

**JOGOS E BRINCADEIRAS COMO FERRAMENTAS DE ALFABETIZAÇÃO PARA
CRIANÇAS COM DIFICULDADE DE APRENDIZAGEM
GAMES AND PLAY AS LITERACY TOOLS FOR CHILDREN WITH LEARNING
DIFFICULTIES**

JOSAELE CARVALHO MELLO e MICHELE JOSÉ DOS SANTOS LOBO

Graduandas do Curso de Pedagogia do Centro Universitário São Jose

Márcia Maria Ferreira dos Santos

Mestre em Educação pela UERJ

RESUMO

Este artigo investiga o uso de jogos e brincadeiras como recursos pedagógicos no processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem. A pesquisa, de abordagem quantitativa e natureza descritiva, foi realizada com professores da Educação Infantil e do Ensino Fundamental, por meio de questionário estruturado. Os dados revelam que a maioria dos docentes reconhece a eficácia das atividades lúdicas para potencializar o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos, embora enfrentem desafios como a falta de formação específica e apoio institucional. Fundamentado em teóricos como Vygotsky, Ferreiro, Soares e Kishimoto, o estudo destaca que o uso intencional do lúdico contribui para uma aprendizagem mais significativa, favorece a inclusão escolar e amplia as possibilidades de letramento, sobretudo quando adaptado às necessidades individuais das crianças.

Palavras-chave: Alfabetização, Letramento, Jogos Educativos, Dificuldades de Aprendizagem, Práticas Lúdicas.

ABSTRACT

This article investigates the use of games and play as pedagogical tools in the literacy process of children with learning difficulties. The research, with a quantitative and descriptive approach, was conducted with Early Childhood and Elementary Education teachers through a structured questionnaire. The data show that most teachers acknowledge the effectiveness of playful activities in enhancing students' cognitive, emotional, and social development, despite facing challenges such as lack of specific training and institutional support. Grounded in theorists like Vygotsky, Ferreiro, Soares, and Kishimoto, the study highlights that the intentional use of play contributes to more meaningful learning, fosters school inclusion, and expands literacy opportunities, especially when adapted to the individual needs of children.

Keywords: Literacy, Educational Games, Learning Difficulties, Playful Practices, Inclusion.

INTRODUÇÃO

Ferreiro e Teberosky (1999) afirmam que a criança constrói o conhecimento da língua escrita, passando por diferentes níveis de compreensão até chegar à alfabetização completa. A alfabetização para a Emília Ferreiro e Ana Teberosky é um processo construtivo. Em sua discussão, o aluno adquire a compreensão de maneira ativa, construindo o seu entendimento da linguagem escrita.

Atualmente, em todas as esferas da sociedade, percebe-se uma busca maior pela inclusão e igualdade de direitos e oportunidades para as pessoas que possuem alguma característica que, até então, seria excludente ao padrão. Podemos listar alguns exemplos de dificuldades que não favorecem melhor compreensão no processo de aprendizagem, tais como; dislexia; disgrafia; discalculia; TDAH; etc. Outros fatores que, também impactam no processo de cognição, são os fatores socioeconômicos que produzem barreiras à compreensão do aluno.

Os jogos e brincadeiras são ferramentas não ortodoxas que, quando usadas, podem gerar o desenvolvimento pessoal, social e cultural do aluno, bem como, a aprendizagem. Contribuindo para uma boa saúde mental e do mesmo modo, facilitando os processos de socialização, comunicação, expressão e construção do conhecimento do aluno. Essa ferramenta precisa ser vista pelos professores como um recurso a ser usado com maior frequência, contribuindo com o processo de cognição.

Deste modo, a questão problema a ser investigada será: até que ponto a utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas de alfabetização para crianças com dificuldades de aprendizagem possibilitam a efetividade de seus efeitos práticos no processo de alfabetização e letramento?

Temos como objetivo geral, analisar a relevância do uso de jogos e brincadeiras como ferramenta de alfabetização para crianças com dificuldades de aprendizagem, assim como a efetividade de seus efeitos práticos na compreensão e desenvolvimento destas crianças quando expostas a jogos e brincadeiras como estratégia para alfabetização, explorando emoção, fantasia e o desejo de superação dos desafios apresentados. Dentro desta perspectiva elencamos alguns pontos relevantes para a demonstração, tais como: Conceituar alfabetização e letramento; Identificar as principais dificuldades de aprendizagem que impactam no processo de alfabetização e letramento; Analisar os melhores jogos e brincadeiras que possam ser utilizadas no processo de alfabetização e letramento; Crianças com dificuldades de aprendizagem, muitas vezes, sentem-se desmotivadas por uma soma de fatores e também não demonstram interesse no aprendizado tradicional por sentirem-se incapazes.

Às vezes, se faz necessário inovar e utilizar atividades lúdicas que estimulem a criatividade, o raciocínio lógico e, conseqüentemente, a participação da criança. Deste modo, a utilização de jogos e brincadeiras no processo de ensino-aprendizagem pode envolver múltiplos sentidos tais como: visão, audição e tato. Além de ser divertido e envolvente, estimulando o interesse das crianças.

As atividades podem ser ajustadas para auxiliar as crianças a desenvolverem suas habilidades de maneira gradual e adaptada ao seu ritmo. Permitindo que experimentem sem medo de fracassar, o que é crucial para a construção da autoconfiança e resiliência.

Ou seja, os jogos e brincadeiras oferecem um ambiente de aprendizagem interativo, envolvente e adaptativo que atendem às necessidades emocionais, cognitivas e sociais de crianças com dificuldades de aprendizagem, promovendo um desenvolvimento integral e eficaz. Além de garantir o acesso democrático ao conhecimento, pavimentando o caminho de crianças que cresceriam à margem do saber e as tornando alfabetizadas e preparadas para que tenham o seu direito de acessarem a um mundo de possibilidades.

