, Brasil
E-mail: lucianolards@hotmail.com

Alessandra Bárbara César de Freitas Boaventura

ORCID: <https://orcid.org/0009-0002-0413-7947>
Centro Universitário do Norte-UNINORTE, Brasil
E-mail: 03120007@prof.uninorte.com.br

Joaquim Albuquerque Viana

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-4124-6272>
Centro Universitário do Norte-UNINORTE, Brasil
E-mail: 03120007@prof.uninorte.com.br

Estela Aita Monego

ORCID: <https://orcid.org/0009-0005-7115-7085>
Centro Universitário do Norte-UNINORTE, Brasil
E-mail: estelaamonego@gmail.com

Resumo

O objetivo deste estudo foi analisar a importância dos jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica no processo de alfabetização dos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental I. Realizou-se uma revisão de literatura, com abordagem qualitativa onde foram selecionados artigos publicados de 2017 a 2024. Procurou-se entender como atividades lúdicas e interativas podem contribuir para o processo de aprendizagem, criando um ambiente mais motivador e engajador para os alunos dessa faixa etária. Os jogos, ao promoverem a interatividade e a diversão, facilitam a compreensão de conteúdo do currículo escolar bem como o interesse pelos alunos ao realizarem atividades diversificadas através do brincar. O processo de alfabetização da criança é contínuo realizando etapas de conhecimento. Os resultados revelaram que a inserção dessas práticas no cotidiano escolar não apenas favorece o conhecimento de sons e letras, mas também contribuem para a construção de conhecimentos integrais da criança tornando a aprendizagem mais ativa, dinâmica e significativa.

Palavras-chave: Jogos e Brincadeiras; Aprendizagem Lúdica; Alfabetização; Ensino; Interação Social.

Abstract

The objective of this study was to analyze the importance of games and balices as a pedagogical tool in the literacy process of students in the first stage of Elementary School I. A literature review was carried out, with a qualitative approach where articles published from 2017 to 2024 were selected. Try to understand how playful and interactive activities can contribute to the learning process, creating a more motivating and engaging environment for students in this age group. Games, by promoting interactivity and fun, facilitate understanding of the content of the school curriculum, as well as students' interest in carrying out diverse activities through playing. The child's literacy process is continuous, carrying out the stages of knowledge. The results revealed that the inclusion of these practices in the

school routine not only favored the concepts of sounds and letters, but also contributed to the construction of integral concepts of the child, making learning more active, dynamic and meaningful.

Keywords: Games and Pranks; Playful Learning; Literacy; Teaching; Social Interaction.

Resumen

El objetivo de este estudio fue analizar la importancia de los juegos y juegos como herramienta pedagógica en el proceso de alfabetización de los estudiantes de la primera etapa de la Educación Primaria I. Se realizó una revisión de la literatura, con un enfoque cualitativo, donde se encontraron artículos publicados desde el año 2017. hasta 2024. Buscamos comprender cómo las actividades lúdicas e interactivas pueden contribuir al proceso de aprendizaje, creando un ambiente más motivador y atractivo para los estudiantes de este grupo de edad. Los juegos, al promover la interactividad y la diversión, facilitan la comprensión de los contenidos del currículo escolar así como el interés de los estudiantes por realizar diversas actividades a través del juego. El proceso de alfabetización del niño es continuo, realizándose etapas de conocimiento. Los resultados revelaron que la inclusión de estas prácticas en el cotidiano escolar no sólo promueve el conocimiento de los sonidos y las letras, sino que también contribuye a la construcción del conocimiento integral del niño, haciendo el aprendizaje más activo, dinámico y significativo.

Palabras clave: Juegos y Bromas; Aprendizaje Lúdico; Alfabetismo; Enseñanza; Interacción Social.

1. Introdução

O ensino através do lúdico expandiu-se, sendo assim utilizamos os jogos e brincadeiras para auxiliar no momento mais importante da criança na escola: a alfabetização. Logo, entendemos que a ludicidade é essencial para a formação da identidade infantil, pois promove a empatia e a construção de relacionamento entre elas, assim: A criança deve desfrutar plenamente de jogos e brincadeiras, os quais deverão estar dirigidos para a educação; a sociedade e as autoridades públicas se esforçarão para promover o exercício desse direito (Antunes et al, 2003).

Segundo Alves (1987), o lúdico é o “gosto porque gosto” que as crianças tantas vezes utilizem para expressar suas preferências enquanto nós insistimos para que elas nos forneçam explicações mais racionais: “Sim, mas você gosta por quê? Deve haver algum motivo...” O lúdico não tem motivos: ele é o fim em si mesmo. Sendo assim, conforme Paulo Freire (1967), através de jogos e brincadeiras diversificadas que a criança desenvolve o pensamento, o imaginário e começa a construir um mundo ao seu redor.

