



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**ANA LUIZA VENTURA MOURA**

**JOGOS PEDAGÓGICOS: UTILIZAÇÃO NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PARTICULAR DO  
DISTRITO FEDERAL**

Brasília-DF  
2025



**UNIVERSIDADE DE BRASÍLIA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO**

**ANA LUIZA VENTURA MOURA**

**JOGOS PEDAGÓGICOS: UTILIZAÇÃO NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PARTICULAR DO  
DISTRITO FEDERAL**

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado à Faculdade de Educação da  
Universidade de Brasília como requisito  
parcial para obtenção do título de Pedagoga

Prof. Dr. Paulo Henrique Pereira Silva de  
Felipe  
**Orientador**

Brasília  
2025

### CIP - Catalogação na Publicação

VV469j Ventura Moura , Ana Luiza .  
JOGOS PEDAGÓGICOS: UTILIZAÇÃO NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PARTICULAR DO  
DISTRITO FEDERAL / Ana Luiza Ventura Moura ;  
Orientador: Prof. Dr. Paulo Henrique Pereira Silva de  
Felipe . Brasília, 2025.  
27 f.  
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação - Pedagogia)  
Universidade de Brasília, 2025.  
1. Alfabetização . 2. Jogos pedagógicos . I. Pereira  
Silva de Felipe , Prof. Dr. Paulo Henrique , orient. II.  
Título.

**ANA LUIZA VENTURA MOURA**

**JOGOS PEDAGÓGICOS: UTILIZAÇÃO NO PROCESSO DE  
ALFABETIZAÇÃO NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PARTICULAR DO  
DISTRITO FEDERAL**

Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) apresentado ao curso de graduação em Pedagogia da Universidade de Brasília, como exigência parcial para obtenção do grau de licenciada.

Aprovado em

---

Prof. Dr. Paulo Henrique Pereira Silva de Felipe (UnB)  
Orientador

---

Profa. Dra. Paula Cobucci Ribeiro Dias  
Examinador

---

Profa. Dra. Deise Ramos da Rocha  
Examinador

## AGRADECIMENTO

Gostaria de iniciar este agradecimento com minha mais profunda gratidão a Deus, por me conceder forças, sabedoria e saúde ao longo desta jornada. Sem sua orientação divina, eu não teria alcançado este momento tão significativo.

Agradeço, também, à minha mãe Simone da Silva Ventura e ao meu Pai Valtuies Moura de Jesus, que sempre foram minha maior fonte de inspiração e apoio incondicional. Com dedicação, amor e confiança em mim foram fundamentais para que eu pudesse superar os desafios e seguir em frente com determinação. A vocês, minha eterna gratidão, por tudo o que fizeram e fazem por mim todos os dias.

Minha tia Cintia Ventura, com seu carinho e preocupação constante, também merece meu sincero agradecimento. Sua presença e incentivo foram essenciais para que eu mantivesse o foco e a motivação, sempre me lembrando da importância de continuar, mesmo nos momentos mais difíceis.

Aos meus professores e colegas, sou imensamente grato por compartilharem seu conhecimento e por acreditarem no meu potencial. Cada aula, cada conselho e cada orientação foram fundamentais para o meu aprendizado e desenvolvimento, não só acadêmico, mas também pessoal.

Gostaria de expressar minha sincera gratidão à banca avaliadora, em especial à professora Paula Cobucci, que esteve comigo durante a disciplina de Alfabetização e Letramento, e à professora Deise Rocha, que contribuiu imensamente por meio da disciplina de Língua Materna. Ambas foram fundamentais na minha formação, influenciando profundamente minha compreensão dos conteúdos, métodos pedagógicos e das valiosas bibliografias que enriqueceram meu trabalho e formação acadêmica.

E ao meu orientador Paulo Henrique Pereira, expresso minha sincera gratidão pela paciência, dedicação e pelas valiosas orientações durante a elaboração deste trabalho. Seu apoio constante foi crucial para o sucesso desta pesquisa e para o meu crescimento como estudante.

A todos vocês, meu muito obrigado. Este trabalho é fruto da colaboração e do apoio de cada um e, por isso, é de todos nós.

## MEMORIAL

Me chamo Ana Luiza Ventura Moura, nasci no dia 18 de agosto de 2002 em Brasília-DF. Sou graduanda de Pedagogia na Faculdade de Educação da Universidade de Brasília. Atualmente moro em Brazlândia-DF, junto com minha avó, meu irmão e minha cadela. Meus pais são separados, tenho uma ótima relação com ambos, mas acabo passando a maior parte dos meus momentos livres com a minha mãe por ela morar na zona rural de Brazlândia, onde fica com os meus cachorros. Sou uma pessoa que gosto de sempre me manter ocupada, tenho hobbies como andar a cavalo, fotografar, cozinhar e adoro sair para me divertir com os meus amigos.

Iniciei meus estudos com 4 anos no Centro de ensino Infantil 01 de Brazlândia. Foi onde tive meu primeiro contato com crianças no sentido educativo e desde então comecei a me interessar, pois sempre fui aquela aluna que ajudava e incentivava meus colegas de classe com as atividades e projetos escolares.

Com 6 anos entrei no primeiro ano na escola particular Colégio Athos, onde tive grandes oportunidades, tendo aulas extracurriculares de balé, música e teatro. Passei todo o meu ensino fundamental 01 e o meu sexto e sétimo ano nesse colégio, mas por conta da mudança do meu irmão para o ensino médio, meus pais decidiram me colocar em uma escola pública novamente.

Então no meu oitavo ano com 13 anos de idade entrei na escola Centro de Ensino Fundamental 02 de Brazlândia, que foi onde comecei a participar de projetos de leitura e a dar aula de reforço para crianças entre 05 e 10 anos, para conseguir uma renda extra para gastos pessoais. Foi a partir dessa iniciativa que cada vez mais me apaixonei pela educação e percebi que talvez esse seria o curso que iria escolher para a minha vida.