Nesta pesquisa, não abordaremos a brincadeira pela brincadeira. Almeida (1978) afirma que os jogos não devem ser fins, mas meios para atingir objetivos. Estes devem ser aplicados para o benefício educativo.

Ao considerar as contrariedades enfrentadas por alunos com dificuldades de aprendizagem no processo de alfabetização e letramento, esta pesquisa propôs a investigação para que pudéssemos inferir até que ponto a utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas de alfabetização para crianças com dificuldades de aprendizagem possibilitam a efetividade de seus efeitos práticos no processo de alfabetização e letramento?

Barbato e Cavaton (2016) ressaltam que o material a disposição das crianças deve estimular a imaginação, a curiosidade para a leitura e escrita e a interação com os colegas. Em seu livro, apoiam-se em Barreto (2004) para salientar que o uso de jogos e brincadeira, aliados a interação com demais colegas e, eventualmente, com o adulto, já é apontado por vários pesquisadores como fundamental para o desenvolvimento do raciocínio e da linguagem do aluno.

A implementação dos recursos lúdicos, a adoção das melhores práticas, bem como o estímulo a interação entre os alunos, são instrumentos pedagógicos importantes e determinantes no processo de alfabetização e podem intensificar o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita da criança que apresenta dificuldade de aprendizagem com os métodos tradicionais de

ensino. Sendo assim, um método disruptivo em relação ao ensino praticado que visa a maximização do processo de evolução da criança, aguçando seus sentidos, curiosidade e explorando a sua imaginação.

Este artigo fundamenta-se na conceituação e diferenciação de jogos e brinquedos e o processo que os torna brincadeiras relevantes ao processo de alfabetização por Kishimoto (1997), bem como a importância do lúdico no processo de alfabetização apresentado por (VYGOTSKY, 1987, p. 117). Outra teórica que embasa este trabalho é Magda Soares e sua proposta de alfabetização letrada "A alfabetização, para ser eficaz, deve ocorrer de maneira simultânea ao letramento, proporcionando uma compreensão mais ampla e contextualizada da leitura e escrita" (SOARES, 2011, p. 22) e finalizando com Jensen (2005) que expõe a relação entre emoção e aprendizagem.

Com base nos objetivos e no tema proposto pelo projeto de pesquisa "Jogos e Brincadeiras como Ferramentas de Alfabetização para Crianças com Dificuldade de Aprendizagem", o estudo seguirá uma abordagem qualitativa, que é adequada para entender os significados, percepções e experiências das crianças e professores envolvidos no processo de alfabetização. A pesquisa qualitativa permite uma análise aprofundada do uso de jogos e brincadeiras na sala de aula, proporcionando uma visão abrangente de como essas ferramentas influenciam o processo de aprendizagem.

Este estudo segue uma abordagem quantitativa de natureza descritiva, com o objetivo de compreender a percepção de professores alfabetizadores sobre o uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem. A opção por essa abordagem se justifica pela necessidade de coletar e analisar dados objetivos e mensuráveis a partir de um universo mais amplo de participantes, o que permite observar padrões e tendências sobre o tema estudado (GIL, 2008).

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário estruturado, elaborado na plataforma Google Forms. O questionário foi composto por 14 perguntas objetivas, contemplando aspectos como: frequência de uso de jogos e brincadeiras em sala de aula, tipos de atividades mais comuns, percepção dos resultados no desempenho das crianças, desafios enfrentados e grau de preparo dos docentes para utilizar essas ferramentas.

O link do questionário foi disponibilizado de forma digital, possibilitando maior alcance e acessibilidade aos participantes. Antes do preenchimento, os respondentes foram informados sobre

os objetivos da pesquisa, sendo garantidos o anonimato, a voluntariedade e a possibilidade de desistência a qualquer momento, respeitando os princípios éticos da pesquisa com seres humanos (LÜDKE; ANDRÉ, 2013).

Os dados obtidos foram organizados em gráficos estatísticos, o que permitiu a visualização e análise dos resultados de forma clara e objetiva. A análise dos dados consistiu na interpretação das porcentagens obtidas em cada pergunta, permitindo identificar a percepção predominante dos docentes e refletir sobre a aplicabilidade e os efeitos dos jogos e brincadeiras no contexto da alfabetização de alunos com dificuldades de aprendizagem (BARDIN, 2011).

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

Ao analisarmos a evolução histórica dos jogos e das brincadeiras, é possível observar que, ao longo do tempo, eles foram considerados apenas atividades recreativas, e não elementos válidos para a alfabetização de crianças ou como auxílio no ensino das demais matérias. Todavia, desde que os educadores passaram a utilizá-los como recurso em sala de aula, as atividades lúdicas têm se tornado essenciais.

Em seu livro *Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação*, Kishimoto (1997) diferencia os jogos dos brinquedos e analisa como ambos tornam-se brincadeira e aplicáveis no contexto escolar. Ressalta, também, como historicamente as brincadeiras deixaram de ser vistas como associadas a jogos de azar ou meramente recreativas, como ocorria na Idade Média, e passaram a ser utilizadas como instrumento de educação a partir do período do Renascimento.

Podemos considerar, também, que ao implementarmos, em sala de aula, os jogos e brincadeiras, objetivamos como resultado concreto o desenvolvimento não apenas das crianças com dificuldades de aprendizagem, mas de todas as crianças expostas às atividades lúdicas. “A brincadeira, além de facilitar o estudo, favorece o desenvolvimento da inteligência e, no contexto educacional, é vista como uma forma de atender às necessidades infantis por meio de uma pedagogia ativa e lúdica” (KISHIMOTO, 1997, p. 28).

