

**UNIVERSIDADE FEDERAL DA FRONTEIRA SUL
CAMPUS ERECHIM
CURSO DE LICENCIATURA EM PEDAGOGIA**

ANDREIA LIPES DOS SANTOS

**JOGOS DIDÁTICOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
UMA ANÁLISE DOS LIVROS DO PROGRAMA *ALFABETIZA TCHÊ***

ERECHIM

2025

ANDREIA LIPES DOS SANTOS

**JOGOS DIDÁTICOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
UMA ANÁLISE DOS LIVROS DO PROGRAMA *ALFABETIZA TCHÊ***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Zoraia Aguiar Bittencourt

ERECHIM

2025

Bibliotecas da Universidade Federal da Fronteira Sul - UFFS

Santos, Andreia Lipes dos
JOGOS DIDÁTICOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO
FUNDAMENTAL: UMA ANÁLISE DOS LIVROS DO PROGRAMA
ALFABETIZA TCHÊ / Andreia Lipes dos Santos. -- 2025.
93 f.:il.

Orientadora: Doutora Zoraia Aguiar Bittencourt

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação) -
Universidade Federal da Fronteira Sul, Curso de
Licenciatura em Pedagogia, Erechim, RS, 2025.

1. Livros didáticos. 2. Jogos no processo de
alfabetização. 3. Jogos na alfabetização: uma pesquisa
de Estado do Conhecimento. 4. Análise das propostas de
jogos didáticos presentes nos livros do Alfabetiza Tchê.
I. Bittencourt, Zoraia Aguiar, orient. II. Universidade
Federal da Fronteira Sul. III. Título.

Elaborada pelo sistema de Geração Automática de Ficha de Identificação da Obra pela UFFS
com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

ANDREIA LIPES DOS SANTOS

**JOGOS DIDÁTICOS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL:
UMA ANÁLISE DOS LIVROS DO PROGRAMA *ALFABETIZA TCHÊ***

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia da Universidade Federal da Fronteira Sul (UFFS) como requisito para obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

Este trabalho foi defendido e aprovado pela banca em 07/07/2025.

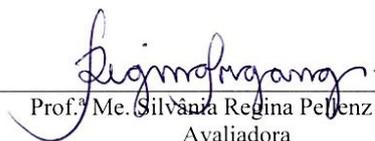
BANCA EXAMINADORA



Prof.^a Dr.^a Zoraia Aguiar Bittencourt
Orientadora



Prof.^a Me. Cristian Fátima Stakonski
Avaliadora



Prof.^a Me. Silvana Regina Pelenz Irgang
Avaliadora

Dedico este trabalho à minha família. Sem ela,
não teria inspiração para desenvolver esta
pesquisa.

AGRADECIMENTOS

Primeiramente, agradeço a Deus, que sempre está comigo em todos os momentos de minha vida. Aquele que me fortalece frente aos desafios do dia a dia, dando-me força, coragem e saúde para seguir em frente.

Agradeço, também, aos meus pais, Amauri Lipes dos Santos e Amélia Przylepa, por toda ajuda durante a minha trajetória acadêmica, incentivando-me a conquistar meus sonhos. Também sou grata ao meu namorado, Bruno Bigolin, pelo apoio ao longo da graduação, que nunca mediu esforços para me ajudar nos momentos mais desafiadores da minha vida.

Agradeço às minhas amigas e colegas de faculdade, Bruna Caroline Rodrigues, Daiane Ulkovski e Francieli Ana Ribicki, que tornaram meus dias mais felizes e leves na universidade. Sua amizade, apoio e troca de ideias foram essenciais para a realização deste trabalho.

Agradeço esta universidade e, especialmente aos professores, que, ao longo desses quatro anos e meio de curso, possibilitaram a construção de novos conhecimentos e experiências, que, sem dúvidas, contribuíram para a minha formação acadêmica, profissional e pessoal.

Agradeço, ainda, à minha orientadora Prof.^a Dr.^a Zoraia Aguiar Bittencourt, uma pessoa admirável, que me orientou com muita dedicação ao longo desta pesquisa. Sempre esteve disponível para esclarecer dúvidas, se preocupou e se empenhou na correção de cada detalhe deste trabalho. Suas indicações de leituras foram fundamentais para o embasamento teórico desta pesquisa. Professora que é exemplo, me inspira e que tem minha profunda admiração. Sou muito grata por todos os ensinamentos.

Muito obrigada!

Desde que chega à escola, a criança traz consigo infinitos conhecimentos e experiências de leitura e de escrita. Compete à escola auxiliá-la no processo de decifração e compreensão da língua escrita, de modo que essa aprendizagem seja significativa para toda a sua vida. O método lúdico pode ser um desses caminhos. Cabe ao mestre ajustá-lo e adequá-lo ao contexto de seus alunos (Almeida, 1998, p. 107).

RESUMO

O presente Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) tem como objetivo descrever a análise realizada sobre os jogos didáticos contidos nos livros do *Alfabetiza Tchê*. O objetivo geral desta pesquisa é discutir as propostas de jogos didáticos nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º do Ensino Fundamental e suas contribuições para alfabetização das crianças. A metodologia deste trabalho consolidou-se em pesquisa bibliográfica, pesquisa de Estado do Conhecimento e pesquisa documental. A pesquisa bibliográfica possibilitou o embasamento dos capítulos teóricos, fundamentado em autores como Araujo (2020), Melo e Marcatto (2020), Santos, Albuquerque e Mendonça (2007), entre outros. A pesquisa de Estado do Conhecimento (EC) permitiu fazer o levantamento de trabalhos publicados sobre a temática em evidência. Os trabalhos reforçaram a importância dos jogos digitais e impressos para o processo de alfabetização das crianças, apontando-os como recurso potencializador, desde que sejam utilizados de forma organizada e bem planejada pelo profissional da educação. Para além disso, constatou-se no EC que nenhum dos documentos analisados abordava especificamente sobre análise de jogos em livros didáticos. Por último, na pesquisa documental, foram analisadas as propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, com base na Análise de Conteúdo, de Laurence Bardin (2016). Os 18 jogos didáticos selecionados para compor o *corpus* de análise foram organizados em duas categorias: (i) *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas* e (ii) *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*. Na primeira categoria, os jogos contribuem para o processo de alfabetização, pois contêm letras e palavras com significado real para as crianças, ou seja, que fazem parte do seu cotidiano e da sua linguagem. Na segunda categoria, a maioria dos jogos didáticos propõe alfabetizar por meio de letras, de sílabas, de palavras e de frases que são descontextualizadas da realidade da criança, dificultando a construção da leitura e da escrita. Os resultados apontam que grande parte dos jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º do Ensino Fundamental trabalham a leitura e a escrita de maneira descontextualizada da realidade das crianças, ou seja, sem significado real para elas. Conclui-se que as propostas de jogos didáticos presentes nesse material precisam ser revistas e estudadas com maior rigor, para que, de fato, contribuam para o processo de alfabetização das crianças de forma crítica, prazerosa e significativa.

Palavras-chave: jogos didáticos; processo de alfabetização; livros do *Alfabetiza Tchê*.

ABSTRACT

The present Undergraduate Thesis aims to describe the analysis conducted on the didactic games included in the *Alfabetiza Tchê* textbooks. The main objective of this research is to discuss the proposals of didactic games in the *Alfabetiza Tchê* textbooks for the 1st and 2nd grades of Elementary School and their contributions to children's literacy. The methodology of this work was based on a literature review, a "State of Knowledge" survey, and documentary research. The literature review supported the theoretical chapters, drawing on authors such as Araujo (2020), Melo and Marcatto (2020), Santos, Albuquerque, and Mendonça (2007), among others. The State of Knowledge survey enabled the identification of previously published studies on the topic in question. These studies emphasized the importance of both digital and printed games in the literacy process, highlighting their potential as educational tools, provided they are used in an organized and well-planned manner by education professionals. Moreover, the State of Knowledge analysis revealed that none of the reviewed documents specifically addressed the analysis of games within textbooks. Lastly, in the documentary research, the didactic game proposals included in the *Alfabetiza Tchê* textbooks for the 1st and 2nd grades of Elementary School were analyzed using Laurence Bardin's (2016) Content Analysis method. The 18 didactic games selected to form the analysis *corpus* were organized into two categories: (i) *Games that involve literacy through the child's own name and classmates' names*, and (ii) *Games that involve associating letters with words that are meaningless to the children*. In the first category, the games contribute to the literacy process, as they contain letters and words with real meaning for the children-i.e., elements of their daily life and language. In the second category, most of the didactic games attempt to teach literacy through letters, syllables, words, and sentences that are disconnected from the child's reality, making reading and writing development more difficult. The results indicate that a large portion of the didactic games in the *Alfabetiza Tchê* textbooks for the 1st and 2nd grades approach reading and writing in a way that is disconnected from the children's reality, lacking real meaning for them. It is concluded that the didactic game proposals in this material need to be reviewed and studied more rigorously in order to truly contribute to children's literacy in a critical, enjoyable, and meaningful way.

Keywords: didactic games; literacy process; *Alfabetiza Tchê* textbooks.

LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Resumo da busca nas bases BDTD e SciELO	30
Quadro 2 - Resultados da busca nos repositórios BDTD e SciELO	30
Quadro 3 - Bibliografia Anotada	31
Quadro 4 - Bibliografia Sistematizada	32
Quadro 5 - Títulos dos trabalhos selecionados para compor o <i>corpus</i> de análise.....	32
Quadro 6 - Bibliografia Categorizada	37
Quadro 7 - Categoria <i>Jogos de Alfabetização Digitais</i>	38
Quadro 8 - Categoria <i>Jogos de Alfabetização Impressos</i>	41
Quadro 9 - Bibliografia Propositiva.....	49
Quadro 10 - <i>Corpus</i> de análise	53
Quadro 11 - Títulos dos jogos excluídos e motivo da exclusão	60
Quadro 12 - Títulos dos jogos didáticos selecionados para compor o <i>corpus</i> de análise	61
Quadro 13 - Categoria <i>Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas</i>	62
Quadro 14 - Categoria <i>Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças</i>	67

LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Distribuição das pesquisas por tipo de documento	34
Gráfico 2 - Distribuição das pesquisas por ano de publicação	35
Gráfico 3 - Distribuição das pesquisas por IES	35
Gráfico 4 - Distribuição das pesquisas por região do Brasil.....	36
Gráfico 5 - Distribuição das pesquisas por instrumentos de coleta de dados	37

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Livro didático 1º ano (2023).....	54
Figura 2 - Livro didático 1º ano (2023).....	54
Figura 3 - Livro didático 2º ano (2023).....	54
Figura 4 - Livro didático 2º ano (2023).....	54
Figura 5 - Livro didático 1º ano (2024).....	55
Figura 6 - Livro didático 1º ano (2024).....	55
Figura 7 - Livro didático 2º ano (2024).....	55
Figura 8 - Livro didático 2º ano (2024).....	55
Figura 9 - Etapas da Análise de Conteúdo.....	57
Figura 10 - Jogo da imagem.....	64
Figura 11 - Jogo do bingo	65
Figura 12 - Jogo da palavra secreta.....	66
Figura 13 - Jogo da memória dos nomes completos	67
Figura 14 - Jogo da memória do alfabeto.....	69
Figura 15 - Dado sonoro	70
Figura 16 - Jogo da memória.....	71
Figura 17 - Jogo da senha em dupla.....	72
Figura 18 - Jogo pare.....	73
Figura 19 - Jogo essa não.....	74
Figura 20 - Cartelas para o Jogo essa não	75
Figura 21 - Jogo analisando as palavras.....	76
Figura 22 - Duelo das duplas.....	77
Figura 23 - Bingo das palavras e as cartelas para o jogo didático	78
Figura 24 - Jogo do ingrediente secreto	79
Figura 25 - Jogo das rimas.....	80
Figura 26 - Jogo da palavra misteriosa.....	81
Figura 27 - Jogo da memória.....	82
Figura 28 - Estátua	82
Figura 29 - Cartela para o jogo didático Estátua.....	83

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

BDTD	Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações
BIA	Bloco Inicial de Alfabetização
CNLD	Comissão Nacional do Livro Didático
CONFIAS	Teste de Consciência Fonológica: Instrumento de Avaliação Sequencial
EC	Estado do Conhecimento
FAE	Fundação de Assistência ao Estudante
FENAME	Fundação Nacional do Material Escolar
FNDE	Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação
IBICT	Instituto Brasileiro de Ciência e Tecnologia
INL	Instituto Nacional do Livro
LD	Livros Didáticos
MEC	Ministério da Educação
PLIDEF	Programa do Livro Didático para o Ensino Fundamental
PNAIC	Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa
PNLD	Programa Nacional do Livro Didático
SciELO	<i>Scientific Electronic Library Online</i>
SEA	Sistema de Escrita Alfabética
TCC	Trabalho de Conclusão de Curso
TDE	Teste de Desempenho Escolar

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	14
2	LIVROS DIDÁTICOS.....	19
2.1	LIVROS DIDÁTICOS NO BRASIL.....	19
2.2	LIVROS DIDÁTICOS DE LÍNGUA PORTUGUESA	23
3	JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.....	26
3.1	JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO: UMA PESQUISA DE ESTADO DO CONHECIMENTO	28
4	METODOLOGIA	51
5	ANÁLISE DAS PROPOSTAS DE JOGOS DIDÁTICOS PRESENTES NOS LIVROS DO <i>ALFABETIZA TCHÊ</i>.....	59
5.1	JOGOS QUE ENVOLVEM ALFABETIZAR A PARTIR DO NOME PRÓPRIO E DOS COLEGAS.....	62
5.2	JOGOS QUE ENVOLVEM RELACIONAR LETRAS COM PALAVRAS SEM SIGNIFICADO PARA AS CRIANÇAS	67
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	85
	REFERÊNCIAS	88

1 INTRODUÇÃO

O uso de jogos na etapa da alfabetização vem ganhando destaque, visto que os professores aos poucos estão inserindo os jogos em suas aulas, uma vez que são um recurso pedagógico que torna o processo de alfabetização mais lúdico e dinâmico, possibilitando o desenvolvimento de propostas mais prazerosas e atrativas, despertando o interesse da criança pelo que está sendo ensinado. Nessa perspectiva, Grando (2000, p. 15 *apud* Melo; Marcatto, 2020, p. 211) sintetiza que:

A busca por um ensino que considere o aluno como sujeito do processo, que seja significativo para o aluno, que lhe proporcione um ambiente favorável à imaginação, à criação, à reflexão, enfim, à construção e que possibilite um prazer em aprender, não pelo utilitarismo, mas pela investigação, ação e participação coletiva de um 'todo' que constitui uma sociedade crítica e atuante, leva-nos a propor a inserção do jogo no ambiente educacional, de forma a conferir a esse ensino espaços lúdicos de aprendizagem.

Sob esse foco, trabalhar com jogos no espaço escolar é de extrema importância, pois por meio dos jogos as crianças conseguem testar suas hipóteses, aprender de forma espontânea, desenvolver sua criatividade e imaginação, além de explorar ludicamente os espaços onde estão inseridas, adquirindo novos conhecimentos.

A temática sobre os jogos me interessou no ano de 2023 quando realizei o estágio em Educação Infantil na Escola Municipal de Educação Infantil Pinguinho de Gente do município de São Valentim - RS. Neste estágio organizei alguns jogos, sendo possível constatar que, por meio desse recurso, as crianças conseguem interagir, socializar e aprender umas com as outras. Nesse viés, propor jogos em minha prática confirmou que é um recurso muito importante para os processos de ensino e de aprendizagem. No ano de 2024, realizei o estágio em Anos Iniciais do Ensino Fundamental na Escola Municipal de Ensino Fundamental Professora Azídia dos Santos Capellari do município de São Valentim - RS. Neste estágio trabalhei novamente com os jogos, e ficou nítido que o uso desse recurso desperta o interesse das crianças pelo que está sendo ensinado, ampliando seus conhecimentos.

Diante disso, as experiências e as vivências que tive durante esses dois estágios contribuíram para a minha formação acadêmica, profissional e pessoal. Além do mais, despertou a curiosidade acerca dos jogos como tema de pesquisa com intuito de evidenciar as contribuições desse recurso para área da educação, em especial para a etapa da alfabetização.

Em relação ao processo de alfabetização, percebe-se que muitas práticas pedagógicas ainda têm fortes raízes na pedagogia tradicional. Com base nas minhas experiências como professora e em diálogos com estudantes do curso de Licenciatura em Pedagogia que atuam na

Educação Básica, é possível apontar que, em muitas instituições da região do Alto Uruguai Gaúcho, a etapa da alfabetização se dá por meio de apostilas, de folhas impressas e da prática de decorar e de copiar conteúdo. Contudo, o ideal é que o processo de alfabetização ocorresse de forma prazerosa e lúdica, no qual as crianças pudessem ser mais autônomas e ativas, conseguindo expressar seus desejos, sentimentos e anseios.

Em vista disso, propor jogos na etapa da alfabetização pode potencializar esse processo, aprimorando os conhecimentos prévios das crianças. No que diz respeito a isso, Gravatá (2013, p. 101 *apud* Omitto; Vitória, 2021, p. 15) defende que “[...] jogos expandem a sala de aula e engajam os estudantes a participar mais ativamente da apropriação e criação de conhecimento. Jogos partem do campo das possibilidades, são sistemas que lançam problemas aos e estudantes”. Dessa maneira, os jogos são uma prática que desperta o interesse da criança, desafiando-a a participar de forma ativa e participativa na construção do conhecimento. De acordo com Gravatá (2013 *apud* Omitto; Vitória, 2021, p. 9-10):

Atividades com jogos estabelecem um claro conjunto de metas, e instruções detalhadas, oferecem desafios e ferramentas para lidar com a frustração, possibilitando que os alunos entendam onde estão e aonde devem ir para alcançar suas metas. No entanto, valorizar os jogos vai além de tornar o aprendizado divertido, pois se trata de legitimar uma ferramenta presente no dia a dia dos estudantes. Assim, alguns cuidados indispensáveis frente à utilização desse recurso são: supor que qualquer jogo atrairá a atenção dos alunos, crer que o jogo, por si só, será capaz de alfabetizar a criança ou, ainda, não ter a ilusão de que adotar um jogo como ferramenta pedagógica é inovação em educação.

Ao ter contato com o espaço escolar, foi possível constatar que ainda há uma resistência de grande parte dos professores em utilizar os jogos no processo de alfabetização, pois, muitas vezes, consideram como uma atividade de entretenimento, um passatempo, e não como um recurso potencializador do processo de alfabetização. Nesse sentido, para que se alcance os objetivos elencados com os jogos, o professor precisará organizar o tempo, os materiais a serem utilizados e os espaços para que as crianças se sintam acolhidas e incluídas no ambiente de aprendizagem, possibilitando o desenvolvimento de novos saberes.

Diante disso, analisar as propostas de jogos didáticos presentes nos livros didáticos é de grande relevância, pois o livro didático é um recurso muito utilizado nas escolas do Brasil, sendo, muitas vezes, a única fonte de conhecimento usada pelos docentes. Isso pode ser evidenciado por Silva (2013, p. 24) quando ele afirma que “o livro didático é uma ferramenta que traz muitos benefícios tanto para os docentes como para os discentes, e que por mais precária que seja uma escola o livro didático vai estar lá, se tornando uma das principais fontes de pesquisa dos alunos”.

Nessa direção, este Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), intitulado “*Jogos didáticos nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental: uma análise dos livros do Programa Alfabetiza Tchê*”¹, tem como objetivo analisar as propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê*. O Programa *Alfabetiza Tchê*² tem como propósito reforçar a alfabetização de todas as crianças da rede pública gaúcha até o final do 2º ano do Ensino Fundamental. Portanto, por ser um material disponível nas escolas do Rio Grande do Sul³, é de suma importância analisar as propostas de jogos contidas nos livros didáticos.

A partir dessa temática, foram definidos os objetivos. O objetivo geral é discutir as propostas de jogos didáticos nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º do Ensino Fundamental e suas contribuições para alfabetização das crianças. Os objetivos específicos são: reconhecer a contribuição de jogos didáticos para o processo de alfabetização; contextualizar historicamente sobre os livros didáticos; explicitar quais jogos didáticos estão presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, verificando se apresentam orientação pedagógica adequada para a implementação em sala de aula; identificar concepções de alfabetização presentes nos jogos didáticos dos livros do *Alfabetiza Tchê*.

A metodologia utilizada neste trabalho foi a pesquisa bibliográfica, a pesquisa de Estado do Conhecimento e a pesquisa documental. A pesquisa bibliográfica consistiu na coleta de informações em textos, artigos, livros, entre outros, sobre Livros Didáticos e a respeito dos Jogos no Processo de Alfabetização. Através dessa pesquisa, é possível desenvolver um trabalho coerente e com embasamento teórico apropriado à temática em evidência. Já a pesquisa de Estado do Conhecimento teve como objetivo principal fazer o levantamento das publicações relacionadas a este tema de pesquisa na plataforma da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e

¹ A escolha do Programa *Alfabetiza Tchê* se deu porque é a mais recente política estadual de alfabetização, que objetiva colocar em ação aqui no Rio Grande do Sul as orientações presentes na mais atual política nacional de alfabetização, o *Compromisso Nacional Criança Alfabetizada*. “O *Compromisso Nacional Criança Alfabetizada* tem como finalidade garantir o direito à alfabetização das crianças brasileiras até o final do 2º ano do Ensino Fundamental e foca a recuperação das aprendizagens das crianças do 3º, 4º e 5º ano afetadas pela pandemia” (Brasil, 2023).

² “O Programa Estadual de Apoio à Alfabetização *Alfabetiza Tchê*, instituído pelo Decreto estadual 56.674/2022 e a Lei nº 16.048, de 30 de novembro de 2023, tem o objetivo de assegurar que todos os estudantes da rede pública gaúcha estejam alfabetizados até o final do 2º ano do Ensino Fundamental” (Rio Grande do Sul, 2024).

³ Esses livros estão disponíveis em <https://educacao.rs.gov.br/alfabetiza-tche>, e as versões em análise serão as de acesso público disponíveis on-line nas versões digitais.

Dissertações (BDTD)⁴ e no *site* do *Scientific Electronic Library Online* (SciELO)⁵. Por último, a pesquisa documental teve como fonte oito livros do Programa *Alfabetiza Tchê*, nos quais foram analisados os jogos didáticos descritos neste material.

Em relação à organização, este Trabalho de Conclusão de Curso está estruturado em seis capítulos, começando pela introdução, na qual são apresentados o tema da pesquisa, o problema, os objetivos e a metodologia adotada para realização do estudo.

O segundo capítulo, denominado *Livros didáticos*, é composto por dois subcapítulos: *Livros didáticos no Brasil*, o qual contextualiza historicamente os livros didáticos no Brasil, sua importância para o ensino e a aprendizagem dos estudantes, bem como reflexões acerca do seu uso no espaço escolar; e *Livros didáticos de Língua Portuguesa*, que discute as contribuições dos livros didáticos de Língua Portuguesa para a prática do professor e do estudante em sala de aula, entre outros aspectos.

O terceiro capítulo, também de caráter teórico, intitulado *Jogos no processo de alfabetização*, descreve os jogos no processo de alfabetização como um recurso potencializador da etapa da alfabetização. Também destaca sua contribuição para a construção da leitura e da escrita de forma crítica e reflexiva. Esse capítulo apresenta um subcapítulo: *Jogos na alfabetização: uma pesquisa de Estado do Conhecimento*, que trata da pesquisa de Estado do Conhecimento utilizada com o propósito de buscar trabalhos já publicados sobre o tema de pesquisa.

O quarto capítulo trata da metodologia, que se consolidou em pesquisa bibliográfica, pesquisa de Estado do Conhecimento e pesquisa documental. A pesquisa bibliográfica percorreu através da busca por textos, artigos, livros, entre outros, que pudessem ser usados para o embasamento teórico. A pesquisa de Estado do Conhecimento ocorreu por meio do levantamento de trabalhos relacionados com a temática em evidência, em duas plataformas, na Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e no *Scientific Electronic Library Online* (SciELO). Por último, a pesquisa documental adotou como fonte oito livros do Programa *Alfabetiza Tchê*.

⁴ A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) que foi desenvolvida pelo Instituto Brasileiro de Ciência e Tecnologia (IBICT), “integra os sistemas de informação de teses e dissertações existentes nas instituições de ensino e pesquisa do Brasil, e estimula o registro e a publicação de teses e dissertações em meio eletrônico. A BDTD, em parceria com as instituições brasileiras de ensino e pesquisa, possibilita que a comunidade brasileira de C&T publique e difunda suas teses e dissertações produzidas no País e no exterior, dando maior visibilidade à produção científica nacional” (IBICT, 2020 *apud* Morosini; Kohls-Santos; Bittencourt, 2021, p. 43).

⁵ “*Scientific Electronic Library Online* (<https://scielo.org/>) é uma biblioteca digital científica de acesso livre e gratuito. A biblioteca funciona com um modelo colaborativo de publicações, que reúne periódicos científicos brasileiros e alguns estrangeiros” (Morosini; Kohls-Santos; Bittencourt, 2021, p. 49).

O quinto capítulo, nomeado *Análise das propostas de jogos didáticos presentes nos livros do Alfabetiza Tchê*, é composto por dois subcapítulos: *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas*, que aborda os jogos didáticos que propõem alfabetizar por meio do nome próprio e dos colegas; e *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*, o qual discute os jogos didáticos que apresentam propostas de alfabetizar por meio de letras, de sílabas, de palavras e de frases descontextualizadas da realidade da criança.