No ensino médio fui para o Centro de Ensino Médio 01 de Brazlândia, sendo um ano bastante difícil pois enfrentei a separação dos meus pais, algo que me deixou bem desmotivadas, mas que depois de um tempo consegui superar e entender melhor o motivo de ambos. Foi um marco importante na minha vida, uma fase de muitas expectativas, sonhos e desafios, minha primeira e segunda série foram bem tranquilas, estava me preparando para o ENEM e realizando as etapas do PAS. No entanto, o caminho até a conclusão dessa etapa não foi fácil. Em um cenário atípico, onde a pandemia da COVID-19 tomou conta do mundo, o

aprendizado se tornou uma experiência completamente diferente do que eu havia imaginado.

Na pandemia foi um momento em que comecei a ter crises de ansiedade e comecei a fazer tratamento psicológico, pois estava perdendo a vontade de estudar, socializar e fazer atividades básicas do dia a dia, após meses de tratamento voltei a estudar e me preparar para o ENEM e até hoje faço acompanhamento, mas já me sinto bem melhor e com menores casos de crises. Durante esse período prestei ao Enem, conseguindo alcançar uma nota que me fez ingressar na UnB no ano de 2021 no curso de pedagogia.

Quando entrei para a universidade o cenário era completamente diferente do que eu havia imaginado. Em vez das aulas presenciais, vivenciei o início da minha trajetória acadêmica de forma remota. Somente no meu segundo semestre, com o avanço da vacinação e a diminuição dos casos de COVID-19, as aulas presenciais começaram a retornar.

Em setembro de 2022, outro grande passo aconteceu na minha jornada acadêmica: comecei a realizar estágio na área de Educação no Colégio Elite Ceilândia, local onde fiquei até o final de 2024. Foi um momento de aplicação prática dos conhecimentos adquiridos até então e de imersão no cotidiano da profissão. Durante o estágio, pude perceber as dificuldades e as conquistas que fazem parte do processo educativo, além de aprender muito com os professores e profissionais com quem trabalhei. O estágio se tornou uma extensão do que aprendi na faculdade, e me fez compreender ainda mais a importância do ensino na formação de indivíduos e na transformação da sociedade.

Com a realização do estágio passei o ano de 2024 acompanhando uma turma de segundo ano e foi onde no final do ano após observar o processo de realização de atividade dos alunos percebi que as aulas não eram lúdicas e que cada vez mais eram usadas atividades de xerocopiadas e foi assim que surgiu a ideia de pesquisar mais sobre o tema de jogos para o processo de aprendizagem.

O curso de Pedagogia foi fundamental para me formar não apenas como profissional, mas também como ser humano, o aprendizado foi além da teoria; foi uma verdadeira formação de valores e princípios que me guiaram na minha prática educativa. Hoje, sinto-me preparada e motivada para contribuir com o processo educativo de maneira consciente e transformadora, sabendo que a educação tem o poder de mudar vidas e de moldar o futuro.

# **JOGOS PEDAGÓGICOS: UTILIZAÇÃO NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO NO CONTEXTO DE UMA ESCOLA PARTICULAR DO DISTRITO FEDERAL**

## **RESUMO**

Os jogos pedagógicos são ferramentas essenciais no desenvolvimento infantil, pois unem aprendizado e diversão, tornando o processo educativo mais atraente e eficaz. Eles ajudam no desenvolvimento cognitivo, emocional, social e motor das crianças, estimulando a criatividade, a resolução de problemas, a memória e a cooperação. Além disso, os jogos facilitam a assimilação de conteúdos escolares de forma lúdica, promovendo maior engajamento e participação ativa dos alunos no processo de aprendizagem. Portanto, o objetivo desta monografia é compreender a importância dos jogos pedagógicos para o desenvolvimento dos alunos no processo de alfabetização do segundo ano do ensino fundamental I. A metodologia de pesquisa deste trabalho foi, primeiramente, bibliográfica como: Magda Soares (2005), Paulo Freire (1970), Kishimoto (2003), Edna Machado Soares (2010) entre outros, e em seguida, como segunda opção metodológica foi a de estudo de caso. Os sujeitos da pesquisa foram os alunos do segundo ano do ensino fundamental de uma escola particular da região da Ceilândia. Como resultado do trabalho, percebeu-se que o ato de jogar envolve diversas habilidades, como interpretar, organizar e manipular informações. O uso de jogos pedagógicos mostra-se um importante incentivo para os alunos, pois contribui para a assimilação e compreensão dos conteúdos de maneira mais leve, envolvente e divertida.

**Palavras-chave:** Jogos; Alfabetização; Aprendizagem; Lúdico.

## **ABSTRACT**

Pedagogical games are essential tools in child development, as they combine learning and play, making the educational process more attractive and effective. They support the cognitive, emotional, social, and motor development of children by stimulating creativity, problem-solving, memory, and cooperation. In addition, games facilitate the assimilation of school content in a playful manner, encouraging greater engagement and active participation from students in the learning process. Therefore, the aim of this monograph is to understand the importance of pedagogical games in the development of students during the literacy process in the second year of elementary school (Fundamental I). The research methodology of this study was, initially, bibliographical, based on authors such as Magda Soares (2005), Paulo Freire (1970), Kishimoto (2003), Edna Machado Soares (2010), among others. The second methodological approach was a case study. The research subjects were second-year elementary students from a private school in the Ceilândia region. As a result of the study, it was observed that playing requires various skills, such as interpreting, organizing, and manipulating information. The use of pedagogical games proves to be a strong motivator for students, as it contributes to the assimilation and understanding of content in a lighter, more engaging, and enjoyable way.

