

FAI- FACULDADE ITAPURANGA  
CURSO DE PEDAGOGIA

AMANDA CRISTINA RODRIGUES CHAVEIRO

LARISSA FERREIRA DO NASCIMENTO

YASMIM FERREIRA NASCIMENTO

**DESENVOLVENDO A ALFABETIZAÇÃO COM JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA  
INTERVENÇÃO NO 1º ANO**

ITAPURANGA(GO)

2025

AMANDA CRISTINA RODRIGUES CHAVEIRO

LARISSA FERREIRA DO NASCIMENTO

YASMIM FERREIRA NASCIMENTO

**DESENVOLVENDO A ALFABETIZAÇÃO COM JOGOS E BRINCADEIRAS: UMA  
INTERVENÇÃO NO 1º ANO**

Artigo Científico apresentado ao Curso de  
Pedagogia, da Faculdade Itapuranga, como requisito  
parcial para obtenção do título de Licenciatura em  
Pedagogia, sob a orientação da

Prof.<sup>a</sup>: Islene Maria Nogueira.

ITAPURANGA (GO)

2025

## FOLHA DE APROVAÇÃO

AMANDA CRISTINA RODRIGUES CHAVEIRO

LARISSA FERREIRA DO NASCIMENTO

YASMIM FERREIRA NASCIMENTO

A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO: O PAPEL DO BRINCAR NO ENSINO FUNDAMENTAL.

Artigo científico apresentado a como requisito parcial, para a obtenção do grau de Licenciado  
em Pedagogia na Faculdade Itapuranga, Cidade de Itapuranga.

BANCA EXAMINADORA

---

Prof. ( Islene Maria Nogueira )  
Faculdade Itapuranga

---

Prof. (Arlete Felix)  
Faculdade Itapuranga

Itapuranga  
2025

## RESUMO

O presente estudo investigou o potencial do uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de alunos do 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal de Uruana-GO. Consistiu em desenvolver uma proposta de atividade lúdica para a alfabetização, com o intuito de analisar sua contribuição para o aprendizado dos estudantes. Para alcançar tal objetivo, foram definidos objetivos específicos que incluíram a análise da contribuição dos jogos e brincadeiras para a alfabetização, a definição do conceito de alfabetização, a conceitualização de jogos e brincadeiras no contexto do desenvolvimento infantil, a elaboração e aplicação de uma proposta de atividades lúdicas, a coleta e análise de dados, e a identificação de evidências de aprendizagem. A pesquisa, de natureza qualitativa, utilizou uma abordagem metodológica que envolveu pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, esta última realizada por meio da aplicação do jogo "Somando Sílabas: formando palavras simples" e de uma entrevista com a professora alfabetizadora. Os resultados demonstraram que a atividade lúdica proporcionou um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador, favorecendo a construção autônoma e participativa do conhecimento pelos alunos. Evidenciou-se o desenvolvimento da autonomia e da concentração como habilidades significativas adquiridas por meio da intervenção pedagógica. A educadora participante também ressaltou a associação entre jogos e brincadeiras e o desenvolvimento do controle motor e da coordenação necessários para a escrita.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Jogos; Brincadeiras; Práticas Pedagógicas.

## ABSTRACT

This study investigated the potential of using games and play in the literacy process of 1st grade elementary school students in a municipal school in Uruana-GO. It consisted of developing a proposal for playful activities for literacy, with the aim of analyzing their contribution to student learning. To achieve this goal, specific objectives were defined, which included the analysis of the contribution of games and play to literacy, the definition of the concept of literacy, the conceptualization of games and play in the context of child development, the elaboration and implementation of a proposal for playful activities, the collection and analysis of data, and the identification of evidence of learning. The research, of a qualitative nature, used a methodological approach that involved bibliographical research and field research, the latter carried out through the application of the game "Adding Syllables: forming simple words" and an interview with the literacy teacher. The results demonstrated that the playful activity provided a dynamic and motivating learning environment, favoring the autonomous and participatory construction of knowledge by the students. The development of autonomy and concentration was evidenced as significant skills acquired through the pedagogical intervention. The participating educator also highlighted the association between games and play and the development of motor control and coordination necessary for writing.

**Keywords:** Literacy; Games; Play; Pedagogical Practices.

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

### LISTA DE IMAGENS

<b>Imagem 1-</b> Tabuleiro .....	17
<b>Imagem 2-</b> Fichas.....	17
<b>Imagem 3-</b> Realizando a atividade.....	18
<b>Imagem 4-</b> Realizando a atividade.....	18
<b>Imagem 5-</b> Realizando a atividade.....	18
<b>Imagem 6-</b> Realizando a atividade.....	18

### LISTA DE GRÁFICO

<b>Gráfico 1-</b> Mudanças com a atividade.....	19
---	----

## SUMÁRIO

1	<b>INTRODUÇÃO</b> .....	6
2	<b>DIÁLOGOS TEÓRICOS SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO</b> .....	8
	2.1 CONCEITUANDO A ALFABETIZAÇÃO: UMA ANÁLISE TEÓRICA.....	8
	2.2 CONCEPÇÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS.....	10
3	<b>METODOLOGIA</b> .....	16
4	<b>RESULTADOS E DISCUSSÕES</b> .....	21
5	<b>CONSIDERAÇÕES FINAIS</b> .....	23
	<b>REFERÊNCIAS</b> .....	24
	<b>APÊNDICE</b> .....	27
	<b>ANEXOS</b> .....	29

## 1 INTRODUÇÃO

O artigo apresenta o processo de alfabetização, primeiramente trazendo seus conceitos e com base em um jogo e nosso interesse pelo tema surgiu durante a disciplina de alfabetização e letramento por ser um tema de grande relevância.

Este trabalho destaca a relevância da utilização de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, evidencia como os alunos podem desenvolver uma aprendizagem através dessas atividades. Com base, na aplicação no 1º ano do ensino fundamental I, da Escola Municipal José De Moraes Freitas, localizado no município de Uruana-GO, no turno matutino, através de um jogo lúdico, os alunos formaram palavras com sílabas simples, depois a professora respondeu um questionário.

Segundo, Candido e Schlieper (2018): “considerando-se os jogos e as brincadeiras como principais mediadores do processo de ensino e aprendizagem”. Tem um papel importante na escola primária e na vida das crianças porque, ao brincar, as crianças aprendem espontaneamente com mais alegria é um momento de comunicação consigo mesma através de sua realidade a sua imaginação.

Conta-se que o brincar e a brincadeira são centrais para a educação infantil e o principal meio pelo qual as crianças se desenvolvem internamente e interagem com o mundo, este artigo deixará claro que o brincar não deve ser entendido apenas como um passatempo na sala de aula, não necessário para a aprendizagem das crianças, mas utilizado como recurso didático.

Este trabalho tem como objetivo geral desenvolver uma proposta, do uso de jogos e brincadeiras, no processo de alfabetização de alunos do 1º ano A do ensino fundamental, na Escola Municipal José De Moraes Freitas no município de Uruana-GO.

