



**UNIVERSIDADE DA INTEGRAÇÃO INTERNACIONAL  
DA LUSOFONIA AFRO-BRASILEIRA  
INSTITUTO DE HUMANIDADES E LETRAS DOS MALÊS  
BACHARELADO EM HUMANIDADES**

**SILVANI DOS SANTOS GONÇALVES**

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS E A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS  
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

**SÃO FRANCISCO DO CONDE**

**2025**

**SILVANI DOS SANTOS GONÇALVES**

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS E A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS  
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Projeto de Pesquisa - Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como requisito básico para a conclusão do curso Bacharelado em Humanidades.

Orientadora: Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Míghian Danae Ferreira Nunes.

**SÃO FRANCISCO DO CONDE**

**2025**

**SILVANI DOS SANTOS GONÇALVES**

**OS JOGOS PEDAGÓGICOS E A APRENDIZAGEM DAS CRIANÇAS  
NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL**

Projeto de Pesquisa - Trabalho de Conclusão de Curso apresentado no Instituto de Humanidades e Letras dos Malês, da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, como requisito básico para a conclusão do curso Bacharelado em Humanidades.

Data de aprovação: 27/05/2025.

**BANCA EXAMINADORA**

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Míghian Danae Ferreira Nunes (Orientadora)**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Ana Rita de Cássia dos Santos Barbosa**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

**Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Lucilene Rezende Alcanfor**

Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira

## SUMÁRIO

<b>1</b>	<b>INTRODUÇÃO</b>	<b>5</b>
<b>2</b>	<b>JUSTIFICATIVA</b>	<b>6</b>
<b>3</b>	<b>PROBLEMA DE PESQUISA</b>	<b>9</b>
<b>4</b>	<b>OBJETIVOS</b>	<b>9</b>
4.1	GERAL	9
4.2	ESPECÍFICOS	9
<b>5</b>	<b>JOGOS PEDAGÓGICOS: BASES TEÓRICAS PARA A PROMOÇÃO DE UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA</b>	<b>10</b>
<b>6</b>	<b>METODOLOGIA DA PESQUISA</b>	<b>14</b>
<b>7</b>	<b>CRONOGRAMA</b>	<b>16</b>
	<b>REFERÊNCIAS</b>	<b>18</b>

## 1 INTRODUÇÃO

Este projeto de pesquisa é parte obrigatória para conclusão do curso Bacharelado em Humanidades da Universidade da Integração Internacional da Lusofonia Afro-Brasileira, UNILAB, Campus Malês em São Francisco do Conde, BA. A temática a ser abordada versa sobre os jogos pedagógicos na aprendizagem das crianças nos anos iniciais do Ensino Fundamental; a pesquisa será desenvolvida numa escola pública da cidade de Santo Amaro (BA), com o objetivo de analisar como os jogos pedagógicos utilizados por turmas dos anos iniciais do ensino fundamental contribuem com a alfabetização das crianças.

Este estudo nasceu da minha vivência como agente no Programa Mais Educação numa escola em Santo Amaro em 2026, onde atuei entre quatro e cinco meses e conheci os jogos de letramento e alfabetização. Fiquei curiosa para saber mais sobre como as escolas utilizam essas ferramentas, quando e como as crianças utilizam os jogos, entre outras dúvidas. Essas perguntas me levaram a pesquisar sobre o tema para entender como essas ferramentas podem contribuir para aprendizagem dos(as) alunos(as).

Essa pesquisa tem como objetivo geral analisar como os jogos pedagógicos utilizados em turmas dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola pública em Santo Amaro (BA) contribuem para o letramento e a alfabetização das crianças; para realização deste objetivo, pretendemos listar e classificar os jogos pedagógicos presentes numa escola de educação básica na Cidade de Santo Amaro (BA); Identificar se os jogos pedagógicos encontrados numa escola de educação básica na cidade de Santo Amaro (BA) podem ser classificados como jogos que estimulam o letramento e a alfabetização.

Diversos(as) autores(as) reforçam a importância do conteúdo no processo de ensino e aprendizagem, especialmente nos anos iniciais. Bueno (2022) destaca que os jogos e brincadeiras são recursos pedagógicos valiosos, pois favorecem o desenvolvimento cognitivo de forma espontânea e criativa. Essa visão é complementada por Luckesi (*apud* Carlos, 2010), que define atividade lúdica como fonte de prazer e plenitude, seja em jogos simbólicos ou de regras.

A Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017) também reconhece a brincadeira como elemento fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, ampliando aspectos emocionais, sensoriais e cognitivos. Documentos como ECA (1990) e o Marco Legal da Primeira Infância (2016) defendem o direito ao brincar como essencial à infância, reforçando a importância de um espaço lúdico para as crianças, algo que também pode ser implementado nas instituições educativas.

