

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

DALMY DA LUZ LOPES

JOGOS CONCRETOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE
ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, EM UMA ESCOLA DA
REGIÃO METROPOLITANA DE CURITIBA: UM RELATO DE
EXPERIÊNCIA..

CURITIBA

2025

DALMY DA LUZ LOPES

JOGOS CONCRETOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE
ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL, EM UMA ESCOLA DA
REGIÃO METROPOLITANA DE CURITIBA: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA.

Trabalho de conclusão de curso apresentado ao curso de Especialização em Mídias na Educação, Setor de Educação Profissional e Tecnológica, Universidade Federal do Paraná, como requisito parcial à obtenção do título de Especialista em Mídias na Educação.

Orientadora: Prof.^a Dr.^a Maria Valéria da Costa

CURITIBA
2025

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação Mídias na Educação da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Monografia de Especialização de **DALMY DA LUZ LOPES**, intitulada: **JOGOS CONCRETOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE ALUNOS DO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL EM UMA ESCOLA DA REGIÃO METROPOLITANA DE CURITIBA: RELATO DE EXPERIÊNCIA**, que após terem inquirido a aluna e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua aprovação no rito de defesa. A outorga do título de especialista está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

Curitiba, 20 de Outubro de 2025.



MARIA VALÉRIA DA COSTA

Presidente da Banca Examinadora

Documento assinado digitalmente

gov.br

CRIS BETINA SCHLEMER
Data: 01/12/2025 13:35:46-0300
Verifique em <https://validar.it.gov.br>

CRIS BETINA SCHLEMER

Avaliador Interno



FLÁVIA LÚCIA BAZAN BESPALHOK

Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

RESUMO

O presente artigo apresenta um relato de experiência realizado em uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da Região Metropolitana de Curitiba, com o objetivo de analisar como os jogos concretos, compreendidos como mídias educativas analógicas, podem contribuir para o processo de alfabetização de crianças entre 6 e 7 anos. Assim, os jogos concretos, ao promoverem a interação, a manipulação e a construção ativa do conhecimento, atuam como recursos midiáticos que mediam o aprendizado entre professor e aluno. A pesquisa, de abordagem qualitativa, teve duração de um mês e utilizou técnicas como observação participante, escuta sensível e diário de campo para acompanhar as práticas pedagógicas. A intervenção pedagógica foi desenvolvida por meio da aplicação de jogos como Bingo de Letras, Alfabeto Móvel, Troca Letras, Jogo de Rimas e Caça Sílabas, selecionados com base nos níveis de aprendizagem dos alunos. Os jogos foram aplicados em grupos homogêneos e heterogêneos, além de atividades coletivas, sempre com a mediação da professora. Os resultados evidenciaram que os jogos concretos são eficazes para o desenvolvimento da consciência fonológica, da associação entre grafemas e fonemas, da formação de palavras e do vocabulário. A ludicidade promoveu maior engajamento, autonomia, raciocínio lógico e socialização, favorecendo uma aprendizagem significativa e respeitando os diferentes ritmos dos alunos. Conclui-se que, com planejamento e mediação intencional, os jogos concretos — enquanto mídias educativas — são potentes aliados no processo de alfabetização, sendo recomendável sua ampliação e integração ao currículo escolar como estratégia inclusiva, interativa e formativa.

Palavras-chave: Alfabetização; Jogos Concretos; Aprendizagem.

ABSTRACT

This article presents an experience report conducted with a first-grade class at a public school in the Metropolitan Region of Curitiba, aiming to analyze how concrete games, understood as analog educational media, can contribute to the literacy process of children aged 6 to 7. Concrete games, by promoting interaction, manipulation, and active knowledge construction, function as media resources that mediate learning between teacher and student. The research, with a qualitative approach, lasted one month and employed techniques such as participant observation, attentive listening, and field journaling to follow pedagogical practices. The pedagogical intervention involved games such as Letter Bingo, Movable Alphabet, Letter Swap, Rhyming Game, and Syllable Hunt, selected according to the students' learning levels. The games were applied in homogeneous and heterogeneous groups, as well as in collective activities, always mediated by the

teacher. Results showed that concrete games are effective in developing phonological awareness, grapheme–phoneme association, word formation, and vocabulary. Playfulness promoted greater engagement, autonomy, logical reasoning, and socialization, fostering meaningful learning while respecting students' individual paces. It is concluded that, with intentional planning and mediation, concrete games—as educational media—are powerful allies in the literacy process, and their expansion and integration into the school curriculum are recommended as an inclusive, interactive, and formative strategy.