Paulo Freire aponta que os jogos e brincadeiras desempenham um papel fundamental no desenvolvimento humano especialmente na infância, pois é através dessas atividades que as crianças se beneficiam não apenas com a diversão, mas também com o aprendizado e a socialização entre elas. Vygotsky, (1978) em seu livro “O Papel do brincar no Desenvolvimento social da criança: “acreditava que a criança é um ser social diante dos jogos e brincadeiras, pois por meio dessas atividades ela interage com os outros e desenvolve a capacidade de comunicação, linguagem e pensamento. Vygotsky acreditava que a criança aprende melhor quando está em contato com seus pares, e os jogos são fundamentais para o crescimento infantil, pois permitem que a criança explore o mundo ao seu redor e aprenda de forma lúdica e significativa”.

Assim, quando pensamos na área da Educação Física escolar, disciplina que prepara o indivíduo em seus amplos aspectos motores, Gallahue e Ozmun (2005), explicam que o desenvolvimento motor é a contínua alteração no comportamento motor ao longo do ciclo da vida, proporcionado pela interação entre as necessidades da tarefa, a biologia do indivíduo e as condições do ambiente, sendo assim entendemos a importância das atividades lúdicas para desenvolvimento motor das crianças. É através desses jogos que as crianças conseguem explorar o mundo ao seu redor desenvolvem suas habilidades motoras, cognitivas e sociais, lidando com emoções e conflitos.

Entendendo que o desenvolvimento Infantil não se refere apenas ao crescimento e evolução da criança, a formação integral é um conceito que defende o desenvolvimento holístico do aluno, indo além da mera dimensão intelectual, física, social, emocional e cultural. Trata-se da busca pela educação que promova o equilíbrio e a harmonia entre todos esses aspectos, tendo em vista a formação especial da pessoa humana sendo cidadãos críticos, éticos e responsáveis capazes de contribuir de forma positiva para a sociedade.

Freire (1989), aborda que o desenvolvimento integral ocorre a partir do momento que se respeita a diversidade, a inclusão e a valorização das experiências dos estudantes através da estimulação do diálogo e a colaboração realizados no ambiente escolar. Freire vê a educação como um processo de humanização, que contribua para a formação de indivíduos éticos, solidários e comprometidos com a construção de uma sociedade mais justa e igualitária.

Diante disso, os Jogos e brincadeiras se inserem no processo de alfabetização como ferramentas estratégicas essenciais, capazes de facilitar o aprendizado de conteúdos fundamentados com ação interdisciplinar, tornando o processo mais lúdico e envolvendo os diferentes eixos de ensino e aprendizagem. Os jogos e brincadeiras sendo relacionados ao aprendizado estimulam o interesse e a motivação dos alunos bem como promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas, afetivas e motoras como os aspectos físicos, a cooperação, a resolução de problemas e a criatividade.

Ferreiro e Teberosky (1999), destacam a importância de compreender a alfabetização como um processo ativo e construído pelas crianças. Assim, identificar que há diferentes níveis de compreensão e interpretação da escrita que correspondem ao estágio de desenvolvimento da alfabetização dividindo-os em quatro níveis: Pré-silábico, Silábico, Silábico - alfabético e Alfabético.

Segundo Magda Soares (2013), a alfabetização em seu sentido próprio e específico é o processo de aquisição do código escrito, das habilidades da leitura e da escrita. Nessa perspectiva, os jogos e brincadeiras no processo de alfabetização da criança, buscam promover um papel não apenas nos aspectos tradicionais como o desenvolvimento físico, social, cognitivo e emocional da criança, mas também no envolvimento da criança com sua aprendizagem, ou seja, tudo aquilo que conceitua o ato de aprender através do brincar.

Sendo assim, o presente estudo buscou analisar como a disciplina Educação Física através do conteúdo Jogos e brincadeiras contribui no processo de aquisição dos níveis de domínio da alfabetização dos escolares nas três primeiras etapas do ensino fundamental. Nesse contexto, realizamos uma pesquisa bibliográfica de cunho qualitativo com análise integrativa dos dados, que segundo Kikevold (1995) seu propósito é interconectar elementos.

Portanto, a compreensão da linguagem é uma experiência pessoal e individual, cabe ao professor e a escola proporcionar as mais variadas situações de interação para que o aluno tenha condições de desenvolver a aprendizagem, e que obtenha recursos necessários às práticas pedagógicas. “É fundamental que as instituições de ensino invistam em recursos materiais para garantir a prática adequada de Educação Física, contribuindo para a formação integral dos estudantes” (Monteiro et al., 2018).