Grando (1995) e Tomaz *et al.* (2024) ampliam essa discussão, definindo o jogo como um elemento cultural e pedagógico que motiva aprendizagem, resgata valores e desenvolve habilidades diversas. Fernando e Osti (2016) vão além e ressaltam o valor pedagógico dos jogos, que não se limitam à alfabetização, mas abrangem o desenvolvimento e estimulam a criatividade. Nessa perspectiva, Leão (2015) afirma que o letramento vai além de apenas saber ler e escrever, envolvendo o uso da língua em práticas sociais reais e significativas do cotidiano.

A pesquisa que este projeto propõe adotará uma abordagem qualitativa e será desenvolvida em uma escola pública das séries iniciais do Ensino Fundamental no município de Santo Amaro, Bahia e tem a finalidade de, após selecionar os jogos pedagógicos existentes e que são utilizados pelas professoras nas aulas com as turmas dos primeiros e segundos anos na escola, analisar se e como eles podem promover o letramento e a alfabetização dos/as estudantes.

Na próxima seção, apresentaremos a justificativa do projeto de pesquisa em questão.

## **2 JUSTIFICATIVA**

O interesse inicial em realizar esta pesquisa veio através da participação em um projeto do Governo Federal chamado Programa Mais Educação<sup>1</sup>. Nesse programa havia diversas atividades para as crianças oferecidas no contra turno escolar; entre elas, havia jogos utilizados para letramento e alfabetização, como por exemplo jogos de completar palavras com imagens, jogos de sílabas para formar palavras e jogo da memória com a imagem e o nome correspondente. As imagens utilizadas nesses jogos representavam animais, objetos, lugares, utensílios, entre outros elementos do cotidiano.

Esses jogos chamaram a minha atenção e me fizeram ter curiosidade de entender como a escola de educação básica faz uso dos jogos, se possuem jogos em sala de aula ou numa sala em separado, quando são usados pelas crianças e adolescentes, quando e quais os tipos de jogos a escola oferece, entre outras coisas. Foi assim que nasceu o interesse em estudar os jogos

---

<sup>1</sup> O Programa Mais Educação foi instituído pela Portaria Interministerial n.º 17/2007 e integra as ações do Plano de Desenvolvimento da Educação (PDE) como uma estratégia do Governo Federal para induzir a ampliação da jornada escolar e a organização curricular, na perspectiva da Educação Integral. Cf.: [http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/mais\\_educacao.pdf](http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/mais_educacao.pdf). Acesso em: 7 maio 2025.

pedagógicos, por perceber que eles podem ser uma ferramenta pedagógica importante para a aquisição de conhecimento.

Embora muitos jogos existentes não tenham sido criados com o objetivo específico de promover o letramento e a alfabetização, o foco deste projeto está justamente em investigar como esses jogos, mesmo sem esse objetivo inicial, podem ser aproveitados de forma educativa pelos(as) professor(as). A ideia é analisar o potencial que eles apresentam para auxiliar no aprendizado da leitura e da escrita quando são conduzidos nas atividades pedagógicas para esse fim. Assim, a pesquisa considera a possibilidade de que, mesmo tendo outra finalidade original, avaliar jogos que ser adaptados e utilizados com novos sentidos dentro do ambiente escolar.

O que aqui chamamos de jogos pedagógicos estimulam, divertem e proporcionam aos(às) participantes melhor desempenho no desenvolvimento da comunicação e quando são utilizados como instrumento pedagógico, os(as) estudantes são incentivados a explorar e desenvolver suas habilidades de compreensão textual, bem como outras competências capacidades cognitivas e sociais, a depender das características do jogo proposto. Dessa forma, a utilização de jogos em sala de aula tem seu destaque no desenvolvimento da aprendizagem. De acordo com Leão (2015, p. 6510), podemos concluir que:

Por meio de atividades com jogos, as crianças têm a oportunidade de descobrir, inferir, experimentar situações de aprendizagem e, até mesmo, da vida social, tendo, assim, grandes contribuições à sua formação como cidadãos e acadêmicos. Os jogos trabalham relações interpessoais, as regras, a afetividade, o cognitivo e, no caso de jogos que envolvam a Língua Portuguesa, uma reflexão criativa de seu uso.