**Keywords:** Games; Literacy; Learning; Playful

## SUMÁRIO

<b>1. INTRODUÇÃO</b>	<b>12</b>
<b>2. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO</b>	<b>13</b>
<b>3. JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO</b>	<b>16</b>
<b>4. METODOLOGIA</b>	<b>16</b>
<b>4.1 Caracterização da Turma</b>	<b>17</b>
<b>4.2 Ação de intervenção</b>	<b>18</b>
<b>5. RESULTADOS E DISCUSSÕES</b>	<b>19</b>
<b>6. CONSIDERAÇÕES FINAIS</b>	<b>26</b>
<b>7. REFERÊNCIAS</b>	<b>27</b>

## 1. INTRODUÇÃO

Esse trabalho visa a importância dos jogos pedagógicos no desempenho do processo de alfabetização, com o objetivo de torná-lo em algo mais dinâmico e envolvente, facilitando a aprendizagem das crianças de forma lúdica. Eles estimulam o desenvolvimento cognitivo, como o raciocínio e a memória, além de promoverem a motivação, tornando o aprendizado mais prazeroso.

A distinção entre alfabetização e letramento é fundamental para entender os diferentes aspectos do processo de aprendizagem da leitura e escrita. A alfabetização diz respeito ao aprendizado das habilidades básicas necessárias para ler e escrever. Nessa etapa dos anos iniciais, o foco está no ensino do reconhecimento de letras, sons e sílabas, além da associação entre os símbolos gráficos e suas representações sonoras, permitindo que a criança consiga decifrar e produzir palavras.

Por outro lado, o letramento vai além da decodificação de palavras. Ele envolve a capacidade de utilizar a leitura e a escrita de maneira funcional e significativa em situações reais do cotidiano. O letramento está relacionado à compreensão e à interpretação crítica de textos, bem como à habilidade de se expressar de forma adequada em diferentes contextos. Assim, enquanto a alfabetização prepara o indivíduo para ler e escrever, o letramento é o uso dessas habilidades para se comunicar de maneira eficaz, entender informações e participar ativamente na sociedade.

Esse processo representa uma das etapas mais importantes no desenvolvimento educacional de uma criança, pois é nesse momento que ela adquire as habilidades essenciais para se comunicar, compreender e interagir com o mundo ao seu redor. No entanto, a efetividade desse processo pode ser potencializada por meio de práticas pedagógicas que considerem a diversidade de estilos de aprendizagem e estimulem o engajamento do aluno. Nesse contexto, os jogos pedagógicos se destacam como ferramentas práticas para promover uma aprendizagem de forma lúdica, dinâmica e prazerosa.

Os jogos pedagógicos, com suas diversas modalidades, têm o potencial de estimular a curiosidade, a criatividade e o pensamento crítico, além de possibilitar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais. Quando aplicados corretamente no contexto da alfabetização, eles não apenas ajudam na absorção

das habilidades básicas de leitura e escrita, mas também na consolidação de um letramento pleno, que envolve a compreensão e o uso da linguagem de maneira ampla e contextualizada.

Diante dos diferentes aspectos discutidos, surge a seguinte questão: de que forma os jogos pedagógicos podem favorecer o processo de alfabetização dos alunos do 2º ano do ensino fundamental I? Para responder a essa indagação e alcançar o objetivo proposto, a pesquisa foi guiada pelos seguintes objetivos: compreender de que maneira o lúdico contribui para a aprendizagem dos estudantes; analisar como os jogos pedagógicos podem apoiar o desenvolvimento da leitura e da escrita; apresentar diferentes tipos de jogos que colaboram com o processo de aprendizagem; e, por fim, aplicar um jogo em sala de aula, com o propósito de observar como ocorre o processo de ensino-aprendizagem e a interação social entre os alunos.

Esta monografia consta na primeira parte do relato sobre o que é alfabetização e letramento, a importância dos jogos pedagógicos, atividades lúdicas no processo ensino-aprendizagem. Na segunda parte constam os procedimentos metodológicos, tipo, sujeitos e instrumentos de pesquisa. Também relata sobre o tipo de jogo aplicado no desenvolvimento da monografia e local da pesquisa. No terceiro momento, relata sobre os resultados e discussões, onde o lúdico está presente no processo de desenvolvimento e aprendizagem escolar, dessa forma, apresenta a conclusão e os resultados encontrados.

## **2. ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

De acordo com Mortatti (2000), a alfabetização de um indivíduo promove sua socialização, já que possibilita o estabelecimento de novos tipos de trocas simbólicas com outros indivíduos, acesso a bens culturais e a facilidades oferecidas pelas instituições sociais. A alfabetização é um fator propulsor do exercício consciente da cidadania e do desenvolvimento da sociedade como um todo

A alfabetização refere-se ao processo inicial de ensino da leitura e escrita. É o momento em que o indivíduo aprende a associar símbolos gráficos (letras) aos sons da fala. Esse processo acontece geralmente nas primeiras fases da escolarização, onde a criança começa a reconhecer as letras, formar palavras e frases simples, além de entender a estrutura básica da língua escrita. O foco da alfabetização está em fazer o estudante aprender a ler e escrever de maneira funcional na qual a

criança adquire as habilidades fundamentais para poder se expressar e compreender a escrita de forma básica.

O termo alfabetização designa o ensino e o aprendizado de uma tecnologia de representação da linguagem humana, a escrita alfabético-ortográfica. O domínio dessa tecnologia envolve um conjunto de conhecimentos e procedimentos relacionados tanto ao funcionamento desse sistema de representação quanto às capacidades motoras e cognitivas para manipular os instrumentos e equipamentos de escrita (Soares, 2005, p.24).

Falar sobre alfabetização implica necessariamente mencionar Paulo Freire (1983) e seu conhecido "Método de Alfabetização", que vai muito além do simples ato de ensinar a ler e escrever. Sua proposta valoriza a inserção do indivíduo no contexto social e político em que vive, despertando a consciência crítica e promovendo o exercício pleno da cidadania, com potencial para a transformação social. Para Freire, aprender a ler significa também desenvolver uma nova percepção do mundo. Seu método é fruto de anos de experiência e reflexão na área educacional, e parte do princípio de que o processo de alfabetização deve estar vinculado à realidade do aprendiz.