O capítulo final é o das *Considerações finais*, no qual serão evidenciadas as conclusões a partir da análise das propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* e suas contribuições para alfabetização das crianças.

Para dar início ao debate, a seguir será apresentado o referencial teórico que embasa a discussão sobre os livros didáticos.

2 LIVROS DIDÁTICOS

Os Livros Didáticos (LD) passaram por muitas mudanças ao longo dos anos para melhor atender os estudantes. Apesar de ser um material que sofreu/sofre muitas críticas, os livros didáticos continuam sendo usados em muitas escolas do Brasil, quando não são considerados, muitas vezes, como o principal/único recurso da prática docente em sala de aula.

Este capítulo teórico apresenta dois subcapítulos: *Livros didáticos no Brasil*, que contextualiza historicamente os livros didáticos no Brasil, sua relevância para o ensino e a aprendizagem dos estudantes, bem como apontamentos do seu uso no ambiente escolar; e *Livros didáticos de Língua Portuguesa*, que descreve a importância dos livros didáticos de Língua Portuguesa para a prática do professor e do estudante em sala de aula, entre outros aspectos.

2.1 LIVROS DIDÁTICOS NO BRASIL

A história dos Livros Didáticos (LD) no Brasil foi marcada por decretos, leis e medidas governamentais. Ao longo do tempo, esse material sofreu mudanças e reformulações para melhor atender seu público-alvo. Através do Decreto-Lei nº 93/1937, de 21 de dezembro de 1937, é criado o Instituto Nacional do Livro (Brasil, 2023). Conforme o Art. 2º do Decreto-Lei nº 93/1937, de 21 de dezembro de 1937, compete ao Instituto Nacional do Livro:

- a) Organizar e publicar a Enciclopédia Brasileira e o Dicionário da Língua Nacional, revendo-lhes as sucessivas edições;
- b) Editar toda sorte de obras raras ou preciosas, que sejam de grande interesse para a cultura nacional;
- c) Promover as medidas necessárias para aumentar, melhorar e baratear a edição de livros no País bem como para facilitar a importação de livros estrangeiros;
- d) Incentivar a organização e auxiliar a manutenção de bibliotecas públicas em todo o território nacional (Brasil, 1937).

Nessa direção, o Instituto Nacional do Livro (INL) foi criado com o propósito de promover a produção, a divulgação e o acesso dos livros no Brasil. No ano de 1938, por meio do Decreto-Lei nº 1006/1938, de 30 de dezembro de 1938, é criada a Comissão Nacional do Livro Didático (CNLD), que institui “sua primeira política de legislação e controle de produção e circulação do livro didático no País” (Brasil, 2023). Sendo assim, pode-se afirmar uma preocupação com esse material.

Após, em 1945, é alicerçada, através do Decreto-Lei nº 8460/1945, de 26 de dezembro de 1945, a legislação acerca das “condições de produção, importação e utilização do livro

didático, restringindo ao professor a escolha do livro a ser utilizado pelos alunos, conforme definido no Art. 5º” (Brasil, 2023). Desse modo, o Art. 5º do Decreto-Lei nº 8460/1945 é fundamental, uma vez que garante ao professor a escolha dos livros didáticos para uso dos estudantes desde que “constem da relação oficial das obras de uso autorizado” (Brasil, 1945).

Nas palavras de Albuquerque e Ferreira (2019, p. 252), “com a extinção do INL, em 1976, a Fundação Nacional do Material Escolar (FENAME) se tornou responsável pela execução do programa do livro didático”. Daquele momento em diante, “o governo iniciou a compra dos livros com recursos do Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE) e com as contribuições dos Estados” (Albuquerque; Ferreira, 2019, p. 252).

No ano de 1983, a Fundação Nacional do Material Escolar (FENAME) é extinta, pois é criada a Fundação de Assistência ao Estudante (FAE), que acaba incorporando o Programa do Livro Didático para o Ensino Fundamental (Brasil, 2023). Nesse viés, é formado um grupo de trabalho responsável por analisar os problemas referentes aos livros didáticos e que resolve propor “a participação dos professores na escolha dos livros e a ampliação do programa, com a inclusão das demais séries do Ensino Fundamental” (Brasil, 2023).

Considerando a edição do Decreto nº 91.542/1985, de 19 de agosto de 1985, o Programa do Livro Didático para o Ensino Fundamental (PLIDEF) dá lugar ao Programa Nacional do Livro Didático (PNLD), que promove várias mudanças (Brasil, 2023), que estão descritas abaixo:

- Indicação do livro didático pelos professores;
- Reutilização do livro, implicando a abolição do livro descartável e o aperfeiçoamento das especificações técnicas para sua produção, visando maior durabilidade e possibilitando a implantação de bancos de livros didáticos;
- Extensão da oferta aos alunos de 1ª e 2ª série das escolas públicas e comunitárias;
- Fim da participação financeira dos estados, passando o controle do processo decisório para a FAE e garantindo o critério de escolha do livro pelos professores (Brasil, 2023).

Diante disso, cabe destacar a importância do Programa Nacional do Livro Didático (PNLD) para a educação pública brasileira, pois “é o mais antigo dos programas voltados à distribuição de obras didáticas aos estudantes da rede pública de ensino brasileira e iniciou-se, com outra denominação, em 1937” (Brasil, 2023). No decorrer dos anos, o programa sofreu mudanças, e atualmente o PNLD é destinado à Educação Básica, não atendendo apenas as crianças da Educação Infantil (Brasil, 2023). No ano de 1996, é:

Iniciado o processo de avaliação pedagógica dos livros inscritos para o PNLD, sendo publicado o primeiro ‘Guia de Livros Didáticos’ de 1ª a 4ª série. Os livros foram

avaliados pelo MEC conforme critérios previamente discutidos. Esse procedimento foi aperfeiçoado, sendo aplicado até hoje. Os livros que apresentam erros conceituais, indução a erros, desatualização, preconceito ou discriminação de qualquer tipo são excluídos do Guia do Livro Didático (Brasil, 2023).

Nesses termos, no ano de 1996, o Ministério da Educação (MEC) estabelece critérios rigorosos para avaliar a qualidade desse material. Durante avaliação, os livros não podiam conter erros, nem induzir ao erro, muito menos apresentar desatualização, preconceito ou discriminação (Brasil, 2023). No ano de 1997, com a cessação da Fundação de Assistência ao Estudante (FAE):

A responsabilidade pela política de execução do PNLD é transferida integralmente para o Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação (FNDE). O programa é ampliado e o Ministério da Educação passa a adquirir, de forma continuada, livros didáticos de alfabetização, Língua Portuguesa, Matemática, Ciências, Estudos Sociais, História e Geografia para todos os alunos de 1ª a 8ª série do Ensino Fundamental público (Brasil, 2023).

Nesse contexto, é possível destacar que os livros didáticos no Brasil ao longo dos anos passaram por muitas mudanças para melhor atender os estudantes e garantir que todos tivessem acesso a esse material, podendo ampliar e aprimorar seus conhecimentos.

Diante dessas constatações, o livro didático é um recurso muito utilizado nas escolas do Brasil, sendo, muitas vezes, a única fonte de conhecimento usada pelos professores e estudantes em sala de aula. Nessa perspectiva, Santos e Zarbato (2022, p. 98) destacam que o livro didático é “um material facilitador da aprendizagem, funcionando como um instrumento de suporte à prática pedagógica”. Isso se dá por se tratar de um recurso que auxilia nos processos de ensino e de aprendizagem se sistematizado de forma crítica e reflexiva pelo docente. Segundo Santos e Zarbato (2022, p. 98):

O livro didático, além de construir conhecimentos, é capaz de transformar a sociedade. E por esse motivo, analisá-lo é fundamental, pois como ele é uma ferramenta majoritária nas escolas, conhecer seus conteúdos e sua origem se torna importante, uma vez que o livro pode materializar ideias e comportamentos sociais.

Nesse viés, o livro didático se constitui como um recurso indispensável para os processos de ensino e de aprendizagem, visto que auxilia o professor na elaboração do seu planejamento. Entretanto, é importante que o educador faça uma análise aprofundada dos conteúdos presentes ao longo desse material para que assim possa selecionar os conteúdos mais pertinentes e significativos para serem explanados em sala de aula.

De acordo com Santos e Zarbato (2022, p. 103), “o livro didático é apresentado para os professores como uma metodologia eficiente sobre os conhecimentos escolares que, às vezes, determina o que deve ser ensinado”. Nesse sentido, o livro didático exerce poder sobre o meio

educacional, sendo, muitas vezes, considerado como o único recurso de conhecimento. No entanto, deve-se considerar que o livro didático, por mais que contribua para a aprendizagem das crianças, pode ser utilizado juntamente com outras fontes de pesquisa disponíveis, como, por exemplo, computadores, revistas, jornais, entre outros. Para Sá e Ferreira (2015, p. 137):

Quando o professor utiliza o livro didático na prática docente, ele precisa reconhecer as limitações desse instrumento e deve ter consciência da necessidade de incluir em sua rotina diária de trabalho momentos para a reflexão e reconstrução do que está impresso. Com isso, ele deixará de ser um mero transmissor de conteúdo e tornar-se-á um profissional envolvido e crítico.

Nesse cenário, o professor não deve ser um mero transmissor de informações, nem seguir o conteúdo tal como está no livro didático, mas precisa problematizar e refletir juntamente com as crianças acerca dos assuntos descritos nesse material. Além disso, o docente tem autonomia para selecionar quais conteúdos serão estudados durante o ano letivo, bem como a forma como conduzirá as propostas a serem desenvolvidas com as crianças. Sendo assim, cabe destacar que é de responsabilidade do profissional da educação a maneira como ensina os conteúdos do livro didático, podendo analisar e criticar acerca dos mesmos, para melhorar sua prática diária. Nas palavras de Sá e Ferreira (2015, p. 152):

A escolha desse material precisa estar pautada na realidade dos atores da instituição escolar, pois as diferenças existem e precisam ser respeitadas, por isso, a o escolher o livro, a responsabilidade e o respeito são essenciais. Porém, para que esse seja escolhido dentro da própria realidade, é necessário que os profissionais criem vozes e autonomia, somente assim serão ouvidos ao ponto de os políticos, de os autores desses materiais didáticos, de as secretarias de Educação compreenderem que professores e alunos são os principais interessados na escolha do melhor livro possível. Foram as vozes dos professores e dos alunos que ajudaram a melhorar as condições do livro didático no Brasil.

Nesses termos, para o processo de escolha dos livros didáticos, é importante considerar a realidade da escola e dos estudantes, se o material valoriza a cultura e a diversidade, se apresenta conteúdos pertinentes e se contribui de forma significativa para os processos de ensino e de aprendizagem. No que diz respeito a isso, Sá e Ferreira (2015, p. 144) defendem que “a escolha do livro ainda acontece de maneira arbitrária, pois ele é escolhido sem a participação de todos os atores do processo ensino-aprendizagem”. Entretanto, a escolha dos livros didáticos deveria ocorrer com a participação de todos os professores, visto que são eles que utilizam esse recurso, bem como considerar as opiniões dos estudantes e demais funcionários da escola. Segundo Santos e Zarbato (2022, p. 113):

O professor precisa sempre buscar novos horizontes, objetivando tornar o processo educativo mais produtivo. Assim, ele deve procurar desenvolver os esforços necessários no sentido de preencher as lacunas existentes no livro didático, recomendando

aos chamados materiais complementares, objetivando produzir uma boa aula e nela promover uma melhor interação entre seus alunos.

Sob esse foco, o livro didático é um recurso de extrema importância, o que faz necessário que o professor se aproprie desse material, mas não o adote como único recurso em sala de aula. É importante pesquisar e estudar outras fontes de conhecimentos para desenvolver propostas com sentido e significado para as crianças.

De acordo com Santos, Albuquerque e Mendonça (2007, p. 131), “o professor é quem ‘costura’ as propostas do LD através de sua intervenção, sistematizando os saberes mobilizados em cada atividade”. Portanto, é papel do educador fazer um bom uso do livro didático, explorando de forma crítica e reflexiva as diferentes propostas presentes nesse material, possibilitando a construção de diferentes saberes e aprendizagens.

Partindo desses princípios e considerando as intenções da presente pesquisa, a próxima seção abordará os livros didáticos de Língua Portuguesa.

2.2 LIVROS DIDÁTICOS DE LÍNGUA PORTUGUESA

A essência da escola deve ser pautada em proporcionar aos estudantes condições para a construção de conhecimentos necessários, a fim de prepará-los para atuarem na sociedade como sujeitos de direitos e deveres, sendo capazes de pensar criticamente e agir com criatividade, transformando sua realidade. Diante disso, os livros didáticos têm contribuído de diferentes maneiras para a concretização da função social da escola.

Para Albuquerque e Ferreira (2019, p. 251), “os livros didáticos assumiram determinadas características de acordo com o contexto social, político e econômico, no qual a sociedade se insere em determinado momento histórico”. Nesse sentido, ao longo dos anos, os livros didáticos passaram por muitas mudanças para melhor atender o seu público-alvo e promover a aprendizagem dos estudantes.

Nas palavras de Albuquerque e Ferreira (2019, p. 250), “os livros e os manuais didáticos integram, até hoje, as práticas de ensino nas escolas, quando não são tomados, muitas vezes, como o instrumento principal que guia a ação docente”. Desse modo, os livros didáticos são materiais de grande relevância para o espaço escolar, que servem de apoio para a atuação docente. No que diz respeito a isso, Santos, Albuquerque e Mendonça (2007, p. 112) argumentam que:

O LD é um material didático efetivamente incorporado às práticas escolares, o que o levou a tornar-se referencial para o trabalho em sala de aula com os alunos. Mesmo professores que não seguem um livro específico terminam utilizando propostas em diferentes manuais didáticos. Assim, ainda que o LD não represente a prática pedagógica em si, ele tem sido utilizado na organização do trabalho realizado em sala de aula.

Partindo dessa teoria, o professor não deve se limitar a seguir apenas o conteúdo sugerido pelos autores dos livros didáticos, mas utilizá-los com outras fontes de conhecimentos com vistas à construção de diferentes aprendizagens.

Segundo Sá e Ferreira (2015, p. 137), “quando se trata do livro de Língua Portuguesa, essa criticidade ainda precisa ser maior, devido à necessidade de alfabetizar e letrar os alunos, possibilitando-os tornarem-se seres críticos para atuarem na sociedade”. No entanto, a leitura e a escrita, muitas vezes, são trabalhadas de forma tradicional em muitas escolas do Brasil, de modo que as crianças não conseguem fazer relação do conteúdo estudado com o seu cotidiano. Em vista disso, os livros didáticos de Língua Portuguesa podem contribuir positivamente para a etapa da alfabetização, se forem explorados de forma crítica e consciente pelo docente. Dessa maneira, Sá e Ferreira (2015, p. 137) sintetizam que:

Ainda que o livro didático de Língua Portuguesa seja reconhecido como indispensável, é preciso analisar suas recomendações para não enfadar tanto o professor quanto o aluno, ao apresentar uma estrutura mecânica de texto, de interpretação, de ortografia e de gramática de forma sequenciada.

Sob esse foco, o livro didático de Língua Portuguesa é um recurso indispensável para os processos de ensino e de aprendizagem. Apesar disso, o professor não deve seguir os conteúdos tal como estão no livro didático. É importante que faça uma análise aprofundada e criteriosa das diferentes propostas presentes nesse material para que possa transformá-lo em um recurso útil e eficaz para suas aulas. Nessa perspectiva, Santos, Albuquerque e Mendonça (2007, p. 131) defendem que “o LD é, de fato, uma das ferramentas a ser bem ou mal utilizada no processo didático, não devendo constituir a única nem a mais importante das ferramentas à disposição do professor”. De acordo com Sá e Ferreira (2015, p. 151):

O livro didático não deve ser considerado como única fonte no direcionamento do trabalho docente, ele precisa ser reconhecido como um instrumento importante de apoio, mas, por melhor que seja esse material, é necessário que os professores procurem outras referências para atender à realidade do aluno.

Nesse contexto, o livro didático de Língua Portuguesa contribui para a aprendizagem das crianças, ampliando seus conhecimentos prévios. Entretanto, o educador não deve usá-lo como recurso único e exclusivo, visto que esse material não é suficiente para a concretização de uma aprendizagem significativa, sendo necessário utilizar outras fontes de conhecimentos,

como, por exemplo, panfletos, jornais, revistas, entre outros recursos que fazem parte do mundo de leitura e de escrita da criança. Isso pode ser evidenciado por Santos, Albuquerque e Mendonça (2007, p. 131), ao afirmarem que “um professor, com uma formação consistente, poderá fazer bom uso até de material didático limitado ou com lacunas, enquanto outro professor poderá ter grandes dificuldades para utilizar um bom livro didático”. Nesse viés, é fundamental que o professor tenha uma formação de qualidade e contínua para que consiga explorar o livro didático com maior facilidade e propriedade, contribuindo para a aprendizagem das crianças.

Para Santos, Albuquerque e Mendonça (2007, p. 131), “a competência para avaliar o material didático disponível para seu trabalho deve ser aprimorada constantemente, com o exercício da análise e reflexão sobre as potencialidades e limites do LD que se tiver em mãos”. Partindo dessas constatações teóricas, a forma de avaliar os livros didáticos precisa ser melhorada constantemente, pois, apesar desse material apresentar propostas significativas, também é composto por conteúdos ineficientes e com lacunas, ou seja, que não contribuem para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças.

Por fim, o livro didático de Língua Portuguesa é um recurso muito utilizado nas escolas do Brasil. Diante disso, propõe-se, no presente TCC, analisar as propostas de jogos didáticos presentes nesse material, verificando se contribuem para a alfabetização das crianças.

O próximo capítulo abordará, nessa perspectiva, os jogos no processo de alfabetização.

3 JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Apesar dos avanços na educação, percebe-se que o processo de alfabetização ainda acontece de forma tradicional em muitas escolas do Brasil. A leitura e a escrita, muitas vezes, são ensinadas de forma técnica, sistemática e mecânica, de modo que as crianças não têm apropriação da leitura e da escrita de forma crítica e reflexiva. Em vista disso, é possível constatar que, em muitas escolas do país, a etapa da alfabetização ocorre por meio de apostilas, de folhas impressas, do copiar e decorar conteúdos, sendo, frequentemente, desenvolvida de forma descontextualizada da realidade das crianças.

Diante dessa realidade é que se insere a discussão sobre o uso de jogos⁶ na etapa da alfabetização, visto que são um recurso que contribui para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças. Nesse viés, os jogos podem ser utilizados como aparato potencializador do processo de alfabetização, por serem um recurso lúdico e, sobretudo, dinâmico. Segundo Brandão *et al.* (2009, p. 13-14 *apud* Araujo, 2020, p. 6), “nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área”. Nesse contexto, por meio dos jogos, as crianças conseguem aprender a leitura e a escrita com maior facilidade, fazendo relação do conteúdo estudado em sala de aula com o seu cotidiano, aprimorando seus conhecimentos.

De acordo com Kishimoto (2003, p. 37-38 *apud* Araujo, 2020, p. 6-7), o jogo “[...] potencializa a exploração e a construção do conhecimento, pois conta com a motivação interna, típica do lúdico”. Desse modo, por meio dos jogos, as crianças conseguem explorar toda sua criatividade e imaginação, adquirindo novas aprendizagens e experiências.

Nas palavras de Piaget (1969/1976, p. 158-159 *apud* Araujo, 2020, p. 7), “[...] em todo lugar onde se consegue transformar em jogo a iniciação à leitura, ao cálculo, ou à ortografia, observa-se que as crianças se apaixonam por essas ocupações comumente tidas como maçantes”. Dessa maneira, os jogos, por fazerem parte do meio sociocultural da criança, se tornam um recurso que facilita a construção da leitura e da escrita, etapa que, muitas vezes, é vista/sentida como maçante e desmotivadora.

Para Araujo (2020, p. 16), “o jogo precisa ser planejado em função dos conteúdos a ensinar, dos objetivos a alcançar e considerando a aprendizagem de todas as crianças. Uma prática bem planejada refletiria tanto na escolha do jogo e dos agrupamentos, quanto nas

⁶ Os jogos são indispensáveis para o processo de alfabetização, visto que possibilitam o desenvolvimento de propostas mais atrativas, despertando o interesse da criança pelo que está sendo ensinado.

intervenções a serem feitas”. Nesse cenário, o professor, ao fazer uso de jogos em suas aulas, precisa ter conhecimento e clareza que deve levar em consideração os conteúdos a serem estudados, os objetivos a serem alcançados, organizar de forma acolhedora os espaços de aprendizagem, planejar o tempo e verificar se o jogo que será explorado pelas crianças está adequado aos seus conhecimentos, para que assim promova a construção do conhecimento de forma significativa e transformadora. De acordo com Araujo (2020, p. 22):

Jogar, sem dúvida, provoca certo ‘alvoroço’ na sala, por envolver situações mais dinâmicas, competição, cooperação, autonomia na gestão do jogo, postura ativa, regras e a manipulação de materiais concretos. Certamente, aprender a obedecer às regras, a competir, a perder e ganhar, a agir coletivamente em prol de um resultado, a cuidar dos materiais, implica muito investimento pedagógico, pois, como ressaltam diversos autores, o jogo envolve também o desenvolvimento social das crianças.

Sob esse foco, muitos professores alegam que o uso de jogos em sala de aula provoca agitação e falta de disciplina por parte das crianças, visto que, por meio dessa abordagem, as crianças irão interagir e socializar. Entretanto, por mais que seja desafiador trabalhar com jogos no espaço escolar, é preciso promover mais práticas que envolvam esse recurso, para que as crianças possam lidar de forma adequada no momento da exploração do jogo.

Segundo Araujo (2020, p. 23-24), “incluir jogos e outros materiais semelhantes na prática pedagógica parece ser, de fato, um desafio que requer disposição e conhecimento”. Nesses termos, desenvolver propostas com jogos requer conhecimento por parte dos professores, bem como dedicação e empenho. Portanto, cabe ao educador pesquisar e estudar para tornar o jogo uma prática pedagógica que contribua de fato para os processos de ensino e de aprendizagem das crianças.

Nessa direção, os jogos, por serem um recurso lúdico, tornam o processo de alfabetização mais atrativo e divertido, despertando o interesse da criança pelo que está sendo ensinado. Isso pode ser evidenciado por Melo e Marcatto (2020, p. 211), quando afirmam que “o jogo educacional, sendo apresentado na sala de aula como uma atividade lúdica, desafiadora, envolvente, que tem regras definidas a priori, é dinâmico, portanto, modifica a dinâmica da aula e nesse sentido pode ser considerado como motivador”. Nessa perspectiva, Melo e Marcatto (2020, p. 226) defendem que:

O jogo é um investimento importante para o ensino-aprendizagem em sala de aula, tem condições de criar ambientes de discussão, melhora a atenção de alunos e professores, favorece a qualidade da aula, e as discussões criadas, permitem que o professor observe características dos seus alunos, capacidades e dificuldades.

Nesse sentido, os jogos, quando inseridos no ambiente de aprendizagem de forma organizada e bem planejada, contribuem para o desenvolvimento intelectual e cognitivo da criança. Além disso, os jogos possibilitam momentos de interação, o que é muito importante, visto que as crianças aprendem umas com as outras. Portanto, os jogos contribuem para a etapa da alfabetização, mas cabe ao professor mediar esse processo, acompanhando as aprendizagens das crianças e suas limitações, melhorando sua prática diária.

Por ser importante recurso no trabalho docente, o jogo vem sendo recorrente temática também no campo das pesquisas em educação. Sendo assim, apresenta-se aqui uma pesquisa de Estado do Conhecimento para fazer o levantamento de trabalhos acerca da temática em evidência com o propósito de descobrir como vêm sendo estudados os jogos na alfabetização.

Em síntese, a próxima seção apresentará tal pesquisa de Estado do Conhecimento referente às buscas realizadas nas bases da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e do *Scientific Electronic Library Online* (SciELO).

3.1 JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO: UMA PESQUISA DE ESTADO DO CONHECIMENTO

Com o objetivo de investigar as pesquisas que estão sendo realizadas com a temática *Jogos na Alfabetização*, buscou-se teses, dissertações e artigos científicos publicados sobre o assunto. Esse processo de levantamento de trabalhos publicados sobre determinado tema é denominado “Estado do Conhecimento”.

De acordo com Morosini e Fernandes (2014, p. 155), o Estado do Conhecimento consiste na “identificação, registro, categorização que levem à reflexão e síntese sobre a produção científica de uma determinada área, em um determinado espaço de tempo, congregando periódicos, teses, dissertações e livros sobre uma temática específica”. Nessa perspectiva, Morosini e Fernandes (2014, p. 158) descrevem que o Estado do Conhecimento:

Possibilita uma visão ampla e atual dos movimentos da pesquisa ligados ao objeto da investigação que pretendemos desenvolver. É, portanto, um estudo basilar para futuros passos dentro da pesquisa pretendida. Permite-nos entrar em contato com os movimentos atuais acerca do objeto de investigação, oferecendo-nos uma noção abrangente do nível de interesse acadêmico e direcionando, com mais exatidão, para itens a ser explorados - reforço de resultados encontrados ou criação de novos ângulos para o tema de estudo - a brindar assim, inúmeras oportunidades de enriquecimento do estudo.