Já no âmbito acadêmico, essa pesquisa busca investigar como os jogos pedagógicos podem vir a ser utilizados para o aprendizado de crianças no ensino fundamental; considera-se que através dos jogos as crianças podem aprender fazendo e pode ser uma forma eficaz de fixar o conhecimento adquirido no ambiente escolar, facilitando a compreensão dos conteúdos. É o que afirma Souza (2018), que ressalta que os jogos pedagógicos são estratégias eficazes para serem utilizados no ensino fundamental, pois permitem que as crianças aprendam na prática, fixando o conhecimento brincando e no dia a dia. Essa perspectiva não apenas torna o processo de aprendizagem mais dinâmico, mas também ajuda a guardar melhor o que foi ensinado, contribuindo para uma compreensão significativa por parte dos (as) alunos(as).

Pesquisas podem ajudar a entender melhor como os jogos podem ser utilizados para reforçar o aprendizado, que por conterem abordagens interativas e estimulantes, pode tornar a aprendizagem mais significativa sendo utilizada como estratégia pedagógica. Pode ser fundamental não só nas escolas, mas no cotidiano do aluno(a), contribuindo com a ampliação

de debate sobre o tema e mostrando sua importância para educação e seus impactos no desenvolvimento dos(as) alunos(as).

Recursos utilizados como ferramenta pedagógica podem favorecer o desenvolvimento cognitivo das crianças, além de melhorar a assimilação dos conteúdos. Dessa forma, valorizar os jogos educativos como ferramenta pedagógica pode mudar os currículos escolares e pode incentivar novas pesquisas acadêmicas, o mediador precisa adaptar as atividades identificando potencial e garantindo que o que o jogo tenha o valor pedagógico. Silva (2022, p. 57) afirma que:

Os jogos pedagógicos contribuem de modo geral e positivo no desenvolvimento cognitivo favorecendo a aprendizagem da criança; contudo, cabe ao mediador a análise e direcionamento da atividade, visando a sua potencialidade e atribuindo deste modo valor pedagógico para os jogos.

Os jogos educativos, quando utilizados como ferramenta pedagógica, promovem a criação de um espaço de diálogo onde estudantes de diferentes realidades podem se reconhecer como parte de um grupo, fortalecendo vínculos sociais e promovendo a valorização de experiências coletivas. Essa abordagem interativa, ao transformar a sala de aula em um ambiente onde a cooperação e o respeito mútuo são ingredientes comuns, pode ajudar a reduzir a insegurança que muitos(as) estudantes sentem em relação ao ambiente escolar.

Os jogos pedagógicos, assim, além de facilitarem a compreensão dos conteúdos educacionais, incentivam a formação de cidadãos(as) conscientes, capazes de questionar e criar soluções para questões sociais. Diante de uma realidade em que ainda existem muitas desigualdades no acesso à educação, essas ferramentas se tornam estratégias fundamentais para ampliar as oportunidades de um aprendizado realmente significativo. Ao incentivarem a participação ativa dos alunos(as), eles não só melhoram o desempenho acadêmico, mas também criam espaços mais justos, especialmente para crianças com dificuldades de aprendizagem, que, historicamente, enfrentam barreiras nos modelos escolares mais tradicionais.

Por fim, essa abordagem contribui diretamente para o desenvolvimento de habilidades de letramento e alfabetização, capacidades essenciais para se tornarem autônomos(as) para exercer a sua cidadania. Em cenários em que a escola é um dos principais agentes de inclusão social, a utilização de atividades lúdicas e em grupo fortalece para a construção de espaços escolares mais inclusivos e acolhedores, colaborando na garantia de que a diversidade dos(as) alunos(as) seja valorizada. Dessa forma, os jogos pedagógicos não se limitam ao ensino de conteúdos, mas atuam também como ferramentas de desenvolvimento

pessoal, formando indivíduos aptos para intervir ativamente nos problemas sociais de suas comunidades.

Na próxima seção, apresentaremos o problema de pesquisa e os objetivos do projeto em questão.

### **3 PROBLEMA DE PESQUISA**

Como os jogos pedagógicos presentes nas turmas dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola pública da cidade de Santo Amaro (BA), colaboram para o letramento e a alfabetização das crianças?

### **4 OBJETIVOS**

#### **4.1 GERAL**

Analisar como os jogos pedagógicos utilizados por turmas dos anos iniciais do ensino fundamental da escola pública em Santo Amaro (BA) podem colaborar com o letramento e a alfabetização das crianças.

#### **4.2 ESPECÍFICOS**

- Listar os jogos pedagógicos presentes numa escola de educação básica na Cidade de Santo Amaro (BA);
- Classificar os jogos pedagógicos encontrados numa escola de educação básica na Cidade de Santo Amaro (BA);
- Identificar se os jogos pedagógicos encontrados numa escola de educação básica na cidade de Santo Amaro (BA) podem estimular o letramento e a alfabetização.
- Analisar como os jogos são utilizados pelo(a) professor(a) numa escola de educação básica na cidade de Santo Amaro (BA).