Keywords: Literacy; Concrete Games; Learning.

1 INTRODUÇÃO

Ao longo das últimas décadas do século XXI, as metodologias de ensino buscam estratégias para se modernizar, com o objetivo de promover um ensino mais interessante e assertivo, visando alcançar os alunos de uma forma mais fundamentada nos primeiros anos escolares. Os jogos concretos ganham destaque como ferramenta pedagógica na fase de aquisição da escrita, pois fornecem momentos de participação ativa, despertando o interesse na construção de uma aprendizagem mais significativa.

Os autores Kishimoto (1993) e Moratori (2003) mencionam que o jogo é uma prática extremamente importante, pois proporciona diferentes tipos de experiência, favorecendo a parte cognitiva, social e afetiva. Quando se utilizam materiais manipuláveis e regras objetivas, o conhecimento se associa à diversão presente na infância, tornando o aprendizado mais lúdico e motivador.

Para crianças de 6 a 7 anos que estão começando a se alfabetizar, o jogo constitui uma forma de linguagem já conhecida, favorecendo o processo de ensino-aprendizagem. Segundo Soares (2015), não basta apenas refletir os símbolos mecanicamente; alfabetizar é também entender e expressar significados por meio da escrita, e esse processo pode ser muito enriquecido com atividades lúdicas e concretas.

O estudo descreve como os jogos concretos podem influenciar o engajamento das competências relacionadas à leitura e à escrita, desde que ocorram de maneira planejada e mediada pelo docente. A experiência aconteceu em uma escola localizada na região metropolitana de Curitiba, partindo da ideia de que os jogos possibilitam que as crianças desenvolvam de maneira prazerosa o interesse pela alfabetização.

O objetivo principal da pesquisa foi analisar se os jogos feitos com objetos contribuem para a aquisição da leitura e da escrita. Buscou-se compreender se os jogos apresentam vantagens e de que forma auxiliam os alunos do 1º ano. Esta pesquisa é importante porque é necessário aperfeiçoar as diversas formas de ensino, de modo a tornar as atividades mais atrativas para as crianças. Valorizar o brincar é fundamental, pois contribui para o processo de ensino-aprendizagem.

2 REVISÃO DE LITERATURA

2.1 JOGOS CONCRETOS COMO RECURSO PARA APRENDIZAGEM

O uso de jogos concretos como ferramenta pedagógica no processo de ensino-aprendizagem tem conquistado cada vez mais espaço no contexto escolar, especialmente nas séries iniciais. Segundo Kishimoto (1993, p. 13)

O jogo como promotor de aprendizagem e do desenvolvimento passa a ser considerado nas práticas escolares como importante aliado para o ensino, já que coloca o aluno diante de situações lúdicas como o jogo pode ser uma boa estratégia para aproximá-los dos conteúdos culturais a serem vinculados na escola.

Através dos jogos, é possível criar situações que dialogam com a realidade e com o universo simbólico da criança, favorecendo a construção do conhecimento de maneira prazerosa e contextualizada.

Além disso, o jogo apresenta um conjunto de regras, explícitas ou implícitas, que contribuem para o desenvolvimento do raciocínio lógico e da autonomia dos estudantes. Como destaca Kishimoto (1996, p. 13):

A existência de regras em todos os jogos é uma característica marcante. Há regras explícitas, como no xadrez ou amarelinha, regras implícitas como na brincadeira do faz de conta, em que a menina se faz passar pela mãe que cuida da filha. São regras internas, ocultas, que conduzem a brincadeira.

Moratori (2003, p. 9) complementa afirmando que:

O jogo se apresenta como uma atividade dinâmica que vem satisfazer uma necessidade da criança, propiciando um ambiente favorável e que leve seu interesse pelo desafio das regras impostas por uma situação imaginária, que pode ser considerada como um meio para o desenvolvimento do pensamento abstrato. (Moratori, 2003, p. 9)

A atividade lúdica constitui igualmente um ambiente propício ao aprimoramento da autonomia e à prática da tomada de decisões. De acordo com Rodrigues (2013, p. 40), durante as atividades recreativas, a “criança adota decisões, soluciona seus conflitos, supera desafios, descobre novas opções e gera novas oportunidades de invenção”. Dessa forma, os jogos práticos vão além da simples diversão, atuando como ferramentas educacionais imprescindíveis para o aprendizado e o desenvolvimento integral dos estudantes.

2.2 ALFABETIZAÇÃO

A alfabetização é um marco importante na trajetória escolar de qualquer indivíduo, pois representa o início do processo de aquisição da leitura e da escrita. Estudos compreendem-na como um pilar fundamental para o desenvolvimento intelectual, social e cultural do ser humano.