Nesse sentido, por meio do Estado do Conhecimento, é possível “fornecer um mapeamento das ideias já existentes, dando-nos segurança sobre fontes de estudo, apontando

subtemas passíveis de maior exploração” (Morosini; Fernandes, 2014, p. 158). Diante disso, o Estado do Conhecimento deve ser “o movimento inicial de toda pesquisa, uma vez que localiza e norteia os passos da investigação, a partir do conhecimento e da compreensão da produção intelectual que aborda estudos relacionados ao objeto de nossa pesquisa” (Morosini; Fernandes, 2014, p. 158).

Nessa direção, o Estado do Conhecimento é de suma importância, visto que o pesquisador pode buscar artigos, teses e dissertações com base na temática do seu interesse de pesquisa. Dessa maneira, o pesquisador conseguirá trilhar, analisar e estudar quais e quantas publicações existem em relação a sua temática de acordo com o seu objetivo de pesquisa. Entretanto, para a realização de uma pesquisa desse porte, é necessário que o autor tenha clareza do objetivo e do percurso metodológico a ser percorrido (Morosini; Kohls-Santos; Bittencourt, 2021).

A metodologia do Estado do Conhecimento é composta pelas seguintes etapas: Bibliografia Anotada, Bibliografia Sistematizada, Bibliografia Categorizada e Bibliografia Propositiva⁷ (Morosini; Kohls-Santos; Bittencourt, 2021).

Com intuito de conhecer as pesquisas que vêm sendo realizadas acerca deste estudo, realizou-se um mapeamento de teses, de dissertações e de artigos científicos publicados que estejam relacionados com esse tema de pesquisa. Para fazer o levantamento de trabalhos publicados sobre a temática em evidência, foram escolhidas duas plataformas, a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o SciELO. A Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) apresenta 157 instituições cadastradas e 1.064.164 documentos entre dissertações (758.541) e teses (305.623), até a data de 22/06/2025. Já no *site* do SciELO constam 533.941 documentos até a data de 22/06/2025.

A BDTD possui um sistema de busca avançada que possibilita a delimitação dos temas, idiomas, tipos de documento e período de publicação, facilitando, assim, a localização dos documentos. Já a página do SciELO apresenta opções de filtros, como, por exemplo, coleções, periódico, idioma, ano de publicação, tipo de literatura, entre outros, que podem ser escolhidos pelo pesquisador de acordo com o seu objetivo.

A primeira pesquisa que se realizou foi na plataforma da BDTD. Para tal, foram utilizados os descritores entre aspas “*Jogos na alfabetização*”, todos os campos, idioma português, tipo de documento (teses e dissertações) e optou-se por sem filtro temporal para

⁷ Cada umas destas etapas serão exploradas e exemplificadas mais adiante.

encontrar trabalhos de diferentes anos. A partir disso, foram encontradas 14 publicações, sendo 13 dissertações e uma tese.

A segunda busca foi feita no *site* do SciELO com os descritores sem aspas *Jogos na alfabetização*, escolhidos os filtros coleções Brasil e idioma português, no qual foram encontrados quatro artigos científicos.

A terceira e última pesquisa realizada foi na plataforma da BDTD. Para tal, foram usados os descritores *Jogos + “Processo de alfabetização”*, campo título, idioma português, tipo de documento (teses e dissertações) e nenhum período de publicação. Nesta busca, foram encontradas seis publicações, sendo todas dissertações. A seguir, será exposto o modelo de quadro utilizado para descrever os descritores (palavras-chave), repositório, número de títulos encontrados e campos pesquisados referentes às pesquisas efetuadas.

Quadro 1 - Resumo da busca nas bases BDTD e SciELO

DESCRITORES (Palavras-chave)	REPOSITÓRIO	Nº DE TÍTULOS ENCONTRADOS	CAMPOS PESQUISADOS
“ <i>Jogos na alfabetização</i> ”	BDTD	14	Todos os campos
<i>Jogos na alfabetização</i>	SciELO	4	Todos os campos
<i>Jogos + “Processo de alfabetização”</i>	BDTD	6	Título
	Total	24	

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Na sequência, utiliza-se o quadro abaixo, com três tópicos, sendo eles: número (numeração tal como aparece nas buscas realizadas na plataforma da BDTD e do SciELO), lista de títulos encontrados e repositório. Estas informações foram extraídas e descritas no quadro.

Quadro 2 - Resultados da busca nos repositórios BDTD e SciELO

Nº	LISTA DE TÍTULOS SELECIONADOS	REPOSITÓRIO
1		
...		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Nas palavras de Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021, p. 64), na primeira etapa do Estado do Conhecimento, nomeada como Bibliografia Anotada, os trabalhos encontrados, “num primeiro momento, passam por uma *leitura flutuante* de seus resumos, o que permite a

realização da primeira etapa do EC, denominada *Bibliografia Anotada*. Esta etapa consiste na organização da referência bibliográfica completa dos resumos das publicações encontradas”.

Nesse contexto, dentre essas três pesquisas realizadas, foram encontrados 24 trabalhos no total. Após, foram extraídas algumas informações dos seus resumos, como número, ano de publicação, repositório, autor, título do trabalho, tipo de documento e resumo. Para esse quadro, deve-se destacar que foram expostos os números e os títulos encontrados tal como apareceram na busca na plataforma da BDTD e do SciELO, isto é, a sequência de títulos e suas numerações foram colocadas de forma idêntica ao encontrado como resultado nesses *sites*. Estas informações foram organizadas no quadro da Bibliografia Anotada, finalizando, assim, a primeira etapa do Estado do Conhecimento.

Quadro 3 - Bibliografia Anotada

Nº	ANO	REPOSITÓRIO	AUTOR	TÍTULO	TIPO	RESUMO
1						
...						

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Segundo Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021, p. 67), a segunda etapa do Estado do Conhecimento é a Bibliografia Sistematizada: “nessa etapa, já se inicia a seleção mais direcionada e específica para o objetivo da construção do conhecimento e outros indicadores de acordo com o objeto de estudo do pesquisador”. Sendo assim, foi feita uma *leitura flutuante* dos resumos dos 24 trabalhos encontrados.

Na primeira pesquisa na plataforma da BDTD com os descritores “*Jogos na alfabetização*”, foram encontrados 14 documentos. Desses trabalhos, foram excluídos dois, sendo eles: “*Avaliação de impacto da gamificação na alfabetização financeira de alunos de escolas públicas*”, de Rômulo César Reisdorfer da Silva, porque aborda sobre a alfabetização financeira dos jovens no Brasil e seu endividamento, e “*Consciência fonológica e ortografia: ensino dos grafemas <s> e <ss> em contexto intervocálico*”, de Carla Cristina Silva Fernandes, pois não trata sobre jogos de alfabetização. Dessa maneira, contabilizam-se 12 trabalhos, sendo 11 dissertações e uma tese.

Na segunda busca, no *site* do SciELO com os descritores *Jogos na alfabetização*, foram localizados quatro trabalhos, tendo sido dois excluídos: “*Aspectos Lúdicos na Alfabetização Estatística: uma revisão sistemática de literatura*”, de Sandra Cristina Martini Rostirola, Ivanete Zuchi Siple e Elisa Henning, pois destaca sobre uma revisão de literatura sobre a

Alfabetização Estatística, e “*Efeitos de um jogo eletrônico nas habilidades iniciais de alfabetização*”, de Laura V. Sánchez-Vincitore e Analía Henríquez Cross, visto que foca em um jogo para *tablet*. Desse modo, contabilizam-se dois trabalhos, sendo todos artigos científicos.

Na terceira e última pesquisa, na base da BDTD com os descritores *Jogos + “Processo de alfabetização”*, foram encontrados seis trabalhos. Desses documentos, foi excluído um: “*O potencial dos jogos educativos com temática científica ‘batalha de micróbios’, ‘imune - série vírus’ e ‘microvilões em ação’ no processo de alfabetização científica*”, de Sidcley Silva de Lyra, porque trata a respeito da alfabetização científica, em especial na área da Microbiologia. Dessa forma, contabilizam-se cinco pesquisas, sendo todas dissertações.

Após a *leitura flutuante* dos resumos dos 19 trabalhos selecionados para compor o *corpus* de análise deste Estado do Conhecimento, foram extraídas algumas informações, como número (numeração tal como aparece nas buscas realizadas na plataforma da BDTD e do SciELO), ano de publicação, instituição, autor, título do trabalho, nível, objetivos, metodologia, resultados e conclusões. Estas informações foram retiradas do quadro da Bibliografia Anotada e descritas no quadro da Bibliografia Sistematizada, ou seja, a segunda etapa do Estado do Conhecimento.

Quadro 4 - Bibliografia Sistematizada

Nº	ANO	INSTITUIÇÃO	AUTOR	TÍTULO	NÍVEL	OBJETIVOS	METODOLOGIA	RESULTADOS	CONCLUSÕES
1									
...									

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Em vista disso, para uma melhor compreensão e visualização dos 19 trabalhos selecionados para compor o *corpus* de análise deste Estado do Conhecimento, foram construídos alguns gráficos, os quais buscam elaborar um panorama de como está o debate sobre o assunto em publicações nacionais.

Quadro 5 - Títulos dos trabalhos selecionados para compor o *corpus* de análise

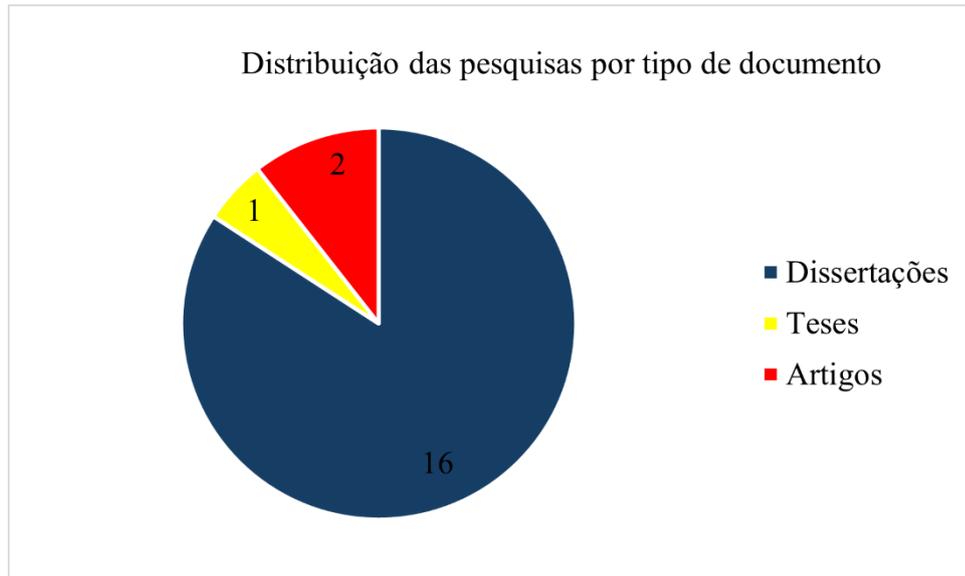
<i>Jogos de alfabetização, práticas analógicas e potencialidades digitais: uma perspectiva inclusiva</i>
<i>Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino</i>
<i>Jogos de alfabetização: o desenvolvimento de atividades metalinguísticas nas turmas de alfabetização da EJA - implicações na prática docente e nas aprendizagens dos alunos</i>

<i>Jogos de linguagem na alfabetização matemática</i>
<i>Utilização dos jogos educativos com fins pedagógicos na alfabetização: sob uma abordagem sociointeracionista</i>
<i>O uso de recursos didáticos e os direitos de aprendizagem de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética por professores do 1º ano do Ensino Fundamental</i>
<i>Explorando jogos de Língua Portuguesa como instrumentos facilitadores na alfabetização de Jovens e Adultos do Campo</i>
<i>Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética</i>
<i>A articulação entre o ensino e o aprendizado do Sistema de Escrita Alfabética e da consciência fonológica no bloco inicial de alfabetização</i>
<i>Psicologia Cognitiva e alfabetização: impacto da instrução fônica apoiada em materiais montessorianos</i>
<i>Formação docente a partir de um manual pedagógico ilustrado para gamificação de atividades como estratégia na alfabetização inclusiva</i>
<i>Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: possibilidades e percepções no contexto da formação docente</i>
<i>Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras</i>
<i>Refletindo sobre a língua escrita e sobre sua notação no final da Educação Infantil</i>
<i>Os jogos no processo de alfabetização e letramento</i>
<i>Práticas de jogos no processo de alfabetização e letramento: evidências empíricas</i>
<i>Uso de jogos digitais no processo de alfabetização: possibilidades de avanço nos níveis da escrita</i>
<i>Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento: uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental</i>
<i>GameAlfa: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do Ensino Fundamental</i>

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

O primeiro gráfico se refere à distribuição das pesquisas por tipo de documento. Destas, 16 são dissertações de mestrado, uma é tese de doutorado e duas são artigos de revistas científicas, conforme explicitado no gráfico a seguir.

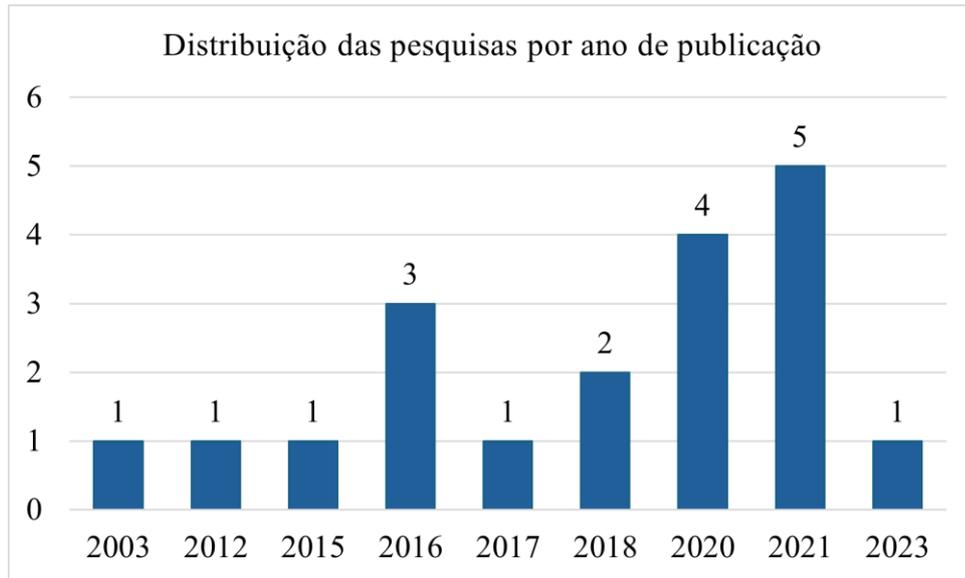
Gráfico 1 - Distribuição das pesquisas por tipo de documento



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Como não foi delimitado o período de publicação nas pesquisas efetuadas, os trabalhos são de anos distintos. Das publicações analisadas, uma no ano de 2003, uma em 2012, uma no ano de 2015, três em 2016, uma no ano de 2017, duas em 2018, quatro no ano de 2020, cinco em 2021 e uma no ano de 2023. Percebe-se que nos três primeiros anos (2003, 2012 e 2015), o número de trabalhos foi constante um para cada ano. No ano de 2016, o número de trabalhos aumentou e, depois, em 2017 e 2018, apresentaram um número de incidência de equilíbrio. Já no ano de 2020, teve novamente um aumento de documentos e, em 2021, foi o ano que mais teve publicações. Por último, em 2023, houve apenas um trabalho, o que diminuiu o número de pesquisas.

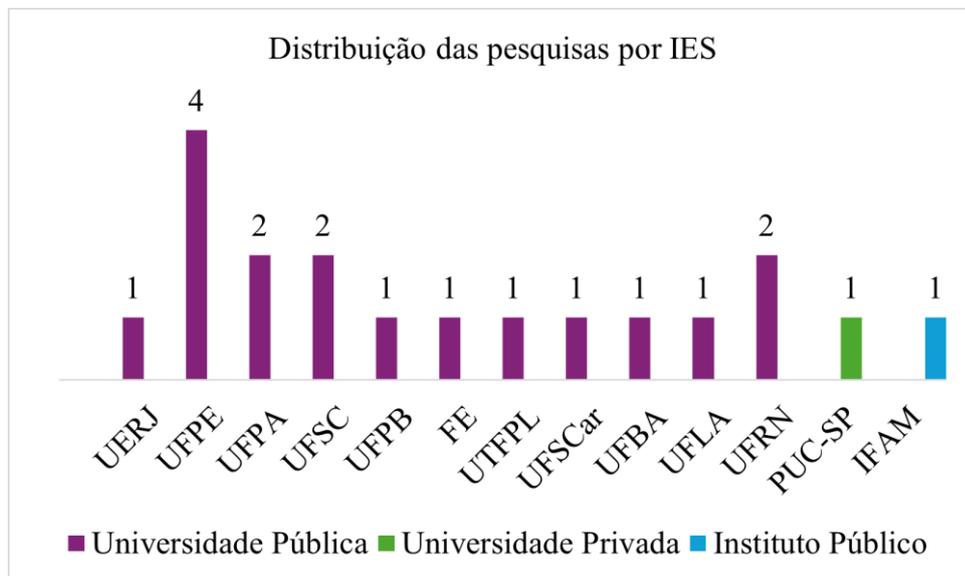
Gráfico 2 - Distribuição das pesquisas por ano de publicação



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Outro aspecto importante é que, dentre esses trabalhos, 17 são pesquisas originárias de universidades pertencentes à rede pública de ensino, enquanto as outras, uma foi desenvolvida em universidade privada e uma em instituto de ensino público. O gráfico a seguir evidencia a disparidade entre as universidades e instituto das quais as pesquisas se originam e sua especificação entre universidade pública (cor roxa), universidade privada (cor verde) e instituto de ensino público (cor azul), conforme pode ser observado no gráfico.

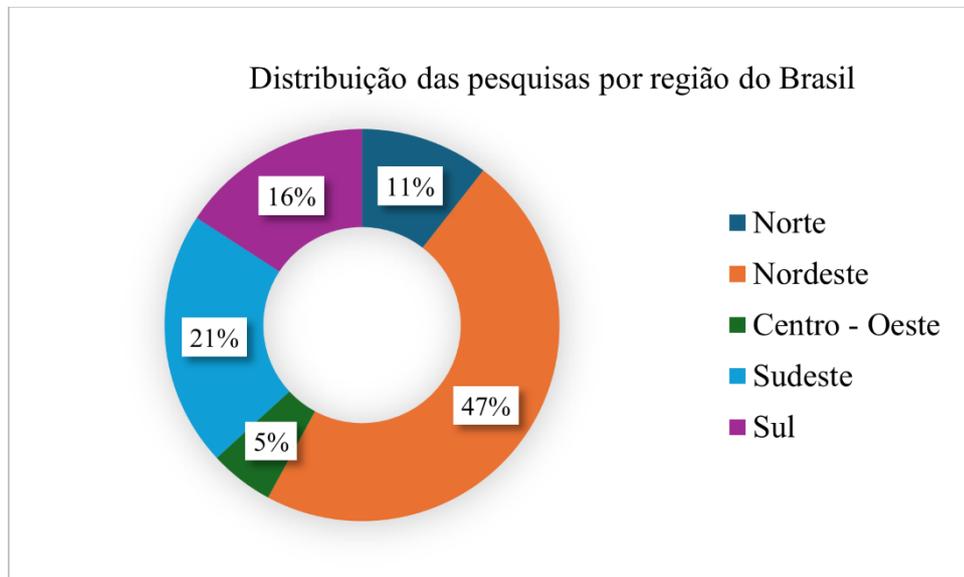
Gráfico 3 - Distribuição das pesquisas por IES



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Nesse cenário, pode-se destacar essas pesquisas por regiões do Brasil. Constatou-se que a maior parte delas são originárias da região Nordeste (47%) e Sudeste (21%), respectivamente. Essas duas regiões representam 68% das publicações, uma vez que as regiões Norte, Centro-Oeste e Sul, somadas, representam apenas 32% do total de dissertações, tese e artigos.

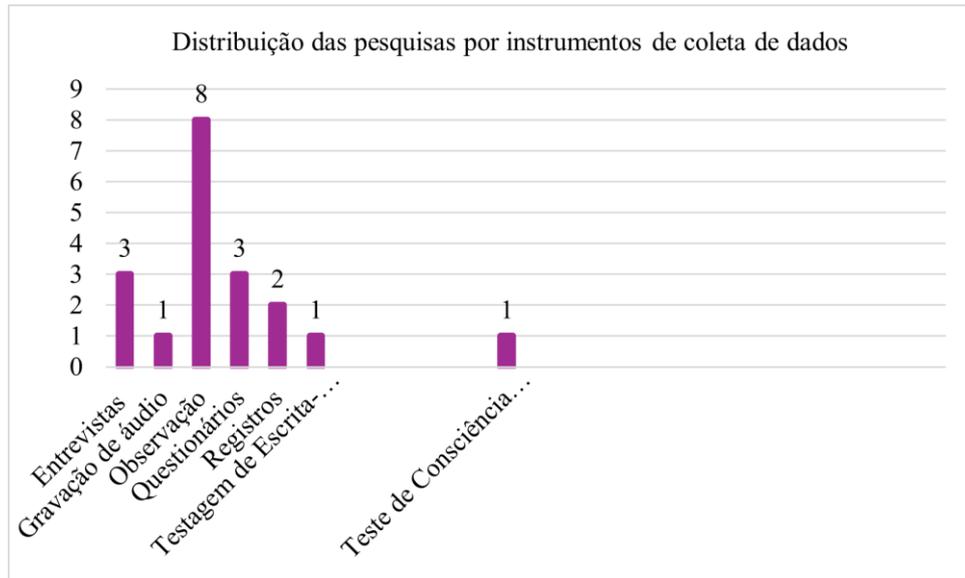
Gráfico 4 - Distribuição das pesquisas por região do Brasil



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Fora possível observar, ainda, a incidência dos instrumentos metodológicos utilizados, segundo apontamento nos resumos de cada pesquisa. Com base no gráfico, nota-se que o instrumento mais usado nos trabalhos foi a observação. Ainda sobre o gráfico, pode-se constatar que, das pesquisas, três utilizaram entrevistas, uma usufruiu de gravação de áudio, três optaram por questionários, duas desenvolveram registros, uma realizou a Testagem da Escrita - Psicogênese da Língua Escrita e uma aplicou o Teste de Consciência Fonológica: Instrumento de Avaliação Sequencial (CONFIAS) e Teste de Desempenho Escolar (TDE), como pode ser visualizado no gráfico.

Gráfico 5 - Distribuição das pesquisas por instrumentos de coleta de dados



Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

A terceira etapa do Estado do Conhecimento é a Bibliografia Categorizada. Para Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021, p. 69), nessa etapa:

O pesquisador deverá agrupar as publicações selecionadas em blocos, ou seja, conjuntos de publicações associadas por aproximações temáticas. Esses conjuntos são denominados categorias. As categorias podem ser criadas a partir da literatura ou a partir apenas dos trabalhos encontrados. Nesse sentido, o principal objetivo desta etapa é realizar o que podemos chamar de 'agrupamento' das produções por temáticas, ou seja, com os trabalhos selecionados deve ser realizado o reagrupamento das produções segundo blocos temáticos.

A seguir, o Quadro seis exemplifica a terceira etapa do Estado do Conhecimento, na qual se realiza a comparação entre as pesquisas selecionadas para fazer o agrupamento das publicações em categorias. É importante frisar que foram utilizados os tópicos número (numeração tal como aparece no *site* da BDTD e do SciELO), categoria onde a pesquisa será agrupada e título do trabalho. Estas informações foram organizadas no quadro de análise.

Quadro 6 - Bibliografia Categorizada

Nº	CATEGORIA	TÍTULO
1		
...		

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Nesse sentido, as pesquisas selecionadas foram divididas e organizadas em duas categorias: (i) *Jogos de Alfabetização Digitais* e (ii) *Jogos de Alfabetização Impressos*. Na primeira categoria, intitulada *Jogos de Alfabetização Digitais*, foram agrupadas seis pesquisas, tal como mostra o quadro.

Quadro 7 - Categoria *Jogos de Alfabetização Digitais*

Títulos dos trabalhos	Autores
<i>Jogos de alfabetização, práticas analógicas e potencialidades digitais: uma perspectiva inclusiva</i>	Margareth Uzai Siqueira Ferraz
<i>Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética</i>	Luciana Augusta Ribeiro do Prado
<i>Formação docente a partir de um manual pedagógico ilustrado para gamificação de atividades como estratégia na alfabetização inclusiva</i>	Fernanda Beatriz da Costa Miranda de Carvalho
<i>Uso de jogos digitais no processo de alfabetização: possibilidades de avanço nos níveis da escrita</i>	Maria Aparecida Alves de Andrade
<i>Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento: uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental</i>	Anielly Isabel Duarte da Silva
<i>GameAlfa: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do Ensino Fundamental</i>	Austonio Queiroz dos Santos

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Os trabalhos desta categoria versam sobre jogos digitais no processo de alfabetização. Sabe-se que esse recurso contribui para a aprendizagem dos estudantes, sendo necessário fazer a mediação durante a exploração dos jogos digitais.