Por muito tempo, o alfabetizado no Brasil era considerado aquele que declarava saber ler e escrever, isso era interpretado como a simples capacidade de escrever o próprio nome. Como afirma Soares (2004):

Letramento é o que as pessoas fazem com as habilidades de leitura e escrita, em um contexto específico, e como essas habilidades se relacionam com as necessidades, valores e práticas sociais. Em outras palavras, letramento não é pura e simplesmente um conjunto de habilidades individuais; é o conjunto de práticas sociais ligadas à leitura e a escrita em que os indivíduos se envolvem em seu contexto social (SOARES, 2004, p. 72).

O letramento, por sua vez, é um processo que vai além da escola e se estende ao longo da vida, à medida que o indivíduo se envolve com a leitura e a escrita de forma mais profunda e significativa, participando ativamente das práticas sociais da linguagem. Para Soares (2003) o letramento não se resume à aprendizagem da leitura e escrita, mas envolve a apropriação de práticas sociais de leitura e escrita, como as utilizadas na vida cotidiana e no trabalho, distinguindo entre alfabetização o processo de aprender a ler e escrever e letramento o uso e a prática da leitura e escrita de maneira socialmente relevante.

### 3. JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Estudiosos como Kishimoto (2003), tem defendido a ideia de que precisamos defender e promover um ensino mais lúdico e criativo, surgindo assim a noção de “brinquedo educativo”.

O brinquedo educativo data dos tempos do Renascimento, mas ganha força com a expansão da Educação Infantil [...]. Entendido como recurso que ensina, desenvolve e educa de forma prazerosa, o brinquedo educativo materializa-se no quebra-cabeça, destinado a ensinar formas ou cores; nos brinquedos de tabuleiro, que exigem a compreensão do número e das operações matemáticas; nos brinquedos de encaixe, que trabalham noções de sequência, de tamanho e de forma; nos múltiplos brinquedos e brincadeiras cuja concepção exigiu um olhar para o desenvolvimento infantil e materialização da função psicopedagógica: móveis destinados à percepção visual, sonora ou motora; carrinhos munidos de pinos que se encaixam para desenvolver a coordenação motora; parlendas para a expressão da linguagem; brincadeiras envolvendo músicas, danças, expressão motora, gráfica e simbólica (Kishimoto, 2003, p.36)

O uso de jogos pedagógicos na alfabetização nas escolas se tornou uma prática essencial, considerando o impacto positivo que esses recursos têm no desenvolvimento dos alunos. Integrar jogos ao processo de ensino-aprendizagem proporciona uma experiência mais dinâmica, motivadora e eficaz, que vai além da simples transmissão de conteúdo. Em vez de se basear apenas em métodos tradicionais de ensino, os jogos pedagógicos permitem que as crianças se envolvam ativamente com o conteúdo, o que facilita a compreensão e a internalização de conceitos essenciais para o processo de alfabetização e letramento.

O ato do brincar traz muitos benefícios para quem participa dessa atividade, pois, contribui para o desenvolvimento físico, social, intelectual, respeito ao outro, a criança supera os desafios através da brincadeira ou jogo, além disso, os educando aprendem a serem cooperativos, aprendem regras, a lidar com seus limites, enfim, não é somente uma atividade que proporciona alegria, prazer, divertimento, direta ou diretamente está trabalhando na formação do sujeito, para que ele aprenda a conviver com os outros, a respeitar, a aceitar as pessoas que são diferentes, independente que tenham ou não alguma deficiência (Soares, 2010, p. 12).

A atividade lúdica passou a desempenhar um papel significativo na construção do conhecimento. Dessa forma, ela contribui diretamente para o processo de aprendizagem e deixou de ser algo exclusivo da educação infantil, podendo ser aplicada em todas as etapas do ensino. Nesse contexto, é possível afirmar que o uso do lúdico como ferramenta pedagógica na escola é extremamente

valioso, pois como diria ALVES (2003), o brinquedo desperta interesse e curiosidade, aspectos que contribuem na aprendizagem.

Além disso, os jogos promovem o desenvolvimento de habilidades cognitivas fundamentais, como memória, atenção, raciocínio lógico e resolução de problemas. Essas habilidades são essenciais para o processo de alfabetização, pois ajudam as crianças a organizarem e processar informações de maneira mais eficiente. O jogo estimula a mente das crianças a pensar de forma criativa e a aplicar o conhecimento de maneira flexível, características essenciais para o desenvolvimento da leitura e escrita.

Ao brincar, as crianças repetem, através de imitações, aquilo que já conhecem. Ativando sua memória, transformam os seus conhecimentos por meio da criação de uma situação imaginária nova. Na brincadeira, a criança amadurece algumas competências para a vida coletiva, através da interação e da utilização e experimento das regras e papéis sociais (Souza, 2015, p.1).

Outro ponto importante é que os jogos pedagógicos são altamente adaptáveis às diferentes necessidades de aprendizagem dos alunos. Eles permitem que o professor personalize a atividade de acordo com o nível de desenvolvimento e as dificuldades específicas de cada criança. Por exemplo, um jogo pode ser modificado para atender a alunos que ainda estão iniciando o processo de alfabetização ou para aqueles que já têm uma compreensão mais avançada. Isso torna o aprendizado mais inclusivo, uma vez que os jogos podem ser utilizados de forma flexível para atender a uma diversidade de estilos de aprendizagem.

Ao utilizar o jogo como recurso pedagógico, o professor deve pensar no espaço, no material que será utilizado e como será aplicado para que as crianças possam ter familiaridade com as regras do jogo, dando o tempo necessário para compreensão e ao mesmo tempo para que possam desenvolver suas estratégias. (ALCANTARA; RIBEIRO, 2014, p. 23).