E para alcançar esse objetivo, elencamos cinco objetivos específicos: analisar como os jogos e as brincadeiras contribuem para a alfabetização dos estudantes; definir claramente o que se entende por alfabetização; conceituar jogos e brincadeiras e seus significados no aprender da criança de 6 a 7 anos; elaborar/apresentar/aplicar uma proposta de atividades de alfabetização, norteadas pelo tema com coleta de dados e descrever e identificar evidências de aprendizagem apresentadas no decorrer da realização do jogo pelos alunos.

Aliado por meio da pesquisa qualitativa que se deu pelo fato de ser subjetiva, utilizando e um dos principais pontos é o interesse no resultado, e também analisar práticas e concepções relacionadas ao processo de alfabetização.

A alfabetização é um dos pontos fundamentais para o desenvolvimento educacional, social e cognitivo da criança. Muito além da simples aprendizagem do código escrito, alfabetizar envolve inserir o sujeito no mundo letrado, proporcionando-lhe meios de compreender, interpretar e transformar a realidade em que está inserido. No contexto brasileiro, os desafios em torno da alfabetização ainda são significativos, especialmente em escolas públicas, onde fatores como desigualdade social, infraestrutura precária e formação docente impactam diretamente os processos de ensino e aprendizagem.

Aprender brincando é uma prática antiga, mas que ganha novos contornos à medida que pesquisas educacionais demonstram sua eficácia na promoção da aprendizagem. Ao incorporar jogos e brincadeiras ao contexto escolar, o professor pode explorar diferentes habilidades cognitivas, sociais e linguísticas dos alunos, respeitando seus ritmos e favorecendo a construção do conhecimento de forma mais natural e contextualizada

Para tanto, foram realizadas uma pesquisa bibliográfica, a fim de fundamentar teoricamente a discussão, e uma pesquisa de campo em uma escola pública de ensino fundamental, com a utilização de um jogo e entrevista com a professora alfabetizadora.

A relevância deste estudo reside na contribuição da teoria e prática em sala de aula, para a reflexão sobre o ensino da alfabetização e oferecendo subsídios para o aprimoramento das estratégias pedagógicas adotadas pelos docentes.

Ao final dessa pesquisa o educador terá um novo olhar da importância de jogos e brincadeiras, não somente uma passa tempo para as crianças, mas sim um auxílio no processo de ensino aprendizagem.

## 2 DIÁLOGOS TEÓRICOS SOBRE JOGOS E BRINCADEIRAS NA ALFABETIZAÇÃO

### 2.1 CONCEITUANDO A ALFABETIZAÇÃO: UMA ANÁLISE TEÓRICA

O processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental representa uma etapa decisiva na vida educacional das crianças. Compreender as diferentes abordagens teóricas que fundamentam esse processo é essencial para refletir sobre práticas pedagógicas mais eficazes. Neste contexto, este referencial teórico busca apresentar contribuições de autores que discutem a alfabetização e o uso de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas, com foco no desenvolvimento dos alunos.

Segundo Sousa (2022), “a alfabetização é o processo de aprendizagem desenvolvido geralmente nos primeiros anos, onde se aprende a ler e a escrever. Com isso, o indivíduo torna-se apto para se comunicar com os demais”.

Com isso, ultrapassa a simples aprendizagem da decodificação de letras e palavras, abrangendo a construção do sentido da leitura e da escrita em contextos sociais significativos, ou seja, precisa ter sentido para a criança e além disso, esse processo é primordial no desenvolvimento social da criança.

A alfabetização é fundamental em uma sociedade letrada, pois permite ao indivíduo participar de diferentes situações do cotidiano, desde as mais simples, como compreender um panfleto, até as mais complexas, como interpretar e produzir documentos, o que evidencia a importância de dominar a leitura e a escrita de forma significativa (Lopes, 2021).

No entanto, mais do que uma habilidade funcional, a alfabetização também tem um papel formador e social. Ao aprender a ler e escrever dentro de um contexto específico, o indivíduo passa a compreender sua posição na sociedade, reconhecendo seus papéis, deveres e responsabilidades (Saraiva Educação, 2024). Dessa forma, a alfabetização contribui não apenas para o acesso à informação, mas também para a construção da cidadania e da consciência crítica.

Assim, a alfabetização deve ser compreendida em uma perspectiva ampla, que integre habilidades cognitivas e sociais, promovendo não apenas o domínio do código escrito, mas também na criação de cidadãos críticos e que sabem do seu papel no mundo.

De acordo com Soares e Batista (2005), a alfabetização pode ser compreendida como o processo de ensino e aprendizagem de uma tecnologia específica: a escrita alfabético-

ortográfica<sup>1</sup>, que representa a linguagem humana de forma sistematizada. O domínio dessa tecnologia exige o conhecimento de procedimentos e regras que envolvem a relação entre sons e letras, estrutura da linguagem escrita e compreensão textual.

Nesse contexto, é fundamental compreender os diferentes métodos de alfabetização existentes, pois eles refletem concepções distintas sobre como o sujeito se apropria da linguagem escrita, a seguir serão apresentados mais a fundo sobre os dois métodos.

Conforme Oliveira e Cova (2022), os métodos de alfabetização podem ser organizados em duas grandes categorias: os métodos sintéticos e os métodos analíticos, cada um com suas particularidades e concepções do desenvolvimento da leitura e da escrita. Os métodos sintéticos partem da decomposição da linguagem em unidades menores, como letras, fonemas ou sílabas, para depois alcançar estruturas mais complexas. Esses métodos se dividem em três tipos principais: o alfabético ou ortográfico, o fonético e o silábico. A soletração, por exemplo, que prioriza o reconhecimento das letras e a combinação de vogais e consoantes, sem considerar inicialmente a relação entre sons e grafemas.

Com o avanço dos estudos linguísticos, surgiram os métodos fonológicos, que romperam com essa lógica e passaram a valorizar o som das letras e sílabas, enquanto o método silábico se baseia na sílaba como unidade fundamental, partindo da união entre consoantes e vogais até a construção de palavras, frases e textos.

Por outro lado, os métodos analíticos seguem o caminho inverso: iniciam pelo todo e só depois se debruçam sobre os elementos menores. Entre eles, destaca-se o método da palavração, que parte diretamente das palavras; o método da sentencição, que inicia pela compreensão de frases completas, ou seja, seu sentido; e o método global, que apresenta textos inteiros para, posteriormente, trabalhar as sentenças, palavras e estruturas silábicas. Esses métodos consideram o contexto e o significado como ponto de partida, promovendo uma abordagem mais integrada da linguagem.

É importante ressaltar que o docente possui a autonomia para explorar e combinar diferentes métodos de alfabetização, a fim de construir uma abordagem personalizada que atenda às demandas específicas de sua turma e que melhor se alinhe aos objetivos de aprendizagem e ao desenvolvimento integral dos alunos.