A primeira pesquisa, intitulada “*Jogos de alfabetização, práticas analógicas e potencialidades digitais: uma perspectiva inclusiva*”, dissertação escrita por Margareth Uzai Siqueira Ferraz, discute o uso de jogos analógicos e digitais na etapa da alfabetização e sua contribuição para a aprendizagem dos estudantes, em especial aqueles com dificuldades na aprendizagem. Essa publicação aborda os jogos analógicos e digitais, mas foi incluída nesta categoria, pois o objetivo central do trabalho foi elaborar um jogo digital a partir de um jogo de alfabetização analógico. Para tal, foi desenvolvida a pesquisa bibliográfica e a pesquisa documental por meio dos registros escolares da atuação profissional da pesquisadora e dos jogos (analógicos e digitais) desenvolvidos para fins educacionais. Os resultados apontam que os jogos analógicos ou digitais contribuem para a alfabetização dos estudantes, incluindo aqueles com dificuldades de aprendizagem.

A segunda pesquisa dessa categoria, “*Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética*”, dissertação escrita pela Luciana Augusta Ribeiro do Prado, apresenta a contribuição do uso de jogos digitais para o desenvolvimento da consciência fonológica para a alfabetização dos estudantes com dificuldades. Para alcançar os objetivos, a autora optou pela pesquisa bibliográfica e pesquisa quase-experimental, com abordagens quantitativa e qualitativa, na qual participaram 14 estudantes do terceiro e do quarto ano do Ensino Fundamental com dificuldades na aprendizagem, de duas escolas da Rede Municipal de Florianópolis. A coleta de dados ocorreu através da aplicação do Teste de Consciência Fonológica: Instrumento de Avaliação Sequencial (CONFIAS) e do Teste de Desempenho Escolar (TDE), tendo sido também aplicado questionário com as professoras para o registro de observação. A intervenção ocorreu no período de dois meses, com total de 12 horas. Os estudantes foram acompanhados por meio do protocolo de observação como participante, tendo como objetivo registrar seus comportamentos durante a intervenção. Também foi aplicado um questionário sobre os estudantes, o qual foi respondido pelas professoras. Os resultados revelam que o uso de jogos digitais no espaço escolar contribui para o processo de alfabetização dos estudantes. As principais evidências encontradas foram a pontuação dos testes do grupo experimental mais expressiva em relação ao grupo controle; a melhora quanto à hipótese do nível de escrita dos estudantes; e a correlação do desempenho nos testes utilizados com a observação das professoras.

A terceira publicação, denominada “*Formação docente a partir de um manual pedagógico ilustrado para gamificação de atividades como estratégia na alfabetização inclusiva*”, dissertação elaborada por Fernanda Beatriz da Costa Miranda de Carvalho, aborda as percepções de professores quanto à gamificação de atividades pedagógicas na alfabetização de estudantes com deficiência intelectual a partir de orientações didáticas contidas em um Manual Pedagógico Ilustrado. Para tal, foi desenvolvida a pesquisa qualitativa de cunho exploratório com 11 docentes de um município situado no Norte do Paraná. Os dados foram coletados através de questionários, atividades desenvolvidas no curso de extensão, notas de campo, gravação em áudio dos encontros com os docentes, bem como observação durante o processo formativo. A partir da Análise de Conteúdo, os dados foram organizados em seis categorias, a saber: (i) *perfil dos participantes*, (ii) *conhecimentos prévios dos participantes*, (iii) *a aplicação das atividades gamificadas*, (iv) *planejamento gamificado*, (v) *a percepção dos docentes em relação ao curso de extensão* e (vi) *a avaliação do Manual Pedagógico Ilustrado*. Os resultados indicam que o Manual Pedagógico Ilustrado utilizado como base na formação de

docentes mostra-se eficiente, visto que as participantes se envolveram durante a proposta colaborativa de formação e apropriaram-se do conteúdo abordado durante o curso. Também elaboraram um plano de aula com atividades de gamificação na alfabetização de estudantes com deficiência intelectual e identificaram uma mudança em posturas e práticas voltadas para o paradigma da inclusão.

A quarta pesquisa, chamada “*Uso de jogos digitais no processo de alfabetização: possibilidades de avanço nos níveis da escrita*”, dissertação escrita por Maria Aparecida Alves de Andrade, descreve as possibilidades e as limitações dos jogos digitais gratuitos e pré-selecionados para o aprendizado da escrita em uma turma da rede particular do município de Natal - RN do último nível de ensino da Educação Infantil. Para alcançar os objetivos desejados, a pesquisa pautou-se em uma abordagem exploratória amparada em pesquisa documental e bibliográfica de caráter analítico e natureza qualitativa. Os resultados mostram que, apesar das diversas possibilidades que os jogos propuseram, as limitações também foram evidentes. Uma das principais barreiras foi o uso do *mouse*, pois alguns comandos, como “arrastar a resposta”, exigiam da criança a habilidade motora, além dos aspectos relativos à tomada de decisão sobre a formação da palavra. Desse modo, o professor deve atentar para fatores como a manutenção do interesse e da motivação das crianças e, ao mesmo tempo, precisa garantir o correto entrelaçamento entre os objetivos instrucionais e a jogabilidade propostas no jogo.

A quinta publicação, nomeada “*Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento: uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental*”, dissertação de autoria de Anielly Isabel Duarte da Silva, trata acerca de uma proposta formativa para professores que atuam no 1º ao 3º do Ensino Fundamental da escola Municipal Prof. Reginaldo Ferreira Neto, situada na cidade de Natal - RN, tendo por objetivo a construção de estratégias pedagógicas para utilizar os jogos digitais no processo de alfabetização e letramento. Para obter os objetivos almejados, foi desenvolvida a pesquisa bibliográfica, baseada na pesquisa-ação de Thiollent (1986). Os resultados evidenciam que essa experiência formativa não só proporcionou o aperfeiçoamento dos saberes sobre os jogos e o desenvolvimento de competências digitais para a melhoria do ensino, como também a criação dos espaços de diálogo e trocas de conhecimentos sobre as práticas educacionais diante desse cenário de transformações e de desafios para a educação.

A sexta e última pesquisa dessa categoria, intitulada “*GameAlfa: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do Ensino Fundamental*”, dissertação escrita por Austonio Queiroz dos Santos, investiga o uso de um *game* como recurso facilitador da alfabetização, por meio do desenvolvimento de habilidades

de consciência fonológica em estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública de Manaus. Para tal, utilizou-se a pesquisa bibliográfica e a pesquisa-ação, sendo que as técnicas e os instrumentos de coleta de dados usados foram a observação participante e o questionário adaptado em formato de testes com o objetivo de verificar as habilidades de consciência fonológica dos estudantes. Como principal recurso foi criado um *game* durante o percurso investigatório e aplicado junto à turma. Por meio da aplicação de um protótipo, foram coletadas as sugestões dos estudantes e da professora da turma e aplicado novamente com as alterações sugeridas, buscando com isso um processo colaborativo de investigação e de criação do produto. Os resultados demonstram que o uso do *GameAlfa* permitiu o desenvolvimento de habilidades de consciência fonológica na maioria dos estudantes que participaram da pesquisa.

Na segunda categoria, nomeada *Jogos de Alfabetização Impressos*, foram agrupadas 13 pesquisas, conforme mostra o quadro.

Quadro 8 - Categoria *Jogos de Alfabetização Impressos*

Títulos dos trabalhos	Autores
<i>Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino</i>	Aline Gomes de Souza
<i>Jogos de alfabetização: o desenvolvimento de atividades metalinguísticas nas turmas de alfabetização da EJA - implicações na prática docente e nas aprendizagens dos alunos</i>	Jeysa Adalles dos Santos Azevedo
<i>Jogos de linguagem na alfabetização matemática</i>	Carlos Evaldo dos Santos Silva
<i>Utilização dos jogos educativos com fins pedagógicos na alfabetização: sob uma abordagem sociointeracionista</i>	Maria do Socorro Silva da Rocha
<i>O uso de recursos didáticos e os direitos de aprendizagem de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética por professores do 1º ano do Ensino Fundamental</i>	Erika Souza Vieira
<i>Explorando jogos de Língua Portuguesa como instrumentos facilitadores na alfabetização de Jovens e Adultos do Campo</i>	Aislan Rafael Lemos Rolim
<i>A articulação entre o ensino e o aprendizado do Sistema de Escrita Alfabética e da consciência fonológica no bloco inicial de alfabetização</i>	Kelly Alves Rocha dos Santos
<i>Psicologia Cognitiva e alfabetização: impacto da instrução fônica apoiada em materiais montessorianos</i>	Daniela Tubini Furtado
<i>Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: possibilidades e percepções no contexto da formação docente</i>	Josi Carolina da Silva Leme
<i>Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras</i>	Liane Castro de Araujo

<i>Refletindo sobre a língua escrita e sobre sua notação no final da Educação Infantil</i>	Artur Gomes de Moraes, Eliana Borges Correia de Albuquerque e Ana Carolina Perrusi Alves Brandão
<i>Os jogos no processo de alfabetização e letramento</i>	Márcia Aparecida da Silva Costa
<i>Práticas de jogos no processo de alfabetização e letramento: evidências empíricas</i>	Isa Franciele Mendes da Silva

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Os documentos desta categoria tratam sobre jogos impressos de alfabetização. Destacam que, por meio desse recurso, os estudantes se apropriam da leitura e da escrita, de forma crítica e reflexiva, considerando que os jogos impressos são de suma importância para o processo de alfabetização. No entanto, para promover a aprendizagem da leitura e da escrita por meio dos jogos impressos, deve-se traçar objetivos, para que esse recurso não seja compreendido como uma prática de passatempo, mas sim visto como um recurso potencializador do processo de alfabetização.

A primeira pesquisa, intitulada “*Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino*”, dissertação de autoria de Aline Gomes de Souza, apresenta uma análise de jogos de alfabetização que se encontram disponíveis em escolas da rede pública de ensino. Para alcançar os objetivos almejados, foram adotadas a pesquisa bibliográfica e a pesquisa documental dos acervos de jogos de alfabetização disponíveis em duas escolas da rede pública municipal da cidade de Brejo da Madre de Deus - PE e dos manuais didáticos dos jogos. A análise dos dados foi ancorada na Análise de Conteúdo, de Bardin (1977). Os resultados revelam, no que se refere às concepções teóricas subjacentes aos jogos de alfabetização analisados, sintonia quanto às concepções teóricas e propostas didáticas. As proposições acerca do tratamento da língua escrita, seu ensino e aprendizagem analisadas se aproximam de perspectivas construtivistas, distanciando-se, conseqüentemente, de abordagens mais tradicionais. Os conhecimentos linguísticos enfocados nos jogos de alfabetização investigados são variados e propõem a aprendizagem de diferentes aspectos da linguagem, unidades linguísticas e habilidades. Os resultados ainda apontam a necessidade de ampliar o debate científico e pragmático sobre o tratamento didático e pedagógico dado aos jogos de alfabetização, tanto no que se refere ao processo de concepção e elaboração desses recursos, quanto aos usos desses materiais e seus respectivos manuais didáticos.

A segunda publicação, designada “*Jogos de alfabetização: o desenvolvimento de atividades metalinguísticas nas turmas de alfabetização da EJA - implicações na prática docente e nas aprendizagens dos alunos*”, dissertação escrita por Jeysa Adalles dos Santos

Azevedo, revela a contribuição das atividades metalinguísticas, aplicadas por meio de jogos, na alfabetização de Jovens e Adultos, e as possíveis implicações que a inserção dessas atividades podem trazer para as práticas das professoras participantes deste estudo. Para tal, utilizou-se a pesquisa bibliográfica e a pesquisa participativa com duas turmas do 1º módulo da Educação de Jovens e Adultos, localizadas na cidade de Vitória de Santo Antão - PE, nas quais foram realizadas 16 sessões de jogos de alfabetização em cada turma com o objetivo de verificar os níveis de escrita dos estudantes participantes. As situações didáticas realizadas diariamente pelas professoras também foram observadas, antes e após as sessões de jogos, totalizando 16 observações em cada turma. Os resultados indicam que a maioria dos estudantes avançaram consideravelmente em seus níveis de escrita entre a primeira e a última coleta. Constatou-se, ainda, que os avanços dos estudantes estavam correlacionados às suas frequências às aulas e às sessões dos jogos aplicados, visto que os dois estudantes que menos participaram das sessões permaneceram no mesmo nível de escrita diagnosticado inicialmente, demonstrando, assim, que as atividades metalinguísticas são importantes para a compreensão do sistema de escrita, mas não são suficientes para promover a alfabetização dos estudantes. Resultou, também, que a inserção dessas atividades influenciou nas práticas pedagógicas das professoras, que passaram a inserir algumas atividades, que, segundo elas, tinham os mesmos objetivos dos jogos aplicados. Também, que essas atividades repercutiram positivamente não apenas nas aprendizagens dos estudantes, mas especialmente em suas motivações e posturas frente às propostas, pois os estudantes passaram a ter mais confiança em responder às atividades, ou mesmo, tentaram produzir notações sozinhos.

A terceira pesquisa, nomeada “*Jogos de linguagem na alfabetização matemática*”, tese elaborada por Carlos Evaldo dos Santos Silva, trata sobre o funcionamento da linguagem, a partir do conceito de jogo de linguagem de Wittgenstein, o seu papel na aquisição do conhecimento e sua relevância para o ensino de número na alfabetização. Para obter os objetivos desejados, o autor optou pela pesquisa bibliográfica e pesquisa empírica, que foi realizada com uma professora alfabetizadora de uma escola pública municipal de Belém do Pará, que consistiu em observações de uma aula sobre a escrita numérica no Sistema de Numeração Decimal Indo-Arábico com o propósito de compreender o funcionamento da linguagem na alfabetização matemática. Os resultados evidenciam que as linguagens presentes na alfabetização matemática e as relações existentes entre elas precisam ser compreendidas pelo professor, uma vez que a forma como o professor vê o papel da linguagem vai implicar diretamente na sua prática.

A quarta publicação, chamada “*Utilização dos jogos educativos com fins pedagógicos na alfabetização: sob uma abordagem sociointeracionista*”, dissertação produzida por Maria do Socorro Silva da Rocha, destaca como os jogos educativos podem favorecer os processos de ensino e de aprendizagem com crianças em fase de alfabetização. Para tal, foram escolhidas a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo, a qual foi desenvolvida numa escola pública no município de Florianópolis - SC, com duas turmas do III período, com um total de 33 crianças. Os procedimentos foram aplicados de fevereiro a dezembro de 2002, totalizando um período de nove meses de aplicação. Para tanto, utilizou-se a Psicogênese da Língua Escrita com o objetivo de verificar o nível de escrita das crianças antes e após a aplicação dos jogos. Os resultados revelam que o uso de jogos educativos potencializa o processo de alfabetização, fazendo com que as crianças desenvolvam sua linguagem, capacitação, exploração, construção da personalidade, raciocínio, autoestima, pensamento lógico, entre outros.

A quinta pesquisa, intitulada “*O uso de recursos didáticos e os direitos de aprendizagem de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética por professores do 1º ano do Ensino Fundamental*”, dissertação de autoria de Erika Souza Vieira, aborda o uso dos recursos didáticos distribuídos pelo Ministério da Educação para contemplar os direitos de aprendizagem referentes à apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) por professores do 1º ano do Ensino Fundamental. Para alcançar os objetivos almejados, a autora optou pela pesquisa bibliográfica e pesquisa de campo, onde foi feita a observação da prática e desenvolvidas entrevistas ao final das aulas observadas de duas professoras do 1º ano do ciclo de alfabetização, dos municípios de Camaragibe e Jaboatão dos Guararapes, em Pernambuco - PE, com o propósito de verificar quais recursos as duas docentes utilizam em suas aulas e se os direitos de aprendizagem, em especial os relacionados à apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), são referências para as práticas das duas professoras. Ainda, se realizou a observação de 10 aulas de cada docente. As entrevistas foram realizadas antes de iniciar o processo de observação, ou seja, a entrevista inicial e ao final das aulas observadas para compreender alguns elementos das práticas. Os resultados mostram que os direitos de aprendizagem, especificamente os relacionados com a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), são referências para as práticas das duas professoras. Por fim, constatou-se que as professoras utilizam diversos recursos didáticos em suas aulas com o objetivo de ensinar o Sistema de Escrita Alfabética (SEA), inclusive, foi identificado que o livro didático de Letramento e Alfabetização, os jogos de alfabetização, as obras complementares e as obras literárias foram utilizadas com essa finalidade.

A sexta pesquisa, denominada “*Explorando jogos de Língua Portuguesa como instrumentos facilitadores na alfabetização de Jovens e Adultos do Campo*”, dissertação desenvolvida por Aislan Rafael Lemos Rolim, apresenta o resultado do uso de jogos de alfabetização como uma estratégia de ensino visando à alfabetização de Jovens e Adultos do Campo. Para tal, utilizou-se a pesquisa bibliográfica e a pesquisa de campo, onde foi realizado o projeto de ação pedagógica em uma escola do município de Cabo de Santo Agostinho - PE, especificamente numa turma com 12 estudantes da Educação de Jovens e Adultos. Desses 12 estudantes, foram selecionados três que participaram de todas as atividades propostas, com o objetivo de fazer uma análise comparativa entre o antes e o depois da execução da prática. Os resultados apontam um avanço na construção das hipóteses de escrita dos estudantes que participaram dessa prática.

A sétima publicação, chamada “*A articulação entre o ensino e o aprendizado do Sistema de Escrita Alfabética e da consciência fonológica no bloco inicial de alfabetização*”, dissertação produzida por Kelly Alves Rocha dos Santos, trata acerca da relação entre a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA) e as habilidades de consciência fonológica no processo de alfabetização em duas turmas (1º e 2º anos) do Bloco Inicial de Alfabetização (BIA), em uma escola da rede pública de ensino do Distrito Federal. Para obter os objetivos desejados, a autora optou pela pesquisa bibliográfica, e a técnica de investigação adotada foi a observação participante em 2019 (10 em cada uma das duas turmas acompanhadas). Ainda, ocorreu entrevista semiestruturada e diagnoses, com o objetivo de apreender os perfis dos estudantes nos eixos de alfabetização e letramento. Para o tratamento dos dados coletados, foi recorrido à Análise de Conteúdo, de Bardin (2016) e de Franco (2008). Os resultados indicam que, através do papel exercido pela consciência fonológica (rimas e aliterações), houve um avanço na apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

A oitava pesquisa, nomeada “*Psicologia Cognitiva e alfabetização: impacto da instrução fônica apoiada em materiais montessorianos*”, dissertação elaborada por Daniela Tubini Furtado, descreve os efeitos de um programa de ensino do sistema alfabético utilizando materiais montessorianos, que correspondem às características do enfoque metalinguístico, para impulsionar a aprendizagem das crianças de seis anos que apresentaram menor desempenho na leitura e na escrita quando comparadas a crianças de mesmas idade e escola. Para tal, foi realizada uma pesquisa em uma escola da rede privada localizada na região do ABC paulista com o objetivo de verificar se os materiais montessorianos impulsionam a aprendizagem em crianças que apresentam menor desempenho em leitura e escrita. Participaram deste estudo 40 crianças matriculadas no 1º ano do Ensino Fundamental, com média de seis anos e meio de

idade. Foram constituídos dois grupos: Grupo de Intervenção (GI), composto por 20 crianças que apresentaram menor desempenho nas habilidades de leitura e de escrita em uma avaliação inicial realizada no mês de março pelas professoras titulares do 1º ano; e Grupo de Comparação (GC), composto por 20 crianças que foram sorteadas entre as que tiveram desempenho médio ou acima da média, na mesma avaliação realizada no mês de março. A coleta de dados foi composta por quatro momentos: a avaliação inicial, aplicada no mês de março pelas professoras titulares das salas regulares; a avaliação antes do programa de intervenção, aplicada somente para o GI, no mês de junho, pela pesquisadora; a avaliação parcial de leitura e de escrita, aplicada no mês de setembro pela pesquisadora, nos dois grupos, GI e GC; e avaliação final, aplicada no mês de dezembro pela pesquisadora, também nos dois grupos. O programa de intervenção foi composto por 30 jogos de alfabetização montessorianos, e somente as crianças do GI participaram desse programa. Os resultados comprovam efeitos positivos do programa de intervenção sobre o desempenho das crianças do GI tanto nas habilidades de escrita quanto nas de leitura, porém, quando foi feita a comparação entre as crianças dos dois grupos, não houve diferença estatisticamente significativa, o que permite afirmar que, após a intervenção, as crianças do GI apresentaram desempenho tão bom quanto as crianças do GC.

A nona publicação, designada “*Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: possibilidades e percepções no contexto da formação docente*”, dissertação de autoria de Josi Carolina da Silva Leme, procura conhecer as percepções de três professoras da Educação Básica da rede estadual de uma cidade do interior de São Paulo, uma do primeiro ano, uma do segundo ano e uma do terceiro ano do Ensino Fundamental de nove anos sobre o contexto formativo actual. Para alcançar os objetivos almejados, a autora pautou-se em uma pesquisa bibliográfica e estudo de caso. Teve entrevistas com as professoras e orientadoras de estudo/formadoras do PNAIC⁸ anteriormente citadas, com o propósito de conhecer suas concepções acerca do contexto formativo actual. Os resultados se referem à compreensão das professoras cursistas sobre a necessidade de uma política pública de formação docente, aos avanços, como a concessão de bolsas de estudo e distribuição de materiais, tanto para formação de professores quanto para o trabalho com as crianças, como livros de literatura infantil e jogos de alfabetização.

⁸ “O Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa tem o propósito de apoiar todos os professores que atuam no ciclo de alfabetização, incluindo os que atuam nas turmas multisseriadas e multietapa, a planejarem as aulas e a usarem de modo articulado os materiais e as referências curriculares e pedagógicas ofertados pelo MEC às redes que aderirem ao Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa e desenvolverem as ações desse Pacto” (Brasil, 2023).

O décimo trabalho, intitulado “*Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras*”, artigo elaborado por Liane Castro de Araujo, investiga as práticas alfabetizadoras que circulam em escolas da rede municipal de Salvador quanto ao uso de jogos voltados à apropriação da língua escrita. Para tal, optou-se pela pesquisa de abordagem qualitativa, de perspectiva colaborativa, que visa o levantamento de acervos, práticas e discursos envolvendo jogos e outros materiais para a alfabetização, bem como uma intervenção junto às escolas, com o objetivo de construir conhecimentos partilhados sobre esses recursos, articulando função lúdica e didática. Os resultados apontam que as professoras reconhecem o valor dos jogos na alfabetização, mas sua baixa frequência nas rotinas e no planejamento indica que esse uso é incipiente, sendo muitas as justificativas dadas para essa ausência. Ainda os resultados sinalizam que é preciso investir, na formação docente, em ações para fortalecer estratégias didáticas que abordam o ensino da escrita de modo reflexivo, não mecânico.

O décimo primeiro documento, denominado “*Refletindo sobre a língua escrita e sobre sua notação no final da Educação Infantil*”, artigo escrito por Artur Gomes de Moraes, Eliana Borges Correia de Albuquerque e Ana Carolina Perrusi Alves Brandão, discute o ensino e a aprendizagem da linguagem escrita envolvendo crianças de cinco anos. Para alcançar os objetivos almejados, foram acompanhadas duas turmas na última etapa da Educação Infantil durante um ano letivo com o objetivo de refletir sobre o ensino da língua escrita na Educação Infantil. Em ambas as salas, houve observações de jornadas de aula completas, com periodicidade sistemática, ao longo de um ano letivo. No estudo de caso 1, foi enfocada a organização pedagógica da prática docente, examinando como a professora organizava o trabalho com a língua escrita. Já na apresentação do estudo de caso 2, priorizaram-se a descrição das práticas de ensino da escrita adotadas pela docente e a análise da evolução dos conhecimentos que os aprendizes revelaram a respeito do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Os resultados indicam que crianças que puderam explorar narrativas de ficção, cantigas rimadas e outros textos da tradição oral, além de jogos fonológicos, apresentaram progressos marcantes.

A décima segunda pesquisa, chamada “*Os jogos no processo de alfabetização e letramento*”, dissertação desenvolvida por Márcia Aparecida da Silva Costa, destaca a contribuição dos jogos na consolidação de habilidades linguísticas de estudantes em duas turmas do 2º ano do Ensino Fundamental e para o trabalho de professores alfabetizadores de uma escola municipal do sul de Minas Gerais. Para tal, foi escolhida a pesquisa bibliográfica, e os dados referentes à aplicação dos jogos foram registrados em diário de bordo, analisados à luz do referencial teórico e dos dados obtidos na pesquisa participativa. Os resultados revelam que o jogo é capaz de potencializar o ensino, contribuir para a consolidação de habilidades

linguísticas e, ainda, como metodologia de avaliação diagnóstica, visto que, por meio do jogo, o professor pode mapear as habilidades que os estudantes dominam e o que precisa ser estudado. Os resultados ainda demonstram que os jogos contribuem significativamente para o trabalho de professores alfabetizadores.

A décima terceira e última publicação desta categoria, nomeada “*Práticas de jogos no processo de alfabetização e letramento: evidências empíricas*”, dissertação de autoria de Isa Franciele Mendes da Silva, apresenta a eficácia de jogos didáticos em sala de aula para o processo de alfabetização das crianças de uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental. Para obter os resultados desejados, o trabalho pautou-se em uma pesquisa bibliográfica e foram aplicados oito jogos, em uma turma de 3º ano do Ensino Fundamental, de uma Escola Municipal situada na cidade de Pirpirituba - PB, com 13 estudantes, com diferentes níveis de alfabetização, no período de 12/08/2022 a 02/12/2022, com o objetivo de verificar a eficácia do uso de jogos na etapa da alfabetização. Os resultados mostram um avanço considerável no desenvolvimento das habilidades linguísticas para a alfabetização através do uso de jogos.