A importância do lúdico no processo de alfabetização nos permite observar que a interação com outras crianças e com o adulto, durante as atividades lúdicas, favorece o desenvolvimento da criança com dificuldades de aprendizagem. É a proximidade com o outro e o modo como o

imaginário é evocado e usado como ferramenta para a potencialização da cognição que permitem à criança superar, de forma diferente do ensino tradicional, os obstáculos não vencidos por outros métodos. Esta relação foi amplamente explorada por teóricos da educação, que reconhecem o papel central do brincar no desenvolvimento cognitivo infantil. Nas palavras de Vygotsky, “O lúdico cria uma zona de desenvolvimento proximal, permitindo que as ações das crianças ultrapassem o desenvolvimento já alcançado, impulsionando-as a novas possibilidades de compreensão e ação” (1987, p. 117).

A relação entre emoção e aprendizagem é muito debatida entre os pensadores da educação. As emoções exercem um papel fundamental na capacidade de concentração, na motivação e no engajamento do aluno. Elas estão interligadas aos pensamentos e à aprendizagem. Portanto, promover um ambiente emocionalmente seguro é crucial para o sucesso educacional (JENSEN, 2005).

Baseado nisso, trabalhar com atividades como jogos e brincadeiras não apenas facilita a obtenção de novos conhecimentos, mas também ajuda a criar um ambiente acolhedor e positivo. Quando as crianças se sentem bem emocionalmente, aumentam consideravelmente as possibilidades de experimentar, usar e aprender com seus erros. Dessa forma, esse ambiente oferece habilidades sociais e emocionais consideráveis para crianças que enfrentam dificuldades de aprendizagem, ofertando uma situação de menor pressão e possibilitando uma experiência educacional mais inclusiva e eficaz. Ao incluir atividades lúdicas, o professor não só intensifica o desenvolvimento cognitivo, mas fortalece a autoestima e a autorregulação emocional dos alunos, elementos primordiais para o desenvolvimento intelectual.

Os conceitos de alfabetização e letramento são essenciais para a compreensão do processo de aprendizagem da língua escrita, que vai além da simples decodificação de letras e palavras. A alfabetização refere-se ao processo de ler e escrever, enquanto o letramento está relacionado ao uso social da leitura e da escrita, ou seja, à capacidade de interpretar e produzir textos nos diversos contextos culturais e sociais (SOARES, 2011).

Magda Soares propõe a ideia de alfabetização letrada, que integra os dois processos de forma simultânea. Ela defende que “A alfabetização, para ser eficaz, deve ocorrer de maneira simultânea ao letramento, proporcionando uma compreensão mais ampla e contextualizada da leitura e escrita” (SOARES, 2011, p. 22). Esse conceito reconhece que a alfabetização não se encerra ao aprendizado técnico das letras e suas combinações, mas envolve também a incorporação

do indivíduo em práticas sociais que exigem a leitura e a escrita. Segundo Soares (2011), o letramento implica não apenas o domínio do código escrito, mas também a capacidade de compreender, interpretar e utilizar a linguagem de maneira funcional e crítica em diferentes etapas da vida. Assim, a alfabetização deve ser contextualizada, permitindo que a criança veja sentido na leitura e na escrita em sua vida.

Em sua obra, Emília Ferreiro (1999) ressalta como as crianças aprendem a ler e a escrever, e expõe que a alfabetização é mais do que decorar letras. Para Ferreiro (1999), as crianças não aprendem a escrever de forma passiva, mas por meio de uma construção ativa do conhecimento da língua escrita e por vivências com o ambiente e com os textos. Ela defende que a criança constrói o conhecimento da escrita de forma gradual, passando por fases nas quais as letras são inicialmente vistas como desenhos e, posteriormente, como representações de sons.

Dessa forma, ao alinharmos a relevância histórica da ludicidade ao processo imaginário infantil e aos conceitos de alfabetização e letramento, torna-se essencial investigar e analisar a importância da utilização de jogos e brincadeiras como ferramenta pedagógica eficaz no processo de alfabetização de alunos com dificuldades de aprendizagem. Isso deve ocorrer dentro de um ambiente interativo, acolhedor e adaptado às necessidades emocionais e cognitivas dos alunos, garantindo um processo educativo significativo.

DESENVOLVIMENTO

Para a coleta de dados deste estudo, foi elaborado um questionário online, desenvolvido por meio da ferramenta Google Forms. O instrumento teve como objetivo compreender a percepção de professores alfabetizadores sobre o uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem.

O questionário foi composto por 14 questões objetivas, permitindo tanto a quantificação dos dados quanto a obtenção de informações qualitativas. As perguntas abordaram aspectos como: a frequência do uso de jogos em sala de aula, os tipos de brincadeiras mais utilizados, os resultados observados no desenvolvimento das crianças e os principais desafios enfrentados.

O link para o questionário foi enviado digitalmente aos participantes, garantindo maior alcance e praticidade na coleta de respostas. Antes de iniciar o preenchimento, os participantes

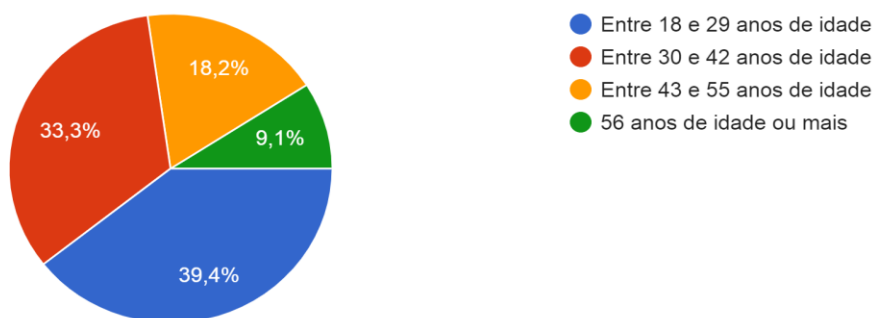
foram informados sobre os objetivos da pesquisa, assegurando a confidencialidade das informações prestadas, a participação voluntária e a possibilidade de desistência a qualquer momento, em conformidade com os princípios éticos da pesquisa científica.