Para compreender o conceito de alfabetização de forma objetiva, Soares (1998, p. 39-40) alerta que “alfabetizado é aquele indivíduo que sabe ler e escrever”. Esse conceito destaca a essência da alfabetização como domínio do sistema de escrita.

Contudo, Batista amplia esse entendimento ao afirmar que a alfabetização é um processo complexo, que envolve mais do que a memorização de letras e sons. Como destacam Soares e Batista (2005, p. 43):

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 (2005, p. 43).

Nessa perspectiva, a alfabetização exige uma série de habilidades que vão desde o reconhecimento do sistema linguístico até o uso das ferramentas que o tornam possível.

Reforçando a ideia de que a alfabetização vai muito além do domínio automático da leitura e da escrita, Tfouni (2010) propõe uma reflexão sobre as diferentes maneiras pelas quais esse processo pode ser compreendido. De acordo com a autora:

Existem duas formas segundo as quais comumente se entende alfabetização: ou como um processo de aquisição individual de habilidades requeridas para a leitura e escrita, ou como um processo de representação de objetos diversos, de naturezas diferentes (Tfouni, 2010, p. 16).

Essa visão amplia o campo da alfabetização, integrando aspectos simbólicos e culturais relacionados à representação do mundo por meio da linguagem escrita.

Cagliari (2003) destaca o impacto histórico e pedagógico da alfabetização, comparando-a à invenção da escrita e reconhecendo o poder transformador que ambas representam para o indivíduo e para a sociedade:

A alfabetização é o momento mais importante da formação escolar de uma pessoa, assim como a invenção da escrita foi o momento mais importante da história da humanidade, pois somente através dos registros escritos, o saber acumulado pôde ser controlado pelos indivíduos. Deve-se a este saber acumulado pela escrita, o fato de termos chegado aos meios atuais de registros e manipulação de dados (Cagliari, 2003, p. 24).

Em publicações mais recentes, Soares (2015) retoma o tema, enfatizando que a alfabetização deve ir além da simples decodificação de símbolos. Para a autora, é fundamental que o aprendiz desenvolva a capacidade de compreender e expressar significados por meio da linguagem escrita:

A alfabetização, além de representar fonemas (sons) em grafemas (letras), no caso da escrita e representar os grafemas (letras) em fonemas (sons), no caso da leitura, os aprendizes, sejam eles crianças ou adultos, precisam, para além da simples codificação/decodificação de símbolos e caracteres, passar por um processo de 'compreensão/expressão' de significados do código escrito (Soares, 2015, p. 16).

Dessa forma, fica evidente que a alfabetização é uma prática que requer intencionalidade e sensibilidade em relação às diversas variáveis presentes ao longo do processo de ensino-aprendizagem.

2.3 RELAÇÃO DOS JOGOS CONCRETOS COM AS MÍDIAS NA EDUCAÇÃO

O termo “mídia” vem do latim *medium* (meio) e significa meio de comunicação ou de mediação. Na educação, entende-se como mídia tudo aquilo que veicula, transmite ou mediatiza uma informação, facilitando a comunicação e a aprendizagem. Assim, a mídia educativa é qualquer recurso que ajuda a mediar o conhecimento entre professor e aluno — seja analógica ou digital.

As mídias digitais incluem recursos tecnológicos como computadores, tablets, aplicativos, vídeos, plataformas de aprendizagem e jogos online, enquanto as mídias analógicas ou tradicionais englobam livros, cartazes, jogos de tabuleiro, fantoches, maquetes, revistas e outros materiais que também exercem função mediadora no processo educativo.

Nesse contexto, os jogos concretos podem ser compreendidos como mídias educativas analógicas, pois atuam como instrumentos de mediação entre o aluno e o conhecimento, promovendo a manipulação, a interação e a construção ativa da aprendizagem. Por meio de atividades como *Bingo de Letras*, *Alfabeto Móvel*, *Troca Letras*, *Jogo de Rimas* e *Caça Sílabas*, é possível desenvolver a consciência fonológica, a coordenação motora e o raciocínio lógico, fundamentais para o processo de alfabetização.

No contexto educacional contemporâneo, a presença das mídias digitais se tornou indispensável, pois elas estão cada vez mais presentes na rotina das crianças e influenciam diretamente sua forma de aprender, comunicar-se e interagir com o mundo. A educação, portanto, precisa acompanhar essas transformações, integrando recursos tecnológicos e práticas pedagógicas tradicionais, como os jogos concretos, para promover uma aprendizagem mais significativa e atual.