Apresentadas as categorias de análise e os respectivos trabalhos, a quarta etapa do Estado do Conhecimento é a Bibliografia Propositiva. Nas palavras de Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021, p. 72):

É a etapa na qual avançamos ou buscamos ir a além do conhecimento estabelecido sobre a temática pesquisada. Nesta etapa, após a análise mais a fundo de cada uma das publicações, o pesquisador deve ter condições de fazer inferências propositivas em relação às publicações analisadas. Para tal, utiliza-se as informações da tabela da Bibliografia Categorizada para compor o que chamamos de Bibliografia Propositiva.

Em vista disso, o Quadro 9 explana a quarta etapa do Estado do Conhecimento. O quadro apresenta os seguintes tópicos: número (a numeração tal como aparece na pesquisa realizada na plataforma da BDTD e do SciELO), nome da categoria, título do trabalho, Achados e Proposições do Estudo e Emergentes. Os Achados e as Proposições do Estudo da publicação são “aquilo que é proposto pelos autores no estudo” (Morosini; Kohls-Santos; Bittencourt, 2021, p. 72). Em geral, essa informação é apresentada nos Resultados e nas Considerações finais dos trabalhos. “Já as Proposições Emergentes são aquelas propostas pelo pesquisador, autor do Estado do Conhecimento, a partir da análise realizada” (Morosini; Kohls-Santos; Bittencourt, 2021, p. 72). Estas informações foram descritas no quadro.

Quadro 9 - Bibliografia Propositiva

Nº	CATEGORIA	TÍTULO	Achados	Proposições	
				Do estudo	Emergentes
1					
...					

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Sob esse foco, foi possível identificar Proposições do Estudo na categoria (i) *Jogos de Alfabetização Digitais*, as quais foram sugeridas por Andrade (2020). As Proposições de Estudo apresentadas por Andrade (2020) são: (i) *atentar para fatores como a manutenção do interesse e da motivação das crianças*; (ii) *garantir o correto entrelaçamento entre os objetivos instrucionais e a jogabilidade propostas no jogo*.

Diante disso, a proposição que emerge na etapa das Proposições Emergentes refere-se à construção de espaços organizados e acolhedores para promover a aprendizagem dos estudantes, bem como o planejamento do tempo para concretizar os objetivos elencados com os jogos digitais na etapa da alfabetização.

Seguindo a mesma lógica, foi possível identificar Proposições do Estudo na categoria (ii) *Jogos de Alfabetização Impressos*, as quais foram sugeridas por Souza (2020), Leme (2015) e Araujo (2020).

As Proposições de Estudo apresentadas por Souza (2020) são: (i) *ampliar o debate científico e pragmático sobre o tratamento didático e pedagógico dado aos jogos de alfabetização*; (ii) *conhecer os conhecimentos inerentes aos jogos de alfabetização para orientar a aprendizagem dos alfabetizandos de acordo com suas necessidades de aprendizagem*. Nesse viés, a proposição que emerge na etapa das Proposições Emergentes é a de que é preciso promover espaços de diálogos e de trocas de ideias entre os profissionais da educação, bem como possibilitar cursos de formação gratuitos e contínuos para que os professores possam adquirir os conhecimentos inerentes aos jogos de alfabetização para orientar a aprendizagem dos estudantes de acordo com suas necessidades e seus interesses.

Ainda nesta segunda categoria, as Proposições de Estudo elencadas por Leme (2015) são: (i) *criação de uma política pública de formação docente*; (ii) *concessão de bolsas de estudos*; (iii) *distribuição de materiais, tanto para formação de professores quanto para o trabalho com as crianças, como livros de literatura infantil e jogos de alfabetização*. Desse modo, a proposição que emerge na etapa das Proposições Emergentes aponta que é preciso que

o governo invista mais em educação, para que as escolas tenham mais recursos para adquirir jogos e materiais concretos para serem manipulados pelos professores e crianças em sala de aula, visto que, muitas vezes, as escolas não dispõem de materiais diversificados.

Finalizando as proposições desta categoria dos jogos impressos, a Proposição de Estudo citada por Araujo (2020) é: *(i) investimento na formação docente*. Dessa maneira, a proposição que emerge na etapa das Proposições Emergentes ressalta que é necessário promover grupos de estudos para que os professores possam adquirir novos conhecimentos para que consigam ensinar a leitura e a escrita de forma crítica e reflexiva, melhorando sua prática diária.

Por fim, com base nas 19 pesquisas selecionadas para compor este Estado do Conhecimento, foi possível aproximá-las e distanciá-las do tema de pesquisa em evidência. Em relação às semelhanças, pode-se afirmar que os trabalhos reforçam a importância e a contribuição dos jogos para o processo de alfabetização, que é um recurso potencializador se for usado de forma organizada e bem planejada pelo professor. Já as diferenças é que nenhuma das pesquisas trata acerca da análise de jogos em livros didáticos. Portanto, por mais que o livro didático seja um recurso muito utilizado nas escolas, não foi encontrado nenhum trabalho que abordasse jogos nos livros didáticos, ficando explícito que pesquisar esse tema é de grande relevância.

Para explicitar como foi realizada a presente pesquisa, o capítulo seguinte apresentará a metodologia utilizada para materializar e estruturar esta pesquisa.

4 METODOLOGIA

A metodologia desta proposta investigativa se consolidou em pesquisa bibliográfica, pesquisa de Estado do Conhecimento e pesquisa documental. Para Severino (2007, p. 122):

A pesquisa bibliográfica é aquela que se realiza a partir do registro disponível decorrente de pesquisas anteriores, em documentos impressos, como livros, artigos, teses etc. Utilizam-se dados de categorias teóricas já trabalhados por outros pesquisadores e devidamente registrados. Os textos tornam-se fontes dos temas a serem pesquisados. O pesquisador trabalha a partir de contribuições dos autores dos estudos analíticos constantes dos textos.

Nesse cenário, pode-se afirmar que a pesquisa bibliográfica consiste na coleta de informações em textos, artigos, livros, entre outros recursos. É importante que o pesquisador faça uma análise crítica e reflexiva das fontes selecionadas para desenvolver um trabalho coerente e com embasamento teórico apropriado à temática em evidência.

A pesquisa bibliográfica acerca dos livros didáticos no Brasil expressa as contribuições dos seguintes autores: Albuquerque e Ferreira (2019), Sá e Ferreira (2015), Santos, Albuquerque e Mendonça (2007) e Santos e Zarbato (2022). Já a pesquisa bibliográfica a respeito dos livros didáticos de Língua Portuguesa apresenta as contribuições dos seguintes autores: Albuquerque e Ferreira (2019), Sá e Ferreira (2015) e Santos, Albuquerque e Mendonça (2007). Por último, a pesquisa bibliográfica sobre jogos no processo de alfabetização apresenta as contribuições dos seguintes autores: Araujo (2020) e Melo e Marcatto (2020).

Ainda na etapa da pesquisa bibliográfica, foi desenvolvida uma pesquisa de Estado do Conhecimento, na qual foi realizada uma busca na plataforma da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e no *site Scientific Electronic Library Online* (SciELO) para verificar quais e quantas publicações aparecem, com vistas a descobrir como vêm sendo estudado este tema de pesquisa. A plataforma da Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) apresenta a opção de busca avançada, que serve para delimitar o tema de pesquisa de acordo com o objetivo do pesquisador. Nessa direção, é importante ressaltar que a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) é um *site* gratuito e que está disponível para as pessoas pesquisarem trabalhos relacionados ao seu objeto de estudo. Em vista disso, é um portal que cada vez mais está sendo utilizado para a elaboração de trabalhos, principalmente acadêmicos. Já o *site* do *Scientific Electronic Library Online* (SciELO) possui filtros que podem ser selecionados para melhor delimitar a busca. Nas palavras de Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021, p. 61):

Sendo o Estado do Conhecimento um tipo de metodologia bibliográfica, este está sendo cada vez mais utilizado para analisar e estabelecer o estado corrente das pesquisas em determinada área do conhecimento. Em educação, percebe-se, ao longo dos últimos anos, a incidência de pesquisas do tipo Estado do Conhecimento, não somente para integrar os textos de teses e dissertações, mas também como iniciativas de grupos de pesquisa, escrita de artigos científicos, dentre outras.

O terceiro e último momento da pesquisa se deu por meio da pesquisa documental, tendo como fonte documentos. Através desta pesquisa, pode-se realizar um trabalho, no qual o pesquisador elencará elementos presentes nos materiais selecionados para a análise. De acordo com Lüdke e André (1986, p. 38):

Embora pouco explorada não só na área de educação como em outras áreas de ação social, a análise documental pode se constituir numa técnica valiosa de a bordagem de dados qualitativos, seja complementando as informações obtidas por outras técnicas, seja desvelando aspectos novos de um tema ou problema.

Sob esse foco, a pesquisa documental é de grande relevância para a elaboração de um trabalho, visto que complementa as informações coletadas por outros tipos de pesquisa, buscando identificar informações pertinentes nos documentos a partir de questões ou assuntos de interesse (Lüdke; André, 1986). Segundo Lüdke e André (1986, p. 38), para o desenvolvimento de uma pesquisa documental, pode-se utilizar diversos documentos, como “leis e regulamentos, normas, pareceres, cartas, memorandos, diários pessoais, autobiografias, jornais, revistas, discursos, roteiros de programas de rádio e televisão, livros, estatísticas e arquivos escolares”.

Nesse sentido, o uso de documentos apresenta inúmeras vantagens para a pesquisa. No presente estudo, considera-se livros didáticos como documentos, por serem uma fonte estável e rica, podendo ser consultados por diversas vezes e servirem de base para o estudo de diferentes temas geradores. No que diz respeito a isso, Lüdke e André (1986, p. 39) defendem que:

Os documentos constituem uma fonte poderosa de onde podem ser retiradas evidências que fundamentem as afirmações e declarações do pesquisador. Representam ainda uma fonte ‘natural’ de informação. Não são apenas uma fonte de informação contextualizada, mas surgem num determinado contexto e fornecem informações sobre esse mesmo contexto.

Nesses termos, através da pesquisa documental, é possível coletar informações significativas para fundamentar as hipóteses, as afirmações e as declarações feitas pelo pesquisador. Entretanto, para realizar um trabalho que contribua, em especial para a área da educação, o pesquisador precisa investir seu tempo e ter muita atenção no momento que for selecionar os materiais para a análise.

Diante dessas constatações, foram analisados os livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental, dos anos de 2023 e 2024, tal como está descrito no quadro abaixo, totalizando oito livros didáticos.

Quadro 10 - *Corpus* de análise

<p>Livro didático - 1º ano do Ensino Fundamental - 2023: <i>Veredas da leitura e da escrita</i> - Volume 1 <i>Veredas da leitura e da escrita</i> - Volume 2</p>
<p>Livro didático - 2º ano do Ensino Fundamental - 2023: <i>Veredas da leitura e da escrita</i> - Volume 1 <i>Veredas da leitura e da escrita</i> - Volume 2</p>
<p>Livro didático - 1º ano do Ensino Fundamental - 2024: <i>Trilhas da leitura e da escrita</i> - Volume 1 <i>Trilhas da leitura e da escrita</i> - Volume 2</p>
<p>Livro didático - 2º ano do Ensino Fundamental - 2024: <i>Trilhas da leitura e da escrita</i> - Volume 1 <i>Trilhas da leitura e da escrita</i> - Volume 2</p>

Fonte: Elaborado pela autora, 2024.

Nesse viés, foram analisados os jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê*. A escolha dos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental como documento de investigação deu-se porque o livro didático é um recurso metodológico de extrema importância para o espaço escolar, que serve de apoio aos professores para planejar suas aulas.

Ainda, a escolha do Programa *Alfabetiza Tchê* se deu porque é a mais recente política estadual de alfabetização, que objetiva colocar em ação aqui no Rio Grande do Sul as orientações presentes na mais atual política nacional de alfabetização, o *Compromisso Nacional Criança Alfabetizada*⁹.

A seguir, estão dispostos os livros do *Alfabetiza Tchê* selecionados para a análise.

⁹ “Compromisso baseado na colaboração entre os entes federativos para garantir a alfabetização de todas as crianças do Brasil até o final do 2º ano do Ensino Fundamental, além de recuperar aprendizagens de alunos do 3º, 4º e 5º ano afetadas pela pandemia” (Brasil, 2023).

Figura 1 - Livro didático 1º ano (2023)



Fonte: Extraído da internet¹⁰.

Figura 2 - Livro didático 1º ano (2023)



Fonte: Extraído da internet¹¹.

Figura 3 - Livro didático 2º ano (2023)



Fonte: Extraído da internet¹².

Figura 4 - Livro didático 2º ano (2023)



Fonte: Extraído da internet¹³.

¹⁰ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17160207-veredas-rs-v1-1-ano-le-compressed.pdf>.

¹¹ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155956-veredas-rs-v2-1-ano-le.pdf>.

¹² Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

¹³ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155943-veredas-rs-v2-2-ano-le.pdf>.

Figura 5 - Livro didático 1º ano (2024)



Fonte: Extraído da internet¹⁴.

Figura 6 - Livro didático 1º ano (2024)



Fonte: Extraído da internet¹⁵.

Figura 7 - Livro didático 2º ano (2024)



Fonte: Extraído da internet¹⁶.

Figura 8 - Livro didático 2º ano (2024)



Fonte: Extraído da internet¹⁷.

¹⁴ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18182059-mdc-2024-1-ano-v1-estudante-compressed.pdf>.

¹⁵ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18183017-mdc-2024-1-ano-v2-estudante-compressed.pdf>.

¹⁶ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18184915-mdc-2024-2-ano-estudante-v1-compressed.pdf>.

¹⁷ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18185043-mdc-2024-2-ano-estudante-v2-compressed.pdf>.

Para a análise dos documentos, foi utilizada a Análise de Conteúdo, de Laurence Bardin (2016), que se constitui em quatro etapas: 1) Organização da análise; 2) Codificação; 3) Categorização; e 4) Inferência.

Segundo Bardin (2016), a organização da análise, primeira etapa da Análise de Conteúdo, é estruturada em três fases: pré-análise, exploração do material, e tratamento dos resultados e interpretações. Nas palavras de Bardin (2016, p. 63), a pré-análise é “a fase de organização propriamente dita. Corresponde a um período de intuições, mas tem por objetivo tornar operacionais e sistematizar as ideias iniciais, de maneira a conduzir a um esquema preciso do desenvolvimento das operações sucessivas, num plano de análise”.

Nesse contexto, a pré-análise consiste na “escolha dos documentos a serem submetidos à análise, a formulação das hipóteses e dos objetivos e a elaboração de indicadores que fundamentem a interpretação final” (Bardin, 2016, p. 63). Desse modo, Bardin (2016) afirma que, por primeiro, é preciso realizar uma *leitura flutuante* dos documentos. Por segundo, o pesquisador deve fazer a escolha dos documentos para submetê-los aos procedimentos analíticos. Para tal, precisa seguir as seguintes regras: *regra da exaustividade*: ao definir o campo do *corpus*, deve-se levar em conta todos os elementos presentes desse *corpus*, ou seja, não pode deixar nenhum elemento fora; *regra da representatividade*: a amostragem se torna rigorosa se a amostra for uma parte representativa do universo inicial; *regra da homogeneidade*: os documentos escolhidos devem ser homogêneos, sendo assim, têm de obedecer os critérios precisos de escolha; *regra de pertinência*: os documentos precisam ser adequados e corresponder ao objetivo da pesquisa. Por terceiro, faz-se a formulação das hipóteses e dos objetivos, ou seja, a afirmação das hipóteses provisórias deve ser verificada, e a formulação dos objetivos, a qual o pesquisador se propõe, o quadro teórico e/ou pragmático, no qual os resultados coletados são usados. Por quarto, considera-se os textos uma manifestação que apresenta índices que a análise revela, o trabalho preparatório é o da escolha destes, com base nas hipóteses, caso estas estejam determinadas e sua organização sistemática em indicadores. Por último, antes da análise, o pesquisador precisa fazer a preparação do material selecionado.

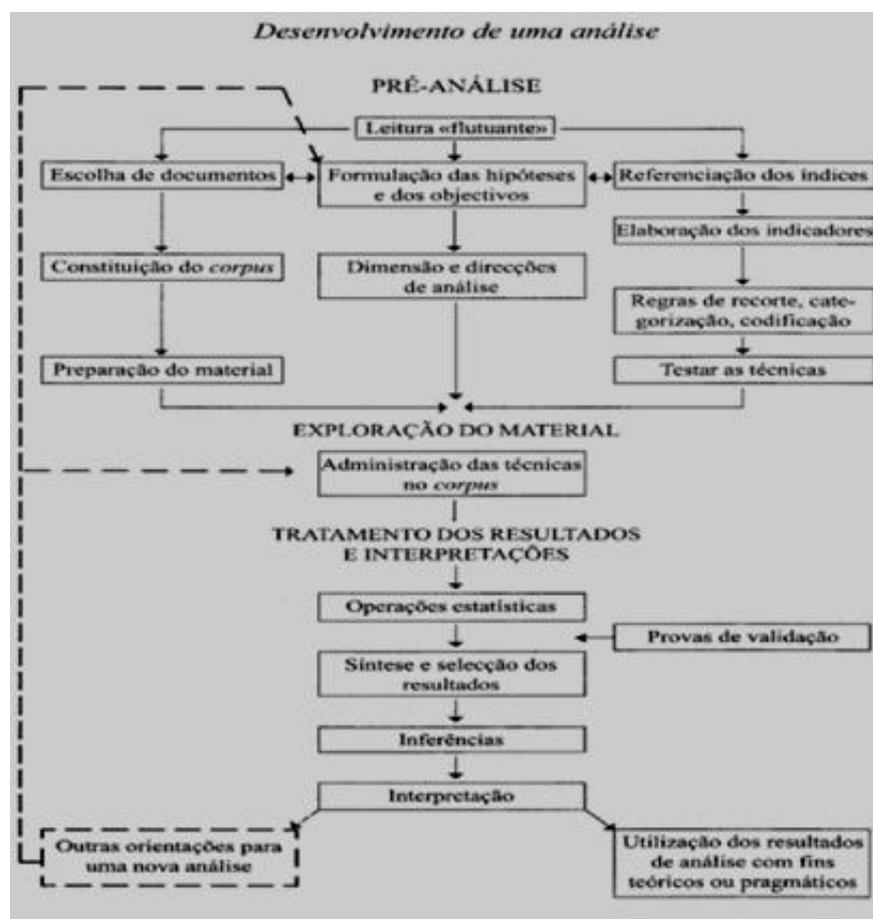
Diante dessas constatações, por primeiro foi realizada uma *leitura flutuante* dos jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê*. Por segundo, foi feita a escolha dos jogos didáticos que fizeram parte do *corpus* de análise. Por terceiro, foi desenvolvida a formulação das hipóteses e dos objetivos acerca do *corpus* de análise. Por quarto, foi efetuada a

referenciação dos índices e a elaboração de indicadores do *corpus* de análise. Por último, foi realizada a organização do material selecionado.

Após a conclusão da pré-análise, o pesquisador começa a aplicação sistemática das decisões tomadas (Bardin, 2016). Essa etapa consiste em operações de codificação, decomposição ou enumeração dos dados obtidos (Bardin, 2016). Nessa perspectiva, nessa etapa, o pesquisador realiza a codificação e a categorização, as quais são exploradas e exemplificadas mais adiante.

Quanto ao tratamento dos resultados obtidos e interpretações, para Bardin (2016), o pesquisador pode submetê-los a provas estatísticas e testes de validação. Ao obter resultados significativos, é possível propor inferências e adiantar interpretações (Bardin, 2016). Esta etapa é explorada e exemplificada mais adiante.

Figura 9 - Etapas da Análise de Conteúdo



Fonte: Bardin (2016).

A segunda etapa da Análise de Conteúdo é a codificação. Nas palavras de Bardin (2016, p. 67):

A codificação corresponde a uma transformação efetuada segundo regras precisas dos dados brutos do texto, transformação esta que, por recorte, a gregação e enumeração, permite atingir uma representação do conteúdo ou da sua expressão, suscetível de esclarecer o analista acerca das características do texto, que podem servir de índices.

Desse modo, nesse momento, é preciso decidir qual código pode ser usado para a organização das categorias dos documentos. O código utilizado para os livros do *Alfabetiza Tchê* tem como propósito possibilitar ao leitor que compreenda de que livro e que página está cada um dos jogos didáticos. Para tal, a numeração foi organizada da seguinte forma: livro didático 1 de 2023 do 1º ano do volume 1 na página 11.

A terceira etapa da Análise de Conteúdo é a categorização, que, segundo Bardin (2016, p. 74), é:

Uma operação de classificação de elementos constitutivos de um conjunto por diferenciação e, em seguida, por reagrupamento segundo o gênero (analogia), com os critérios previamente definidos. As categorias são rubricas ou classes, a quais reúnem um grupo de elementos (unidades com registro, no caso da análise de conteúdo) sob um título genérico, a agrupamento esse efetuado em razão das características comuns destes elementos.

Dessa maneira, nessa etapa, foram organizados os agrupamentos dos jogos didáticos selecionados dos livros do *Alfabetiza Tchê* em categorias. Para a construção das categorias, foi levado em consideração se as propostas de jogos didáticos contribuem para o processo de alfabetização das crianças.

A quarta e última etapa da Análise de Conteúdo é a inferência. De acordo com Bardin (2016, p. 83), nessa etapa, “pode remeter para ou apoiar-se nos elementos constitutivos do mecanismo clássico da comunicação: por um lado, a mensagem (significação e código) e o seu suporte ou canal; por outro, o emissor e o receptor, enquanto polos de inferência propriamente ditos”. Nesses termos, nesta etapa, foram realizadas inferências acerca dos jogos didáticos selecionados dos livros do *Alfabetiza Tchê*, especificamente relacionadas aos objetivos específicos da presente pesquisa: *explicitar quais jogos didáticos estão presentes nos livros do Alfabetiza Tchê do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, verificando se apresentam orientação pedagógica adequada para a implementação em sala de aula; identificar concepções de alfabetização presentes nos jogos didáticos dos livros do Alfabetiza Tchê*, sendo necessário ir além do que dizem as propostas de jogos didáticos dispostas nesse material.

Por fim, a Análise de Conteúdo, de Laurence Bardin (2016), permitiu uma análise mais aprofundada acerca das propostas de jogos didáticos contidas nos livros do *Alfabetiza Tchê*.

Diante disso e para mostrar como isso se deu na prática, o próximo capítulo discutirá acerca da análise das propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê*.

5 ANÁLISE DAS PROPOSTAS DE JOGOS DIDÁTICOS PRESENTES NOS LIVROS DO *ALFABETIZA TCHÊ*

Este capítulo discutirá a análise das propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º do Ensino Fundamental, dos anos de 2023 e 2024. Inicialmente, é necessário retomar o debate sobre as contribuições dos jogos para o processo de alfabetização das crianças.

A etapa da alfabetização ainda acontece de forma tradicional em muitas escolas do Brasil, visto que as crianças em sala de aula devem sentar-se em suas carteiras de forma enfileirada, ficar o tempo todo quietas e vidradas nas explicações do professor. Diante dessa realidade, o lúdico pode ser usado como aparato potencializador no processo de alfabetização. Nessa perspectiva, Almeida (1998, p. 14) defende que:

Educar ludicamente tem um significado muito profundo e está presente em todos os segmentos da vida. Por exemplo, uma criança que joga bolinha de gude ou brinca de boneca com seus companheiros não está simplesmente brincando e se divertindo; está desenvolvendo e operando inúmeras funções cognitivas e sociais; ocorre o mesmo com uma mãe que acaricia e se entretém com a criança, com um professor que se relaciona bem com seus alunos ou mesmo com um cientista que prepara prazerosamente sua tese ou teoria. Eles educam-se ludicamente, pois combinam e integram a mobilização das relações funcionais ao prazer de interiorizar o conhecimento e a expressão de felicidade que se manifesta na interação com os semelhantes.

Nesses termos, o lúdico pode ser utilizado como um recurso eficaz para o processo de alfabetização, pois, por meio do desenvolvimento de propostas lúdicas organizadas e bem planejadas, contribuirá para a melhoria do ensino e da aprendizagem das crianças de forma mais interativa e atrativa. Desse modo, os jogos podem proporcionar uma aprendizagem significativa e transformadora. Nas palavras de Almeida (1998, p. 53):

O jogo mantém relações profundas entre as crianças e as faz aprender a viver e a crescer conjuntamente nas relações sociais. O jogo não é uma atividade isolada de um grupo de pessoas formadas ao acaso: reflete experiências, valores da própria comunidade em que estão inseridas.

Nesse sentido, os jogos fazem parte do cotidiano da criança, contribuindo positivamente para o seu desenvolvimento intelectual e social, pois, por meio desse recurso, as crianças conseguem interagir com o espaço em que estão inseridas, adquirindo novas aprendizagens e experiências.

Considerando a importância dos jogos para o processo de alfabetização, foram analisadas as propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê*. Para a análise desse material, foi utilizada a Análise de Conteúdo, de Laurence Bardin (2016).

Primeiramente, foi realizada uma *leitura flutuante* dos jogos didáticos dispostos nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental, dos anos de 2023 e 2024, no qual foram encontrados 42 jogos no total. Esses jogos foram analisados de forma criteriosa, sendo excluídos 24 jogos, pois eram repetidos e não envolviam a alfabetização.