Após o encerramento da pesquisa, as seguintes respostas foram observadas:

Quanto à faixa etária dos professores alfabetizadores, é possível observar que há uma predominância de docentes jovens e em fase intermediária de carreira. A maior parte dos participantes da pesquisa está na faixa etária de 18 a 29 anos (39%), seguida por 30 a 42 anos (33,3%). Esse dado sugere uma presença significativa de professores em início ou consolidação da trajetória profissional. Já os professores com idade entre 43 e 55 anos representam 18,2%, enquanto aqueles com mais de 56 anos somam apenas 9,1%.

Gráfico 1

Faixa etária
33 respostas

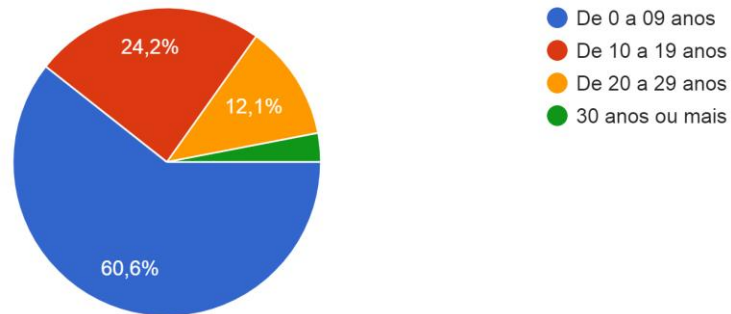


Fonte: Pesquisa Google Forms.

No que diz respeito ao tempo de atuação no magistério, observa-se uma predominância de professores que possui entre 0 a 9 anos de atuação com 60,6%, o que evidencia uma presença significativa de profissionais em início de carreira. Já 24,2% dos docentes têm entre 10 a 19 anos de experiência, enquanto 12,1% atuam na área há 20 a 29 anos. Nenhum participante da pesquisa possui mais de 30 anos de magistério.

Gráfico 2

Tempo de magistério
33 respostas



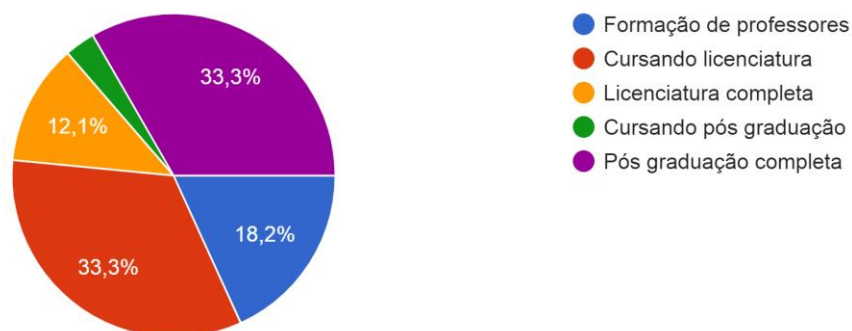
Fonte: Pesquisa Google Forms.

Quanto à formação dos docentes que atuam na alfabetização, os dados evidenciam uma diversidade de percursos formativos, com destaque para a formação em nível superior. Do total de participantes, 33,3% estão cursando uma licenciatura, o que indica uma presença expressiva de profissionais ainda em formação, mas já inseridos na prática docente. Outros 12,1% possuem licenciatura completa, enquanto 18,2% declararam possuir formação específica em magistério (nível médio), modalidade tradicionalmente voltada à docência nos anos iniciais. Além disso, 33,3% dos professores afirmaram ter concluído uma pós-graduação, o que demonstra um número significativo de docentes buscando aprimoramento e qualificação continuada.

Gráfico 3

Qual a sua formação?

33 respostas



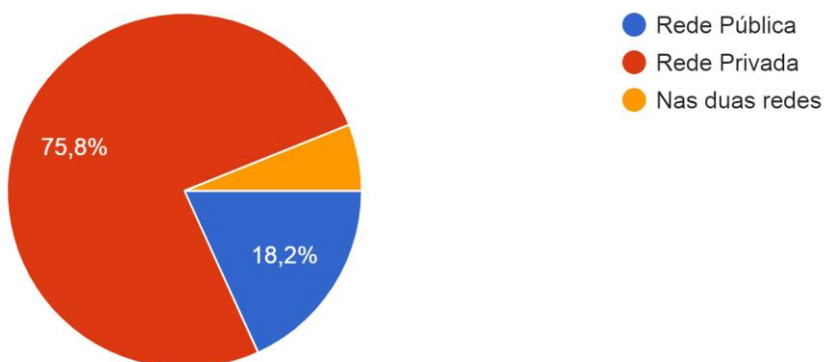
Fonte: Pesquisa Google Forms.

No que se refere à rede de atuação, observa-se uma predominância marcante de professores vinculados à rede privada de ensino. Dos participantes da pesquisa, 75,8% atuam em escolas particulares, enquanto apenas 18,2% trabalham na rede pública. Nenhum dos docentes atua simultaneamente nas duas redes.

Gráfico 4

Em que rede de educação você atua?

33 respostas



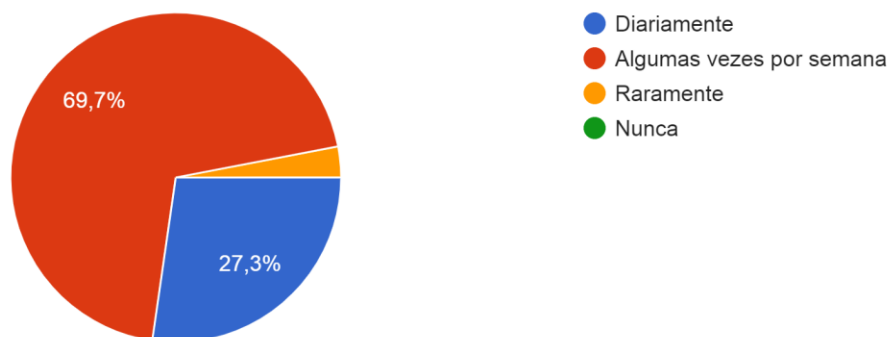
Fonte: Pesquisa Google Forms.