Na próxima seção, apresentaremos a fundamentação teórica do projeto de pesquisa em questão.

## 5 JOGOS PEDAGÓGICOS: BASES TEÓRICAS PARA A PROMOÇÃO DE UMA APRENDIZAGEM SIGNIFICATIVA

Nesta seção, iremos apresentar os principais conceitos que colaboram para a compreensão desta pesquisa. São eles: a) ludicidade ou lúdico, b) jogos educativos ou jogos pedagógicos, c) alfabetização, d) letramento e) aprendizagem. Além disso, iremos também apresentar pesquisas relevantes nas áreas relacionadas a este projeto. Quando necessário, para referendar esta pesquisa, recorreremos ainda à legislação vigente que trata dos temas aqui relacionados.

Entendemos que a abordagem teórica é fundamental para discutir as contribuições de Bueno (2022) sobre o papel do lúdico que reforça a importância dos jogos no contexto educacional. Segundo a autora, o lúdico se estabelece como um recurso pedagógico valioso, capaz de enriquecer as práticas educativas e fortalecer os processos de ensino e aprendizagem.

Bueno (2022) destaca que o lúdico, por meio de jogos e brincadeiras, é uma parte essencial à experiência humana, especialmente na infância. A autora reforça que essas atividades não apenas acompanham o desenvolvimento infantil, mas são fundamentais para a formação de habilidades cognitivas, já que permitem à criança explorar o mundo de maneira espontânea e criativa. Pensando nisso, é importante estudar como o ato de jogar pode influenciar positivamente no crescimento e na aprendizagem das crianças, principalmente nos anos iniciais da escola.

“A atividade lúdica é aquela que dá plenitude e, por isso, prazer ao ser humano, seja como exercício, seja como jogo simbólico, seja como jogo de regras” (Luckesi, 1998, p. 29 *apud* Carlos, 2010, p. 10). Essa definição, citada por Carlos (2010), complementa a visão de Bueno (2022), pois mostra que o lúdico se manifesta nos jogos, confirmando sua função educativa já destacada nos trechos anteriores.

Essa perspectiva é reforçada por um documento legal, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC, 2017), reconhece que a brincadeira cotidiana, em diferentes contextos e com diferentes indivíduos, é fundamental para o desenvolvimento integral das crianças, pois amplia seu repertório cultural e potencializa aspectos emocionais, sensoriais, cognitivos, sociais e expressivos (BNCC, 2017).

Alinhado a essa perspectiva, o Documento Curricular Referencial da Bahia (DCRB, 2020) reafirma que os jogos e brincadeiras desempenham um papel essencial na construção das aprendizagens infantis, pois possibilitam experiências significativas e descobertas no cotidiano escolar. Por isso, é importante que os espaços educativos sejam

organizados de modo a valorizar essas práticas e garantir que elas contribuam efetivamente para o desenvolvimento das crianças.

Outros dois documentos nacionais focados nas crianças e seus direitos também dão ênfase à brincadeira: 1) O ECA (Brasil, 1990, em seu Art. 16, inciso IV, reforça que o direito ao brincar faz parte da liberdade das crianças e adolescentes e 2) o Marco Legal da Primeira Infância (Brasil, 2016, Art.17), determina que a União, os Estados, o Distrito Federal e os Municípios deverão organizar e estimular a criação de espaços lúdicos que assegurem o bem-estar, o brincar e o exercício da criatividade em locais públicos e privados onde haja circulação de crianças, "garantindo também que as crianças possam aproveitar ambientes abertos e seguros em suas comunidades". Diante disso, segundo Kishimoto (1995), embora jogo e brincadeira sejam muitas vezes tratados como sinônimos, eles apresentam diferenças significativas: o jogo envolve regras e objetivos claros, enquanto a brincadeira se caracteriza pela liberdade, espontaneidade e imaginação. Neste trabalho, será investigado o uso de jogos pedagógicos voltados à alfabetização e letramento, especialmente na modalidade de jogos físicos e de regras, concretos e manipuláveis, com foco em seu papel no processo de aprendizagem de crianças nos anos iniciais do ensino fundamental.