Quadro 11 - Títulos dos jogos excluídos e motivo da exclusão

Títulos dos jogos excluídos	Motivo da exclusão
<i>Mímica das brincadeiras</i> (LD1_2023_1º_v2_p11 ¹⁸)	Jogo que não envolve a alfabetização
<i>Heiné Kuputisü</i> (LD1_2023_1º_v2_p19)	Jogo que não envolve a alfabetização
<i>Jogo da trilha das emoções</i> (LD2_2023_2º_v1_p13)	Jogo que não envolve a alfabetização
<i>Jogo da palavra secreta</i> (LD2_2023_2º_v1_p33)	Jogo que se repete
<i>Jogo de adivinha como me sinto</i> (LD2_2023_2º_v2_p11)	Jogo que não envolve a alfabetização
<i>Lençolbol</i> (LD2_2023_2º_v2_p14)	Jogo que não envolve a alfabetização
<i>Jogo da imagem</i> (LD1_2024_1º_v1_p30)	Jogo que se repete
<i>Jogo de bingo</i> (LD1_2024_1º_v1_p31)	Jogo que se repete
<i>Jogo da palavra misteriosa</i> (LD1_2024_1º_v1_p38)	Jogo que se repete
<i>Jogo da memória do alfabeto</i> (LD1_2024_1º_v1_p40)	Jogo que se repete
<i>Dado sonoro</i> (LD1_2024_1º_v1_p46)	Jogo que se repete
<i>Mímica das brincadeiras</i> (LD1_2024_1º_v2_p12)	Jogo que se repete
<i>Heiné Kuputisü</i> (LD1_2024_1º_v2_p20)	Jogo que se repete
<i>Jogo da memória</i> (LD1_2024_1º_v2_p72)	Jogo que se repete
<i>Jogo da trilha das emoções</i> (LD2_2024_2º_v1_p13)	Jogo que se repete
<i>Jogo da memória dos nomes</i> (LD2_2024_2º_v1_p22)	Jogo que se repete
<i>Jogo pare</i> (LD2_2024_2º_v1_p36)	Jogo que se repete
<i>Jogo essa não</i> (LD2_2024_2º_v1_p42)	Jogo que se repete
<i>Jogo analisando palavras</i> (LD2_2024_2º_v1_p47)	Jogo que se repete
<i>Duelo das duplas</i> (LD2_2024_2º_v1_p95)	Jogo que se repete
<i>Bingo das palavras</i> (LD2_2024_2º_v1_p143)	Jogo que se repete
<i>Jogo de adivinha como me sinto</i> (LD2_2024_2º_v2_p12)	Jogo que se repete
<i>Lençolbol</i> (LD2_2024_2º_v2_p15)	Jogo que se repete

¹⁸ A partir da qui, será apresentada esta codificação dos livros do *Alfabetiza Tchê*, para que o leitor compreenda de que livro e que página está cada um dos jogos didáticos. Essa codificação está organizada da seguinte forma: livro didático 1 de 2023 do 1º ano do volume 1 na página 11.

<i>Jogo da palavra secreta</i> (LD2_2024_2º_v2_p82)	Jogo que se repete
---	--------------------

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Nessa direção, contabilizou-se 18 jogos que farão parte do *corpus* de análise. O Quadro 12 apresenta os títulos dos 18 jogos que serão analisados detalhadamente e com profundidade.

Quadro 12 - Títulos dos jogos didáticos selecionados para compor o *corpus* de análise

<i>Jogo da imagem</i> (LD1_2023_1º_v1_p28)
<i>Jogo do bingo</i> (LD1_2023_1º_v1_p30)
<i>Jogo da palavra secreta</i> (LD1_2023_1º_v1_p37)
<i>Jogo da memória do alfabeto</i> (LD1_2023_1º_v1_p40)
<i>Dado sonoro</i> (LD1_2023_1º_v1_p46)
<i>Jogo da memória</i> (LD1_2023_1º_v2_p75)
<i>Jogo da senha em dupla</i> (LD1_2023_1º_v2_p125)
<i>Jogo da memória dos nomes completos</i> (LD2_2023_2º_v1_p22)
<i>Jogo pare</i> (LD2_2023_2º_v1_p38)
<i>Jogo essa não</i> (LD2_2023_2º_v1_p43)
<i>Jogo analisando as palavras</i> (LD2_2023_2º_v1_p48)
<i>Duelo das duplas</i> (LD2_2023_2º_v1_p100)
<i>Bingo das palavras</i> (LD2_2023_2º_v1_p154)
<i>Jogo do ingrediente secreto</i> (LD2_2023_2º_v2_p84)
<i>Jogo das rimas</i> (LD1_2024_1º_v1_p86)
<i>Jogo da palavra misteriosa</i> (LD2_2024_2º_v1_p32)
<i>Jogo da memória</i> (LD2_2024_2º_v1_p126)
<i>Estátua</i> (LD2_2024_2º_v1_p134)

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Em seguida, realizou-se a categorização. Esses 18 jogos didáticos selecionados para compor o *corpus* de análise foram organizados em duas categorias: (i) *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas* e (ii) *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*.

Em suma, a próxima seção discutirá os jogos didáticos da categoria *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas*.

5.1 JOGOS QUE ENVOLVEM ALFABETIZAR A PARTIR DO NOME PRÓPRIO E DOS COLEGAS

Na primeira categoria, denominada *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas*, foram agrupados quatro jogos didáticos, tal como está descrito no quadro a seguir.

Quadro 13 - Categoria *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas*

<i>Jogo da imagem</i> (LD1_2023_1º_v1_p28)
<i>Jogo do bingo</i> (LD1_2023_1º_v1_p30)
<i>Jogo da palavra secreta</i> (LD1_2023_1º_v1_p37)
<i>Jogo da memória dos nomes completos</i> (LD2_2023_2º_v1_p22)

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

Os jogos didáticos desta categoria têm como objetivo alfabetizar por meio do nome próprio e dos colegas. Estes jogos possibilitam a compreensão do funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), pois exploram letras e palavras que apresentam real significado para a criança.

Infelizmente, muitas crianças irão aprender a escrita do seu nome somente na escola. Nesse contexto, Silva e Santiago (2010, p. 4) ressaltam que considerando que “a escrita do nome próprio, para a maioria das crianças, será uma aprendizagem escolar, faz-se necessário refletirmos sobre a sua presença e uso na vida social e, em especial, no processo de alfabetização das crianças”. Diante disso, se faz necessário estudar a escrita do nome próprio na sua função social no processo de alfabetização para que todas as crianças consigam aprender a língua escrita, podendo utilizá-la no meio onde estão inseridas.

Seguindo a mesma lógica, Silva e Santiago (2010, p. 5) afirmam que “o processo de construção do nome próprio é similar ao de outras palavras; porém, a diferença reside no fato de ser ele uma das primeiras palavras que significam uma interpretação real, verdadeira e estável de algo singular”. Dessa maneira, é de suma importância utilizar o nome próprio como ponto de partida na etapa da alfabetização, visto que auxilia a compreender a ordem das letras e a estrutura da escrita alfabética. No que se refere a isso, Teberosky (1993, p. 35 *apud* Silva; Santiago, 2010, p. 5) aponta que “a escrita do nome próprio parece ser uma peça-chave para o início da compreensão da forma de funcionamento do sistema de escrita”.

Do mesmo modo, quando se trata do processo de alfabetização, Freire (1989, p. 72 *apud* Fernandes, 2023, p. 4) enfatiza que:

Alfabetizar é mais que o simples domínio mecânico de técnicas para escrever e ler. Com efeito, ela é o domínio dessas técnicas em termos conscientes. É entender o que se lê e escrever o que se entende. É comunicar-se graficamente. É uma incorporação. Implica não em uma memorização mecânica das sentenças, das palavras, das sílabas, desvinculadas de um universo existencial, coisas mortas ou semimortas, mas uma atitude de criação e recriação. Implica uma autofomação da qual pode resultar uma postura atuante do homem sobre seu contexto.

Sob esse foco, em muitas escolas do Brasil, a etapa da alfabetização ocorre por meio de atividades mecânicas e descontextualizadas da realidade da criança, não valorizando os conhecimentos da língua que a criança traz consigo através do convívio familiar e social. Em vista disso, surge a necessidade de uma aprendizagem significativa e lúdica. Portanto, os jogos se tornam um recurso de caráter lúdico que facilita a construção da leitura e da escrita.

O primeiro jogo didático, cuja imagem veremos na sequência, intitulado “*Jogo da imagem*”, exige que a criança identifique o som inicial do nome do colega da turma e descubra qual imagem representa uma palavra que tem o mesmo som inicial do nome dito. Esse jogo oferece à criança a oportunidade de refletir e de identificar os sons iniciais das palavras. Como esse jogo é composto pelos nomes da turma e por palavras que fazem parte do cotidiano da criança, facilita no momento de identificar quais palavras apresentam os mesmos sons iniciais.

Nesse cenário, disponibilizar jogos com palavras que estão presentes no cotidiano da criança contribuiu para a aquisição da escrita alfabética de forma significativa e prazerosa. Isso pode ser evidenciado por Freire (2001, p. 45 *apud* Oliveira; Menezes, 2013, p. 38): “[...] aprender a ler, a escrever, alfabetizar-se é, antes de qualquer coisa, aprender a ler o mundo, compreender o seu contexto, não numa manipulação mecânica de palavras, mas numa relação dinâmica que vincula linguagem e realidade”. Partindo dessa teoria, as práticas de leitura e de escrita devem estar relacionadas com a realidade da criança para que possa compreender o meio em que está inserida, podendo até mesmo transformá-lo.

Figura 10 - Jogo da imagem

 **PRATICANDO**

  **1. DESCUBRA A IMAGEM DO ANEXO 4 PELO SOM INICIAL DA PALAVRA. LEIA AS REGRAS DO JOGO.**

JOGO DA IMAGEM 

REGRAS:

- ▶ O PROFESSOR OU A PROFESSORA FALARÁ O NOME DE UM COLEGA OU DE UMA COLEGA DA TURMA OU DE UM OBJETO.
- ▶ VOCÊ DEVE IDENTIFICAR O SOM INICIAL DO NOME E DESCOBRIR, NO ANEXO 4, A IMAGEM QUE REPRESENTA UMA PALAVRA COM O MESMO SOM INICIAL.
- ▶ EXEMPLO: QUAL IMAGEM A SEGUIR REPRESENTA UMA PALAVRA QUE TEM O MESMO SOM INICIAL DO NOME **CAMILA**?

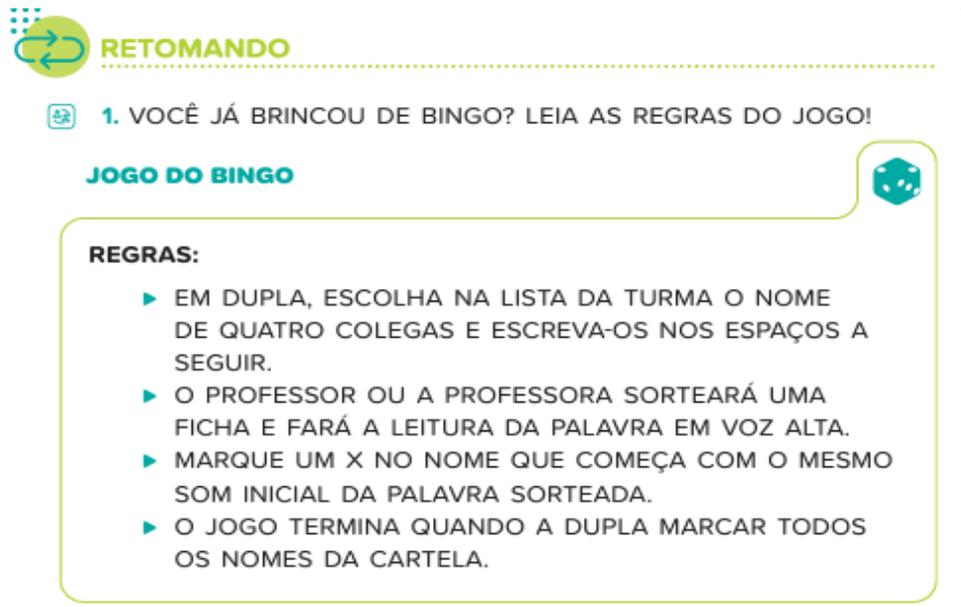
  

Fonte: Extraído da internet¹⁹.

O segundo jogo didático, chamado “*Jogo do bingo*”, cuja figura veremos a seguir, é parecido com o jogo anterior, pois a criança tem que observar os sons iniciais e a escrita dos nomes dos colegas, comparando com a palavra sorteada pela professora. Este jogo permite que a criança aprenda de modo divertido as letras dos nomes dos colegas, bem como exercite a escrita, visto que cada grupo tem que escolher o nome de quatro colegas e escrevê-los na cartela do jogo. No entanto, não ficam explícitas quais palavras serão sorteadas pela professora, se são familiares para as crianças ou não. Em relação a isso, Adams *et al.* (2006, p. 63 *apud* Oliveira; Menezes, 2013, p. 73) argumentam que se deve “tomar cuidado para que todas as crianças conheçam todas as palavras usadas nos jogos, pois é muito difícil lembrar-se dos sons de uma palavra desconhecida”. Desse modo, é primordial que o profissional da educação tenha o conhecimento de disponibilizar jogos que apresentem palavras que façam parte do cotidiano da criança para que possa explorá-las com autonomia e participação ativa.

¹⁹ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17160207-veredas-rs-v1-1-ano-le-compressed.pdf>.

Figura 11 - Jogo do bingo



RETOMANDO

1. VOCÊ JÁ BRINCOU DE BINGO? LEIA AS REGRAS DO JOGO!

JOGO DO BINGO

REGRAS:

- ▶ EM DUPLA, ESCOLHA NA LISTA DA TURMA O NOME DE QUATRO COLEGAS E ESCREVA-OS NOS ESPAÇOS A SEGUIR.
- ▶ O PROFESSOR OU A PROFESSORA SORTEARÁ UMA FICHA E FARÁ A LEITURA DA PALAVRA EM VOZ ALTA.
- ▶ MARQUE UM X NO NOME QUE COMEÇA COM O MESMO SOM INICIAL DA PALAVRA SORTEADA.
- ▶ O JOGO TERMINA QUANDO A DUPLA MARCAR TODOS OS NOMES DA CARTELA.

Fonte: Extraído da internet²⁰.

O terceiro jogo didático, designado “*Jogo da palavra secreta*”, permite que a criança descubra a palavra secreta, que é um dos nomes da turma. A partir dessa prática, a criança tem a oportunidade de explorar as letras do seu próprio nome e dos colegas, bem como a quantidade de letras que cada nome possui. Esse jogo oportuniza momentos de socialização entre as crianças, o que possibilita que elas aprendam umas com as outras. Corroborando, Almeida (1998, p. 119) argumenta que:

Os jogos de expressão, interpretação e interiorização de conteúdos, além de desenvolver a inteligência, enriquecem a linguagem oral, a escrita e a interiorização de conhecimentos, libertando o aluno do imobilismo para uma participação ativa, criativa e crítica no processo de aprendizagem.

Nesse viés, os jogos promovem momentos únicos e satisfatórios, uma vez que a criança irá interagir com os outros, criando laços afetivos, o que é fundamental para o desenvolvimento de suas habilidades e potencialidades.

²⁰ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17160207-veredas-rs-v1-1-ano-le-compressed.pdf>.

Figura 12 - Jogo da palavra secreta

 **PRATICANDO**

1. JUNTO COM A TURMA, DESCUBRA A PALAVRA SECRETA. PARA JOGAR, LEIAM AS REGRAS ABAIXO.

JOGO DA PALAVRA SECRETA 

REGRAS:

- ▶ O OBJETIVO DO JOGO É DESCOBRIR A PALAVRA SECRETA. ELA É UM DOS NOMES DA LISTA DA TURMA.
- ▶ OS TRACINHOS INDICAM A QUANTIDADE DE LETRAS QUE A PALAVRA TEM.
- ▶ A CADA RODADA, UM OU UMA ESTUDANTE DEVE DIZER UMA LETRA.
- ▶ SE A PALAVRA APRESENTAR ESSA LETRA, ELA É ESCRITA NO LUGAR EM QUE APARECE.
- ▶ SE A LETRA ESTIVER ERRADA, UMA PARTE DO CORPO DE UM BONECO É DESENHADA.
- ▶ VENCE QUEM ACERTAR A PALAVRA SECRETA ANTES QUE O CORPO DO BONECO ESTEJA COMPLETO.

Fonte: Extraído da internet²¹.

O quarto e último jogo didático desta categoria, nomeado “*Jogo da memória dos nomes completos*”, exige que a criança encontre os pares, ou seja, os cartões que apresentam os nomes completos iguais. Por meio desse jogo, a criança é estimulada a aprender o seu nome e sobrenome e dos colegas. A partir disso, é possível realizar intervenções, como, por exemplo, solicitar que as crianças façam comparações para identificar quais letras do seu nome aparecem nos nomes dos colegas e quais não.

Nas palavras de Oliveira e Menezes (2013, p. 25), “o jogo é tão importante como recurso pedagógico que colabora categoricamente para fortalecer o respeito mútuo, a obediência às regras, o ser responsável, o senso de justiça, a solidariedade e não o individualismo”. Dessa maneira, os jogos de regras são fundamentais para a formação integral da criança, pois, por meio desse recurso pedagógico, as crianças aprendem a trabalhar em grupo, a respeitar a opinião do outro, a prestar ajuda, entre outras aprendizagens.

²¹ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17160207-veredas-rs-v1-1-ano-le-compressed.pdf>.

Figura 13 - Jogo da memória dos nomes completos

JOGO DA MEMÓRIA DOS NOMES COMPLETOS 

REGRAS:

- ▶ COMPARE O SEU CARTÃO COM OS CARTÕES DO GRUPO.
- ▶ OBSERVE AS LETRAS INICIAIS DO NOME E DO SOBRENOME DE CADA INTEGRANTE.
- ▶ LEIA, EM VOZ ALTA, PARA SEUS COLEGAS DO GRUPO, O SEU NOME E SOBRENOME.
- ▶ VIRE OS CARTÕES PARA BAIXO E EMBARALHE-OS NA MESA.
- ▶ ESCOLHA UM JOGADOR OU UMA JOGADORA PARA INICIAR A RODADA.
- ▶ CADA JOGADOR OU JOGADORA TEM DIREITO A UMA RODADA.
- ▶ O OBJETIVO É VIRAR DOIS CARTÕES COM O MESMO NOME COMPLETO.
- ▶ VENCE QUEM ENCONTRAR MAIS PARES DE CARTÕES.

Fonte: Extraído da internet²².

Os jogos didáticos desta categoria contribuem de forma significativa para a alfabetização das crianças, pois trabalham com letras e palavras que fazem parte da realidade da criança, possibilitando a aprendizagem da leitura e da escrita.

Dando sequência à análise, a próxima seção discutirá os jogos didáticos da categoria *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*.

5.2 JOGOS QUE ENVOLVEM RELACIONAR LETRAS COM PALAVRAS SEM SIGNIFICADO PARA AS CRIANÇAS

Na segunda categoria, intitulada *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*, foram agrupados 14 jogos didáticos, tal como exemplifica o quadro abaixo.

Quadro 14 - Categoria *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*

<i>Jogo da memória do alfabeto</i> (LD1_2023_1º_v1_p40)
<i>Dado sonoro</i> (LD1_2023_1º_v1_p46)

²² Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

<i>Jogo da memória</i> (LD1_2023_1º_v2_p75)
<i>Jogo da senha em dupla</i> (LD1_2023_1º_v2_p125)
<i>Jogo pare</i> (LD2_2023_2º_v1_p38)
<i>Jogo essa não</i> (LD2_2023_2º_v1_p43)
<i>Jogo analisando as palavras</i> (LD2_2023_2º_v1_p48)
<i>Duelo das duplas</i> (LD2_2023_2º_v1_p100)
<i>Bingo das palavras</i> (LD2_2023_2º_v1_p154)
<i>Jogo do ingrediente secreto</i> (LD2_2023_2º_v2_p84)
<i>Jogo das rimas</i> (LD1_2024_1º_v1_p86)
<i>Jogo da palavra misteriosa</i> (LD2_2024_2º_v1_p32)
<i>Jogo da memória</i> (LD2_2024_2º_v1_p126)
<i>Estátua</i> (LD2_2024_2º_v1_p134)

Fonte: Elaborado pela autora, 2025.

A maioria dos jogos didáticos desta categoria sugere alfabetizar por meio de letras, de sílabas, de palavras e de frases descontextualizadas da realidade da criança, uma vez que a leitura e a escrita são ensinadas nestes jogos sem significado real, o que dificulta a compreensão do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

O primeiro jogo didático, chamado “*Jogo da memória do alfabeto*²³”, leva a criança a associar as letras do alfabeto com as respectivas imagens. Esse jogo trabalha as letras do alfabeto de forma tradicional, pois algumas imagens não têm sentido nem significado para as crianças. Nessa perspectiva, “é fundamental que as imagens representadas nos materiais dos diferentes jogos sejam conhecidas pelas crianças” (Brasil, 2011, p. 11). Sendo assim, é essencial que o professor esteja atento à escolha de imagens que façam parte da realidade das crianças para serem exploradas nos jogos.

²³ As imagens presentes no *Jogo da memória do alfabeto* são: peteca, bola, a marelinha, corda, quadrado, urso, dado, pião, futebol, xadrez, elástico, robô, cata-vento, ioiô e trem.

Figura 14 - Jogo da memória do alfabeto

1. BRINQUE DE JOGO DA MEMÓRIA. LEIA AS REGRAS A SEGUIR!

JOGO DA MEMÓRIA DO ALFABETO

REGRAS:

- ▶ EM DUPLA, RECORTE AS CARTAS DO JOGO DA MEMÓRIA DISPONÍVEIS NO ANEXO 6. APENAS UM CONJUNTO DE CARTAS DEVE SER UTILIZADO.
- ▶ EMBARALHE AS CARTAS E COLOQUE-AS VIRADAS PARA BAIXO
- ▶ NA SUA VEZ DE JOGAR, DESVIRE DUAS CARTAS, PROCURANDO OS PARES: IMAGEM E A PRIMEIRA LETRA DO NOME DA IMAGEM.
- ▶ SE ERRAR, AS CARTAS DEVEM RETORNAR PARA O MESMO LUGAR. SE ACERTAR, VOCÊ DEVE RECOLHER AS DUAS CARTAS E PODE JOGAR NOVAMENTE, ESCOLHENDO MAIS DUAS CARTAS.
- ▶ VENCE QUEM JUNTAR O MAIOR NÚMERO DE PARES. EXEMPLOS:






Fonte: Extraído da internet²⁴.

O segundo jogo didático, “*Dado sonoro*”²⁵, exige que a criança identifique os sons iniciais das palavras. Dessa forma, cada criança joga o dado e anuncia a palavra (nomes de animais) e busca entre as fichas o nome de um animal que comece com o mesmo som da palavra sorteada. Ao explorar esse jogo, as crianças brincam com os sons das palavras, aprimorando a sua linguagem, posto que “incentivar o interesse e o prazer que as crianças têm pela linguagem, criando novos contextos de jogos em que brincam com as palavras e seus sons, significa, portanto, enriquecer suas experiências por meio de recursos lúdicos potenciais para o aprendizado da língua” (Brasil, 2011, p. 8). Nesse sentido, esse jogo contribui para a alfabetização, porém algumas palavras precisam ser revistas e substituídas por nomes de animais que sejam conhecidos pelas crianças. Considerando isso, o professor pode construir o jogo com a turma, possibilitando às crianças a oportunidade de escolher e de pensar quais palavras poderiam fazer parte do jogo.

²⁴ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17160207-veredas-rs-v1-1-ano-le-compressed.pdf>.

²⁵ O jogo didático *Dado sonoro* é composto por um dado que tem as imagens dos animais e seus respectivos nomes, sendo eles: ema, coruja, gato, papagaio, abelha e cavalo. Já as fichas do jogo cada uma apresenta a imagem do animal e seu nome, sendo eles: calango, arara, camelo, abutre, coelho, cobra, caranguejo, gado, camarão, pato, caçorro, águia, avestruz, galinha, gazela, gavião, elefante, égua, coala, pavão, pacu, papa-capim, codorna e camaleão.

Figura 15 - Dado sonoro

📄🗂️ 1. VAMOS BRINCAR DE DADO SONORO?

A. RECORTE O MATERIAL DISPONÍVEL NO ANEXO 7.
B. MONTE O DADO SONORO.
C. OUÇA AS INSTRUÇÕES DO PROFESSOR OU DA PROFESSORA.

2. ORGANIZE AS FICHAS DE ACORDO COM O SOM INICIAL E REGISTRE OS NOMES NAS LISTAS CORRETAS.

A

E

Fonte: Extraído da internet²⁶.

O terceiro jogo didático, “*Jogo da memória*”, é composto por palavras da cantiga “O sapo não lava o pé”, que desafia a criança a encontrar os pares, ou seja, as cartas que contêm palavras iguais. Nesse jogo, as crianças devem comparar as letras das palavras para descobrir se encontrou o par ou não. Além disso, ao jogar, as crianças estabelecem relações com diferentes tipos de letras (maiúsculas e minúsculas impressas).