Ao analisarmos os resultados apresentados, a partir do gráfico 05, verificamos que 100% dos entrevistados usam Jogos e brincadeiras durante a sua semana letiva, embora haja variação na frequência, pois percebemos que 97% dos participantes fazem por mais vezes na semana, sendo que 27,3% dos profissionais.

Gráfico 5

Com que frequência você utiliza jogos ou brincadeiras em sala com crianças com dificuldade de aprendizagem?

33 respostas



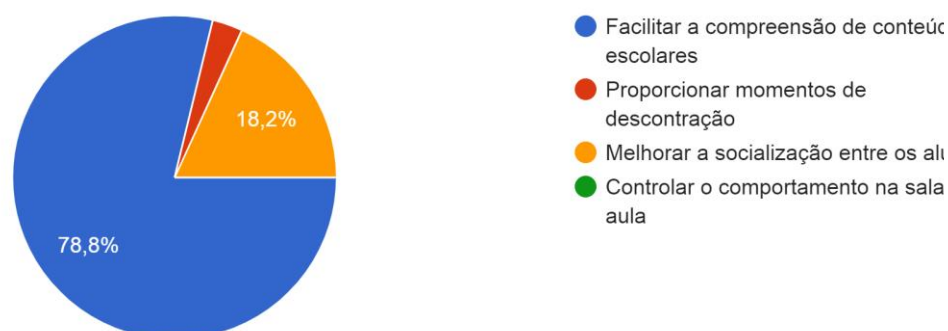
Fonte: Pesquisa Google Forms.

É possível perceber, analisando o Gráfico 6 que, 78,8% dos participantes consideram que o recurso facilita a compreensão do conteúdo, como pontua Kishimoto (1997), destacando que o uso dos jogos de maneira intencional torna a aprendizagem relevante.

Gráfico 6

Qual é seu principal objetivo ao utilizar jogos/brincadeiras com essas crianças?

33 respostas



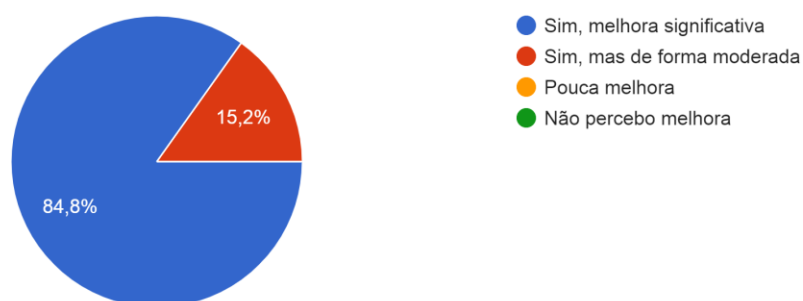
Fonte: Pesquisa Google Forms.

Quanto à análise do Gráfico 7, constatou-se que, 84,8% dos docentes afirmam perceber uma melhora significativa no desempenho de seus alunos. Isto demonstra que o lúdico, além de despertar o interesse e o engajamento das crianças, tem impacto direto na aprendizagem dos alunos que enfrentam barreiras no processo tradicional de alfabetização. Estes dados dialogam diretamente com os estudos de Ferreiro (1999) e Soares (2011), que defendem uma alfabetização significativa, contextualizada e centrada na construção ativa do conhecimento pela criança tornando o estudo mais prazeroso, significativo e eficaz.

Gráfico 7

Você percebe melhora no desempenho das crianças com dificuldades após atividades lúdicas?

33 respostas



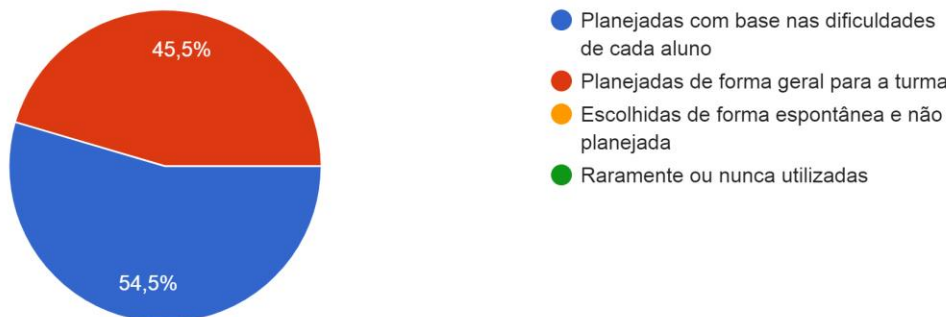
Fonte: Pesquisa Google Forms.

Quanto ao gráfico 08, percebemos que os professores individualizam as atividades lúdicas para atender a necessidade de cada aluno.

Gráfico 8

As atividades lúdicas que você propõe são:

33 respostas



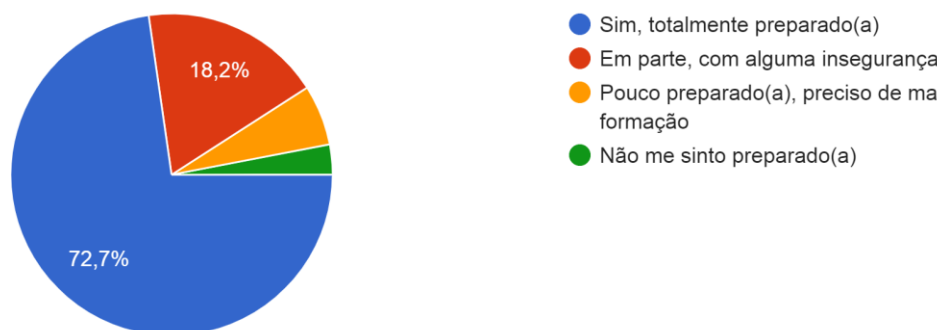
Fonte: Pesquisa Google Forms.