De acordo com Moran (2018, p. 27), “a escola do século XXI deve unir metodologias ativas e tecnologias digitais, criando ambientes de aprendizagem colaborativos, criativos e conectados com a realidade dos estudantes”.

Os jogos concretos, por meio da manipulação de objetos e da interação social, contribuem para o desenvolvimento do pensamento lógico, da coordenação motora e da consciência fonológica, elementos fundamentais no processo de alfabetização. Essa perspectiva dialoga com Vygotsky (1998, p. 115), ao afirmar que “o aprendizado ocorre de forma mediada, ou seja, por meio da interação entre sujeito, objeto e ferramentas culturais — o que inclui tanto os materiais concretos quanto os digitais”.

Quando articulados com as mídias digitais, como jogos educativos online, aplicativos interativos e plataformas de aprendizagem, os jogos concretos ampliam as possibilidades de exploração e reforço dos conteúdos trabalhados em sala de aula. Essa integração permite que o aluno transite entre o concreto e o virtual, desenvolvendo habilidades cognitivas e digitais de forma equilibrada. Enquanto os jogos concretos favorecem o aprendizado sensorial e colaborativo, as mídias digitais

estimulam a autonomia, a curiosidade e o pensamento crítico, oferecendo feedbacks imediatos e experiências personalizadas.

Segundo Papert (1994, p. 32), “as tecnologias digitais possibilitam que as crianças aprendam de forma ativa, construindo o conhecimento por meio da experimentação e da resolução de problemas”. De acordo com Kenski (2012, p. 47), “as mídias digitais promovem novas formas de construir e compartilhar conhecimento, valorizando o protagonismo e a participação ativa dos alunos”. Nesse sentido, o uso de jogos concretos pode ser complementado com o emprego de recursos tecnológicos, como vídeos explicativos, plataformas de leitura interativa e atividades gamificadas, tornando o aprendizado mais envolvente e contextualizado.

Portanto, a relação entre os jogos concretos e as mídias digitais na educação não deve ser vista como uma substituição, mas como uma parceria pedagógica. Ambas as metodologias, quando aplicadas com intencionalidade, contribuem para o desenvolvimento integral da criança, favorecendo tanto a alfabetização tradicional quanto o letramento digital. Essa abordagem integrada prepara os alunos não apenas para dominar o sistema de escrita, mas também para atuar criticamente em uma sociedade mediada pela tecnologia e pela informação.

3 METODOLOGIA

No contexto da alfabetização, compreender os processos de ensino-aprendizagem exige uma abordagem que considere não apenas os resultados finais, mas também a forma como os alunos interagem com os conteúdos e as estratégias pedagógicas propostas. Nesse sentido, a pesquisa qualitativa se apresenta como um instrumento adequado, pois permite analisar de maneira detalhada as práticas educativas, o engajamento dos estudantes e a mediação do professor durante as atividades.

Para ilustrar a relevância desse tipo de abordagem, Gil (2010, p. 43) destaca:

A pesquisa qualitativa tem como principal objetivo compreender os fenômenos em seu contexto natural, valorizando a percepção dos participantes e os significados que eles atribuem às suas experiências. Diferentemente da pesquisa quantitativa, que busca medir e quantificar, a pesquisa qualitativa preocupa-se com a profundidade da análise, com a interpretação dos dados e com a compreensão do processo em si, permitindo ao pesquisador acompanhar de forma detalhada os comportamentos, práticas e interações observadas.

A citação evidencia como a abordagem qualitativa possibilita captar nuances do aprendizado que não seriam percebidas por métodos puramente quantitativos, sendo especialmente adequada para investigações envolvendo o uso de jogos concretos na alfabetização.

Nesse contexto, o relato de experiência surge como uma metodologia eficaz para descrever, analisar e refletir sobre práticas pedagógicas aplicadas em situações reais de ensino. Esse tipo de estudo privilegia a descrição detalhada das ações, decisões e resultados observados, permitindo compreender de forma aprofundada os processos educativos e os impactos das estratégias utilizadas com os alunos. Segundo Thiollent (2009, p. 101):

O relato de experiência constitui um instrumento de reflexão sobre a prática profissional, permitindo ao pesquisador compreender os efeitos de suas ações, identificar dificuldades e avaliar resultados, promovendo o aprimoramento das intervenções e a sistematização do conhecimento produzido na prática cotidiana.