A partir da pesquisa de Grandó (1995, p. 30), o jogo pode ser definido como, “etimologicamente a palavra jogo vem do latim *iocu*, que significa gracejo, zombaria e que foi empregada no lugar de *ludu*, que significa brinquedo, jogo, divertimento, passatempo”. Essa perspectiva dialoga com Tomaz *et al.* (2024, p. 5):

Jogos pedagógicos em educação, junto as brincadeiras são recursos que contribuirão para motivar aprendizagem, são meios que facilitarão a diagnose, interferência dos professores para com os alunos em que se pode resgatar a autoestima, o conhecimento, valores, objetivos, metas, controle emocional, tolerância, concentração, habilidades, alegrias e outros para a formação necessária dos alunos.

Para Kishimoto (1995), o jogo é uma atividade divertida, guiada por regras, que envolve um objeto e a participação voluntária do indivíduo.

Para Fernandes e Osti (2016), o jogo vai além de divertimento, os autores destacam que os jogos possuem um valor pedagógico e que vão além do ensino de conteúdos pontuais, como a alfabetização e o domínio do sistema de escrita alfabética. Eles também contribuem significativamente para o desenvolvimento de capacidades mentais mais amplas do indivíduo, especialmente no que se refere às suas habilidades cognitivas e metacognitivas.

A partir da leitura destes materiais, é possível concordar que sua aplicação em sala de aula tem um grande impacto no aprendizado e são essenciais tanto na alfabetização e no

letramento quanto no desenvolvimento de forma integral. Isso significa que os jogos contribuem de maneira significativa para o desenvolvimento da aprendizagem, facilitando a compreensão dos conteúdos abordados, mas também despertam o interesse e a motivação, tornando o processo de alfabetização mais dinâmico e motivador para os(as) alunos(as).

Como destaca Souza (2023), o jogo pode ser utilizado como uma atividade que facilita a construção e aquisição de conhecimento, uma vez que sua flexibilidade de atuação e adaptação depende tanto da intenção do(a) jogador(a)/educando(a) quanto da estratégia do(a) educador(a) em contexto de sala de aula. Para garantir que o jogo tenha valor para a educação, ele deve ser utilizado como ferramenta pedagógica, para que possa alcançar sua função de favorecer a aprendizagem. Ao analisar o uso de jogos no contexto educacional, Panosso *et al.* (2015, p. 239) afirmam que:

Ao se considerar a generalização de estímulos pode-se sugerir que os jogos educativos ampliam também o comportamento de atuar em situações simuladas e de brincadeira, por estabelecerem controle de estímulos generalizado e apropriado para esse tipo de situação.

Essa perspectiva dialoga diretamente com o conceito de alfabetização, como ressalta Soares (2021), a alfabetização exige apropriação de práticas específicas. Sobre o conceito de alfabetização, vejamos o que diz os autoras: “o processo de apropriação da ‘tecnologia da escrita’, isto é, do conjunto de técnicas – procedimentos e habilidades – necessárias para a prática da leitura e da escrita [...]” (Soares, 2021, p. 27 *apud* Miranda; Silva, 2023, p. 6).

Essa ideia deixa claro que a escrita vai além de só reproduzir símbolos, mas também é uma prática que necessita de habilidades cognitivas; assim, chegamos ao letramento. Segundo Leão (2015, p. 648),

O termo letramento surgiu na década de 1990 e envolve o uso da língua por meio das práticas sociais, ou seja, não basta apenas ao sujeito saber “ler e escrever”, decodificar o código linguístico, é necessário também que adquira o domínio do uso da língua nas diferentes interações e práticas sociais em que vive, ou seja, o uso de uma língua viva e real.

Soares e Batista (2005, p. 50) afirma que ao definir o conceito de letramento como: “[...] o conjunto de conhecimentos, atitudes e capacidades envolvidos no uso da língua em práticas sociais e necessários para uma participação ativa e competente na cultura escrita”. Ou seja, as habilidades de oralidade, escrita e letramento estão bastante ligadas, pois os dois necessitam não só saber escrever, mas também utilizar a escrita e leitura de uma forma crítica

nas relações sociais. Essa perspectiva mostra que o letramento é um processo contínuo e não termina na infância nem se faz só na escola, exigindo de todos(as) nós uma vivência e adaptação às diversas situações do cotidiano, momentos em que a língua é utilizada nas suas várias formas.

Isso significa que o letramento se constrói a partir das interações sociais e culturais em que o indivíduo está inserido, indo além da simples decodificação de palavras. Por isso, é possível encontrar pessoas alfabetizadas que não são letradas, pois não exercem a leitura e a escrita em seu dia a dia de forma significativa.

Também há casos em que indivíduos ainda não alfabetizados já demonstram comportamentos letrados, por estarem envolvidos em contextos onde a leitura e a escrita fazem parte da rotina. Dessa forma, o letramento não é um ponto final, mas um processo permanente que acompanha as transformações da sociedade e exige atualização constante dos sujeitos em relação ao uso da língua.