No gráfico 09, 72,7% dos profissionais responderam que estão totalmente preparados para o uso dos recursos em sala para a promoção dos Jogos e brincadeiras, contra 18,2% que sentem-se preparados, em parte, por sentirem alguma insegurança.

Gráfico 9

Você sente-se preparado(a) para utilizar jogos como estratégia pedagógica?

33 respostas



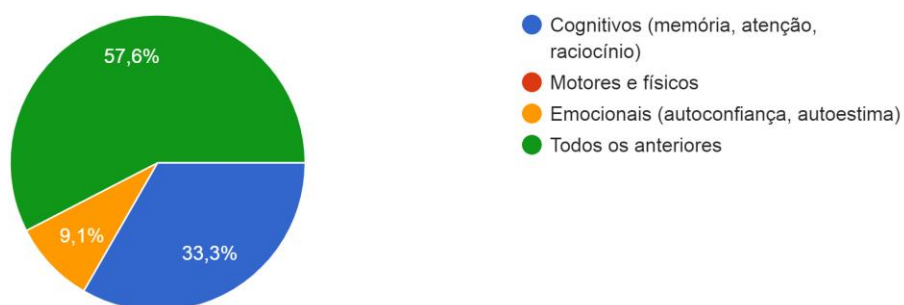
Fonte: Pesquisa Google Forms.

Vygotsky (1987) relata que o lúdico na interação com o outro, permite que o desenvolvimento seja impulsionado, permitindo novas possibilidades de compreensão e ação. Desta forma, conforme constata-se no Gráfico 10, 57,6% dos entrevistados percebem que o uso dos Jogos e Brincadeiras contribuem para aspectos do desenvolvimento cognitivos, físicos e emocionais.

Gráfico 10

Em sua opinião, o uso de jogos contribui para o desenvolvimento de quais aspectos principais?

33 respostas

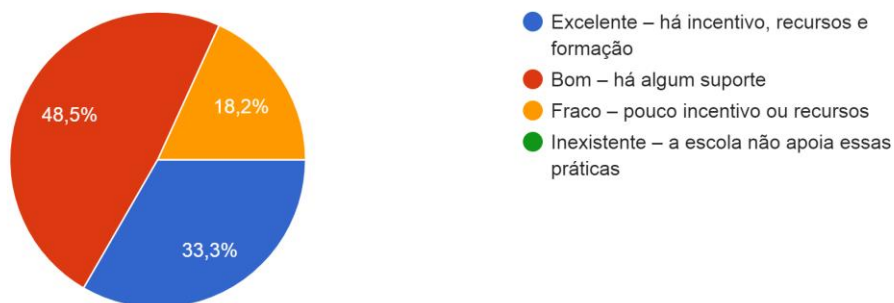


Fonte: Pesquisa Google Forms.

Quanto ao Gráfico 11, que buscou investigar o apoio da escola para o uso de jogos e brincadeiras no processo de aprendizagem, ao considerarmos a soma das respostas “Bom” e “Excelente”, verificamos que 81,8% dos professores, entendem que a escola os apoia com recurso e formação ou apresentam algum suporte, contra 18,2% que entendem que a escola lhes apresenta pouco incentivo ou recursos.

Gráfico 11

O apoio da escola para uso de jogos e brincadeiras é:
33 respostas

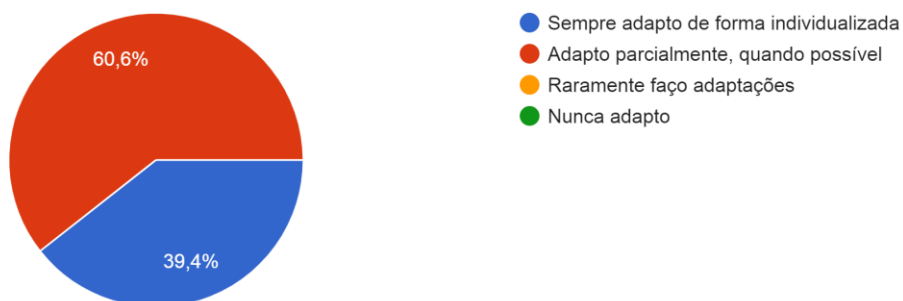


Fonte: Pesquisa Google Forms.

Mesmo que no Gráfico 08 os profissionais indiquem que individualizam o planejamento para cada aluno, é no Gráfico 12 que entendemos que 39,4% conseguem adaptar de forma individualizada, enquanto 60,6% adaptam parcialmente.

Gráfico 12

Você adapta os jogos para atender às necessidades específicas de alunos com dificuldades?
33 respostas



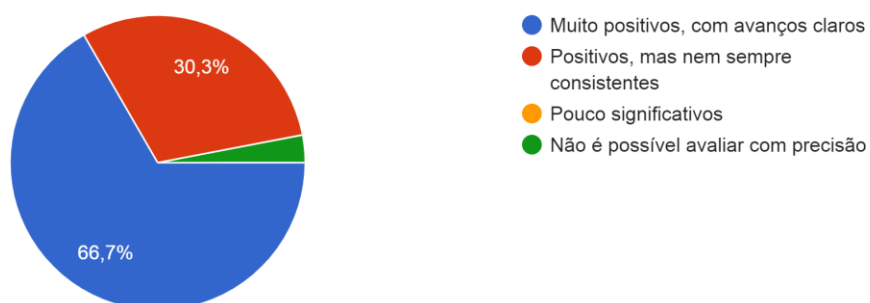
Fonte: Pesquisa Google Forms.