Assim, o objeto de ensino Jogos e brincadeiras na Educação Física propõem uma variedade de alternativas para as interações dos alunos com o lúdico, levando sempre em consideração o fato de que a alfabetização é um método global, contínuo e progressivo, e que cada criança segue um caminho próprio para o seu desenvolvimento, o estudo buscou elucidar como a inserção dos jogos e brincadeiras podem contribuir no processo de alfabetização dos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental.

2. Metodologia

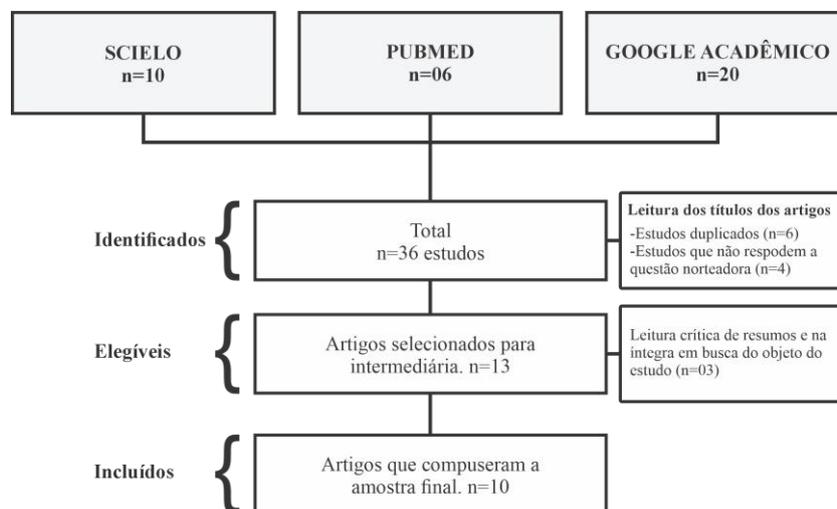
Este estudo adotou a metodologia de Revisão Bibliográfica Integrativa com o objetivo de reunir e avaliar dados para verificar sua aplicabilidade prática. Com uma abordagem qualitativa, busca realizar uma síntese estruturada e abrangente dos resultados encontrados em artigos que tratam da temática em questão. (Mattos, 2015; Crossetti, 2012). Sendo assim, os intervalos utilizados para a seleção dos artigos foram entre 2020 e 2024 conforme padrões de inclusão dos estudos, obtendo temas relacionados aos Jogos e Brincadeiras no processo de Alfabetização dos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental I. Para viabilizar a seleção de artigos foram utilizados os respectivos descritores de pesquisa: Jogos e Brincadeiras; Aprendizagem Lúdica; Alfabetização; Ensino; Interação Social. O desenho de organização da presente pesquisa

ocorreu através das seguintes etapas, com análises da literatura na língua portuguesa, na língua inglesa e espanhola. Assim as etapas se dividiram da seguinte maneira:

- Construção da pergunta problema da pesquisa no qual definiu-se: Como a inserção dos jogos e brincadeiras podem contribuir para o processo de Alfabetização dos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental I;
- Organização da literatura e dos dados coletados nas plataformas de pesquisa: Scielo, PubMed e Google Acadêmico;
- Análise dos resultados dos artigos, para enquadramento como base no perfil necessário para a revisão;
- Interpretação, síntese dos resultados e comparação de resultados;
- Após a coleta de dados, a revisão integrativa apresenta a síntese, simplificação, e organização dos resultados obtidos.

Para método de inclusão buscou –se estudos publicados nos últimos 5 e 7 anos no intervalo de 2020 a 2024 que tratavam da temática em questão. Realizou-se a pesquisa utilizando os descritores e incluindo artigos em português, inglês e espanhol, desde que apresentassem uma relação direta com o tema proposto. Os critérios de exclusão foram aplicados para identificar e organizar os artigos que não tinham nenhuma relevância ao tema. A escolha dos estudos foi realizada minuciosamente, obedecendo o autocontrole de inclusão e exclusão estabelecidos, avaliando títulos e resumos. Quando o título ou o resumo não correspondia a pesquisa, foi levado em consideração a questão norteadora da revisão para seleção dos estudos. Dos 36 artigos verificados, 06 estudos eram duplicados e 04 não respondiam à questão norteadora, no qual foram selecionados 13, desses 03 foram excluídos após a leitura crítica do resumo, ao final 10 artigos foram selecionados para comporem a amostra final. (Figura 1):

Figura1 - Fluxograma organizacional de seleção dos artigos.



Fonte: Autoria própria.

O fluxograma de arrecadação de dados foi elaborado para ilustrar o processo sistemático de triagem de estudos por uma análise de literatura. Este fluxograma, portanto, reflete a metodologia rigorosa aplicada na coleta de dados, assegurando a qualidade e a relevância da revisão desenvolvida.