Na alfabetização a criança, na aquisição da leitura e escrita é primordial o aluno, perceber os sons das palavras. A consciência fonológica é a habilidade de perceber e manipular

---

<sup>1</sup> A escrita alfabético ortográfica é um sistema de representação; ele se distingue de outros sistemas de representação, como o desenho; ele representa certas propriedades do signo linguístico; sua utilização envolve uma automatização das relações entre o escrito e aquilo que representa.

os sons da fala (os fonemas) de forma consciente. É uma etapa essencial no processo de alfabetização, pois ajuda a criança a entender que as palavras são formadas por unidades menores de som

Para (Godoy, 2005), consciência fonológica é a habilidade de perceber e manipular os sons da língua, desde os mais simples, como rimas, até os mais complexos, como os fonemas individuais. Essa habilidade é fundamental para a alfabetização, pois permite que a criança compreenda a relação entre os sons da fala e as letras escritas.

O desenvolvimento da consciência fonológica é um processo gradual, que depende tanto de fatores internos, como a maturação do cérebro, quanto de fatores externos, como a exposição a um ambiente rico em linguagem.

No dia 14 de novembro é O Dia Nacional da Alfabetização, esse dia tem como objetivo, tratar a importância da alfabetização para o desenvolvimento social do Brasil, pensando em ações específicas para erradicar o analfabetismo. “De acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), a taxa de analfabetismo do Brasil era de 5,6% em 2022 — isso representa quase 10 milhões de pessoas que não sabem ler e escrever.” (Saraiva Educação, 2024).

Após apresentar conceitos de alfabetização, bem como seus métodos, apresentamos algumas noções de Jogos e Brincadeiras, bem como concepções teóricas dos autores da área.

## 2.2 CONCEPÇÕES DE JOGOS E BRINCADEIRAS

Jogo e brincadeira são atividades lúdicas essenciais para o desenvolvimento. Enquanto a brincadeira se caracteriza pela liberdade, espontaneidade e ausência ou flexibilidade de regras, o jogo se distingue pela presença de regras estabelecidas, objetivos definidos e, frequentemente, um componente competitivo.

A brincadeira faz parte do desenvolvimento da criança, pois está relacionada às etapas da evolução psicológica. As crianças realizam seus desejos através da imaginação, baseadas em fatos externos, e fugindo da realidade. Os jogos podem até ser comparados aos sonhos em termos da atividade mental pela qual o sujeito realiza seus desejos. O diferencial apresentado pelo jogo é a livre circulação entre dois mundos: o mundo interior e o mundo real (Fortuna, 2012).

Ressalta a intrínseca ligação entre a brincadeira e o desenvolvimento psicológico infantil, situando-a como um mecanismo fundamental através do qual a criança elabora seus

desejos e fantasias. A autora argumenta que, impulsionada pela imaginação a elementos do mundo exterior, a brincadeira oferece uma fuga da realidade imediata. A analogia estabelecida entre o jogo e o sonho, no que concerne à atividade mental de realização de desejos, é pertinente ao destacar a função psíquica da brincadeira.

De acordo com Kishimoto (2010), a introdução da brincadeira é importante em toda a educação infantil. Devido à variedade de formas como a brincadeira pode ser concebida, alguns tendem a considerá-la como característica do processo imitativo da criança, dando maior ênfase apenas ao período após os dois anos de idade. O período anterior é considerado uma fase preparatória para o surgimento do jogo.

Essa afirmação ressalta a importância da brincadeira em toda a educação infantil sugere a necessidade de um olhar pedagógico que valorize as diversas modalidades de brincar em cada etapa do desenvolvimento, todas as formas de engajamento lúdico desempenham um papel crucial no desenvolvimento cognitivo, social, emocional e motor da criança.

A perspectiva de Germano et al. (2019) ressalta o papel dos recursos lúdicos como um instrumento facilitador no processo de ensino-aprendizagem, atuando como um estímulo para as crianças. Essa visão encontra eco na análise de Macedo, Petty e Passos (2008), que enfatizam a natureza fundamental do brincar para o desenvolvimento infantil.

Ao descrever o brincar como a principal atividade da criança, intrinsecamente envolvente, interessante e informativa, os autores corroboram a ideia de que as atividades lúdicas não são meros passatempos, mas sim ferramentas poderosas que engajam a criança de forma integral, canalizando suas energias e proporcionando aprendizados significativos sobre o mundo e sobre si mesma. A utilização de recursos lúdicos no ensino, portanto, alinha-se com a própria essência do desenvolvimento infantil, aproveitando o potencial inerente ao brincar para otimizar o processo de aprendizagem.

Os Autores Borba (2007), Leal (2011) e Kishimoto (2010) destacam a intrínseca relação entre o brincar, o desenvolvimento integral da criança e a efetividade das práticas pedagógicas.

Borba (2007) inicia o debate ao elucidar o papel dos jogos como ferramentas de exploração do mundo e de desenvolvimento de habilidades sociais e cognitivas essenciais.

Segundo ela, através do engajamento lúdico, as crianças aprendem a interagir com seus pares, a formular e seguir regras, a cooperar, a raciocinar e a concentrar-se, internalizando o aprendizado de forma experiencial e prazerosa.

Nessa mesma linha de raciocínio, Leal (2011) enfatiza a importância de incorporar metodologias com aspectos lúdicos no processo de ensino. A autora, corroborada por Germano et al. (2019), argumenta que a ludicidade dinamiza as atividades pedagógicas, conferindo maior

eficácia e significação à aprendizagem. A inclusão de atividades lúdicas no planejamento escolar, conforme preconiza Leal (2011, p.14), não se configura como um mero acréscimo, mas como uma prioridade para flexibilizar a prática docente e otimizar os resultados educacionais na educação infantil.

Kishimoto (2010) radicaliza essa perspectiva ao afirmar que a opção pelo brincar desde o início da educação infantil é um fator crucial para garantir a plena cidadania da criança e a qualidade das ações pedagógicas.

Ou seja, sublinha a importância de reconhecer o brincar não apenas como uma atividade recreativa, mas como um direito fundamental da criança e um eixo central da prática educativa.

Entretanto, Kishimoto (2010) também direciona o olhar para as considerações práticas na seleção de brinquedos, alertando para diversos aspectos que garantem a segurança e a adequação desses materiais ao desenvolvimento infantil.

A autora estabelece critérios claros relacionados ao tamanho, durabilidade, presença de cordas ou bordas cortantes, toxicidade, inflamabilidade e facilidade de higienização, além de ressaltar a importância do caráter divertido e atraente do brinquedo. Essa atenção aos detalhes na escolha dos materiais lúdicos demonstra uma preocupação em oferecer um ambiente seguro e estimulante para a exploração e o aprendizado através da brincadeira.

Em síntese, tem-se que os jogos e as brincadeiras não são apenas atividades de entretenimento, mas sim instrumentos pedagógicos poderosos que promovem o desenvolvimento cognitivo e social, dinamizam o processo de ensino-aprendizagem e garantem os direitos da criança a uma educação de qualidade. A seleção criteriosa de brinquedos seguros e adequados complementa essa visão, reforçando a necessidade de um planejamento pedagógico que integre o lúdico de forma intencional e responsável, visando a aprendizagem significativa e o desenvolvimento integral das crianças na educação infantil.