Quando observamos o Gráfico 13, percebemos que 66,7% dos participantes conseguem avaliar os resultados como positivos, impactando diretamente em fatores cognitivos, físicos e emocionais, observado por 57,6% dos entrevistados, como visto no Gráfico 10.

Gráfico 13

Como você avalia os resultados das atividades lúdicas aplicadas em sala?

33 respostas



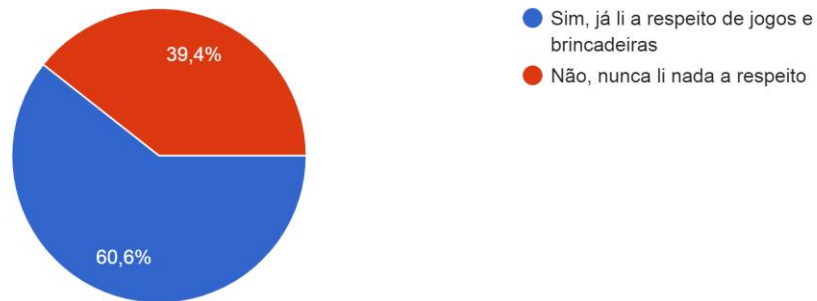
Fonte: Pesquisa Google Forms.

Ainda tendo o preparo como foco, no Gráfico 14, os participantes demonstram ter alguma referência, ter feito alguma leitura especializada. Baseado nas respostas dos entrevistados e cruzando a escolaridade com a referência e leitura, podemos verificar que em todos os graus de formação, ao menos metade dos participantes leram ou possuem referência, destacando-se os profissionais do curso de formação de professores e os pós-graduados, onde o índice é maior, como na tabela 01.

Gráfico 14

Você tem autores de referência para este tema?

33 respostas



Fonte: Pesquisa Google Forms.

Tabela 1

Graduação	Resposta	%
Formação de professores	Não, nunca li nada a respeito	33,33%
	Sim, já li a respeito de jogos e brincadeiras	66,67%
Cursando licenciatura	Não, nunca li nada a respeito	45,45%
	Sim, já li a respeito de jogos e brincadeiras	54,55%
Licenciatura completa	Não, nunca li nada a respeito	50,00%
	Sim, já li a respeito de jogos e brincadeiras	50,00%
Pós graduação Cursando ou completa	Não, nunca li nada a respeito	33,33%
	Sim, já li a respeito de jogos e brincadeiras	66,67%

Fonte: Pesquisa Google Forms.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com base na análise realizada, foi possível perceber que a utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas de alfabetização para crianças com dificuldades de aprendizagem contribuem com efetividade no processo de alfabetização e letramento, ainda que seu uso não seja diário, mas ainda que executado em dois ou mais dias da semana, os resultados mostram-se significativos, fazendo com que as crianças potencializem a atenção e a participação dos alunos, favorecendo a construção do conhecimento, de forma leve, prazerosa e eficaz. Outros benefícios também resultam do uso desta ferramenta em sala, como a interatividade com o interlocutor e com as demais

crianças, permitindo que o aluno sociabilize e seja desafiado resolver os desafios apresentados, superando suas limitações.

Refletindo sobre o processo de alfabetização e letramento, podemos compreender que ambos são fundamentais no desenvolvimento das crianças, em especial aquelas que apresentam dificuldades de aprendizagem. De acordo com Magda Soares (2017), alfabetização é "o processo de aquisição do sistema convencional da escrita" (p. 21), enquanto o letramento envolve "as práticas sociais que utilizam a leitura e a escrita" (p. 22). Deste modo, não basta somente decodificar palavras; é imprescindível que o aluno compreenda o uso social da linguagem escrita, participando ativamente de diferentes contextos comunicativos.

Vygotsky (1987), ao tratar da teoria histórico-cultural, enfatiza a importância da mediação social no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Para ele, "o aprendizado desperta vários processos internos de desenvolvimento, que são capazes de operar apenas quando a criança interage com pessoas em seu ambiente e em cooperação com seus companheiros" (p. 101). Dessa forma, o papel do educador é fundamental, atuando como mediador no processo de construção do conhecimento, especialmente por meio de atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras.

A articulação entre alfabetização e letramento, sob uma perspectiva sociocultural, reforça a ideia de que ensinar a ler e escrever vai além do domínio técnico do código. Como destaca Soares (2017, p. 23), "não há alfabetização sem letramento e não há letramento sem alfabetização". Portanto, o trabalho pedagógico deve promover não apenas a aprendizagem das correspondências grafema-fonema, mas também a inserção das crianças em práticas sociais significativas que envolvam a leitura e a escrita.

As principais dificuldades que impactam no processo de alfabetização e letramento têm as suas mais diversas raízes, podendo ter origem em transtornos como: Dislexia, que compromete a decodificação de palavras; e transtorno de déficit de atenção com ou sem hiperatividade (TDAH), que interfere na concentração; além de funções executivas como memória e organização do pensamento. Fatores emocionais, também contribuem para a dificuldade de aprendizado, tais como: Baixa autoestima e ansiedade. Além dos pontos apresentados, contextos sociais e familiares desfavoráveis.

Durante este estudo, ao observar as melhores práticas entre os professores que adotaram jogos e brincadeiras para crianças com dificuldades de aprendizagem como recurso, concluímos que não há como indicar os melhores jogos e brincadeiras, todavia é o professor que aplica o

recurso em sala, atendendo a necessidade de cada turma, considerando até as especificidades de cada aluno. Desta forma, a escolha do jogo ou da brincadeira será a que melhor se aplicar ao contexto do aluno, bem como material disponível e dinâmica.