#### **4. METODOLOGIA**

A metodologia adotada para a realização deste trabalho fundamentou-se, inicialmente, em uma pesquisa bibliográfica. Foram consultadas obras de autores renomados na área da educação, como Magda Soares (2005), Paulo Freire (1970), Kishimoto (2003), Edna Machado Soares (2010), entre outros. Através da leitura e análise de livros e artigos científicos, construiu-se o embasamento teórico

necessário para aprofundar a compreensão sobre o processo de alfabetização e o uso de atividades lúdicas no contexto escolar.

Em um segundo momento, foi utilizada a metodologia de estudo de caso, considerada apropriada por permitir uma análise aprofundada de uma realidade específica. De acordo com Triviños (1995, p.67.) “destaca que estudo de caso é uma categoria de pesquisa que nos permite analisar uma unidade em profundidade, bem como explorar o fenômeno em toda a sua complexidade”. Assim, este trabalho concentrou-se na observação e análise de uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental, com uma duração de 3 meses, com o objetivo de investigar como os jogos pedagógicos podem contribuir para o processo de alfabetização dos alunos.

#### **4.1 Caracterização da Turma**

A turma observada é do segundo ano, composta por 26 alunos, sendo 18 meninos e 8 meninas. As idades são variadas entre 7 e 8 anos, sendo todos os alunos de classe média e residindo nas quadras da Ceilândia Norte e Sul.

Trata-se de um grupo predominantemente participativo, com a maioria dos estudantes demonstrando interesse pelas atividades propostas, curiosidade em aprender e envolvimento nas dinâmicas em sala de aula. Aproximadamente 20 alunos se mostram ativos no cotidiano escolar, participando com frequência das aulas, realizando as tarefas com dedicação e interagindo de maneira positiva com os colegas e professores.

Apesar desse perfil engajado da maioria, cerca de 6 alunos ainda apresentam uma postura mais retraída, participando menos das atividades em grupo e das discussões em sala. Esses estudantes, embora geralmente comportados, necessitam de um acompanhamento mais próximo para que se sintam mais à vontade e motivados a se envolverem plenamente no processo de aprendizagem. Em alguns casos, a timidez, a falta de autoconfiança ou dificuldades pontuais em determinados conteúdos podem ser fatores que impactam sua participação.

Como grupo, a turma é acolhedora e demonstra bom relacionamento interpessoal. Os alunos cooperam entre si em atividades colaborativas e são receptivos a projetos interdisciplinares e momentos lúdicos, o que contribui para um ambiente de aprendizado positivo e produtivo. A sala tem um bom nível de organização e responde bem às orientações da equipe pedagógica.

A escolha da escola para o desenvolvimento do Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) ocorreu em virtude de um estágio não obrigatório que venho realizando desde o ano de 2022. Durante esse período, acompanhei de forma contínua uma turma do Ensino Fundamental, observando de perto o processo de alfabetização dos alunos desde o 1º ano. Essa vivência permitiu uma análise aprofundada dos métodos utilizados e da evolução das crianças frente às atividades propostas.

Ao longo das observações, percebi que as atividades xerocopiadas não despertavam o interesse da maioria dos alunos. Elas eram finalizadas rapidamente e, após isso, muitos estudantes demonstravam dispersão, o que acabava por interferir no desempenho dos colegas que necessitavam de mais tempo ou apoio. Em contrapartida, as atividades lúdicas se mostraram muito mais eficazes. Nelas, os alunos interagem em grupo, demonstravam entusiasmo e aprendiam os conteúdos de forma mais significativa, prazerosa e dinâmica.

A professora regente da turma já acompanhava meu trabalho desde o início do ano letivo de 2024. No mês de setembro, compartilhei com ela a proposta do meu TCC, sendo prontamente apoiada. Ela me concedeu autonomia para a escolha dos jogos pedagógicos que seriam utilizados, sempre com o compromisso de alinhar as ações ao planejamento da turma. Após a definição dos jogos, elaborei um plano de aula que foi analisado pela professora, a qual me orientou com sugestões construtivas para aprimorá-lo.

Com base nesse planejamento, foram definidos três momentos entre os meses de setembro e novembro para a aplicação das atividades. Todas as intervenções pedagógicas foram realizadas por mim, com o acompanhamento, supervisão e apoio da professora da sala, garantindo a integração das propostas ao cotidiano escolar e respeitando as necessidades e especificidades dos alunos.

#### **4.2 Ação de intervenção**

A partir do final do segundo semestre, foram selecionados, em conjunto com a professora responsável, três dias específicos para a realização de jogos pedagógicos com os alunos, com o objetivo de potencializar o processo de alfabetização por meio de atividades lúdicas e interativas.

No dia 23 de setembro de 2024, foi realizada a aplicação do primeiro jogo, intitulado “Caça-Palavras”, apresentado na seção seguinte, que teve como principal

objetivo o desenvolvimento da escuta atenta, reconhecimento visual das palavras e a fixação da grafia correta por meio do ditado.

Para a atividade, foram coladas no quadro 16 palavras distribuídas em uma grade de letras, previamente impressas em tamanho ampliado. O funcionamento do jogo consistia no ditado oral, de uma palavra por vez. Após a escuta, os alunos, individualmente, eram convidados a ir até o quadro para localizar a palavra dita, destacá-la visualmente, e realizar a leitura em voz alta para os colegas. Em seguida, verificava-se coletivamente se a palavra havia sido corretamente identificada.

O segundo momento da sequência de jogos pedagógicos ocorreu no dia 28 de outubro de 2024, com a realização do jogo “Ache o Par”, que tem como objetivo colocar as imagens da letra inicial da palavra e escrevê-la.

Para a dinâmica, foram distribuídas letras pelo quadro, de forma visível e espaçada. Cada aluno recebeu uma imagem ilustrativa. Em sua vez, o aluno se dirigia ao quadro, identificava a letra inicial correspondente à imagem recebida, e em seguida, escrevia o nome da palavra ao lado da letra correspondente.