No âmbito da alfabetização, o relato de experiência revela-se uma ferramenta importante para analisar como atividades lúdicas, como os jogos concretos, contribuem para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Ao registrar observações sistemáticas, medições do engajamento dos alunos e intervenções pedagógicas, é possível identificar de que maneira essas práticas influenciam a aprendizagem, permitindo reflexões sobre sua eficácia e oferecendo subsídios para aprimoramento de futuras intervenções.

Nesse contexto, a atividade desenvolvida ocorreu no 1º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública localizada na Região Metropolitana de Curitiba, composta por 22 alunos com idade entre 6 e 7 anos, em fase inicial de alfabetização. O ambiente propiciou a utilização de jogos concretos como ferramentas pedagógicas para incentivar o interesse e o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Para a confecção dos materiais, foram utilizados recursos simples e acessíveis disponíveis na escola, como tabuleiro de madeira, tampinhas de garrafa PET com letras impressas, EVA, cartas ilustradas com figuras e letras, e materiais impressos para trabalhar rimas. A metodologia aplicada possibilitou um ensino

coletivo, promovendo aprendizagem por meio da brincadeira e do envolvimento dos alunos, com intervenções constantes da professora para explicar e mediar o jogo.

As atividades foram desenvolvidas entre os dias 30 de julho e 29 de agosto, em sessões semanais de aproximadamente 40 minutos. Cada aula iniciava com a explicação do jogo e a organização da turma em grupos ou atividades coletivas, conforme a dinâmica de cada proposta lúdica.

No jogo do Alfabeto Móvel, os alunos, divididos em pequenos grupos, recebiam letras feitas em EVA para formar palavras dissílabas indicadas pela professora. As regras eram simples: cada grupo deveria organizar corretamente as letras para formar a palavra solicitada, e o grupo que conseguisse terminar primeiro era o vencedor. Essa atividade promoveu a colaboração, a reflexão sobre a estrutura das palavras e a segmentação silábica.

FIGURA 1 – ALFABETO MÓVEL



FONTE: A autora (2025).

Já no Jogo Troca Letras, cada aluno recebia uma cartela com as letras do alfabeto. Ao virar uma carta com uma figura, o estudante precisava formar a palavra correspondente e, em seguida, realizar trocas da primeira letra para criar outras. Por exemplo, ao aparecer a figura de um gato, os alunos deveriam substituir o g, por exemplo pela letra P, para a palavra pato. O aluno que conseguisse formar a nova palavra primeiro recebia uma estrela e, ao final da atividade, venciam aqueles que tivessem conquistado o maior número de estrelas. O objetivo do jogo era verificar quem conseguiria formar o maior número de palavras diferentes. Dessa forma, os

alunos desenvolveram a percepção fonêmica, a criatividade e o entendimento da formação das palavras.

FIGURA 2 – TROCA LETRAS



FONTE: A autora (2025).

No Jogo das Rimas, cada aluno recebia diversas casquinhas de sorvete com uma imagem desenhada. Em seguida, deveriam organizar as casquinhas com as bolas de sorvete que continham figuras que rimavam, formando pares. A atividade consistia em identificar corretamente as imagens que apresentavam sons finais semelhantes. O estudante que conseguisse encontrar todas as rimas correspondentes era considerado o vencedor. Essa atividade estimulou a consciência fonológica, ampliou o vocabulário e fortaleceu o domínio das estruturas sonoras da língua portuguesa.

FIGURA 3 – JOGO DAS RIMAS



FONTE: A autora (2025).

No Jogo Caça-Palavras, os alunos receberam o tabuleiro confeccionado com tampinhas de garrafa PET, dentro estavam inseridas sílabas. Para marcar as palavras encontradas, utilizavam elásticos, para circular as palavras encontradas. A atividade ocorreu em dois momentos distintos: no primeiro, a professora orientava deveriam localizar no tabuleiro as palavras ditas por ela, possibilitando que compreendessem de forma guiada o processo de junção silábica e a formação das palavras. Já no segundo momento, os alunos foram desafiados a encontrar, de maneira autônoma, o maior número de palavras, o que favoreceu a criatividade, a atenção e a iniciativa individual.

O foco do jogo foi a consciência fonológica e silábica, reforçando a compreensão sobre como as palavras são construídas e promovendo a ligação entre sílabas e significados. A tarefa ajudou a desenvolver a atenção e a concentração, além de fomentar a autonomia durante o processo de leitura e escrita.

FIGURA 4 – CAÇA-PALAVRAS



FONTE: A autora (2025).