A própria linguagem constitui seu sentido por meio das regras de uso estabelecidas em enunciados normativos, constituindo assim uma gramática de usos dos conceitos. Assim, a linguagem deixa de ser uma expressão do pensamento ou de processos mentais responsáveis pela construção dos conceitos, para ser o seu constituinte e fundamento de tudo aquilo que tem sentido (Melo; Silva, 2019, p. 25).

Essas afirmações nos mostram que a linguagem é uma construção social que se desenvolve a partir de interações e das práticas no cotidiano, que demonstra o quanto é importante criar um ambiente que favoreça o desenvolvimento da linguagem especialmente no processo de alfabetização e letramento.

Leão (2015) destaca que o jogo tem potencial para despertar na criança a linguagem comunicativa, a atenção, a concentração e o raciocínio lógico, sendo um recurso inovador no processo de alfabetização/letramento. Já Souza (2018) afirma que é preciso que o(a) educador(a) e a escola comecem a utilizar as várias técnicas e estratégias que estão ao seu alcance para proporcionar este momento de formação(a) do(a) educando.

Deste modo, o professor deve buscar um olhar diferenciado no que concerne o letramento infantil por meio de jogos e brincadeiras. Olhar esse, que deve ser reflexivo e crítico mediante as atividades lúdicas desenvolvidas, em que, as mesmas devam ser positivas e significativas na vida da criança para que realmente o letramento se concretize ( p. 20).

Para fundamentar essa perspectiva, estudos recentes têm reforçado a relevância dos jogos educativos, que podem ser utilizados como instrumento pedagógico no processo de alfabetização e letramento. A afirmação de que a utilização de jogos pedagógicos podem ser

uma estratégia de ensino tem sido debatido nas pesquisas acadêmicas. Estudos de autores(as) como Souza (2023), Oliveira Júnior (2020) e Kahl, Lima e Gomes (2007), destacam a eficácia e o papel dos jogos e brincadeiras no estímulo para o desenvolvimento da alfabetização e letramento de forma dinâmica e considerável.

Na próxima seção, apresentaremos a metodologia do projeto de pesquisa em questão.

## **6 METODOLOGIA DA PESQUISA**

A pesquisa que intencionamos realizar será de caráter qualitativo. Segundo Bogdan e Biklen (1994), a pesquisa qualitativa é um estudo que aborda uma metodologia que reúne diferentes métodos de investigação, todos voltados para a coleta de dados detalhados do dia a dia. Essa metodologia busca entender as realidades sociais por meio da descrição profunda sobre pessoas, ambientes e interações (enquanto a quantitativa foca em números e tabelas, que é essencial para relatar a frequência de padrões e variações, a qualitativa valoriza a singularidade a vivência do indivíduo).

A técnica escolhida é a de catalogação. Segundo Catarino e Souza (2012, p. 84),

a catalogação é o processo por meio do qual se descreve formalmente um documento ou recurso e se estabelece um variado e variável número de pontos de acesso, objetivando proporcionar, ao usuário final, a condição de encontrar, identificar, selecionar e obter o documento ou o recurso descrito, ou a informação nele contida. Portanto, é um processo que gera o registro bibliográfico que, por sua vez, identifica e descreve um documento, tanto na sua forma física, como na de conteúdo, funcionando como sua representação na medida em que permite a um usuário encontrar, identificar, selecionar e obter uma obra por meio de um instrumento de recuperação, nomeadamente o catálogo.

Considerando esta abordagem e a técnica escolhida, os passos da pesquisa a ser realizada serão os seguintes:

- I. Inicialmente, iremos até uma escola de educação básica da rede municipal de Santo Amaro e lá iremos buscar informações sobre a existência de jogos pedagógicos.
- II. Caso encontremos os jogos, procederemos à catalogação dos jogos pedagógicos que estão disponíveis (ou não) para uso com as crianças da escola, identificando inicialmente quais deles podem ser classificados como aquilo que chamamos jogos pedagógicos. Essa etapa exigirá um período de aproximadamente uma

semana, considerando a realidade da escola pública de educação básica e a possível limitação do número de materiais disponíveis. Esse tempo é necessário para realizar a catalogação de forma cuidadosa e realista, respeitando as limitações da instituição.