Com base no resultado da pesquisa, conclui-se que o uso planejado de jogos e brincadeiras promove maior engajamento dos alunos, facilita a construção do conhecimento e estimula a aprendizagem significativa. Entre os entrevistados, percebeu-se o uso de jogos e brincadeiras como ferramenta e a percepção positiva entre os participantes no tocante ao resultado objetivado. Verificou-se, também, que as atividades lúdicas auxiliam na superação de dificuldades específicas, respeitando o ritmo e o estilo de aprendizagem de cada criança.

Embora os resultados tenham sido relevantes, é necessário considerar algumas limitações da pesquisa. Entre os profissionais pesquisados, os grupos de professores que cursam licenciatura e os já formados em licenciatura têm um resultado menor entre os que possuem alguma referência ou fazem alguma leitura sobre o tema. Desta forma, seria possível aprofundar o entendimento a respeito de jogos e brincadeiras de maneira técnica e teórica, refletindo em resultados mais consistentes dos que foram apresentados por aqueles que usam o recurso de maneira empírica. Outro ponto a ser observado, passa pelo apoio institucional em relação a prática pedagógica, objeto desta pesquisa, pois ainda que a instituição ofereça algum suporte, nota-se que a maior parte das instituições a que pertencem os entrevistados, ainda não tem como orientação a aplicação plena deste recurso, o que poderia contribuir de maneira efetiva nos resultados de toda uma instituição.

Os achados deste estudo oferecem contribuições valiosas tanto para o cotidiano escolar quanto para a formação de professores. A verificação de que as atividades lúdicas, como jogos e brincadeiras, impulsionam o desenvolvimento da atenção, da participação e da aprendizagem significativa, evidencia a necessidade de práticas pedagógicas mais ativas e centradas no estudante. Essas estratégias, não apenas favorecem a aquisição das habilidades de leitura e escrita, mas também promovem o crescimento emocional, social e cognitivo das crianças, especialmente daquelas que enfrentam dificuldades no processo de aprendizagem. Dessa forma, torna-se indispensável que a formação docente, tanto inicial quanto continuada, contemple a ludicidade como um recurso fundamental no processo de alfabetização, proporcionando aos educadores embasamento teórico e prático para planejar e implementar tais atividades com intencionalidade pedagógica. Como ressalta Freire (1996), a prática educativa deve ser reflexiva, pautada pela pesquisa e pela análise crítica da realidade escolar. Assim, é imprescindível que o professor se

reconheça como um sujeito investigador, apto a transformar sua prática a partir da observação e compreensão das necessidades de seus alunos. Ainda, os dados revelam que, mesmo em ambientes escolares com recursos limitados, um planejamento pedagógico eficaz, aliado ao conhecimento das potencialidades didáticas de jogos e brincadeiras, pode otimizar os resultados educacionais. Isso reforça a função do professor como protagonista na criação de ambientes de aprendizagem mais inclusivos, participativos e eficazes.

A partir das evidências levantadas nesta pesquisa, abrem-se possibilidades relevantes para novos estudos, projetos e intervenções no campo educacional. Um primeiro encaminhamento seria o aprofundamento teórico por parte dos docentes, mediante formações continuadas que enfoquem especificamente o uso pedagógico do lúdico. Tal iniciativa contribuiria para que essas práticas deixassem de ser meramente empíricas e passassem a se fundamentar em bases teóricas sólidas. Outra sugestão consiste na ampliação das investigações por meio de metodologias qualitativas, como entrevistas e observações em sala de aula, possibilitando uma compreensão mais aprofundada das experiências docentes e do impacto direto dessas práticas nas aprendizagens infantis. Também se propõe a elaboração de projetos pedagógicos interdisciplinares que utilizem o lúdico como eixo central das práticas educativas, promovendo a inclusão e o desenvolvimento integral dos estudantes. Por fim, destaca-se a importância de que as instituições de ensino implementem políticas pedagógicas que valorizem e incentivem o uso dessas metodologias ativas, assegurando a oferta de formação adequada, materiais e espaços propícios. Como enfatiza Demo (2000), a pesquisa em educação deve ser propositiva, apontando caminhos para enfrentar desafios e transformar a realidade escolar. Assim, o fortalecimento da articulação entre teoria e prática é essencial para que os avanços identificados neste estudo possam ser expandidos e replicados em diferentes contextos educativos.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes. Dinâmica lúdica jogos pedagógicos. São Paulo: Loyola, 1978.
- BARDIN, Laurence. Análise de Conteúdo. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BARBATO, Silvine; CAVATON, Maria Fernanda F. Desenvolvimento Humano e Educação – Contribuições para educação infantil e o primeiro ano do ensino fundamental. Sergipe: Edunit, 2016.

BARRETO, Angela M. Rabelo. Educação infantil: crenças e valores sobre as relações entre práticas pedagógicas específicas e o desenvolvimento da criança. Tese (Doutorado em Psicologia) – Universidade de Brasília, 2004.

DEMO, Pedro. *Educar pela pesquisa*. Campinas: Autores Associados, 2000.

FERREIRO, Emilia. Alfabetização em Processo. São Paulo: Cortez, 1999.

_____; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita. 4. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1999.

FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. 19. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

GIL, Antonio Carlos. Métodos e Técnicas de Pesquisa Social. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2008.

JENSEN, Eric. Teaching with the Brain in Mind. Alexandria, VA: ASCD, 2005.

KISHIMOTO, Tizuco, jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 1997.

LÜDKE, Menga; ANDRÉ, Marli E. D. A. Pesquisa em Educação: Abordagens Qualitativas. São Paulo: EPU, 2013.

SOARES, Magda. *Alfabetização: a questão dos métodos*. São Paulo: Contexto, 2017.

_____. Alfabetização e Letramento. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2011.

VYGOTSKY, Lev S. A Formação Social da Mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1987.