Ao final de cada aula, os alunos se reuniam junto a professora para conversarem sobre a atividade desenvolvida, cujo intuito era ouvir dos estudantes como ocorreu o jogo, o sentiram, o que poderia ser diferente. Durante a fala surgiram comentários como: *“Foi muito legal, teve uma hora que eu e o fulano pensamos na mesma palavra e montamos juntos”*. Já o aluno A disse: *“Como é possível as palavras ter o som final igual”*. O aluno B mencionou que: *“Foi muito rápido, para trocar a primeira letra e achar uma nova palavra”*. Em seguida, o aluno C destacou: *“No caça-palavras elas estavam muito perto e a sílaba de uma palavra dava para usar na outra, ficou uma bagunça”*.

Os jogos para aplicação em sala de aula, incluindo os tabuleiros com sílabas e o varal de letras, foram confeccionados por mim, durante o planejamento, na própria instituição. O conteúdo para o jogo das rimas foi ajustado nas ilustrações em bolas e casquinhas de sorvete, tornando mais fácil a identificação dos sons finais de cada nome. Essa adaptação permitiu que todos os alunos, independentemente da sua dificuldade, identificassem facilmente os sons.

Dessa forma, a utilização dos jogos concretos revelou-se uma estratégia de ensino e aprendizagem muito eficaz, que favoreceu o engajamento, a interação social e o fomento às habilidades indispensáveis para a alfabetização, unindo diversão e aprendizado de maneira integrada e significativa para os pequenos primeiro ano.

4 APRESENTAÇÃO DOS RESULTADOS

A utilização de jogos concretos na alfabetização afirmou uma prática pedagógica importante para o desenvolvimento dos alunos do 1º ano do Ensino Fundamental, confirmando as perspectivas apresentadas no referencial teórico. Conforme Kishimoto (1993), o jogo assume um papel importante como promotor da aprendizagem e do desenvolvimento, por colocar o aluno em situações lúdicas que aproximam os conteúdos culturais à sua realidade escolar, tornando a aprendizagem mais prazerosa e significativa.

Durante as atividades, foi possível observar que os jogos contribuem para o interesse e a participação dos alunos, criando um ambiente estimulante que proporciona a interação social e a autonomia. A existência de regras, explícitas ou implícitas, presente em cada jogo, serviu como parte da organização do pensamento e das ações dos estudantes, alinhando-se ao que Kishimoto (1996) destaca sobre o caráter regulador e desafiador das brincadeiras. Essa experiência proporcionou o desenvolvimento do raciocínio lógico e da capacidade de tomar decisões, aspectos importantes no processo de alfabetização.

No entanto, alguns obstáculos também foram identificados, como a necessidade de intervenção constante para que educandos compreendessem e respeitassem as regras, e para que não perdessem o foco para realizar as atividades. Isso reforça a importância do papel do professor como mediador, como destacado por Moratori (2003), que considera que o jogo é uma atividade dinâmica capaz de satisfazer necessidades e estimular o pensamento abstrato. Os jogos concretos proporcionaram às crianças oportunidades para tomar decisões, resolver conflitos e vencer desafios, conforme ressalta Rodrigues (2013), aspectos fundamentais para a construção do conhecimento e para o desenvolvimento integral. Quanto à relação dos jogos e a alfabetização, a atividade prática desenvolvida tem relação direta com as concepções de Soares (1998; 2005; 2015), que compreende a alfabetização não apenas como a aquisição mecânica do sistema alfabético, mas como o domínio da técnica da escrita, que envolve capacidades cognitivas, motoras e simbólicas. Os jogos concretos contribuem para que os estudantes fixem o sistema de escrita, possibilitando a compreensão da relação entre fonemas e grafemas, a segmentação silábica e a construção de palavras de forma concreta e contextualizada.

Além disso, a alfabetização, compreendida como processo social e cultural que supera a simples decodificação, adquirindo significado nas atividades lúdicas, pois os estudantes foram oportunizados a “compreender e expressar significados” (Soares, 2015, p.16) a partir dos contatos proporcionados pelos jogos. A aprendizagem através do brincar proporcionou que as crianças construíssem sentidos para a linguagem escrita, por meio de atividades que respeitam suas individualidades e ritmos, conforme destacado por Tfouni (2010) e Cagliari (2003).

A atividade desenvolvida em sala de aula reafirma que o uso de jogos concretos é um processo pedagógico eficiente para a alfabetização, pois une o lúdico à aprendizagem significativa, estimulando o progresso do pensamento abstrato, autonomia e do raciocínio lógico, além de contribuir para a socialização e a motivação. Contudo, para que essa prática seja realmente eficiente, é fundamental a mediação do professor qualificado e um planejamento que tenha intencionalidade e que vincule as atividades lúdicas aos objetivos de aprendizagem, assegurando que o jogo seja uma ferramenta de desenvolvimento intelectual e cultural das crianças.