- III. Após ter acesso aos jogos e os catalogarmos, analisaremos como eles podem colaborar com a aprendizagem das crianças, a partir dos critérios definidos pelos estudos sobre o tema. Para classificarmos ou não em jogos pedagógicos, será feita a identificação, listagem e classificação dos jogos encontrados, que serão classificados por objetivos pedagógicos, alfabetização e letramento e modalidade como jogos físicos e de regra, a partir dos critérios abaixo indicados:

**- Critérios para Inclusão dos Jogos:**

- Jogos que contenham letras, palavras ou imagens;
- Jogos que as crianças têm acesso para manuseio, com ou sem apoio de pessoas adultas, e com colegas;
- Jogos físicos (apenas aqueles existentes na escola, desconsiderando jogos online usados na escola) e jogos de regras.

**- Critérios para Exclusão dos Jogos:**

- Todos os jogos que não se enquadram nos jogos descritos nos critérios de inclusão;
- Jogos corporais;
- Jogos criados pelas professoras durante as aulas e que não contenham material físico (jogos apenas orais);
- Jogos produzidos por professores(as), construídos pelas próprias crianças com materiais diversos (como papel, cartolina, tampinhas, dados artesanais);
- Jogos comprados pela escola ou mesmo doados por terceiro(as)s.

Após a listagem e classificação dos jogos considerados pedagógicos, será realizado o processo de análise de como eles contribuem para a alfabetização e letramento. Para análise do material catalogado, faremos uso da metodologia chamada Análise Crítica de Narrativas e Atribuição de Sentidos (ACNAS), apresentada por Dias *et al.* (2025), pois ela como une a análise de conteúdo com um olhar para a desigualdade social, considerando o cenário que foram produzidos e a vivência de quem pesquisa, seguindo os princípios da pesquisa qualitativa, que valoriza o respeito às diferenças culturais e a busca por justiça social. Elas apontam ainda que a técnica de catalogação em pesquisas qualitativas pode valorizar as vivências das pessoas, mas

esta enfrenta desafios quando utilizam métodos tradicionais como da autora Bardin (2011), que prioriza uma classificação quantitativa dos conteúdos analisados.

Nesta pesquisa serão considerados jogos pedagógicos utilizados no cotidiano escolar, independentemente de sua origem, incluindo jogos produzidos por professores, construídos pelas próprias crianças com materiais diversos (como papel, cartolina, tampinhas, dados artesanais), jogos comprados pela escola ou mesmo doados por terceiros.

A escolha de incluir todas essas possibilidades sejam elas jogos produzidos por professores e alunos, adquiridos pela escola, doados ou confeccionados com materiais acessíveis tem como base o entendimento de que o valor pedagógico do jogo está na sua função educativa e na forma como é vivido e compreendido pelas crianças, e não apenas em sua aparência ou origem. Essa abordagem também está alinhada à proposta da Dias *et al.* (2025) que valoriza o contexto, a experiência e os sentidos atribuídos aos materiais e às interações no ambiente escolar.

Por conta disso, acreditamos que o método descrito acima nos parece mais adequado para produzirmos os dados e as análises que consideramos relevantes para o contexto em que esta pesquisa será realizada.

A visita será feita estendida até três escolas públicas do mesmo município, caso não sejam encontrados jogos pedagógicos na terceira escola observada, essa ausência será registrada como parte do material encontrado, que deverá ser analisado.

## **7 CRONOGRAMA**

Esta pesquisa será desenvolvida durante os três semestres em que estarei na terminalidade escolhida por mim, a saber, Pedagogia; sendo assim, terei um ano e meio para concluí-la, nos componentes Trabalho de Conclusão de Curso I, II e III. No quadro abaixo, descrevo as atividades e o tempo em que as executarei:

<b>Atividades</b>	<b>TCC I</b>	<b>TCC II</b>	<b>TCC III</b>
Pesquisa do tema	X	X	
Reuniões de orientação	X	X	X
Análise do projeto de pesquisa produzido no Bacharelado para possível reformulação	X		
Definição do tema	X		
Contato com a escola	X		
Pesquisa de campo	X	X	
Coleta e análise de dados (Catalogação do material)		X	
Novo levantamento bibliográfico		X	X
Escrita do Trabalho de Conclusão de Curso			X
Defesa			X