Para finalizar, o último jogo foi aplicado no dia 11 de novembro, com o jogo do Bingo, com o objetivo de desenvolver a consciência fonológica, a associação entre sons e letras e o reconhecimento da letra inicial das palavras.

Nesta atividade, cada aluno recebeu uma cartela de bingo contendo diferentes letras do alfabeto. A cada rodada era sorteada uma imagem e a anunciada em voz alta. Os alunos então observavam suas cartelas para verificar se alguma imagem começava com aquela letra. Caso houvesse, o aluno marcava a imagem correspondente. O jogo seguia até que um ou mais alunos completassem a cartela ou determinada quantidade de acertos, momento em que era anunciado o “Bingo!”.

## **5. RESULTADOS E DISCUSSÕES**

Esta monografia teve como objetivo principal evidenciar a importância da utilização dos jogos pedagógicos para a facilitação e a ludicidade no processo de alfabetização. A partir da observação do cotidiano da turma e da aplicação dos jogos, foram identificadas formas que favorecem a resolução de problemas e situações que surgem no processo de aprendizagem da leitura e da escrita, contribuindo para superá-los de maneira mais eficaz e envolvente.

Para obter um melhor desempenho dos alunos durante e após a utilização dos jogos, é necessário definir claramente os objetivos e a finalidade de cada atividade, de modo a promover o desenvolvimento dos estudantes. É fundamental observar e refletir: onde quero chegar com este jogo? O que fazer com os resultados obtidos? Dessa forma, compreende-se o propósito e a importância da utilização de cada jogo no processo de ensino e aprendizagem.

Para que o jogo alcance seus objetivos pedagógicos, é essencial que os alunos compreendam previamente as regras e conheçam os materiais utilizados. Essa etapa inicial promove a autonomia e a participação ativa, permitindo que as crianças explorem de forma significativa todos os recursos que o jogo oferece.

**Fotografia 1- Jogo Caça Palavras**



**Fonte: Autora Ana Luiza Ventura Moura**

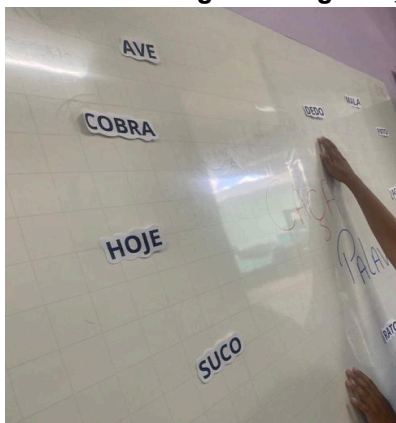
A atividade do jogo “Caça-Palavras Interativo” foi aplicada com o objetivo de desenvolver a escuta atenta, o reconhecimento visual das palavras e a fixação da grafia correta por meio do ditado. Para isso, preparei uma grade de letras ampliada contendo 16 palavras previamente escolhidas, que foi colada no quadro da sala. Durante a dinâmica, eu realizava o ditado oral de uma palavra por vez, e os alunos, individualmente, iam até o quadro para procurar a palavra que haviam escutado. Ao encontrá-la, destacavam-na visualmente e realizavam a leitura em voz alta para os colegas. Após cada tentativa, o grupo verificava junto se a palavra havia sido corretamente identificada. Quando necessário, retomamos a palavra, refletindo sobre sua grafia e som.

A proposta teve um resultado bastante positivo no processo de alfabetização. Pude perceber que, ao ouvir as palavras, os alunos se concentravam na pronúncia e

tentavam relacionar os sons à escrita correta. A busca visual pelas palavras na grade exigia atenção e reconhecimento da forma gráfica, o que contribuiu para a fixação da grafia e para o desenvolvimento da percepção visual. Além disso, a leitura em voz alta favoreceu a fluência e a segurança dos estudantes.

Foi possível observar também que, ao segmentarem mentalmente as palavras para localizá-las, as crianças passaram a compreender melhor a estrutura das palavras e das sílabas. Esse exercício promoveu a consciência fonológica, pois os alunos se atentaram aos sons iniciais, médios e finais das palavras. A atividade proporcionou um momento rico de aprendizado, no qual a escuta, a leitura, a oralidade e o trabalho coletivo estiveram integrados de forma significativa.

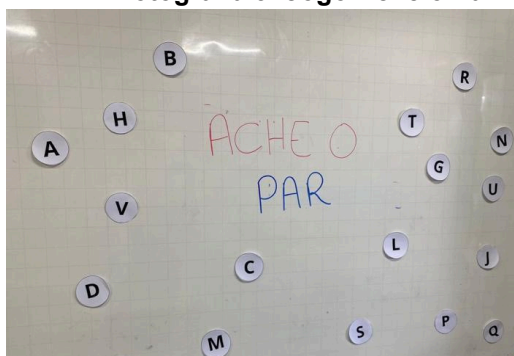
**Fotografia 2- Aluno Jogando-Jogo Caça Palavras**



**Fonte: Autora Ana Luiza Ventura Moura**

Aproximadamente um mês após a aplicação do primeiro jogo, foi apresentado aos alunos o jogo “Ache o Par”. Mais uma vez, a euforia tomou conta da turma, e os estudantes demonstraram grande entusiasmo em conhecer a nova proposta e entender as regras da atividade.

**Fotografia 3- Jogo Ache o Par**



**Fonte: Autora Ana Luiza Ventura Moura**

A primeira dificuldade observada durante a aplicação do jogo foi relacionada à interpretação das imagens. Para a realização da atividade, organizei várias letras do

alfabeto no quadro, de forma visível e bem espaçada, para facilitar a visualização por parte dos alunos. Cada criança recebeu uma imagem ilustrativa, representando objetos ou animais. Um por vez, os alunos eram chamados a se levantar, observar sua imagem, identificar a letra inicial correspondente e procurar essa letra no quadro. Ao localizá-la, escreviam, ao lado da letra, o nome da palavra representada pela imagem. No entanto, alguns alunos identificaram as imagens com nomes diferentes dos esperados. Por exemplo, a imagem de uma vaca foi interpretada como boi, e a de um jacaré como crocodilo.