3. Resultados e Discussão

Nesta seção, constatou-se as evidências dos seguimentos da literatura respondendo a problemática: Como a inserção dos jogos e brincadeiras podem contribuir no processo de alfabetização dos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental I. O Quadro 1 mostra os artigos selecionados para a análise integrativa:

Quadro 1 - Artigos que discutem aspectos metodológicos da revisão integrativa.

Autor	Nome do Artigo	Método Avaliativo	Intervenção	Resultados
Santos, M (2024)	O uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento na educação infantil.	Este estudo engendra -se como descritivo e exploratório, no qual foi estruturado por uma pesquisa de campo e pesquisa bibliográfica, com a finalidade de compreender e identificar como o uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento trazem contribuições na educação infantil.	A pesquisa de campo foi realizada com 08 professoras da educação infantil de uma escola pública de Divinópolis-MG, na qual utilizamos como instrumento para a coleta de dados um questionário com 10 perguntas abertas, que assinaram o termo de consentimento livre e esclarecido (TCLE), sendo que a escola e os entrevistadores tiveram seus nomes mantidos em sigilo e identificados por código (P1 a P2).	Com as respostas obtidas verificou-se que as professoras presentes nesta pesquisa entendem, conhecem e compreendem a importância de incluir jogos e brincadeiras, psicomotricidade, brinquedoteca, lúdico, práticas pedagógicas, recursos e planejamento escolar e foi respondido por 8 professoras da educação infantil.
Castro, T.R. (2023)	Alfabetização na educação física por meio de jogos e brincadeiras.	A execução da pesquisa, adotou-se a utilização da pesquisa-ação. A finalidade foi a realização dessas práticas para contribuição do processo de leitura e escrita.	A pesquisa foi realizada na Escola Municipal Padre Mauro Fancelli, com alunos do 1º ano A, com idades de 6 e 7 anos.	Os resultados possibilitaram afirmar que os jogos e as brincadeiras contribuem de forma significativa, para que os alunos aprendessem de forma mais rápida, concreta e divertida, colaborando no aprendizado mais prazeroso da leitura e da escrita.
Gemaque, M.N. (2023)	A interação a partir do lúdico no processo de alfabetização e letramento no 1º ano do ensino fundamental.	O presente estudo teve como base uma pesquisa de campo, com base em trabalhos bibliográficos e livros de teóricos renomados.	A pesquisa surgiu durante o estágio supervisionado no fundamental I em uma Escola Pública Estadual de Ensino Fundamental dos Anos Iniciais em uma turma do 1º ano, teve início no dia 22 de setembro e foi até o dia 07 de dezembro, com carga horária total de 68 horas.	Os resultados deram base para a elaboração do plano de aula com 6 regências aplicadas. É possível perceber que a turma possuía quatro níveis de alfabetização.
Costa, A.M.F. (2022)	Jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental.	A pesquisa aconteceu em uma escola pública localizada na cidade de Ponta Grossa –PR, entre 17 a 30 de maio de 2021 e teve como participantes 2 professores formados em licenciatura em pedagogia, sendo respectivamente do 1º ano, e 3º ano dos anos iniciais do ensino fundamental 1.	Aplicou-se um questionário às professoras participantes, contendo 11 (onze) perguntas abertas visando entender como ocorre a prática pedagógica do ensino e aprendizagem da alfabetização através de jogos e brincadeiras com os educandos dos anos iniciais do ensino fundamental.	A opinião das participantes da pesquisa, foram unânimes em relatar que a aprendizagem através da prática de jogos e brincadeiras nas séries iniciais do Ensino Fundamental, auxiliam não somente na observação do conhecimento, mas também na formação humana do aluno.
Brito, J.A.A. (2022)	Ludicidade na alfabetização: mais que jogos e brincadeiras.	Pesquisa se enquadra metodologicamente como uma pesquisa exploratória de caráter bibliográfico com pesquisa de campo. A entrevista foi realizada com a participação de 3 professores da educação infantil e do ensino especial, na escola municipal, o centro de ensino especial 01.	Foi utilizado um questionário, composto de 20 questões previamente preparado e aplicados para 3 professoras da educação infantil e do ensino especial de ambas as escolas citadas e uma professora de um centro de educação especial do DF.	Foram listadas 20 (vinte) questões que estão relacionadas ao trabalho lúdico no ambiente escolar, segundo os entrevistados, e que de certa maneira, podem ser consideradas dificuldades próprias desta metodologia diferenciada por não obterem recursos necessários às práticas pedagógicas.
Martins, P.P.H. (2022)	A importância do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil.	Nesta pesquisa foi realizado um questionário com duas professoras da educação infantil. Uma pesquisa investigativa para analisar a importância do lúdico no processo de aprendizagem infantil.	Foi realizado um levantamento de dados com duas professoras da educação infantil.	Foi verificado, que as atividades lúdicas têm o objetivo de estimular e fazer com que a criança tenha aquisição de conhecimento e habilidades necessárias para seu desenvolvimento.