A compreensão do brincar e dos jogos transcende a mera atividade recreativa na infância, configurando-se como um fenômeno complexo e multifacetado com implicações profundas para o desenvolvimento integral da criança. As perspectivas de autores como Freud (1920/1996), Winnicott (1975) e Piaget (1998), complementadas pelas análises de Cotonhotó, Rossetti e Missawa (2019), convergem para a essencialidade do lúdico na construção da subjetividade, na interação social e na apropriação do conhecimento.

Freud (1920/1996) inaugura essa discussão ao postular que a criança, através do brincar ativo, reelabora experiências vividas passivamente. Essa perspectiva psicanalítica sublinha o potencial do brincar como uma via de expressão e elaboração do mundo afetivo-emocional infantil, revelando aspectos cruciais do seu desenvolvimento psíquico.

A interpretação do brincar, nesse contexto, emerge como uma ferramenta valiosa para a compreensão das dinâmicas internas da criança.

Winnicott (1975) complementa essa visão ao argumentar que a brincadeira possibilita à criança encontrar seu lugar no mundo. Para o autor, jogos e brincadeiras são ações livres que mobilizam a criatividade, seja através de regras estabelecidas ou de organizações espontâneas.

Essa liberdade inerente ao brincar permite a exploração do "espaço potencial", um domínio do imaginário onde objetos transicionais, sejam eles pessoas ou brinquedos, facilitam a transição entre a dependência e a autonomia.

Cotonhotoi, Rossetti e Missawa (2019) expandem essa análise ao destacar as múltiplas possibilidades que os jogos e brincadeiras oferecem para a construção do conhecimento infantil em diversos espaços.

Ao vivenciar situações-problema em contextos lúdicos planejados e livres, a criança desenvolve habilidades de lógica e raciocínio, além de estimular suas capacidades físicas, mentais, sociais, morais, culturais e linguísticas. Essa perspectiva enfatiza o papel ativo da criança na construção do seu aprendizado através da interação lúdica.

Ao utilizar os jogos, a criança ordena o mundo ao seu redor, vivencia emoções, expectativas, mas principalmente interage com outros assuntos. Portanto, na alfabetização, etapa que para ela é tão delicada, na relação entre os jogos e outros assuntos, ela espontaneamente; constrói o conhecimento ensinado pelo professor nessas relações intermediárias. A criança interage socialmente durante a brincadeira; isso ajuda na sua autoestima, ela se sente parte de um todo e importante para a equipe e aumenta sua confiança.

A perspectiva de Piaget (1998) reforça a importância dos jogos na vida da criança como um meio de apropriação da realidade em cada fase do seu desenvolvimento. Através da brincadeira e do jogo simbólico, é possível observar o processo de aprendizagem infantil em suas experimentações. Piaget destaca a apropriação de regras de convívio social como uma das principais aprendizagens decorrentes da brincadeira, dada a sua natureza frequentemente regrada.

Além disso, a interação com outras crianças e adultos no contexto lúdico promove a compreensão das diferenças físicas, culturais e emocionais, enriquecendo o desenvolvimento social e moral.

Em suma, tem-se que para a compreensão do brincar e dos jogos como elementos centrais e multifacetados no desenvolvimento infantil. Do desenvolvimento afetivo-emocional à construção do conhecimento e à socialização, o lúdico se configura como um espaço privilegiado para a exploração, a experimentação e a apropriação do mundo pela criança, com

implicações significativas para as práticas pedagógicas e para a garantia de um desenvolvimento saudável e integral.

A inteligência, conforme delineado em meus estudos (Piaget, 1974, 1976), configura-se como uma das modalidades primordiais de adaptação do organismo ao meio circundante. Este processo adaptativo, essencial para função da assimilação e da acomodação. A assimilação concerne à incorporação de elementos ambientais às estruturas cognitivas preexistentes – sejam elas de natureza sensório-motora, simbólica ou conceitual (em seus níveis concreto e formal).

O processo de assimilação, exemplificado pela criança que utiliza um esquema de medição já internalizado para quantificar uma nova distância (Ferro & Paixão, 2017), ilustra a tendência do indivíduo em integrar novas informações a um quadro cognitivo já estabelecido.

Contudo, é crucial salientar que, nesta fase, as estruturas cognitivas permanecem relativamente inalteradas, e a compreensão da realidade é, inicialmente, filtrada por esses esquemas preexistentes.

Para Elkonin (2003) e Vigotski (2008), o jogo oferece à criança um meio de atuar sobre o mundo e de apreender a realidade através de uma relação dinâmica entre ela mesma e os outros. Os autores argumentam, contudo, que o jogo não é uma ação natural ou impulsiva, mas sim um fenômeno sociocultural complexo, organizado por normas que são indispensáveis para a sua ocorrência (ELKONIN, 2003; VIGOTSKI, 2008).

Essa visão dialética da relação da criança "consigo e com os outros" no jogo destaca a importância da interação social como motor para o desenvolvimento cognitivo e social. O jogo, portanto, emerge como um espaço privilegiado onde a criança não apenas replica a realidade, mas também a elabora e a transforma, internalizando papéis, significados e as próprias regras que governam as interações humanas. Em suma, enfatiza a complexidade do jogo como fenômeno psicossocial, distanciando-se de interpretações simplistas e apontando para sua relevância no processo de desenvolvimento infantil.

Conforme Monteiro e Magalhães (2023), a brincadeira e o jogo, sob uma ótica histórico-cultural, possuem um papel fundamental em auxiliar a criança a entender a história em suas variadas facetas e a compreender a realidade concreta dentro de suas relações históricas e sociais. Ao se apropriar desse entendimento por meio da atividade lúdica, torna-se possível para a criança conceber a transformação da sociedade. Dessa forma, os autores ressaltam a importância da atuação direta do professor na mediação da atividade, organizando e sistematizando o jogo para que ele vá além da sua manifestação puramente espontânea e não orientada.

A potência educativa do jogo e da brincadeira quando contextualizados dentro de uma abordagem histórico-cultural, e sublinha a responsabilidade do educador em atuar como mediador para que essa potencialidade seja plenamente realizada no desenvolvimento infantil.

Ao integrar jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, você estará proporcionando um aprendizado mais leve, motivador e eficaz, construindo uma base sólida para o desenvolvimento da leitura e da escrita das crianças. Que o objetivo principal é que as crianças associem a alfabetização a momentos prazerosos e significativos.

No próximo capítulo, vamos analisar um jogo que foi usado na alfabetização de crianças em uma escola pública, apresentar todo o processo e também uma entrevista com a professora regente.

### 3 METODOLOGIA

A integração dessas duas vertentes metodológicas visa aprofundar a compreensão sobre o papel dos jogos e brincadeiras no processo de alfabetização, articulando o conhecimento teórico existente com as práticas observadas em um contexto educacional específico.

Para isso, foram utilizadas duas estratégias metodológicas principais: a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo.

A natureza qualitativa desta investigação se alinha à busca por compreender em profundidade os significados e as experiências dos participantes (Denzin & Lincoln, 2006; Flick, 2009), enquanto o caráter exploratório justifica-se pela intenção de obter maior familiaridade e *insights* sobre a temática em um contexto específico (Gil, 2008; Malhotra, 2010).