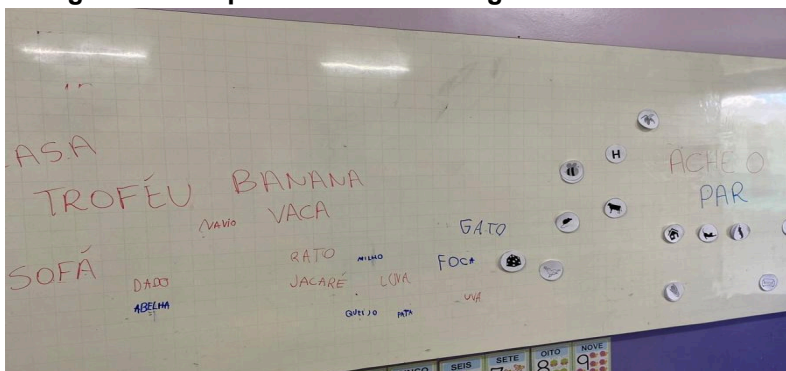
As regras do jogo eram simples: cada aluno só podia escrever ao lado da letra correspondente à imagem que havia recebido; a palavra deveria ser escrita de forma legível e, se necessário, os colegas podiam ajudar com sugestões orais, mas sem escrever por ele. A ideia era que cada criança pensasse e refletisse sobre os sons e a escrita.

Durante o jogo, percebi que os alunos passaram a se concentrar mais no som inicial das palavras e, ao relacionar esse som à letra, começaram a compreender melhor como se dá a construção das palavras. A escrita ao lado da letra ajudou a reforçar a ideia de que as palavras são compostas por sons que representamos por letras, e essa relação fonema-grafema ficou mais evidente para eles.

Além disso, a proposta exigiu que pensassem na estrutura das palavras e das sílabas. Muitos alunos, ao escrever, faziam perguntas como “é com ‘A’ ou com ‘E’?” ou “tem dois ‘L’?”, o que demonstrou que estavam refletindo sobre a composição das palavras. Esse tipo de questionamento mostrou o envolvimento ativo no processo e indicou avanços na percepção da estrutura silábica e na construção ortográfica.

Durante o momento de escrita, foram identificadas dificuldades em palavras como abelha e milho. Diante disso, foi realizado um trabalho de revisão com a turma, focando no uso do dígrafo “LH”, no qual a professora regente trouxe palavras que tem o uso do “LH”, fazendo assim com os alunos um ditado e logo em seguida corrigindo oralmente, mostrando o som e a forma de escrever cada palavra corretamente. Ao retomarem esse conteúdo, os alunos rapidamente associaram àquelas palavras que causaram dificuldade no dia do jogo, demonstrando que a atividade cumpriu seu papel pedagógico: observar, identificar e trabalhar as dificuldades encontradas no processo de alfabetização.

**Fotografia 4- Resposta dos alunos-Jogo Ache o Par**



**Fonte: Autora Ana Luiza Ventura Moura**

No último jogo aplicado, os alunos já tinham uma noção prévia de como seria a atividade, pois o nome do jogo era familiar para eles, “Bingo”. Com o objetivo principal de desenvolver a consciência fonológica, a associação entre sons e letras e o reconhecimento da letra inicial das palavras. A atividade foi pensada para unir ludicidade e aprendizagem de forma leve, mas com intencionalidade pedagógica clara.

**Fotografia 5-Jogo Bingo**



**Fonte: Autora Ana Luiza Ventura Moura**

Cada aluno recebeu uma cartela de bingo personalizada, contendo diferentes letras do alfabeto. As letras estavam dispostas aleatoriamente, e não em sequência, para estimular a observação atenta. A dinâmica funcionou da seguinte forma: a cada rodada, eu sorteava uma imagem ilustrativa e a anunciava em voz alta para toda a turma. Os alunos, então, observavam suas cartelas para verificar se possuíam a

letra inicial correspondente àquela imagem. Caso tivessem, marcavam a imagem relacionada àquela letra na cartela. O jogo prosseguia dessa maneira, com sorteios sucessivos, até que um ou mais alunos completassem toda a cartela, ou a quantidade de acertos combinada previamente. Quando isso acontecia, o aluno anunciava com “Bingo!”.

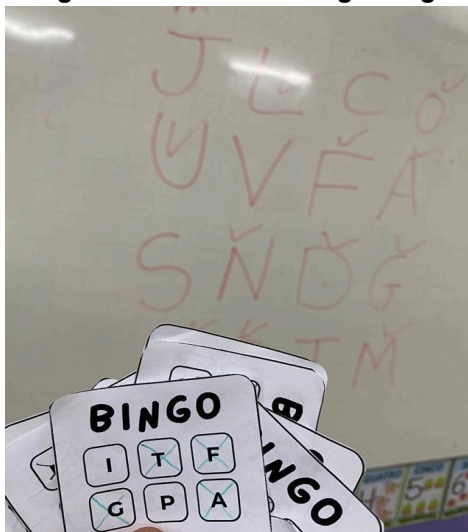
As regras do jogo eram simples e objetivas: só poderia ser marcada a letra correspondente à imagem anunciada, e a palavra precisava começar com aquele som. Também combinamos que, em caso de dúvida, os colegas podiam ajudar verbalmente, incentivando a cooperação entre os alunos.