Scheffer, A.S. (2021)	Os jogos e as brincadeiras no processo de alfabetização: Um estudo sobre a percepção de professoras dos anos iniciais.	A pesquisa, foi realizada com professoras do município de Mampituba/RS e Praia Grande/SC, pelos quais procuraram discutir os jogos e brincadeiras no Ensino Fundamental, principalmente entender como os mesmos são trabalhados pelos professores que atuam na alfabetização e letramento, mais especificamente, no 1º e 2º ano do Ensino Fundamental.	Como instrumento de coleta, foi utilizada a entrevista semiestruturada com as professoras, que assinaram um termo de consentimento livre e esclarecido.	Os resultados deram respostas aos professores ao entendimento de que com jogos e brincadeiras as aulas ficam mais atrativas e facilitam a aprendizagem das crianças.
Gontijo, C.M.M. (2020)	Jogos como recursos didáticos na alfabetização: O que dizem e fazem as professoras.	Os objetivos específicos dessa fase de levantamento de dados, sem perder de vista a natureza colaborativa da pesquisa, referem-se a construir conhecimentos compartilhados sobre o uso de jogos no planejamento docente e nas práticas alfabetizadoras da rede do estado de Salvador.	Os dispositivos metodológicos adotados para obter os dados quanto aos discursos e as práticas das professoras foram a entrevista semiestruturada e a observação de algumas salas de aula, desenvolvidas por três bolsistas.	Foram discutidos resultados parciais da etapa da pesquisa aqui delineada, quanto ao que dizem e fazem as professoras, sujeitos da pesquisa. Abordaram a discussão sobre os jogos na alfabetização com resultados satisfatórios sobre os jogos e brincadeiras como ferramenta facilitadora do conhecimento.
Silva, F.S. (2020)	As contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem.	O critério utilizado para a escolha dos participantes foi a intencionalidade. A pesquisa teve como instrumento a técnica de observação participante.	A atividade teve como universo 10 professores, por tratar-se de um universo pequeno, não foi necessário mensurar uma amostra, pois foi possível realizar a pesquisa em todo universo.	Os resultados responderam sobre a observação dos pesquisadores, sobre a falta de tempo para a realização dessas atividades lúdicas.
Vieira, L.A.S.L. (2020)	Jogos e brincadeiras como recursos facilitadores da aprendizagem na Educação Infantil da Escola Bom Jesus da Lapa no Distrito de Gergelim, Araripina-PE	Nesta pesquisa foi utilizado um Guia de entrevista aberta. O procedimento de análises de dados foi pautado na metodologia de análise de discurso. Através desse procedimento de interpretação das linguagens, símbolos e sentidos dos entrevistados, evidenciaram o dito, o não dito e o silenciado de forma significativa.	As atividades desenvolvidas com 20 alunos, somente as crianças que são alunas da Professora 3 participam como sujeitos da pesquisa. Assim, foram realizadas as atividades e estas observadas. Analisados os Planos de Aula também da Professora 3.	Foi observado que as brincadeiras, os jogos, enfim, as atividades lúdicas desenvolvidas nas turmas de Pré I e Pré II, proporcionaram estímulos para que as crianças brincassem livremente, por algumas horas, na sala de aula e outros ambientes da escola, sendo esta um espaço no qual acontece interação educacional completa.

Fonte: Autoria própria.

Diante disso, os estudos relacionados tiveram grande relevância diante do tema da pesquisa, a maioria dos estudos apresentaram análises diferenciadas com resultados limitados. Sendo assim, foi realizado uma categorização de alguns achados de dados para verificação minuciosa do estudo:

3.1 Contribuições dos jogos e brincadeiras

Os artigos incluídos evidenciaram que a utilização de jogos e brincadeiras pode facilitar o aprendizado da leitura e escrita, promovendo um ambiente mais lúdico e engajador para os alunos. Destacaram que as atividades lúdicas ajudam a desenvolver habilidades como atenção, concentração, e criatividade, fundamentais para o processo alfabetizador. De uma forma geral, os jogos e brincadeiras são importantes ferramentas para o acompanhamento dos alunos que estão no processo de

leitura e escrita, onde as atividades lúdicas diferenciadas não só tornam o aprendizado mais prazeroso, mas também eficaz favorecendo o desenvolvimento integral das crianças. No artigo de Santos, M. (2024), o uso dos Jogos e Brincadeiras no processo de letramento da educação Infantil, foram classificados estudos sobre a contribuição de jogos e brincadeiras na Educação Infantil e no processo de aprendizagem, onde proporcionam à criança o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo, social e da linguagem a partir de atividades lúdicas nos ambientes educacionais. Os resultados revelaram que os jogos e brincadeiras e ludicidade contribuíram para o processo de aprendizagem das mesmas e são importantes ferramentas pedagógicas nas práticas docentes necessárias ao processo de alfabetização das crianças.