A articulação entre a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo permitiu confrontar e complementar o conhecimento teórico existente com as evidências e coletadas, proporcionando uma análise mais rica e contextualizada do fenômeno investigado.

Na pesquisa bibliográfica, foi realizado com base em artigos científicos, sites. Essa etapa conceituamos alfabetização e jogos e brincadeiras, que fundamentasse a investigação empírica e contextualizasse os achados da pesquisa de campo.

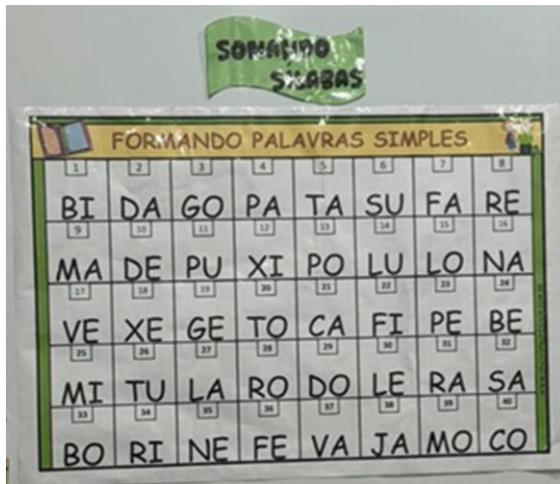
A pesquisa de campo, por sua vez, foi conduzida na escola pública Escola Municipal José De Moraes Freitas, de ensino fundamental localizada na cidade de Uruana-Go, no dia 8 de outubro de 2024. Participaram da pesquisa uma professora alfabetizadora e 16 alunos do 1º ano do ensino fundamental, sendo a faixa etária de 6 anos (Anexo 1). Com o objetivo de investigar as práticas pedagógicas e as experiências dos participantes (professora e alunos) em relação ao uso de jogos e brincadeiras na alfabetização.

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um jogo ‘Somando Sílabas: formando palavras simples’ e uma entrevista semiestruturada com a docente da turma.

No primeiro momento a professora regente nos apresentou aos alunos, falamos nosso nome a eles e que iríamos desenvolver uma atividade bem legal.

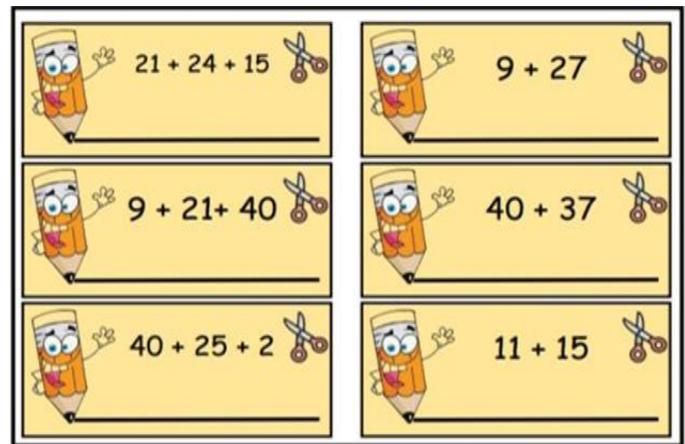
Inicialmente, implementou-se uma atividade lúdica em sala de aula, utilizando um tabuleiro em tamanho A1 (59x84cm) contendo diversas 40 sílabas e 63 fichas numeradas.

Imagem 1 – Tabuleiro



Fonte: Autor (2024)

Imagem 2 – Fichas



Fonte: Autor (2024)

O realização da atividade se deu da seguinte forma: cada aluno recebeu individualmente uma ficha numerada, em seguida, houve um breve momento inicial para que os alunos pudessem observar e familiarizar-se com o tabuleiro de sílabas; sequencialmente, solicitou-se que cada aluno, individualmente e em ordem, dirigisse-se à frente da sala para localizar no tabuleiro as sílabas correspondentes ao numeral presente em sua ficha; os alunos foram orientados a registrar a palavra formada (sequência de sílabas) no quadro branco e a realizar a leitura da mesma.

Durante a atividade, nós ofereceremos ajuda aos alunos que apresentavam dúvidas ou dificuldades na identificação das sílabas ou na leitura da palavra, o auxílio visava estimular a autonomia e a resolução de problemas por parte dos estudantes. Após a participação de todos os alunos promoveu-se um momento de socialização das palavras formadas e de reflexão sobre o processo de descoberta e leitura.

A atividade "Somando Sílabas: formando palavras simples" faz com que o aluno seja protagonista na construção do seu conhecimento.

Para Barbel (2011, p. 29), a participação ativa do aluno no próprio aprendizado, marcada pela compreensão, pela capacidade de escolha e pelo interesse genuíno, configura-se como um elemento fundamental para o desenvolvimento de sua autonomia e liberdade na tomada de decisões ao longo de sua formação. Essa postura engajada, se mostra crucial na preparação para o futuro exercício profissional.

Abaixo algumas imagens dos alunos realizando a atividade:

**Imagem 3:** Realizando a atividade



**Fonte:** Arquivo Pessoal

**Imagem 4:** Realizando a atividade



**Fonte:** Arquivo Pessoal

**Imagem 5:** Realizando a atividade



**Fonte:** Arquivo Pessoal

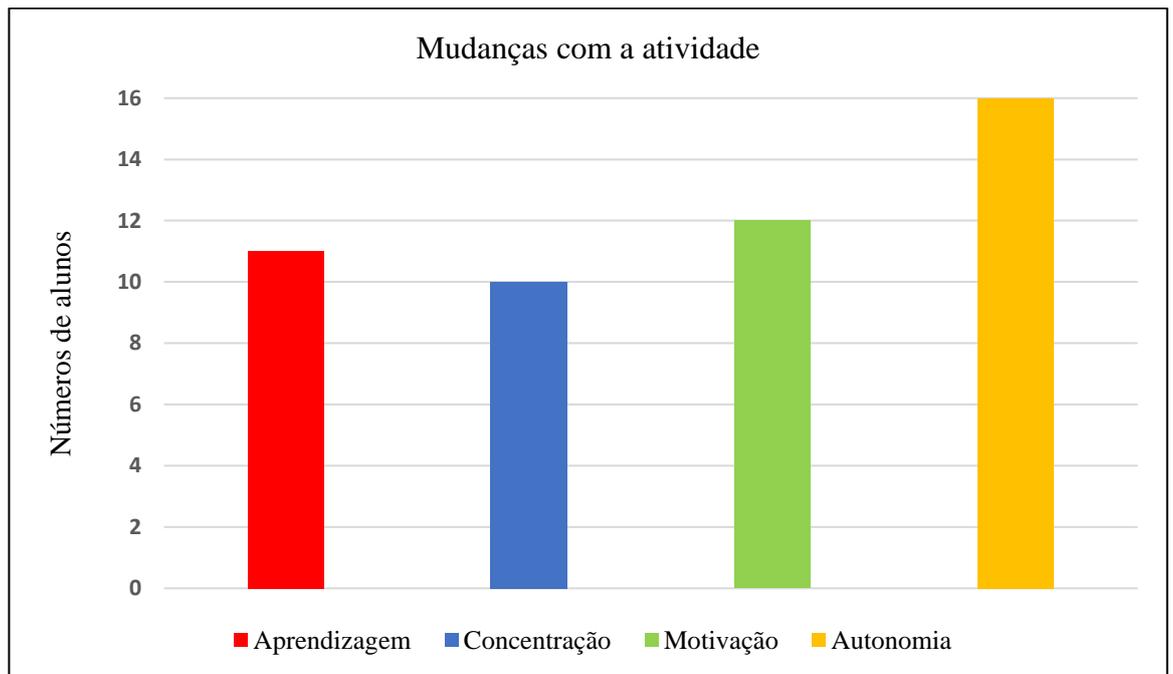
**Imagem 6:** Realizando a atividade



**Fonte:** Arquivo Pessoal

Com base na atividade desenvolvida, e nas observações realizadas durante e após sua aplicação o gráfico apresentado ilustra as mudanças visíveis notadas em uma turma de 16 alunos em relação a quatro aspectos específicos: aprendizagem, concentração, motivação e autonomia.

**Gráfico 1-** Mudanças com a atividade



Fonte: Autor (2024)

A análise do gráfico revela que em relação a:

**Aprendizagem:** um número significativo de alunos, representado pela barra vermelha com altura de 11, demonstrou mudanças visíveis em sua aprendizagem após a atividade. Isso mostra que os alunos gostaram do tema trabalhado,

**Concentração:** A barra azul, com altura de 10, indica que uma parcela considerável dos alunos apresentou mudanças notáveis em sua capacidade de concentração durante ou após a atividade.

**Motivação:** representada pela barra verde com altura de 12, foi impactada positivamente em um número expressivo de participantes. Um aumento na motivação geralmente está associado a uma maior disposição para aprender e participar ativamente das atividades propostas

**Autonomia:** o aspecto que apresentou a maior mudança visível, conforme indicado pela barra amarela com altura de 16 (o total de alunos), foi a autonomia. Isso mostra que a atividade

proporcionou oportunidades para que os alunos exercessem maior independência e capacidade de tomar decisões em seu processo de aprendizagem.

A coleta de dados qualitativos incluiu a aplicação de uma entrevista semiestruturada (Apêndice I) à professora regente da turma investigada (Anexo 2). O instrumento de coleta consistiu em um roteiro com quatro questões abertas, elaborado com o objetivo de aprofundar a compreensão sobre jogos e brincadeiras durante a alfabetização das crianças. Previamente à realização da entrevista, obteve-se o consentimento livre e esclarecido da participante para a gravação em áudio de suas respostas.

1. Você utiliza jogos e brincadeiras durante a alfabetização das crianças, na sala de aula?  
Se sim, como?

“ Bastante, e assim, eu busco confeccionar os materiais na maioria das vezes, utilizando material reciclável, por ser de baixo custo e ainda estar trabalhando com as crianças a questão do meio ambiente, uso sempre tampinhas, a gente põe as sílabas nela, o alfabeto móvel e outro tipo de brincadeiras, por exemplo: a brincadeira de ir ao supermercado, as crianças adoram, para trabalhar a sequência do alfabeto, ordem alfabética, letra inicial das palavras. Eu sempre uso, música, brincadeiras, jogos para eles interagem e assimile melhor, eu sempre acreditei desde o magistério, que a criança aprende sentindo, tocando, cheirando, provando, ela tem os 5 sentidos para aprender, com isso, nós temos que estimular e eles são uma página em branco, fico olhando para rostinho deles e pensando será que estou ensinando mesmo, mas é isso gosto muito de usar o lúdico, as músicas para trabalhar”.

2. Você já observou alguma mudança no aprendizado de uma criança após a participação em jogos ou brincadeiras?

” É visível, porque brincar até nós adultos gostamos de brincar, e aprender brincando é muito mais divertido, então assim, quando é uma brincadeira de concentração, está todo mundo muito agitado, por exemplo, que a gente faz uma brincadeira de voltar a calma, é nítida a mudança do comportamento da criança, porque tá muito agitada e você faz uma volta a calma, ela presta atenção na tarefa de novo, ela realiza a atividade com muito mais prazer”.

3. Quais habilidades você acredita que os jogos e brincadeiras ajudam a desenvolver?

”Um das principais habilidades que eu acredito, que os jogos e brincadeiras ajuda na alfabetização é a concentração. Porque para aprender a ler, escrever a criança tem que ter

concentração, e ela só alcança isso, depois que aprender a rasgar papel, fazer bolinha ou a usar o pincel de tinta, porque antes de tudo do lápis, a criança tem que ter controle dos seus movimentos, ter uma coordenação motora, ela só adquiriu através do correr. Por exemplo, a gente não dá valor, mas a criança andar em uma linha reta faz toda a diferença, quando damos o lápis para ela escrever, as pessoas pensam que é besteira, o andar numa linha reta, é super importante, porque ela tem uma noção, ela vai lembrar da reta. Sempre utilizo isso, na oportunidade que tenho eu passo para os outros, conhecimento não é para a gente e sim para transmiti-lo aos outros, porque senão não adianta”.

#### 4. Quais as principais dificuldades encontradas ao trabalhar jogos e brincadeiras?

”Vou ser sincera, não aqui nessa escola, mas eu já vivi isso, de achar que a gente está “embromando”, as pessoas de fora olham como se tivéssemos só brincando com os meninos, não está dando aula. As vezes a gente tá cantando, pulando e brincando e a pessoa fala aquela sala lá é uma bagunça, mas essa bagunça é prazerosa, é um trabalho que a criança vai estar aprendendo. A maior dificuldade, nem é tanto material, é conscientizar as pessoas: pais, coordenação, direção da escola e os próprios colegas de trabalho, que aquele brincar é de aprendizagem, já tive, hoje não tenho mais, porque coloquei na minha cabeça assim, que eu sei o que tô fazendo, quando eu tinha dúvida será que vai dar certo, não funcionava. Mas a partir do momento que eu falei sou uma educadora, eu utilizo o método lúdico para alfabetizar, com toda propriedade não tive mais esses problemas. Até então, a dificuldade que encontrei foi as pessoas aceitarem que as crianças não estão fazendo bagunça, que elas estão aprendendo”.

## 4 RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os resultados indicam que a atividade " Somando Sílabas: formando palavras simples" proporcionou um ambiente de aprendizagem dinâmico e motivador, onde os alunos puderam construir conhecimento de forma mais autônoma e participativa. O destaque para o desenvolvimento da autonomia, evidenciado no gráfico, ressalta o potencial das atividades lúdicas em encorajar a independência e a capacidade de tomada de decisão dos estudantes em seu próprio aprendizado.

A atividade lúdica implementada em sala de aula, que envolveu um tabuleiro de sílabas e fichas numeradas para a formação e leitura de palavras. Em relação aos dados do gráfico e a entrevista com a professora temos que em relação a aprendizagem, tem-se que a atividade lúdica

pode facilitar a assimilação de novos conhecimentos, corroborando o aumento visível na aprendizagem de uma parcela dos alunos.