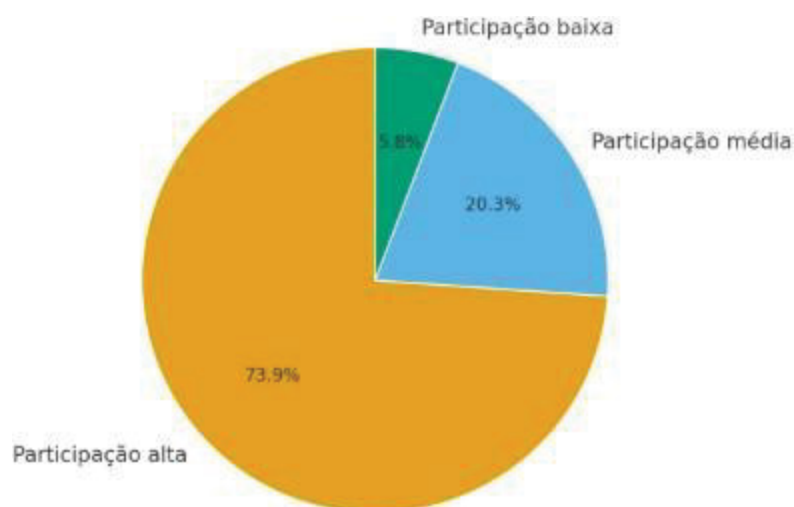
QUADRO 1 – Descrição dos jogos concretos utilizados no processo de alfabetização

Jogo	Objetivo principal	Habilidades desenvolvidas	Materiais utilizados
Alfabeto Móvel	Formação de palavras	Consciência silábica; trabalho em grupo; estrutura das palavras	Letras móveis em EVA e tampinhas
Troca Letras	Criação de novas palavras	Percepção fonêmica; criatividade; compreensão da formação de palavras	Cartas ilustradas com figuras e letras
Jogo de Rimas	Identificação de rimas	Consciência fonológica; ampliação de vocabulário	Cartelas ilustradas com figuras
Caça-Palavras	Formação e reconhecimento de palavras	Consciência fonológica e silábica; atenção e concentração; autonomia; ampliação do vocabulário	Tabuleiro com sílabas em EVA dentro de tampinhas e elásticos

FONTE: A autora (2025).

O QUADRO 1 compila os jogos desenvolvidos, ressaltando os objetivos pedagógicos e as competências trabalhadas em cada atividade. Essa estrutura possibilita a compreensão e a intencionalidade da prática e como cada recurso favoreceu o processo de alfabetização.

GRÁFICO 1 – FREQUÊNCIA E PARTICIPAÇÃO DOS ALUNOS NAS ATIVIDADES LÚDICAS



Fonte: A autora (2025).

O GRÁFICO 1 mostra que os alunos tiveram uma ótima participação em todas as atividades, destacando a aceitação positiva da proposta.

Os jogos concretos como recurso para a alfabetização dos estudantes no 1º ano do Ensino Fundamental mostrou-se positiva para que os alunos fixassem seu conhecimento. Dentre os principais aprendizados, destaca-se a relevância do lúdico como recurso motivador, pois isso aproxima os alunos dos conteúdos a serem trabalhados, simplificando a compreensão do sistema alfabético de maneira concreta e significativa. Foi possível perceber que os jogos permitem a construção ativa do conhecimento, incentivando o raciocínio, a autonomia e a socialização dos estudantes, aspectos importantes para um desempenho bem sucedido no processo de alfabetização.

Para os demais profissionais da educação, sugere-se a incorporação consciente e planejada dos jogos concretos como instrumentos pedagógicos, integrando-os ao currículo de maneira a estabelecer objetivos de aprendizagem bem definidos. Para maximizar os benefícios dessas atividades, é essencial que os educadores entendam a importância da mediação docente, orientando os alunos a respeitar as regras, resolver desafios e refletir sobre a relação entre filhos e letras. Além disso, é preciso adaptar os jogos ao contexto e às demandas específicas de cada turma, a fim de garantir que todos os alunos possam participar e evoluir no seu próprio ritmo.