3.2 Implicações na prática pedagógica

Com base nas evidências reunidas, é possível afirmar que a inserção de jogos e brincadeiras no currículo escolar obteve um impacto positivo no processo de alfabetização. Contudo, para que isso ocorra com sucesso, é necessário um planejamento cuidadoso e uma valorização da formação continuada dos professores. Vários estudos trouxeram grande relevância dos jogos e brincadeiras como ferramentas facilitadoras no processo de aprendizagem dos alunos da primeira etapa, mas que identificaram dificuldades em aplicar os jogos em suas aulas pela falta de tempo, seria necessário um espaço de tempo adequado para a realização de atividades lúdicas diferenciadas ao currículo escolar. É imprescindível que se tenha um horário mais elaborado pelas instituições de ensino para que aconteçam as aulas dinâmicas e criativas pelas práticas educacionais. O artigo de Silva, F.S., et al. (2019), as contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem, diz respeito ao curto espaço de tempo para desenvolver essas atividades que proporcionam ao aprendizado das crianças benefícios enriquecedores no processo de letramento dos alunos, pois revelaram que 62% destinam apenas em média a 30 minutos semanais para um dia de aula com jogos interativos.

3.3 Interação social e colaboração em atividades lúdicas na alfabetização

Nesta categoria buscou-se a verificação da interação que os jogos e brincadeiras proporcionam às crianças. Nas atividades lúdicas diante dos estudos encontrados. As pesquisas mostraram vários estudos onde as crianças tiveram a oportunidade de se expressar, trocar ideias, e ouvir diferentes perspectivas. Nesse sentido, além de enriquecer o aprendizado, ao jogar um jogo que envolve a leitura e a escrita, as crianças aprenderam a trabalhar em grupo, respeitar opiniões, e desenvolver a aprendizagem da comunicação. Por um outro lado, as crianças sentiram o gosto e o interesse pelos conteúdos ministrados pelo professor que realizou o trabalho com os jogos e brincadeiras, e muitos os profissionais viram que através desses jogos as crianças se desenvolvem melhor nas práticas lúdicas do que em ações que o professor exerce tradicionalmente em sala de aula no ambiente alfabetizador.

A exemplo disso, nos estudos de Castro, T.R. et al. (2023), Alfabetização na Educação Física por meio de jogos e brincadeiras. Dizem respeito a contribuição dos jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem das crianças, ressaltam a importância da ludicidade e do movimento para todos daquela faixa etária alunos do 1º ano do Ensino Fundamental. Os resultados afirmam que jogos e brincadeiras contribuíram de forma significativa, para que os alunos aprendessem mais rápido e de maneira divertida proporcionando um aprendizado mais prazeroso na leitura e escrita.

3.4 A importância da ludicidade como estratégia pedagógica na alfabetização

Aqui buscou-se identificar na análise dos estudos que as atividades lúdicas diversificadas levaram a participação efetiva dos alunos durante o processo de aplicação desses jogos na escola, onde os profissionais revelaram que através da ludicidade, os alunos se interessaram mais facilmente pelo ensino pois, traz a brincadeira como benefício facilitador do processo de aprendizagem delas. Os professores realizaram diversas atividades que proporcionaram o trabalho pedagógico

mais fluente e eficaz durante as aulas.

Um exemplo que irá responder esta categoria são os estudos de Gemaque, M.N., (2023) A interação a partir do lúdico no processo de alfabetização e letramento no 1º ano do ensino fundamental, este estudo diz respeito que o ensinar é mais amplo do que apenas transmitir o conhecimento. Os resultados revelaram que a ludicidade deve ser um instrumento metodológico e que de acordo com os componentes curriculares, podem alinhar a alfabetização com a brincadeira e instigar o conhecimento das crianças.

3.5 Desafios e possibilidades da integração dos jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas.

Nos estudos encontrados pelos achados das pesquisas, apenas uma evidência se relaciona aos desafios e a integração dos jogos e brincadeiras nas práticas pedagógicas. Ao alinhar as práticas pedagógicas às aulas lúdicas e interativas, observou-se a falta de tempo durante a aplicação dessas atividades, como também a falta de recursos muitas vezes escassa de materiais para a realização das práticas pedagógicas. O que mais desafia o profissional da escola é a falta de materiais que tantas vezes o próprio profissional busca em cunho particular para a realização de suas aulas. A escola é um ambiente social que tem a função de formar cidadãos conhecedores de seus direitos e deveres, mas também precisa proporcionar aos profissionais recursos e materiais pedagógicos para o andamento de aulas mais atrativas e criativas. Cabe também a participação dos órgãos responsáveis e a interação de uma gestão organizada neste processo.