Nas palavras de Oliveira e Menezes (2013, p. 51), “o educador deve respeitar a realidade do educando e trabalhar um conteúdo que respeite o modo de viver e de ser daquele que ele está tentando alfabetizar”. Diante disso, sugere-se que o docente organize esse jogo de acordo com a realidade da sua turma: se as crianças ainda estão em construção da leitura e da escrita, é essencial que as cartas contenham a imagem que representa a palavra para facilitar no momento de encontrar os pares.

²⁶ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17160207-veredas-rs-v1-1-ano-le-compressed.pdf>.

Figura 16 - Jogo da memória



Fonte: Extraído da internet²⁷.

O quarto jogo didático, denominado “*Jogo da senha em dupla*”²⁸, é inspirado no livro “Bem lá no alto”, de Susanne Straber, uma história envolvente e prazerosa. Esse jogo é explorado em duplas, no qual cada grupo deve se sentar um na frente do outro e colocar alguma coisa entre eles que impeça de visualizar a mesa do colega. Cada criança precisa ter em mãos um recipiente com as palavras do jogo, recortadas e dobradas. Um integrante por vez sacode o recipiente e retira uma das palavras, em seguida, apresenta dicas (como, por exemplo, personagem que vem depois de tal personagem, com a quantidade X de letras) com base na ordem de aparecimento dos personagens do livro “Bem lá no alto”, de Susanne Straber, para que o colega descubra qual é a palavra. Em vista disso, é primordial que as crianças sejam orientadas de que as dicas que irão elaborar sejam de acordo com a ordem de aparecimento dos personagens na história, pois é um dos objetivos a serem alcançados. A cada dica informada, o colega tem que escrever a palavra no espaço adequado do jogo e mostrar para o parceiro para que verifique se a palavra está correta. Caso não esteja, deve escrever, na coluna que contém o ícone de um lápis, a quantidade de letras que devem ser corrigidas sem dizer quais que precisam ser revistas. O colega tem ainda mais duas tentativas para descobrir a palavra. Caso seja necessário, podem lhe ser fornecidas novas dicas. Na segunda rodada, invertem-se os papéis.

²⁷ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155956-veredas-rs-v2-1-ano-le.pdf>.

²⁸ As palavras do *Jogo da senha em dupla* são: urso, porquinho, cachorro, coelho, galinha, sapo e criança.

Durante o jogo, caso uma das crianças retire mais de uma vez a mesma palavra, deve trocar por outra.

Considerando que a leitura é cobrada no jogo, as crianças precisam memorizar o conto para saber a ordem que aparece cada personagem na história, visto que cada criança tem que fornecer pistas para que o colega descubra qual é o personagem. Nessa perspectiva, Omitto e Vitória (2021, p. 10) destacam que “a leitura/contação de histórias (reais ou fictícias) com regularidade são boas práticas, na medida em que estimulam a escuta atenta, promovem a reflexão através de inferências, antecipações e questionamentos e ampliam o vocabulário”. Partindo dessas constatações teóricas, fica evidente que a contação de história por si só contribui para a aprendizagem da linguagem oral e escrita, ampliando o vocabulário da criança. Desse modo, a leitura não deve ser cobrada em jogos ou demais propostas pedagógicas. O ideal é que a contação de história seja por deleite para que a criança crie o gosto e hábito pela leitura de forma prazerosa e leve.

Figura 17 - Jogo da senha em dupla

1. JOGO DA SENHA EM DUPLA. RECORTE AS PALAVRAS NO ANEXO 9. SIGA AS PISTAS INDICADAS PELO COLEGA OU PELA COLEGA E DESCUBRA QUAL É A PERSONAGEM.

JOGO DA SENHA COM PALAVRAS DO LIVRO "BEM LÁ NO ALTO"					
TENTATIVA 1		TENTATIVA 2		TENTATIVA 3	

Fonte: Extraído da internet²⁹.

O quinto jogo didático, designado “*Jogo pare*³⁰”, demanda rapidez e concentração, pois a criança precisa colocar as fichas (cada uma apresenta uma quantidade X de quadradinhos que

²⁹ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155956-veredas-rs-v2-1-ano-le.pdf>.

³⁰ O tabuleiro do *Jogo pare* apresenta as seguintes palavras: escorregador, pipoca, pular corda, colar, abacaxi, cola, pato, sorvete, amarelinha, poste, lua, pasta, pote e biscoito. Também contém as imagens das palavras citadas anteriormente.

corresponde a uma das palavras presentes no tabuleiro) nos lugares corretos do tabuleiro. Quanto a esse jogo, é relevante que o professor inicialmente explore as palavras com a turma para que as crianças se familiarizem com as palavras e suas diferentes sílabas, bem como com a quantidade de letras que cada uma apresenta.

Para Vygotsky (1994, p. 55 *apud* Oliveira; Menezes, 2013, p. 24), “[...] o lúdico influencia enormemente o desenvolvimento da criança. É através do jogo que a criança aprende a agir, sua curiosidade é estimulada, adquire iniciativa e autoconfiança, proporciona o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da concentração”. Dessa maneira, por meio dos jogos, as crianças exercitam a imaginação, exploram toda a sua potencialidade e criatividade. Ao jogar, a criança construirá diferentes aprendizagens e relações com o mundo.

Figura 18 - Jogo pare

JOGO PARE! 

REGRAS:

- ▶ EM DUPLAS, CADA INTEGRANTE DEVE RECORTAR AS FICHAS E O TABULEIRO DO ANEXO 4.
- ▶ DEIXE AS FICHAS VIRADAS PARA BAIXO E CONTE ATÉ CINCO PARA INICIAR O JOGO.
- ▶ DESVIRE AS FICHAS UMA A UMA E COLOQUE-AS SOBRE AS IMAGENS CORRESPONDENTES NO TABULEIRO.
- ▶ AO TERMINAR DIGA “PARE!” E A PARTIDA DEVE SER PARALISADA.
- ▶ CONFIRA SE AS FICHAS FORAM COLOCADAS NOS LUGARES CORRETOS. SE NÃO ESTIVER CORRETO, DEVOLVA A CARTA ERRADA E CONTINUE O JOGO.
- ▶ O JOGO DURARÁ TRÊS RODADAS. VENCE QUEM ACERTAR MAIS VEZES!

Fonte: Extraído da internet³¹.

O sexto jogo didático, nomeado “*Jogo essa não*”, exige que a criança compreenda e reconheça o que são palavras com sílaba: vogal, consoante + vogal + consoante (r), consoante + vogal + consoante (s), vogal + consoante e consoante + vogal. Esse jogo é explorado em duplas, no qual cada integrante recebe cartelas que apresentam na primeira linha um padrão silábico e cada uma dessas cartelas contém palavras que a criança tem que analisar e descobrir qual delas não se encontra naquele padrão silábico informado. Nessa direção, as duplas jogam cada um com suas cartelas e precisam analisar qual palavra não se enquadra no padrão silábico

³¹ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

indicado. Ao descobrir, devem marcar com um X e dizer “Essa não”. Além disso, precisam preencher a carta bônus, escrevendo uma palavra para cada estrutura silábica apontada.

De acordo com Adams *et al.* (2006 *apud* Oliveira; Menezes, 2013, p. 73), “a maioria das crianças considera os jogos com sílabas uma novidade, difíceis o suficiente para serem interessantes, mas fáceis o suficiente para serem completamente factíveis”. Nesses termos, para contemplar os objetivos com o jogo, o professor, em conjunto com as crianças, deve, inicialmente, refletir sobre as sílabas para que elas consigam compreender que as palavras são formadas por unidades menores (sílabas), bem como reconhecer os diferentes padrões silábicos.

Figura 19 - Jogo essa não

JOGO ESSA NÃO 

REGRAS:

- ▶ O JOGO SERÁ EM DUPLAS.
- ▶ O OBJETIVO É IDENTIFICAR, NAS CARTELAS DO ANEXO 5, QUAL É A PALAVRA QUE NÃO CORRESPONDE AO PADRÃO SILÁBICO INFORMADO.
- ▶ VERIFIQUE NA PRIMEIRA LINHA DE CADA CARTELA O PADRÃO SILÁBICO QUE IRÁ COMANDAR A RODADA.
- ▶ MARQUE COM UM X A PALAVRA QUE NÃO SE ENQUADRA NO PADRÃO SILÁBICO E DIGA "ESSA NÃO!"
- ▶ PREENCHA A CARTA BÔNUS COM UMA PALAVRA PARA CADA PADRÃO SILÁBICO INDICADO.
- ▶ AO FINAL, EXPLIQUE AS ESCOLHAS PARA QUEM ESTIVER JOGANDO COM VOCÊ E CORRIJAM COLETIVAMENTE.
- ▶ SE AS PALAVRAS EXCLUÍDAS E AS PALAVRAS ESCRITAS NA CARTA BÔNUS ESTIVEREM CORRETAS, MARQUE UM PONTO.
- ▶ VENÇA QUEM TIVER MAIS PONTOS!

Fonte: Extraído da internet³².

³² Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

Figura 20 - Cartelas para o Jogo essa não

PALAVRAS COM SÍLABA VOGAL	
APAGADOR	AVISOS
EDUCAÇÃO	ESTOJO

PALAVRAS COM SÍLABAS VOGAL + CONSOANTE	
SALA	ESCORREGADOR
ARMÁRIO	ESTOJO

PALAVRAS COM SÍLABA CONSOANTE + VOGAL	
MOCHILA	LÁPIS
PROFESSOR	CADERNO

PALAVRAS COM SÍLABA CONSOANTE + VOGAL + CONSOANTE (R)	
APAGADOR	SUPERVISOR
ARMÁRIO	ESTUDAR

PALAVRAS COM SÍLABA CONSOANTE + VOGAL + CONSOANTE (S)	
FESTA	CESTO
ESTOJO	AMIGOS

CARTA BÔNUS: ESCREVA COM ATENÇÃO AS PALAVRAS NAS FICHAS	
1 PALAVRA COM SÍLABA FORMADA POR VOGAL	1 PALAVRA COM SÍLABA FORMADA POR VOGAL + CONSOANTE
1 PALAVRA COM SÍLABA FORMADA POR CONSOANTE + VOGAL + CONSOANTE	1 PALAVRA COM SÍLABA FORMADA POR CONSOANTE + VOGAL

Fonte: Extraído da internet³³.

O sétimo jogo didático, designado “*Jogo analisando as palavras*”, propõe que a criança associe as três cartas: a imagem, a palavra correspondente (presente na carta vermelha) e a palavra dentro da palavra (contida na carta azul). Sendo assim, é importante que as crianças percebam que as palavras das cartas azuis estão escondidas nas palavras das cartas vermelhas. Em relação ao jogo, é possível destacar que é essencial explorar as palavras juntamente com a turma para que as crianças se familiarizem com elas e consigam fazer associações de forma autônoma e interativa. Durante a exploração do jogo, é primordial que o professor solicite que as crianças expliquem suas respostas, pois:

Ao pedir que justifiquem suas respostas, ajudamos as crianças a explicitar seus pensamentos e tomar consciência de seus conhecimentos. Além disso, essa solicitação pode ajudar também o professor, pois, ele pode observar o que suas crianças estão pensando sobre o funcionamento da língua e, assim, refletir sobre outras ações que pode adotar para ajudá-las a avançar no aprendizado sobre a língua e o Sistema de Escrita Alfabética (Brasil, 2011, p. 11).

Sob esse foco, ao propor jogos, o profissional da educação precisa acompanhar os grupos para que compreenda as hipóteses que cada criança tem a respeito do Sistema de Escrita

³³ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

Alfabetica (SEA). A partir disso, o professor pode refletir sobre sua prática e planejar outras propostas que possam contribuir para a aprendizagem da leitura e da escrita.

Figura 21 - Jogo analisando as palavras

JOGO ANALISANDO AS PALAVRAS

REGRAS:

- ▶ DEIXE VIRADA PARA CIMA AS CARTAS AZUIS, AS VERMELHAS E AS COM IMAGENS.
- ▶ FAÇA UMA CONTAGEM ATÉ 10 E INICIE O JOGO.
- ▶ PRIMEIRO, RELACIONE A IMAGEM AO NOME PRESENTE NA CARTA VERMELHA. DEPOIS, ENCONTRE NAS CARTAS AZUIS A PALAVRA CORRESPONDENTE. FAÇA ISSO COM TODAS AS CARTAS. VEJA O EXEMPLO A SEGUIR.





- ▶ QUANDO ALGUÉM TERMINAR DE ORGANIZAR TODAS AS CARTAS, O JOGO DEVE SER PARALISADO E A DUPLA ADVERSÁRIA DEVE AJUDAR A CONFERIR SE AS ASSOCIAÇÕES FORAM FEITAS CORRETAMENTE.
- ▶ VENCE QUEM FIZER AS ASSOCIAÇÕES CORRETAMENTE PRIMEIRO.

Fonte: Extraído da internet³⁴.

O oitavo jogo didático, intitulado “*Duelo das duplas*”, permite que cada dupla escreva dez palavras no total com a letra C e com a letra QU. No decorrer do jogo, uma dupla apresenta uma das palavras para a dupla adversária, que deve responder se a palavra é escrita com a letra C ou com a letra QU. Ganha o jogo a dupla que acertar mais palavras.

Nas palavras de Santos, Albuquerque e Mendonça (2007, p. 130), “o importante é fazê-las refletir sobre o sistema de escrita, de modo que possam compreender o seu funcionamento”. Em vista disso, esse jogo não contribui para o processo de alfabetização de forma significativa para as crianças, uma vez que leva as crianças a escreverem palavras aleatórias com a letra C e QU de forma mecânica, sem promover a reflexão sobre a escrita das palavras e sua ortografia.

³⁴ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

Figura 22 - Duelo das duplas

DUELO DAS DUPLAS

REGRAS DO JOGO:

- ▶ CADA DUPLA ESCREVERÁ DEZ PALAVRAS, NO TOTAL, COM **C** E COM **QU**.
- ▶ UMA DUPLA FALA UMA DE SUAS PALAVRAS PARA A OUTRA DIZER SE ELA É ESCRITA COM C OU COM QU.
- ▶ SE A DUPLA ADVERSÁRIA ACERTAR, MARCA UM ✓, SE ERRAR, A DUPLA QUE PERGUNTOU MARCA UM X.
- ▶ GANHA A DUPLA QUE ACERTAR MAIS PALAVRAS.

Fonte: Extraído da internet³⁵.

O nono jogo didático, chamado “*Bingo das palavras*”, joga-se em duplas, no qual cada uma recebe uma cartela. A professora sorteia as palavras e cada dupla verifica se tem a palavra em sua cartela: se tiver, marca com um X. Ganha o jogo quem primeiro completar uma trinca, ou seja, formar uma sequência de três palavras com os mesmos encontros consonantais, podendo ser na posição horizontal, vertical ou diagonal. Além disso, o professor pode solicitar que as crianças preencham a cartela inteira, em vez de apenas uma trinca. Em relação a esse jogo, nota-se que apresenta várias palavras que não têm significado real para a criança, visto que muitas delas ainda não fazem parte do seu cotidiano. Isso pode gerar desmotivação e desinteresse na criança, se tornando uma proposta mecânica de marcação que não contribui para a construção do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). No que diz respeito a isso, Oliveira e Menezes (2013, p. 35) argumentam que “a relação entre escrita e significado é essencial. Não há possibilidade de alfabetização sem relação escrita/mundo, escrita/contexto”. Dessa maneira, as propostas de jogos na etapa da alfabetização precisam ser planejadas e elaboradas a partir da realidade das crianças, valorizando suas potencialidades e habilidades.

³⁵ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

Figura 23 - Bingo das palavras e as cartelas para o jogo didático

1. EM DUPLA, JOGUE O BINGO DAS PALAVRAS. PARA ISSO, RECORTE AS FICHAS DO ANEXO 12 E ESCOLHA UMA DAS CARTELAS PARA A PRIMEIRA RODADA.

A. ESCREVA AS PALAVRAS QUE FICARAM FALTANDO PARA VOCÊ COMPLETAR A CARTELA.

CROCODILO	FRESTA	FLOR
PLANO	CLARA	FRONTE
CLONE	BROA	CLARO

CROCODILO	TRAÇA	FLOR
COLORO	TRINTA	PLUMA
FLORA	BROA	GRUDE

DRAMA	TROCO	FLOR
PLANO	CLARA	FRONTE
TRÓPICO	GRAMA	PLENA

DRAGÃO	FREIRA	FLOR
PLACA	PLANO	DRUMEDÁRIO
DRAMALHÃO	BROA	CLARO

TRINTA	TRÓPICO	DRAGÃO
TROCO	GRAMA	GRUDE
FREIRA	TRAÇA	BROA

CLARA	PLENA	FLORA
PLANO	PLUMA	CLARO
CLONE	FLOR	PLACA

Fonte: Extraído da internet³⁶.

O décimo jogo didático, nomeado “*Jogo do ingrediente secreto*³⁷”, joga-se em duplas, no qual cada uma escolhe cinco palavras que são ingredientes culinários presentes no anexo do livro e escreve no quadro conforme a composição silábica das palavras. Desse modo, os grupos têm que identificar palavras formadas com diferentes sílabas, como: palavras apenas com vogal, palavras com consoante + vogal + consoante, palavras com consoante + consoante + vogal (é preciso ouvir os sons das duas consoantes) e palavras com consoante + consoante + vogal (as duas consoantes devem formar um único som). Quando todas as crianças estiverem com as palavras prontas para o jogo, o professor organiza as duplas que irão jogar juntas (uma contra a outra) e disponibiliza folhas A4. Dessa forma, uma dupla apresenta na folha A4 a quantidade de traços correspondentes a cada letra da palavra escolhida e fornece dicas (como, por exemplo, quantidades de vogais da palavra ou consoantes) para a dupla adversária adivinhar qual é o ingrediente secreto, e vice-versa. Ganha o jogo a dupla que acertar mais palavras.

³⁶ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>.

³⁷ As palavras apresentadas no *Jogo do ingrediente secreto* são: maracujá, gelatina, abacaxi, milho, biscoito, vinga gre, ervilha, a grã o, sorvete, brócolis, fruta, verdura, a veia, repolho, chocolate, couve-flor, inhame, espinafite, cravo, chuchu, alho, graviola, baunilha, melancia, abacate, banana, farinha, ovos, leite, trigo, pinha, castanha, carne, peixe, porco, mostarda, cebolinha, molho, azeite e mortadela.

Com base nesse jogo, sugere-se que, ao invés do docente disponibilizar as palavras prontas, se torna mais interessante se as crianças formulassem as próprias palavras a partir dos alimentos que são utilizados e consumidos em casa. Essa prática possibilita que a exploração do jogo seja mais atrativa e estimulante, pois as crianças podem relacionar os conteúdos às suas ações cotidianas, explorando toda sua criatividade, imaginação e oralidade.

Segundo Araujo (2020, p. 14), “embora os jogos sejam estruturados de modo a favorecer reflexões sobre determinado aspecto linguístico, não asseguram a aprendizagem por si mesmos”. Nesse contexto, os jogos que são sugeridos para a etapa da alfabetização precisam ser adaptados à realidade das crianças, pois o jogo, por si só, não garante a aprendizagem. É a ação do professor, que organiza os espaços e o tempo, adota estratégias e intervenções, provoca questionamentos, que torna esse recurso capaz de viabilizar a construção de novos conhecimentos.

Figura 24 - Jogo do ingrediente secreto

JOGO DO INGREDIENTE SECRETO

- ▶ ESCOLHAM UMA DAS PALAVRAS ESCRITAS NO QUADRO ANTERIOR, PARA COMEÇAR O JOGO.
- ▶ CADA DUPLA RECEBERÁ UMA FOLHA PARA COLOCAR A QUANTIDADE DE TRAÇOS REFERENTES A CADA LETRA DA PALAVRA ESCOLHIDA E PERGUNTARÁ A OUTRA DUPLA: QUAL É O INGREDIENTE SECRETO?
- ▶ A DUPLA QUE ESCOLHEU A PALAVRA DEVE DAR ALGUMAS DICAS, COMO: QUANTIDADE DE VOGAIS DA PALAVRA, QUANTIDADE DE CONSOANTES, QUANTIDADE DE SÍLABAS, TIPO DE INGREDIENTE (FRUTA, VERDURA, LEGUME) ETC.
- ▶ A OUTRA DUPLA, AO TENTAR DESCOBRIR QUAL É A PALAVRA, DIZ UMA LETRA E DÁ UM PALPITE.
- ▶ CADA LETRA QUE A DUPLA ACERTAR É ANOTADA NO(S) TRAÇO(S) CORRESPONDENTE(S) DA PALAVRA.
- ▶ SE A DUPLA ERRAR, DIZENDO UMA LETRA QUE A PALAVRA SECRETA NÃO TEM, A DUPLA QUE LANÇOU A PERGUNTA DEVE ANOTÁ-LA ABAIXO DOS TRACINHOS.
- ▶ SE A DUPLA QUE ESTÁ TENTANDO DESCOBRIR A PALAVRA DER SEIS PALPITES ERRADOS, PERDE A RODADA.
- ▶ A DUPLA QUE CONSEGUIR DESCOBRIR A MAIOR QUANTIDADE DE PALAVRAS VENCE.

Fonte: Extraído da internet³⁸.

O décimo primeiro jogo didático, “*Jogo das rimas*³⁹”, permite que a criança brinque com as rimas utilizando o jogo da memória. Para facilitar a exploração das rimas, o jogo apresenta a imagem e o nome da respectiva imagem. Dessa forma, as crianças têm que encontrar

³⁸ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155943-veredas-rs-v2-2-ano-le.pdf>.

³⁹ As palavras do *Jogo das rimas* são: gato, balão, mola, fogo, anel, urubu, farol, bico, boneca, pirulito, buzina, goiabada, pato, pião, bola, jogo, pincel, peru, caracol, mico, peteca, palito, vacina e bananada.

os pares de palavras que rimam, o que contribui para o desenvolvimento da consciência fonológica. Para Piaget (1971 *apud* Fernandes, 2023, p. 4), “o jogo envolve não somente uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual”. Nesses termos, os jogos não devem ser considerados como um recurso de entretenimento ou passatempo, mas como recurso pedagógico potente, que promove momentos de interação, de troca de ideias, de aquisição de novas aprendizagens e de desenvolvimento integral da criança.

Figura 25 - Jogo das rimas

1. PARA O JOGO DAS RIMAS, RECORTE AS CARTAS DISPONÍVEIS NO ANEXO 12, NA PÁGINA 177, E SIGA AS ORIENTAÇÕES DO PROFESSOR OU DA PROFESSORA.

Fonte: Extraído da internet⁴⁰.

No décimo segundo jogo didático, designado “*Jogo da palavra misteriosa*”⁴¹, o professor desenha no quadro os traços correspondentes a cada letra da palavra misteriosa e fornece dicas (como, por exemplo, nome da profissão que ensina, a palavra contém a quantidade X de vogais ou de consoantes). Cada criança por vez diz uma letra e, se a letra existir na palavra, deve dar um palpite sobre qual é a palavra misteriosa. Como esse jogo apresenta palavras dos profissionais e de materiais que estão presentes no espaço escolar, torna-se mais fácil para a criança adivinhar a palavra. Entretanto, é importante que, durante o jogo, as palavras sejam exploradas juntamente com a turma para que compreendam a ortografia das palavras e as diferentes sílabas que as compõem.

Considerando a importância dos jogos para a aquisição da leitura e da escrita, Silva (2013, p. 19) defende que “os jogos possuem componentes do cotidiano que desperta o interesse do aprendiz, e o mesmo se torna sujeito ativo do processo de aprendizagem”. Sendo assim, os jogos, quando bem planejados e organizados pelo docente, promovem avanços significativos e visíveis no processo de alfabetização das crianças.

⁴⁰ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18182059-mdc-2024-1-ano-v1-estudante-compressed.pdf>.

⁴¹ As palavras para o *Jogo da palavra misteriosa* são: apagador, sala, cortina, pastas, professor, lápis, estojo e cadernos.

Figura 26 - Jogo da palavra misteriosa

1. VOCÊ CONHECE O JOGO DA PALAVRA MISTERIOSA?
O OBJETIVO É DESCOBRIR QUAL É A PALAVRA MISTERIOSA. ESCUTE AS REGRAS QUE O PROFESSOR OU A PROFESSORA VAI FALAR.
2. DURANTE O JOGO, DIGA EM VOZ ALTA CADA PALAVRA QUE A TURMA DESCOBRIR, MARCANDO AS SÍLABAS COM PALMAS. DEPOIS, ESCREVA-AS NO QUADRO A SEGUIR, DESENHANDO UMA BOLINHA PARA CADA SÍLABA DA PALAVRA.

QUADRO DE REGISTRO – O QUE TEM NA ESCOLA?

Fonte: Extraído da internet⁴².

O décimo terceiro jogo didático, “*Jogo da memória*”⁴³, permite que as crianças comparem as letras presentes nas frases para encontrar os pares, ou seja, as cartas que contêm a mesma frase em letras maiúsculas e minúsculas. Esse jogo não leva a criança a refletir sobre a escrita das frases, apenas comparar as letras para encontrar os pares. Nesse sentido, se faz necessário que as crianças, com o auxílio do professor, confeccionem o próprio jogo, tendo a oportunidade de pensar e de elaborar frases que sejam dotadas de sentido e de significado. De acordo com Lopes (2005, p. 23 *apud* Silva, 2013, p. 36), “o jogo em si possui componentes do cotidiano e o envolvimento desperta o interesse do aprendiz, que se torna sujeito ativo do processo, e a confecção dos próprios jogos é ainda muito mais emocionante do que apenas jogar”. Diante disso, o profissional da educação precisa pensar em estratégias que possam ser desenvolvidas com as crianças, especialmente na fase da alfabetização, como, por exemplo, confeccionar jogos com a turma, em que elas possam criar suas próprias regras, o *design* e nome do jogo, entre outros, tornando a criança ativa no seu processo de aprendizagem.