A educadora também destaca a concentração como uma das principais habilidades desenvolvidas por meio de jogos e brincadeiras, associando-a ao controle motor e à coordenação necessários para a escrita, também observamos como sua sala é lúdica com vários elementos (Anexos 3).

Ela afirma que "aprender brincando é muito mais divertido", o que sugere um aumento na motivação dos alunos ao participarem de atividades lúdicas. Essa percepção se reflete no número expressivo de alunos que demonstraram mudanças visíveis em sua motivação após a atividade. O fato de a autonomia ter sido o aspecto com maior mudança visível pode indicar que a atividade proporcionou um espaço para que os alunos exercessem sua capacidade de escolha e ação.

## 5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, a presente pesquisa exploratória, mostrou uma atividade no processo de alfabetização de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental, demonstra um potencial significativo quanto à integração de jogos e brincadeiras nas sala de aula. A ligação entre as mudanças visíveis nos alunos – expressas em um aumento na aprendizagem, concentração, motivação e, sobretudo, na autonomia – e a percepção da professora regente, que relata um engajamento facilitado e o desenvolvimento de habilidades cruciais através do lúdico, sugere uma integração entre a teoria e a prática.

No decorrer da aplicação, notamos como a atividade, trouxe um ambiente motivador aos alunos e que tiveram muita autonomia e também evidenciou a eficácia da implementação de atividades lúdicas no contexto da alfabetização, manifestada no aprimoramento das habilidades de leitura e escrita, bem como no desenvolvimento da autonomia e da concentração dos discentes

Apesar dos desafios mencionados pela professora em relação à aceitação do lúdico por parte da comunidade escolar, a experiência relatada e as mudanças observadas nos alunos reforçam a importância de valorizar e incorporar o brincar como uma ferramenta pedagógica legítima e eficaz na alfabetização.

Acreditamos que a ludicidade, quando intencionalmente planejada e mediada, pode contribuir significativamente para um processo de alfabetização mais prazeroso, significativo e completo, desenvolvendo não apenas as habilidades de leitura e escrita, mas também aspectos socioemocionais fundamentais para a formação integral das crianças.

Portanto, acreditamos que a continuidade de estudos nessa área poderá fornecer subsídios valiosos para aprimorar as práticas pedagógicas e otimizar o processo de alfabetização, tornando-o mais engajador e significativo para os alunos, bem como o impacto de diferentes tipos de jogos e brincadeiras em aspectos específicos da alfabetização, bem como explorem as estratégias de conscientização e formação de professores para a efetiva implementação de abordagens lúdicas em sala de aula.

## REFERÊNCIAS

BARBEL, Neusi. **As metodologias ativas e a promoção da autonomia dos estudantes**. Semina: Ciências Sociais e Humanas, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011.

BORBA, Ângela Meyer; GOULART, Cecília. **As diversas expressões e o desenvolvimento da criança na escola**. In: BEAUCHAMP, Jeanete; PAGEL, Sandra Denise; NASCIMENTO, Aricélia Ribeiro do (Orgs.). Ensino fundamental de nove anos: orientações para a inclusão da criança de seis anos de idade. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007. p. 47-56.

CANDIDO, T.C.R.; SCHLIEPER, M.D.M.J. **A Importância De Jogos E Brincadeiras Na Educação Infantil**. XXXI Semana Pedagógica e I congresso de educação, 2018. Disponível em: <https://www.unifenas.br/pedagogia/AnaisXXXISemanaPedagogica.pdf> . Acesso em: 11 de abril de 2025.

COTONHOTO, Larissy Alves; ROSSETTI, Claudia Broetto; MISSAWA, Daniela Dadalto Ambrozine. **A importância do jogo e da brincadeira na prática pedagógica**. Constr. psicopedag., São Paulo, v. 27, n. 28, p. 37-47, 2019. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1415-69542019000100005&lng=pt&nrm=iso). Acesso em: 25 abr. 2025.

DENZIN, Norman K.; LINCOLN, Yvonna S. (Org.). **O planejamento da pesquisa qualitativa: teorias e abordagens**. 2. ed. Porto Alegre: Artmed, 2006.

ELKONIN, D. B. **Psicologia do jogo**. 2. ed. São Paulo: Martins Fontes, 2003.

FERRO, Maria da Glória; PAIXÃO, Maria do Socorro. **Psicologia da aprendizagem: Fundamentos teóricos- Metodológicos dos processos de construção do conhecimento**. 1º edição. Teresina: EDUFPI, 2017. Disponível em: [https://ufpi.br/arquivos\\_download/arquivos/ppged/arquivos/files/LIVRO%20PSICOLOGIA%20DA%20APRENDIZAGEM\\_e-book\\_.pdf](https://ufpi.br/arquivos_download/arquivos/ppged/arquivos/files/LIVRO%20PSICOLOGIA%20DA%20APRENDIZAGEM_e-book_.pdf). Acesso em: 28 de agosto de 2024.

FLICK, Uwe. **Desenho da pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

FREUD, S. **Além do princípio do prazer**. Obras Completas, Ed. Standard Brasileira, vol. XVIII, Rio de Janeiro, Imago, 1996. <https://www.frjaltosanto.edu.br/site2/wp-content/uploads/2021/06/Além-do-princípio-de-prazer-Sigmund-Freud.pdf>. Acesso em: 09 de outubro de 2024.

FORTUNA, Tânia Ramos. **A importância de brincar na infância**. In: HORN, Cláudia Inês et al. Pedagogia do brincar. Porto Alegre: Mediação, 2012. p. 13-44  
Germano, et.al. Educação no Século XXI. Capítulo 3. 1º edição. Editora Poisson Belo Horizonte - MG: Poisson, 2019. Disponível em: [https://www.poisson.com.br/livros/educacao/volume29/Educacao\\_no\\_seculoXXI\\_vol29.pdf](https://www.poisson.com.br/livros/educacao/volume29/Educacao_no_seculoXXI_vol29.pdf)  
Acesso em: 28 de agosto de 2024.

GIL, Antônio Carlos. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 16. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

GODOY, Dalva Maria Alves. **Aprendizagem inicial da leitura e da escrita no português do Brasil: influência da consciência fonológica e do método de alfabetização.** Universidade Federal de Santa Catarina centro de comunicação e expressão curso de pós-graduação em linguística, Florianópolis, 2005. Disponível em:

<https://repositorio.ufsc.br/bitstream/handle/123456789/103092/224765.pdf>. Acesso em: 14 de abril de 2025.

Jusbrasil. Art. 22 da Lei Nº 9.394, de 20 de dezembro de 1996. Disponível em:

<https://www.jusbrasil.com.br/topicos/11693121/artigo-22-da-lei-n-9394-de-20-de-dezembro-de-1996>. Acesso em: 29 de outubro de 2024.

KISHIMOTO, Tizuko. **Brinquedos e brincadeiras na educação infantil.** Anais do i seminário nacional: currículo em movimento – Perspectivas Atuais Belo Horizonte, novembro de 2010. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/docman/dezembro-2010-pdf/7155-2-3-brinquedos-brincadeiras-tizuko-morchida/file> . Acesso: 09 de outubro 2024.