Respondendo a essa categoria, os estudos de Brito, J.A.A., et al. (2022), Ludicidade na alfabetização: mais que jogos e brincadeiras. Revelaram a questão da relevância do lúdico no processo educacional e sua utilização pelos profissionais. Os resultados indicaram que a ludicidade é uma ferramenta primordial e que deve ser aplicada diariamente em espaços destinados à Educação Infantil, e que a brincadeira intervém no aprendizado das crianças. Aqui neste estudo os entrevistados sentem os desafios que enfrentam sobre a falta de espaço como também a falta de materiais necessários a realização de atividades proporcionadas para as crianças, pois retratam que as brincadeiras fazem parte da vida das crianças e que as crianças aprendem sem muita dificuldade.

Diante disso, após análise dessas categorias afirmou-se que, a inserção dos jogos e brincadeiras contribuem efetivamente para o processo de aprendizagem da criança em especial no processo de letramento das mesmas, facilitando a aprendizagem dos alunos de uma maneira satisfatória, prazerosa e significativa, uma vez que ao introduzir os jogos e brincadeiras como atividades lúdicas e diversificadas nas aulas, torna uma ferramenta pedagógica eficaz ao processo de ensino, proporcionando um aprendizado dinâmico e facilitador do conhecimento.

4. Conclusão

Os Jogos e Brincadeiras emergem como instrumentos pedagógicos valiosos no processo de alfabetização dos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental I. Ao proporcionarem um ambiente lúdico e interativo, essas atividades não apenas favorecem a aprendizagem de forma dinâmica, mas também promovem o desenvolvimento de habilidades sociais, cognitivas e emocionais, o que é essencial ao processo alfabetizador, muitas vezes marcado por desafios e dificuldades. Diante disso, os estudos revelaram que a utilização de jogos e brincadeiras, incentiva a participação e o seu interesse pelos conteúdos do currículo escolar, tornando a aprendizagem mais dinâmica, prazerosa e significativa.

Após uma extensa pesquisa bibliográfica realizada de coleta de dados, evidenciou-se o papel dos jogos e brincadeiras como mecanismos de aprendizagem notavelmente relevantes. Através de diversas fontes analisadas, ficou claro que esses elementos lúdicos têm impacto positivo no desenvolvimento integral das crianças, criando infinitas possibilidades do aprender. Os resultados indicaram que esses jogos facilitam a aprendizagem da própria criança sem muita dificuldade, despertando o interesse e envolvendo - o a mais das diversas formas do conhecimento. Pensar no brincar como forma significativa é pensar

na criança como um ser descobridor do conhecimento, pois ao mesmo tempo em que a criança brinca ela está aprendendo.

Os estudos destacaram também a importância do Papel do educador nesse contexto bem como a falta de espaço e materiais necessários ao professor que muitas vezes passa por desafios e dificuldades diante do processo. Cabe aos órgãos responsáveis estarem a frente dessas dificuldades para tornar a prática pedagógica acessível e com qualidade, muitas vezes o próprio educador busca a qualidade do ensino em suas práticas. O professor ao utilizar jogos e brincadeiras em suas aulas, deve estar preparado aos desafios escolares e deve mediar a aprendizagem dos alunos, em um ambiente transformador de descobertas e construções.

Frente aos resultados desta pesquisa, conclui-se que a inclusão dos jogos e brincadeiras se consolidam como aliados essenciais na construção de uma alfabetização mais efetiva e prazerosa estando firmemente ao processo alfabetizador. Esses recursos visam uma estratégia rica e dinâmica onde contribuem para a formação holística dos alunos, beneficiando a aprendizagem em especial aos alunos da primeira etapa do Ensino Fundamental I tema desta pesquisa. A importância dessas ferramentas é inegável e devem ser valorizadas e incentivadas às práticas pedagógicas. Para que aconteça um aprendizado considerável atribuímos algumas sugestões que possam ser trabalhados futuramente pelos profissionais nas práticas pedagógicas educacionais tais como:

Realizando um acompanhamento do progresso dos alunos que utilizam jogos e brincadeiras como parte do processo de alfabetização; Criar e testar conjuntos e jogos de atividades lúdicas especificamente atendendo ao alfabetizando e envolvendo a participação de educadores e especialistas em pedagogia, onde o objetivo seria avaliar a eficácia destes materiais em diferentes contextos escolares; A formação de professores diante das práticas lúdicas diversificadas para a utilização de jogos e brincadeiras no contexto de alfabetização, incluindo a criação de programas de capacitação que integrem metodologias lúdicas às práticas pedagógicas; Realizar estudos que desenvolvam e implementem métodos de observação e avaliação relacionados ao uso de jogos e brincadeiras, visando atender quais aspectos do aprendizado estão sendo beneficiados e como isso pode ser avaliado.