Em relação aos desdobramentos futuros, recomenda-se expandir o estudo sobre o efeito dos jogos concretos na alfabetização, particularmente no que diz

respeito ao aprimoramento da consciência fonológica e à evolução da leitura e escrita ao longo do ano letivo. Também é fundamental investigar a interdisciplinaridade, integrando os jogos a outros campos do saber para fortalecer a aprendizagem integrada. Por fim, faz-se necessário investir na formação continuada para que a aplicação dessas técnicas lúdicas seja aprimorada pelos profissionais. Observou-se que os estudantes aprendem de maneira mais engajada e significativa. Sendo assim, é possível ampliar o repertório pedagógico e contribuir para uma educação mais dinâmica e prazerosa.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação da atividade com a utilização de jogos com materiais concretos durante a alfabetização foi uma experiência muito construtiva e proveitosa. O desempenho da atividade proposta deixou evidente que os jogos na alfabetização é um disparador fundamental para a aprendizagem, pois simplifica a representação gráfica dos sons de maneira clara, efetiva e contextualizada.

A partir da vivência percebe-se que os jogos concretos viabilizaram o conhecimento, por meio de materiais manipuláveis, que impulsionam o raciocínio lógico dos educandos, o que é essencial para consolidação da alfabetização. O engajamento que ocorreu durante a aplicação dos jogos contribuiu, respeitou as diversas formas de aprendizagem e o ritmo dos alunos.

Ficou evidente que os professores necessitam atuar com o planejamento consciente e que considerem os jogos concretos como um recurso pedagógico para enriquecer sua atuação em sala de aula, deixando evidente os objetivos a serem alcançados pelo grupo de estudantes. As intervenções realizadas pelo docente em relação às regras, estratégias de jogo e resolução de desafios, necessitam ser articuladas para sanar as dúvidas daqueles que demonstram maior dificuldade e para potencializar o aprendizado dos que têm maior facilidade.

Por meio das pesquisas realizadas para a elaboração e estruturação do trabalho, ficou evidente que é necessário ampliar estudos sobre a utilização dos jogos concretos durante o processo de alfabetização, no que diz respeito à consciência fonológica, avanço na leitura e escrita.

Para finalizar é necessário aplicar esforços nas formações continuadas para educadores para que sejam capazes de pôr em prática estratégias lúdicas de forma

efetiva, ampliando o repertório de práticas pedagógicas, proporcionando assim uma educação mais ativa e inclusiva voltada para as necessidades das crianças.

REFERÊNCIAS

- CAGLIARI, L. C. **Alfabetização e linguística**. São Paulo: Scipione, 2003.
- GIL, A. C. **Métodos e técnicas de pesquisa social**. 6. ed. São Paulo: Atlas, 2010.
- KENSKI, V. M. **Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação**. 8. ed. Campinas: Papirus, 2012.
- KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis/ RJ: Vozes, 1993.
- Manual de normalização de documentos científicos de acordo com as normas da ABNT** [recurso eletrônico]/ Vilma Machado [et al] – 2. ed. Curitiba: UFPR:SiBi, 2024. Disponível em:
file:///home/chronos/u-8b34b6572ed2f3af6c96d99030064c27fa487d09/MyFiles/Downloads/M anual_de_Normalizacao%202024%20(1).pdf. Acesso em: 2 set. 2025.
- MORAN, J. **Metodologias ativas para uma aprendizagem mais profunda**. São Paulo: Papirus, 2018.
- MORATORI, P. B. **Por que utilizar jogos educativos no processo de ensino aprendizagem?** UFRJ. Rio de Janeiro, 2003. Disponível em:
<http://www.nce.ufrj.br/ginape/publicacoes/trabalhos/PatrickMaterial/TrabfinalPatrick2003.pdf>. Acesso em 21 de jul. 2025.
- PAPERT, S. **A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1994.
- RODRIGUES, L. D. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. Dissertação (mestrado) - Universidade de Brasília, Faculdade de Educação, Programa de Pós Graduação, 2013. Disponível em: https://repositorio.unb.br/bitstream/10482/14200/1/2013_LidiaSilvaRodrigues.pdf Acesso em 21 de jul. 2025.
- SOARES, M. **Alfabetização e letramento**. 6. ed. São Paulo: Contexto, 2015.
- SOARES, M. **Letramento: um tema em três gêneros**. Belo Horizonte: Autêntica, 1998.
- SOARES, M. B.; BATISTA, A. A. G. **Alfabetização e letramento**. Pampulha: Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita FAE / UFMG, 2005.
- TFOUNI, L. V. **Letramento e alfabetização**. 9. ed. São Paulo: Cortez, 2010.
- THIOLLENT, M. **Metodologia da pesquisa-ação**. 17. ed. São Paulo: Cortez, 2009.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.