Esse jogo contribuiu de forma bastante significativa para o processo de alfabetização. Ao relacionar a imagem sorteada com a letra inicial, os alunos trabalharam ativamente a escuta atenta e a identificação do som inicial das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica que é a capacidade de perceber e manipular os sons da fala. Além disso, a associação som-letra foi reforçada a cada rodada, favorecendo o reconhecimento do alfabeto e das correspondências entre fonemas e grafemas.

Em um dos momentos mais marcantes do jogo, um aluno gritou "bingo". No entanto, ao conferir sua cartela, foi identificado um erro: ele havia confundido a letra P com a letra B. Após ser orientado, o aluno retornou ao seu lugar, corrigiu a letra e continuou participando, aguardando a letra correta para completar sua cartela.

Ao final da atividade, quando uma aluna anunciou "bingo", sua cartela foi conferida e, desta vez, estava correta. Embora todas as letras ainda não tivessem sido sorteadas, os alunos estavam tão engajados na atividade que pediram para continuar o jogo, a fim de descobrir quem conquistaria o segundo e o terceiro lugar. Esse envolvimento espontâneo demonstrou não apenas o interesse pelo jogo, mas também o fortalecimento de habilidades cognitivas e sociais importantes para o processo de alfabetização.

O jogo foi muito bem aceito pela turma, gerou envolvimento, atenção e participação de todos. Mais do que brincar, os alunos estavam praticando leitura, escrita e escuta de forma prazerosa, e pude observar avanços na capacidade de identificar sons, reconhecer letras e compreender melhor como as palavras são formadas. Foi uma experiência bastante rica, que encerrou a sequência de jogos com entusiasmo e muito aprendizado.

**Fotografia 6-Resultado -Jogo Bingo**

**Fonte: Autora Ana Luiza Ventura Moura**

Por meio desse jogo, os alunos exercitam o pensamento e a memorização de imagens e palavras, o que contribui para uma participação mais ágil e envolvente na atividade. Ao estabelecer a relação entre o desenho e a forma escrita, os estudantes desenvolvem habilidades essenciais para o processo de alfabetização, fortalecendo tanto a leitura quanto a escrita, assim como Vygotsky (1988) e Kishimoto (2003) afirmam que as aplicações dos jogos pedagógicos ajudam na imaginação e criatividade, auxiliando no processo de ensino e aprendizagem dos alunos.

Os jogos permitem que os alunos façam associações entre os sons (fonemas) e as letras (grafemas), o que é essencial para a leitura e escrita. Com os jogos relacionados a associação letra a imagem ajudou os alunos a perceberem que cada som da fala corresponde a uma ou mais letras. Já o bingo favorece, pois, estimula a escuta atenta, o reconhecimento das letras, sílabas e palavras, além de desenvolver a consciência fonológica e a atenção.

Por meio dessas atividades lúdicas, as crianças puderam associar os sons da fala às letras, desenvolvendo a consciência fonológica de maneira natural. Além disso, ao participarem dos jogos, os alunos refletiram sobre a divisão silábica e a composição das palavras, ampliando o vocabulário e aprimorando a escrita. Dessa forma, os jogos tornaram o processo de alfabetização mais significativo, prazeroso e eficaz

## **6. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Em conclusão, este estudo explorou a conexão fascinante entre jogos e o processo de alfabetização, destacando o papel dos jogos como catalisadores significativos na transformação da prática educacional. Ao integrar o lúdico ao ensino, os jogos proporcionaram um ambiente mais dinâmico, envolvente e motivador, facilitando a aprendizagem de conceitos como fonemas, letras e sílabas de forma divertida e prática. Essa abordagem favorece não apenas o entendimento dos conteúdos, mas também o fortalecimento da autoestima e a promoção de uma aprendizagem mais ativa e participativa.

Ao longo deste estudo, foi possível observar que os jogos pedagógicos podem ser adaptados para diferentes níveis de ensino, tornando-se uma ferramenta versátil e valiosa no processo de alfabetização. A eficácia dessa metodologia está, em grande parte, na sua capacidade de unir teoria e prática de forma prazerosa e envolvente, o que faz com que os alunos se conectem de maneira mais profunda com o conteúdo.

Portanto, a implementação de jogos pedagógicos no cotidiano escolar deve ser encorajada como uma prática regular, pois além de estimular a aprendizagem, contribui para a formação de um ambiente educacional mais acolhedor e eficaz, capaz de atender às necessidades de alunos com diferentes estilos e ritmos de aprendizagem.

## 7.REFERÊNCIAS

- ALCANTARA, Iva Laiz Almeida; RIBEIRO, Fátima Lúcia Soares. **O papel dos jogos como recurso didático na organização do trabalho docente na educação infantil.** Trabalho de Conclusão de Curso. Pedagogia. UFPE, 2014.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler:** em três artigos que se completam. 15ª ed. São Paulo: Cortez, 1983.
- KISHIMOTO, T. O jogo e a educação infantil. KISHIMOTO, I. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortez, 2003.
- MORTATTI, Maria do Rosário Longo. **Os sentidos da alfabetização.** São Paulo: UNESP, CONPED, 2000
- SOARES, Magda. **Alfabetização e Letramento.** 15. ed. São Paulo: Cortez, 2005.
- SOARES, Magda. Letramento e Alfabetização as muitas facetas. **Revista brasileira de Educação,** São Paulo, 2004.
- SOARES, Edna Machado. **A ludicidade no processo de inclusão de alunos especiais no ambiente educacional.** 2010. 35 f. TCC (Graduação) - Curso de Pedagogia, Faculdade de Formação de Professores – Ffp, Universidade Estadual do Rio de Janeiro – Uerj, São Gonçalo, 2010.
- SOUZA, Eulina Castro de. **A importância do lúdico na aprendizagem.** 2015.
- TRIVIÑOS, Augusto Nivaldo Silva. **Introdução à pesquisa em ciências sociais: a pesquisa qualitativa em educação.** 4. ed. São Paulo: Atlas, 1995.
- VYGOTSKY, L, L. - **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem.** SP, Icone, 1988.