Referências

- Alves, R. (1987). *A gestação do futuro*. Acampamento.
- Antunes, C. (2003) *Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências*. Vozes.
- Brito, J. A. A., Nascimento, L. C. S., & Azevedo, G. X. (2022). Ludicidade na alfabetização: mais que jogos e brincadeiras. *REEDUC - Revista de Estudos em Educação*, 8(1), 530-555. <https://doi.org/10.31668/reeduc-ueg.v8i1.12729>
- Castro, T. R., Oliveira, A. R., & Costa, M. C. M. (2023). Alfabetização na educação física por meio de jogos e brincadeiras. *Revista Educação Física em Foco*, 1(4), 1-15.
- Costa, A. M. F., & Leite, A. C. X. (2022). Jogos e brincadeiras na alfabetização de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. *Faculdade Sant'Ana em Revista*, 6(2), 242-252. <https://doi.org/10.18616/rsp.v5i2.6809>
- Ferreiro, E., Teberosky, A. (1999) *Psicogênese da língua escrita*. Artmed.
- Freire, P. (1967) *Educação como Prática da Liberdade*. Paz e Terra.
- Freire, P. (1989) *A importância do ato de ler: Em três dimensões do processo de ler*. 28. São Paulo.
- Crossetti, M. G. O. (2012). Revisão integrativa de pesquisa na enfermagem: o rigor científico que lhe é exigido. *Revista Gaúcha de Enfermagem*, 33(2), 8-13. <https://doi.org/10.1590/S1983-14472012000200001>
- Gallahue, D. L. & Ozmun, J. C. (2005). *Compreendendo o Desenvolvimento Motor: Bebês, Crianças, adolescentes e adultos*. (3. ed.). Phorte Editora.
- Gontijo, C. M. M., & Mortatti, M. (2020). Jogos como recursos didáticos na alfabetização: O que dizem e fazem as professoras. *Educação em Revista*, 36, 1-16. <https://doi.org/10.1590/0102-4698220532>
- Gemaque, M. (2023). A interação a partir do lúdico no processo de alfabetização e letramento no 1º ano do ensino fundamental. *Revista Educação e Pedagogia*, 1(4)

Martins, P. P. H., & Galvão, I. B. M. (2022). A importância do lúdico no processo de aprendizagem na educação infantil. *Revista Científica*, 8(1), 1-12. <https://doi.org/10.32749/nucleodoconhecimento.com.br/educacao/ensino-aprendizagem>

Mattos, P. (2015). Transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) na prática clínica. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 56(Supl. 1). <https://doi.org/10.1590/S0047-20852007000500001>

Monteiro, S. H. (2018). *A importância dos recursos materiais na prática da Educação Física Escolar*. *Revista Educação Física e esporte*, 25(2), 45-57.

Oliveira, N. D. C., & Damasceno, E. C. G. (2020). Jogos e brincadeiras como recursos facilitadores da aprendizagem na Educação Infantil da Escola Bom Jesus da Lapa no Distrito de Gergelim, Araripina- PE. *Id on Line Revista Multidisciplinar e de Psicologia*, 11(36), 407-434. <https://doi.org/10.14295/online.v11i36.801>

Santos, M., Faria, A. S., Silva, E. R., & Milagre, M. E. P. (2024). O uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização e letramento na educação infantil. *Perspectivas em Diálogo: Revista de Educação e Sociedade*, 11(26). <https://doi.org/10.55028/pdres.v11i26.19212>

Scheffer, A. S., & Volpato, G. (2021). Os jogos e as brincadeiras no processo de alfabetização: Um estudo sobre a percepção de professoras dos anos iniciais. *Revista Saberes Pedagógicos*, 5(2), 1-10. <https://doi.org/10.18616/rsp.v5i2.6809>

Silva, F. S., Silva, C. S., Alencar, D. S. & Amorim, M. R. (2019). As contribuições dos jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem. *Revista Brasileira de Desenvolvimento*, 5(4), 3820-3833 <https://doi.org/10.34117/bjdv5n5 -1553>

Soares, M. (2013) *Alfabetização e letramento*. (6.ed. 5° reimp). Contexto.

Vygotsky, L. S. (1978). *O Papel do Brincar no Desenvolvimento Social da Criança. O Desenvolvimento dos Processos Psicológicos Superiores*. Combridge Ma: Harvard University Press.