LEAL, F.L. **A Importância do Lúdico na Educação Infantil.** Monografia apresentada ao curso de Licenciatura Plena em Pedagogia, da Universidade Federal do Piauí – UFPI, 2011.

LOPES, Julia. **O processo da alfabetização: leitura e escrita nos anos iniciais do ensino fundamental.** Sociedade cultural e educacional de garça faculdade de ensino superior e formação-faef, 2021. Disponível em:

<https://repositorio.faeff.br/cloud/TCC/2021/20230609164133-0178.pdf>. Acesso em: 13 de abril de 2025.

MACEDO, Lino de; PETTY, Ana Lúcia Sícoli; PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar.** Porto Alegre: Artmed, 2008.

MALHOTRA, Naresh K. **Pesquisa de marketing: uma orientação aplicada.** 6. ed. Porto Alegre: Bookman, 2010.

MONTEIRO, Jorge Henrique; MAGALHÃES, Carlos Henrique. **A CONCEPÇÃO DE JOGOS PARA A BASE NACIONAL COMUM CURRICULAR: CONSIDERAÇÕES A PARTIR DA TEORIA HISTÓRICO-CULTURAL.** Revista GESTO-DEBATE, Campo Grande - MS, vol. 23, n. 06, p. 123-139, jan/dez 2023.

OLIVEIRA, Paulo; COVA, Valter. **Alfabetização: entre o método tradicional e o construtivismo.** Disponível em: [https://transformauj.com.br/wp-content/uploads/2022/04/4-ALFABETIZACAO\\_Valter-e-PAULO.pdf](https://transformauj.com.br/wp-content/uploads/2022/04/4-ALFABETIZACAO_Valter-e-PAULO.pdf). Acesso em: 15 de outubro de 2024.

PIAGET, J. Aprendizagem e conhecimento. In: PIAGET, J., GRÉCO, P. **Aprendizagem e conhecimento.** Rio de Janeiro : Freitas Bastos, 1974. Título original: Apprentissage et connaissance, 1959.

\_\_\_\_\_. **Psicologia e Pedagogia.** 4ª. ed. Rio de Janeiro: Forense/ Universitária, 1976.

\_\_\_\_\_. **A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação.** Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1978.

\_\_\_\_\_ **A evolução social e a pedagogia nova.** In: PARRAT, S.; TRYPHON, A.(Orgs.). Sobre a Pedagogia: Textos inéditos. São Paulo: Casa do Psicólogo, 1998. SARTÓRIO, L. A. V. Apontamentos críticos às bases teóricas de Jean Piaget e a sua concepção de educação. Revista eletrônica Arma da Crítica, n.2, p. 205-226, Dez 2010.

SOARES, Magda; BATISTA, Antônio. **Alfabetização e letramento:** caderno do professor / Magda Becker Soares; Antônio Augusto Gomes Batista. Belo Horizonte: Ceale/FaE/UFMG, 2005. 64 p. - (Coleção Alfabetização e Letramento) ISBN: 85-99372-03-3. Disponível em: [https://orientaeducacao.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/02/col-alf-let-01-alfabetizacao\\_letramento.pdf](https://orientaeducacao.wordpress.com/wp-content/uploads/2017/02/col-alf-let-01-alfabetizacao_letramento.pdf). Acesso em: 16 de outubro de 2024.

SOUSA, Priscila. (7 de março de 2022). **Alfabetização** - O que é, conceito e definição. Disponível em: <https://conceito.de/alfabetizacao>. Acesso em: 28 de agosto de 2024.

Veja quais são os principais métodos de alfabetização e como aplicar!. Saraiva Educação, 5 de setembro de 2024. Disponível em: <https://conteudo.saraivaeducacao.com.br/educacao/alfabetizacao/>. Acesso em: 05 de novembro de 2024.

VIGOTSKI, L. S. **A brincadeira e o seu papel no desenvolvimento psíquico da criança.** Tradução Zoia Prestes. Revista Virtual de Gestão de Iniciativas Sociais. Rio de Janeiro, n. 8 p. 23-36, 2008. Disponível em: <https://isabeladominici.files.wordpress.com/2014/07/revista-educ-infant-indiczoia.pdf>. Acesso em: 15 de abril 2025.

WINNICOTT, D.W. **O Brincar e a Realidade.** Rio de Janeiro: Imago, 1975. Disponível em: [https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4490693/mod\\_resource/content/0/brincar\\_e\\_a\\_realidade\\_winnicott.pdf](https://edisciplinas.usp.br/pluginfile.php/4490693/mod_resource/content/0/brincar_e_a_realidade_winnicott.pdf). Acesso em: 09 de outubro de 2024.

## APÊNDICES



### QUESTIONÁRIO

Este questionário é parte essencial de um artigo. A fim de coletar dados para a pesquisa de campo intitulado: **“A IMPORTÂNCIA DE JOGOS E BRINCADEIRAS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: O PAPEL DO BRINCAR NO ENSINO FUNDAMENTAL”** em execução pelas acadêmicas: Amanda Cristina Rodrigues Chaveiro, Larissa Ferreira Do Nascimento e Yasmim Ferreira Nascimento.

1. Você utiliza jogos e brincadeiras durante a alfabetização das crianças, na sala de aula?

Se sim, como?

---

---

---

2. Você já observou alguma mudança no aprendizado de uma criança após a participação em jogos ou brincadeiras?

---

---

---

3. Quais habilidades você acredita que os jogos e brincadeiras ajudam a desenvolver?

---

---

---

---

4. Quais as principais dificuldades encontradas ao trabalhar jogos e brincadeiras?

---

---

---



Escola Municipal José  
de Moraes Freitas  
Lei Municipal nº 1.231/13, de 12 de  
novembro de 2013

### DECLARAÇÃO DE AUTORIZAÇÃO DO USO DE IMAGEM

Eu, Anyelle Benedita Aparecida Moraes, responsável da Unidade Escolar pública Escola Municipal José De Moraes Freitas, portador da Cédula de Identidade 3677.203, inscrito no CPF 797.899.351-53 AUTORIZO o uso de imagens dos alunos da turma do 1 ano A, da professora Valéria Vieira de Sousa, sob minha responsabilidade, em fotos, sem finalidade comercial, para ser utilizada no Artigo de conclusão do curso da Faculdade Itapuranga, do curso de Pedagogia.. A presente autorização é concedida a título gratuito, abrangendo o uso da imagem em todo território nacional, sempre para fins acadêmicos. Por esta ser a expressão da minha vontade, declaro que autorizo o uso acima descrito sem que nada haja a ser reclamado a título de direitos conexos à minha imagem ou a qualquer outro.

Itapuranga, \_\_\_\_ de \_\_\_\_\_ de 2025.

Anyelle Benedita Aparecida Moraes  
GESTORA DA ESCOLA MUNICIPAL  
JOSÉ DE MORAES FREITAS  
Port. nº 020/2025

## ANEXOS

ANEXO 1- alunos do 1º ano



ANEXO 2- Nós e a professora regente da turma



ANEXOS 3- Sala lúdica da professora regente.