## REFERÊNCIAS

- BOGDAN, R.C.; BIKLEN, S. K. **Investigação qualitativa em educação: uma introdução à teoria e aos métodos**. Porto Editora. Portugal. 1994.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura (MEC). (2017). **Base Nacional Comum Curricular: Educação é a base**. Brasília, dez.. 2017. Disponível em: [https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC\\_EI\\_EF\\_110518\\_versaofinal.pdf](https://www.gov.br/mec/pt-br/escola-em-tempo-integral/BNCC_EI_EF_110518_versaofinal.pdf). Acesso em: 07 maio. 2025.
- BRASIL. Ministério da Educação e Cultura (MEC). **Portaria Interministerial n.º 17, de 24 de abril de 2007**. Institui o Programa Mais Educação. Disponível em: [http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/mais\\_educacao.pdf](http://portal.mec.gov.br/arquivos/pdf/mais_educacao.pdf). Acesso em: 7 maio. 2025.
- BRASIL. Lei nº. 8.069, de 13 de julho de 1990. **Dispõe sobre o estatuto da criança e do adolescente e dá outras providências**. Diário Oficial da União, v. 16, 1990. Disponível em: [https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/eca\\_mdhc\\_2024.pdf](https://www.gov.br/mdh/pt-br/navegue-por-temas/crianca-e-adolescente/publicacoes/eca_mdhc_2024.pdf). Acesso em: 7 maio. 2025.
- BRASIL. Lei nº 13.257, de 8 de março de 2016. **Dispõe sobre as políticas públicas para a primeira infância**. Diário Oficial da União, 9 mar. 2016.
- CATARINO, Maria Elisabete; SOUZA, Terezinha Batista de. **A representação descritiva no contexto da web semântica**. TransInformação, Campinas, v. 24, n. 2, p. 77-90, maio/ago. 2012. Disponível em: <https://brapci.inf.br/index.php/res/v/116361>. Acesso em: 7 maio. 2025.
- DIAS, Lucimar Rosa; XAVIER, Lucia Helena; SILVA, Valéria Pereira da. **Mojú-Mô – Análise crítica de narrativas e atribuição de sentidos (ACNAS): o grupo de pesquisa Erêyá empretecendo a metodologia científica**. Revista @mbienteeducação, São Paulo, v. 18, n. 00, e025012, 2025.
- BAHIA. **Documento curricular referencial da Bahia para educação infantil e ensino fundamental** (v. 1) Secretaria da Educação do Estado da Bahia. Rio de Janeiro : FGV Editora, 2020. 484 p.
- DUARTE, Adelino José. **O jogo e a criança**. (Mestrado - Ciência da Educação). Escola Superior de Educação João de Deus, Lisboa. jun/2009.
- FERNANDES, Tatiana Andrade; OSTI, Andréia. **O pacto nacional pela alfabetização na idade certa e o uso de jogos na aprendizagem inicial da leitura e escrita**. Educação em Revista, Marília. v.17. p.81-89, 2016.
- GRANDO, Regina Célia. **O jogo suas possibilidades metodológicas no processo ensino - aprendizagem da matemática**. Campinas. 1995.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **O jogo e a educação infantil**. Pro-posições, v. 6, n. 2, p. 46-63, 1995.

LEÃO, Marjorie Agre. **O uso dos jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais.** Estudos Linguísticos, São Paulo, 44 (2): p. 647-656, maio-ago. 2015.

MELO, L.A.S.; SILVA, C. E.S. **Jogos de linguagem na alfabetização matemática.** BOEM, Joinville, v. 7, 14, p. 22-42, dez. 2019.

MIRANDA, Karoline; SILVA, Santuza Amorim da. **Formação continuada de rede de professores alfabetizadores:** um estudo sobre o projeto Alfalettrar. Revista Brasileira de Alfabetização, [S.l.], n. 20, ed. esp., 2023.

PANOSSO, Mariana Gomide; SOUZA, Silvia Regina de; HAYDU, Verônica Bender. Características atribuídas a jogos educativos: uma interpretação Analítico-Comportamental. Psicologia Escolar e Educacional, v. 19, p. 233-242, 2015.

SILVA, Gizelle Cristina da. **Jogos pedagógicos tradicionais e digitais:** ferramenta de estimulação do desenvolvimento cognitivo dos alunos com dificuldade de aprendizagem. v.1, n.11, p. 47-62, São Paulo, fev. 2022.

SILVA, Karine Barcellos da. **Os jogos e as brincadeiras no processo no ensino-aprendizagem dos alunos do 2º ano do ensino fundamental.** Mato Grosso. REP`s - Revista Even.Pedagóg. 2015.

SOARES, Magda Becker; BATISTA, Antônio Augusto Gomes. **Alfabetização e letramento.** Caderno do professor. Belo Horizonte. 2005.

SOUZA, Janice Santos de. **A importância de trabalhar com jogos e brincadeiras na alfabetização e letramento.** Brasília. 2018.

SOUZA, Naara Câmara de. **O uso de jogos educativos no processo de Alfabetização e letramento nos anos iniciais.** Natal. Sistema de Bibliotecas - SISBI. 2023.

TOMAZ, Ilça Daniela Monteiro et al. **A efetividade de jogos pedagógicos em educação.** Revista Contemporânea, v. 4, n. 5, 2024.