⁴² Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18184915-mdc-2024-2-ano-estudante-v1-compressed.pdf>.

⁴³ As frases do *Jogo da memória* são: beijos da Vivi; te espero na casa casa da Violeta; oi, Filomena; para fazemos a tarefa.

Figura 27 - Jogo da memória

2. EM DUPLA, BRINQUE DE JOGO DA MEMÓRIA. FORME PARES DE FRASES: UMA FRASE COM LETRAS MAIÚSCULAS E A MESMA FRASE COM LETRAS MAIÚSCULAS E MINÚSCULAS. USE AS FICHAS DO ANEXO 10, NA PÁGINA 187.

Fonte: Extraído da internet⁴⁴.

O décimo quarto e último jogo didático desta categoria, intitulado “*Estátua*”, requer atenção, concentração e rapidez, pois cada dupla precisa preencher diversas colunas, sendo que cada uma apresenta uma sílaba no topo e espaço para que as crianças escrevam pelo menos uma palavra correspondente àquela sílaba. Nas palavras de Adams *et al.* (2006, p. 62 *apud* Oliveira; Menezes, 2013, p. 73), “quando os alunos entenderem que as frases são formadas por palavras, é hora de apresentar-lhes a ideia de que as palavras são elas próprias, formadas por sequências de unidades ainda menores de fala: as sílabas”. Em vista disso, é preciso oportunizar jogos que envolvem a escrita de palavras a partir das sílabas apenas quando as crianças adquirirem o conhecimento de que a palavra é formada por partes menores, as sílabas.

Figura 28 - Estátua

ESTÁTUA



REGRAS DO JOGO:

- ▶ FORME UMA DUPLA COM UM COLEGA OU UMA COLEGA.
- ▶ LEIA COM ATENÇÃO AS SÍLABAS, DO ANEXO 11, NA PÁGINA 187. PARA CADA SÍLABA, VOCÊS DEVEM ESCREVER AO MENOS UMA PALAVRA.
- ▶ UMA RODADA TERMINA QUANDO UMA DUPLA PREENCHER TODAS AS COLUNAS COM AO MENOS UMA PALAVRA.
- ▶ AO COMPLETAR UMA RODADA, FALEM ALTO: “ESTÁTUA!”. TODOS DEVEM PARAR DE ESCREVER. E FICAR IMÓVEIS COMO ESTÁTUAS.
- ▶ PALAVRAS REPETIDAS VALEM 5 PONTOS. PALAVRAS QUE SÓ UMA DUPLA ESCREVEU VALEM 10 PONTOS.

Fonte: Extraído da internet⁴⁵.

⁴⁴ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18184915-mdc-2024-2-ano-estudante-v1-compressed.pdf>.

⁴⁵ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18184915-mdc-2024-2-ano-estudante-v1-compressed.pdf>.

Figura 29 - Cartela para o jogo didático Estátua

BRA	PLA	CRA	TRA	CLA
PRE	CRE	DRA	PRA	CLO
PRI	BRE	BRI	CLI	CRI

Fonte: Extraído da internet⁴⁶.

Diante dessas constatações, pode-se apontar que a maioria dos jogos didáticos presentes nos livros do 1º e 2º do Ensino Fundamental do ano de 2024 são repetidos, ou seja, copiados dos livros do 1º e 2º do Ensino Fundamental do ano de 2023. Essa prática é questionável, uma vez que a educação precisa se reinventar e estar em constante atualização, com vistas a promover a aprendizagem das crianças.

Referente aos jogos didáticos analisados, vários não contribuem de forma significativa para o processo de alfabetização, pois não valorizam a realidade da criança, visto que trabalham com letras, sílabas, palavras e frases sem significado, apresentam o alfabeto de forma tradicional, não levam a criança a refletir criticamente sobre o funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), entre outros aspectos. Desse modo, as propostas de jogos didáticos contidas nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º do Ensino Fundamental, referentes aos anos de 2023 e 2024, precisam ser revistas e repensadas para que de fato promovam a construção da leitura e da escrita de forma significativa.

Por outro lado, é importante destacar que a maioria dos jogos didáticos descritos nesse material são fáceis de confeccionar e estão disponíveis nos anexos dos livros. Além disso, grande parte desses jogos não requer materiais diversificados e sofisticados, o que é positivo,

⁴⁶ Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18184915-mdc-2024-2-ano-estudante-v1-compressed.pdf>.

pois os professores, muitas vezes, não dispõem de tempo hábil para construir e planejar propostas com jogos, além de que muitas escolas não possuem os materiais necessários para a elaboração desse recurso.

Os jogos didáticos da categoria “*Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas*” são significativos, visto que exploram o nome próprio e dos colegas, possibilitando que a criança aprenda a leitura e a escrita de forma prazerosa e satisfatória. Já os jogos didáticos da categoria “*Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*” não valorizam o cotidiano da criança, uma vez que abordam as letras, as sílabas, as palavras e as frases descontextualizadas da realidade da criança.

Após análise dos documentos, pode-se afirmar que as propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, dos anos de 2023 e 2024, devem ser revistas para melhor atender seu público-alvo, visando a construção significativa e efetiva do Sistema de Escrita Alfabética (SEA).

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente pesquisa teve como objetivo principal analisar as propostas de jogos didáticos contidas nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, referentes aos anos de 2023 e 2024, procurando evidenciar suas contribuições para o processo de alfabetização das crianças.

A hipótese levantada nesta pesquisa é que as propostas de jogos didáticos presentes nesse material seriam tradicionais, não contribuindo para a alfabetização das crianças. O objetivo geral desta pesquisa foi: discutir as propostas de jogos didáticos nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º do Ensino Fundamental e suas contribuições para alfabetização das crianças. Para isso, foram estabelecidos objetivos específicos, quais sejam: reconhecer a contribuição de jogos didáticos para o processo de alfabetização; contextualizar historicamente sobre os livros didáticos; explicitar quais jogos didáticos estão presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, verificando se apresentam orientação pedagógica adequada para a implementação em sala de aula; identificar concepções de alfabetização presentes nos jogos didáticos dos livros do *Alfabetiza Tchê*.

A metodologia deste Trabalho de Conclusão de Curso se consolidou em pesquisa bibliográfica, pesquisa de Estado do Conhecimento e pesquisa documental. A pesquisa bibliográfica viabilizou a coleta de informações em textos, artigos, livros, entre outros, que foram fundamentais para a elaboração do embasamento teórico deste trabalho. Já a pesquisa de Estado do Conhecimento permitiu o levantamento de trabalhos publicados sobre a temática em evidência. Para tal, utilizou-se duas plataformas: a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações (BDTD) e o *site* do *Scientific Electronic Library Online* (SciELO). Os trabalhos selecionados para compor o *corpus* de análise reforçaram a importância dos jogos para o processo de alfabetização das crianças, apontando-os como recurso potencializador, desde que sejam explorados de forma organizada e bem planejada pelo professor. Para além disso, verificou-se que nenhum dos documentos analisados abordava especificamente sobre análise de jogos em livros didáticos. Por último, na pesquisa documental, foram analisadas as propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, dos anos de 2023 e 2024.

Para análise das propostas de jogos didáticos presentes nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, foi utilizada a Análise de Conteúdo, de Laurence Bardin (2016). Para tal, inicialmente, realizou-se uma *leitura flutuante* dos 42 jogos didáticos encontrados nos oito livros didáticos. Em seguida, foi feita uma análise mais aprofundada,

excluindo jogos repetidos e que não envolviam especificamente a alfabetização, contabilizando-se, por fim, 18 jogos didáticos, os quais fizeram parte do *corpus* de análise. Esses 18 jogos didáticos selecionados foram organizados em duas categorias: (i) *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas* e (ii) *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*.

Na primeira categoria, intitulada *Jogos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas*, foram agrupados quatro jogos didáticos que envolvem alfabetizar a partir do nome próprio e dos colegas. Esses jogos contribuem para o processo de alfabetização, visto que utilizam palavras com significado real para as crianças, ou seja, que fazem parte do seu cotidiano e de sua linguagem oral.

Na segunda categoria, denominada *Jogos que envolvem relacionar letras com palavras sem significado para as crianças*, foram agrupados 14 jogos didáticos. A maioria desses jogos propõe alfabetizar por meio de letras, de sílabas, de palavras e de frases que são descontextualizadas da realidade da criança, dificultando a construção da leitura e da escrita de forma prazerosa, atrativa e satisfatória.

Após a análise dos livros didáticos, constatou-se que a maioria dos jogos didáticos não possibilita a construção da leitura e da escrita de forma significativa e efetiva. No entanto, verificou-se que alguns dos jogos didáticos contribuem para a alfabetização das crianças, especialmente aqueles que partem do nome próprio e dos colegas.

Diante disso, os jogos didáticos contidos nos livros do *Alfabetiza Tchê* do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, dos anos de 2023 e 2024, precisam ser revistos e estudados de modo mais aprofundado, visto que a maioria não valoriza a realidade da criança, uma vez que trabalha as letras, as sílabas, as palavras e as frases sem significado real para as crianças. Considerando que muitos dos jogos didáticos não apresentam orientação pedagógica adequada para a implementação em sala de aula, se faz necessário que o professor tenha o conhecimento de adaptar de acordo com a realidade e os conhecimentos prévios das crianças, com vistas a aprimorar suas habilidades e potencialidades.

Por outro lado, cabe aqui destacar os pontos positivos dos jogos didáticos analisados, visto que grande parte deles estão disponíveis nos anexos do livro, o que facilita no momento de sua elaboração, além de que são fáceis de construir e não precisam de materiais diversificados e sofisticados, o que é vantajoso, pois os professores, muitas vezes, não dispõem de tempo hábil para o desenvolvimento dos jogos, nem sempre as escolas apresentam os materiais necessários e suficientes para o desenvolvimento desse recurso pedagógico.

As consequências geradas pelos resultados citados anteriormente é que se faz necessário que os livros didáticos destinados para a etapa da alfabetização sejam elaborados com maior estudo e cuidado, procurando valorizar a realidade das crianças. Como essa etapa é muito importante e, muitas vezes, proposta com atividades de codificação, decodificação e memorização, é fundamental analisar os jogos contidos nos livros didáticos, procurando identificar quais não contemplam o cotidiano das crianças, para que seja possível realizar adaptações, como, por exemplo, construir os jogos em conjunto com a turma, utilizando o nome próprio ou palavras que fazem parte da linguagem das crianças, o que permite relacionar as práticas de leitura e de escrita com o mundo em que estão inseridas, tornando a aprendizagem mais significativa.

Essa pesquisa não finda esta temática, até mesmo porque muitos professores, aos poucos, estão inserindo os jogos em suas aulas, uma vez que é um recurso pedagógico que toma a etapa da alfabetização mais lúdica e dinâmica, favorecendo o desenvolvimento de propostas mais prazerosas e atrativas para as crianças. Nesse viés, sugere-se a continuidade deste trabalho através de uma pesquisa de campo a ser realizada nas escolas públicas da região do Alto Uruguai Gaúcho para investigar se os professores alfabetizadores fazem uso dos jogos didáticos em sala de aula, se realizam adaptações de acordo com a realidade da turma ou se seguem tal como está no material, se acreditam que os jogos didáticos precisam ser revisados e melhor estudados ou não, analisando suas contribuições para a alfabetização das crianças.

Por fim, cabe destacar a relevância desta pesquisa para o campo educacional, especialmente aos professores alfabetizadores, para que possam repensar sobre suas práticas e se autoavaliar, em especial problematizar os recursos didáticos, tais como os livros didáticos, que fazem parte das suas propostas pedagógicas, buscando promover uma educação mais crítica, transformadora e significativa.

REFERÊNCIAS

ALBUQUERQUE, E. B. C. de; FERREIRA, A. T. B. Programa Nacional do Livro Didático (PNLD): mudanças nos livros de alfabetização e os usos que os professores fazem desse recurso em sala de aula. **Ensaio: Avaliação e Políticas Públicas em Educação**, [S. l.], v. 27, n. 103, p. 250-270, 2019. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/3995/399562898003/399562898003.pdf>. Acesso em: 21 nov. 2024.

ALMEIDA, P. N. de. **Educação Lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. 9. ed. São Paulo: Edições Loyola, 1998.

ANDRADE, M. A. A. de. **Uso de jogos digitais no processo de alfabetização: possibilidades de avanço nos níveis da escrita**. 2020. Dissertação (Mestrado em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/31856>. Acesso em: 27 out. 2024.

ARAUJO, L. C. de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 36, p. 1-31, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/4SpNr9ffx8qpC96q8SP3tcB/?lang=pt>. Acesso em: 26 out. 2024.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Trilhas da leitura e da escrita**. 1º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 1. 1. ed. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18182059-mdc-2024-1-ano-v1-estudante-compressed.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Trilhas da leitura e da escrita**. 1º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 2. 1. ed. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18183017-mdc-2024-1-ano-v2-estudante-compressed.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Trilhas da leitura e da escrita**. 2º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 1. 1. ed. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18184915-mdc-2024-2-ano-estudante-v1-compressed.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Trilhas da leitura e da escrita**. 2º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 2. 1. ed. São Paulo, 2024. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202404/18185043-mdc-2024-2-ano-estudante-v2-compressed.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Veredas da leitura e da escrita**. 1º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 1. 1. ed. São Paulo, 2023.

Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17160207-veredas-rs-v1-1-ano-le-compressed.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Veredas da leitura e da escrita**. 1º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 2. 1. ed. São Paulo, 2023. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155956-veredas-rs-v2-1-ano-le.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Veredas da leitura e da escrita**. 2º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 1. 1. ed. São Paulo, 2023. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155930-veredas-rs-v1-2-ano-le.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

ASSOCIAÇÃO NOVA ESCOLA; ASSOCIAÇÃO BEM COMUM; SECRETARIA ESTADUAL DE EDUCAÇÃO DO RIO GRANDE DO SUL. **Veredas da leitura e da escrita**. 2º ano do Ensino Fundamental, livro do estudante. V. 2. 1. ed. São Paulo, 2023. Disponível em: <https://educacao.rs.gov.br/upload/arquivos/202310/17155943-veredas-rs-v2-2-ano-le.pdf>. Acesso em: 4 abr. 2025.

AZEVEDO, J. A. dos S. **Jogos de alfabetização**: o desenvolvimento de atividades metalinguísticas nas turmas de alfabetização da EJA - implicações na prática docente e nas aprendizagens dos alunos. 2012. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2012. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/13069>. Acesso em: 25 out. 2024.

BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2016.

BRASIL. Decreto-Lei nº 93, de 21 de dezembro de 1937. Cria o Instituto Nacional do Livro. **Diário Oficial da União**: Rio de Janeiro, 1937. Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/decreto-lei/1937-1946/del093.htm. Acesso em: 13 abr. 2025.

BRASIL. Decreto-Lei nº 8.460, de 26 de dezembro de 1945. Consolida a legislação sobre as condições de produção, importação e utilização do livro didático. **Diário Oficial da União**: Rio de Janeiro, 1945. Disponível em: <https://www2.camara.leg.br/legin/fed/declei/1940-1949/decreto-lei-8460-26-dezembro-1945-416379-publicacaooriginal-1-pe.html>. Acesso em: 13 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. **Caderno de jogos**. São Paulo: Programa Crer para Ver, Instituto Natura, Trilhas v. 4, 2011. Disponível em: https://abamais.com/wp-content/uploads/2022/03/Selecao-Jogos-Diversos_compressed-1.pdf. Acesso em: 18 abr. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. **Histórico**. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/fnde/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas/programas-do-livro/pnld/historico>. Acesso em: 3 jan. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Fundo Nacional de Desenvolvimento da Educação. **Pacto Nacional pela Alfabetização da Idade Certa - PNAIC**. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/fnde/pt-br/aceso-a-informacao/acoes-e-programas/programas/bolsas-e-auxilios/lista-de-programas/pacto-nacional-pela-alfabetizacao-da-idade-certa-2013-pnaic-1>. Acesso em: 23 mar. 2025.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. **Compromisso Nacional Criança Alfabetizada**. 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/crianca-alfabetizada>. Acesso em: 3 out. 2024.

CARVALHO, F. B. da C. M. de. **Formação docente a partir de um manual pedagógico ilustrado para gamificação de atividades como estratégia na alfabetização inclusiva**. 2018. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Tecnológica Federal do Paraná, Londrina, 2018. Disponível em: <http://repositorio.utfpr.edu.br/jspui/handle/1/3944>. Acesso em: 25 out. 2024.

COSTA, M. A. da S. **Os jogos no processo de alfabetização e letramento**. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação) - Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/46329>. Acesso em: 27 out. 2024.

FERNANDES, A. P. R. **Jogos e brincadeiras na alfabetização**. 2023. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Pedagogia) - Instituto Federal Goiano, Campus Urutaí, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ifgoiano.edu.br/handle/prefix/3731>. Acesso em: 18 abr. 2025.

FERRAZ, M. U. S. **Jogos de alfabetização, práticas analógicas e potencialidades digitais: uma perspectiva inclusiva**. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional de Ensino em Educação Básica) - Universidade do Estado do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2021. Disponível em: <http://www.bdtd.uerj.br/handle/1/18749>. Acesso em: 25 out. 2024.

FURTADO, D. T. **Psicologia cognitiva e alfabetização: impacto da instrução fônica apoiada em materiais montessorianos**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação: Psicologia da Educação) - Pontifícia Universidade Católica de São Paulo - PUC, São Paulo, 2016. Disponível em: <https://tede2.pucsp.br/handle/handle/19453>. Acesso em: 25 out. 2024.

LEME, J. C. da S. **Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: possibilidades e percepções no contexto da formação docente**. 2015. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2015. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/20.500.14289/7198>. Acesso em: 25 out. 2024.

LÜDKE, M.; ANDRÉ, M. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 1986.

MELO, A. J. G. de; MARCATTO, F. S. F. A abordagem de jogos educacionais nos livros didáticos de matemática. **Tangram - Revista de Educação Matemática**, Dourados - MS, v. 3, n. 2, p. 208-228, 2020. Disponível em: <https://ojs.ufgd.edu.br/index.php/tangram/article/view/10814>. Acesso em: 7 set. 2024.

MORAIS, A. G. de; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; BRANDÃO, A. C. P. A. Refletindo sobre a língua escrita e sobre sua notação no final da Educação Infantil. **Revista Brasileira de Estudos Pedagógicos**, Brasília, v. 97, n. 247, p. 519-533, 2016. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S2176-6681/277833582>. Acesso em: 26 out. 2024.

MOROSINI, M. C.; FERNANDES, C. M. B. Estado do Conhecimento: conceitos, finalidades e interlocuções. **Educação Por Escrito**, Porto Alegre, v. 5, n. 2, p. 154-164, 2014. Disponível em: <https://revistaseletronicas.pucrs.br/poescrito/article/view/18875>. Acesso em: 12 abr. 2025.

MOROSINI, M.; KOHLS-SANTOS, P.; BITTENCOURT, Z. **Estado do Conhecimento: teoria e prática**. Curitiba: CRV, 2021.

OLIVEIRA, D. B. de; MENEZES, N. S. C. **Jogos e brincadeiras na alfabetização**. 2013. Monografia (Licenciatura em Pedagogia) - Faculdade Calafiori, São Sebastião do Paraíso, 2013. Disponível em: <http://calafiori.edu.br/wp-content/uploads/2019/09/JOGOS-E-BRINCADEIRAS-NA-ALFABETIZA%C3%87%C3%83O.pdf>. Acesso em: 18 abr. 2025.

OMITTO, M. B.; VITÓRIA, M. I. C. Práticas de alfabetização: retratos de um cenário escolar público em Porto Alegre (Rio Grande do Sul). **Revista de Educação PUC - Campinas**, Campinas, v. 26, p. 1-17, 2021. Disponível em: http://educa.fcc.org.br/scielo.php?pid=S1519-39932021000100105&script=sci_arttext. Acesso em: 16 set. 2024.

PRADO, L. A. R. do. **Alfabetização em jogo: o uso dos jogos digitais no desenvolvimento da consciência fonológica para aprendizagem do Sistema de Escrita Alfabética**. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufsc.br/handle/123456789/219584>. Acesso em: 25 out. 2024.

RIO GRANDE DO SUL. Governo do Estado. **Programa Alfabetiza Tchê**. 2024. Disponível em: file:///C:/Users/lipes_ditbxei/Downloads/2024-03-12-alfabetiza-tche.pdf. Acesso em: 3 out. 2024.

ROCHA, M. do S. S. da. **Utilização dos jogos educativos com fins pedagógicos na alfabetização: sob uma abordagem sociointeracionista**. 2003. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Produção) - Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2003. Disponível em: <http://repositorio.ufsc.br/xmlui/handle/123456789/86000>. Acesso em: 25 out. 2024.

ROLIM, A. R. L. **Explorando jogos de Língua Portuguesa como instrumentos facilitadores na alfabetização de jovens e adultos do campo**. 2017. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2017. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/tede/9191>. Acesso em: 25 out. 2024.

SÁ, P. R.; FERREIRA, L. G. Livro didático de Língua Portuguesa: contribuições e implicações em sala de aula nas séries iniciais. **Revista Espaço Pedagógico**, Passo Fundo, v. 22, n. 1, p. 136-154, 2015. Disponível em: <https://seer.upf.br/index.php/rep/article/view/5195>. Acesso em: 21 set. 2024.

- SANTOS, A. Q. dos. **GameAlfa**: jogo digital como recurso tecnológico para alunos em processo de alfabetização do segundo ano do Ensino Fundamental. 2018. Dissertação (Mestrado Profissional em Ensino Tecnológico) - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Amazonas, Manaus, 2018. Disponível em: <http://repositorio.ifam.edu.br/jspui/handle/4321/300>. Acesso em: 27 out. 2024.
- SANTOS, C. F.; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; MENDONÇA, M. Alfabetização e letramento nos livros didáticos. In: SANTOS, C. F.; MENDONÇA, M. **Alfabetização e letramento**: conceitos e relações. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2007. Disponível em: https://www.academia.edu/download/61768560/Progressao_escolar_e_generos_textuais_-_LEAL_e_MENDONCA_200520200113-123151-e9uuyq.pdf#page=112. Acesso em: 12 nov. 2024.
- SANTOS, K. A. R. dos. **A articulação entre o ensino e o aprendizado do Sistema de Escrita Alfabética e da consciência fonológica no bloco inicial de alfabetização**. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação) - Faculdade de Educação, Universidade de Brasília, Brasília, 2020. Disponível em: <https://repositorio.unb.br/handle/10482/40652>. Acesso em: 25 out. 2024.
- SANTOS, N. S. dos; ZARBATO, J. A. M. Livro didático nos anos iniciais: definições e desafios. **Revista Multidisciplinar Humanidades e Tecnologias (FINOM)**, [S. l.], v. 34, p. 97-115, 2022. Disponível em: https://www.academia.edu/download/121714462/07-20NAIARA_20E_20JAQUELINE.pdf. Acesso em: 21 set. 2024.
- SEVERINO, A. J. **Metodologia do trabalho científico**. 23. ed. ver. e atual. São Paulo: Cortez, 2007.
- SILVA, A. I. D. da. **Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento**: uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. 2021. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021. Disponível em: <https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/47662>. Acesso em: 27 out. 2024.
- SILVA, C. E. dos S. **Jogos de linguagem na alfabetização matemática**. 2021. Tese (Doutorado em Educação em Ciências e Matemáticas) - Universidade Federal do Pará, Belém, 2021. Disponível em: <http://repositorio.ufpa.br:8080/jspui/handle/2011/14863>. Acesso em: 25 out. 2024.
- SILVA, E. M. da. **A utilização dos jogos no Ensino da Matemática**: uma análise dos livros didáticos adotados no município de Jacaraú - PB. 2013. Trabalho de Conclusão de Curso (Licenciatura em Matemática) - Universidade Federal da Paraíba, Rio Tinto, 2013. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/14487>. Acesso em: 16 set. 2024.
- SILVA, I. F. M. da. **Práticas de jogos no processo de alfabetização e letramento**: evidências empíricas. 2023. Dissertação (Mestrado Profissional em Linguística e Ensino) - Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2023. Disponível em: <https://repositorio.ufpb.br/jspui/handle/123456789/31416>. Acesso em: 27 out. 2024.
- SILVA, M. M. M. da; SANTIAGO, A. L. Entre a letra e o nome: impasses subjetivos presentes no processo de alfabetização. **Proceedings online**, FE/USP, São Paulo, 2010, p. 1-

11. Disponível em:

<http://www.proceedings.scielo.br/scielo.php?pid=msc000000032010000100052&script=sciarttext>. Acesso em: 21 abr. 2025.

SOUZA, A. G. de. **Jogos de alfabetização**: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino. 2020. Dissertação (Mestrado em Educação Contemporânea) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/40002>. Acesso em: 25 out. 2024.

VIEIRA, E. S. **O uso de recursos didáticos e os direitos de aprendizagem de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética por professores do 1º ano do Ensino Fundamental**. 2016. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/29228>. Acesso em: 25 out. 2024.