

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

Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário São José.

Michele José dos Santos Lobo

Graduanda do Curso de Pedagogia do Centro Universitário São José

Márcia Maria Ferreira dos Santos

Bacharel em Comunicação Social pela Universidade Gama Filho (1990); licenciada em Pedagogia pelas Faculdades Integradas Simonsen (1998); Mestre em Educação pela UERJ (1995); Gestora Aposentada da Secretaria Municipal de Educação da Cidade do Rio de Janeiro; Professora Assistente do Curso de Pedagogia do Centro Universitários São José.

RESUMO

Este artigo tem como objetivo investigar de que forma o uso de jogos e brincadeiras pode contribuir para o processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem. A pesquisa fundamenta-se em autores como Vygotsky, Kishimoto, Ferreiro e Teberosky e Soares, que destacam a importância do lúdico como instrumento de mediação no desenvolvimento infantil. A metodologia adotada foi de abordagem qualitativa e quantitativa, com aplicação de um questionário online a professores alfabetizadores. Os dados coletados revelaram que a maioria dos docentes reconhece o valor pedagógico das práticas lúdicas, observando melhorias no desempenho cognitivo, emocional e social dos alunos. No entanto, também foram identificadas lacunas relacionadas à formação docente e ao suporte institucional. Os resultados apontam que, quando bem planejados, jogos e brincadeiras tornam-se recursos eficazes para uma alfabetização mais significativa, inclusiva e contextualizada.

Palavras-chave: alfabetização; dificuldades de aprendizagem; jogos; brincadeiras; lúdico.

ABSTRACT

This article aims to investigate how the use of games and play can contribute to the literacy process of children with learning difficulties. The research is based on authors such as Vygotsky, Kishimoto, Ferreiro and Teberosky, and Soares, who highlight the importance of play as a mediation tool in child development. The methodology adopted was both qualitative and quantitative, with an online questionnaire applied to literacy teachers. The data collected revealed that most teachers recognize the pedagogical value of playful practices, noting improvements in students' cognitive, emotional, and social performance. However, gaps related to teacher training and institutional support were also identified. The results indicate that, when well planned, games and play become effective resources for more meaningful, inclusive, and contextualized literacy.

Keywords: literacy; learning difficulties; games; play; playful.

INTRODUÇÃO

Nas últimas décadas, a alfabetização tem se consolidado como um dos maiores desafios da educação básica brasileira, especialmente no que se refere à inclusão de crianças com dificuldades de aprendizagem. A alfabetização, entendida como a apropriação do sistema convencional da escrita, deve ocorrer de forma articulada ao letramento, que envolve as práticas sociais de leitura e escrita nos diversos contextos do cotidiano (Soares, 2011). Nesse sentido, o ensino da leitura e da escrita não se limita à decodificação de símbolos, mas deve promover a inserção do aluno em uma cultura letrada, garantindo-lhe o acesso ao conhecimento e à participação social.

No entanto, para muitas crianças, especialmente aquelas com transtornos de aprendizagem, esse processo é atravessado por barreiras cognitivas, emocionais e sociais. Dificuldades como dislexia, TDAH (Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade), disgrafia e discalculia afetam a aprendizagem da leitura e escrita de forma significativa (Bossa, 2000). Além disso, fatores externos como contextos socioeconômicos desfavoráveis, baixa autoestima e falta de estímulo no ambiente familiar também comprometem o desempenho escolar (Ferreiro e Teberosky, 1999).

Diante dessa realidade, torna-se urgente repensar as práticas pedagógicas utilizadas nas salas de aula, buscando estratégias que respeitem os diferentes tempos e modos de aprender. Nesse contexto, os jogos e as brincadeiras se destacam como ferramentas pedagógicas capazes de tornar o processo de alfabetização mais significativo, prazeroso e inclusivo. Segundo Vygotsky (1987), o brincar possibilita à criança vivenciar situações que ultrapassam seu desenvolvimento real, criando uma “zona de desenvolvimento proximal” que favorece a aprendizagem. De forma semelhante, Kishimoto (1997) defende que os jogos e as brincadeiras, quando utilizados com intencionalidade pedagógica, contribuem para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da interação social.

Com base nessas premissas, este estudo tem como questão-problema: até que ponto a utilização de jogos e brincadeiras como ferramentas pedagógicas favorece o processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem?

A hipótese que orienta esta pesquisa é que o uso planejado de jogos e brincadeiras promove avanços significativos na alfabetização desses alunos, tanto no aspecto cognitivo quanto no emocional e social.

O objetivo geral deste artigo é analisar a eficácia do uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem. Os objetivos específicos são: Conceituar alfabetização e letramento, destacando sua importância no contexto da inclusão educacional; Identificar os principais tipos de dificuldades de aprendizagem que interferem no processo de alfabetização; Investigar jogos e brincadeiras que podem ser utilizados de forma adaptada em contextos escolares inclusivos; Analisar a percepção de professores sobre a efetividade do uso do lúdico na alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem.

Este estudo caracteriza-se como uma pesquisa de abordagem quantitativa, com caráter descritivo, tendo como objetivo investigar a percepção de professores alfabetizadores sobre o uso de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem. Segundo Gil (2008), a pesquisa descritiva tem como finalidade principal a descrição das características de determinada população ou fenômeno, sem, contudo, interferir diretamente na realidade observada.

A opção pela abordagem quantitativa se justifica pela necessidade de sistematizar e mensurar as respostas obtidas por meio de instrumentos objetivos, o que possibilita a análise de padrões e tendências no contexto educacional estudado. Conforme Triviños (1987), a pesquisa quantitativa permite a generalização dos dados coletados quando aplicada a um universo representativo, o que contribui para o fortalecimento da validade dos resultados.

A coleta de dados foi realizada por meio da aplicação de um questionário estruturado, elaborado na plataforma Google Forms, composto por 14 perguntas objetivas. O questionário abordou temas como: frequência do uso de jogos em sala de aula, tipos de atividades lúdicas mais utilizadas, percepção dos resultados obtidos com os alunos e nível de preparo dos professores para empregar tais ferramentas. A utilização de questionário é indicada por Gil (2008) como uma das técnicas mais eficazes para obter informações padronizadas em pesquisas de natureza descritiva.

Antes do preenchimento, todos os participantes foram informados sobre os objetivos da pesquisa e os princípios éticos envolvidos, sendo garantidos o anonimato, a participação voluntária e a possibilidade de desistência a qualquer momento. Estes cuidados atendem aos critérios estabelecidos por Lüdke e André (2013) para pesquisas com seres humanos na área da Educação.

Após a coleta, os dados foram organizados e apresentados por meio de gráficos estatísticos, permitindo uma visualização clara dos resultados. A análise dos dados foi orientada pela técnica de análise de conteúdo, conforme proposta por Bardin (2011), que, mesmo em contextos quantitativos, pode ser aplicada na interpretação das respostas, possibilitando a identificação de tendências, padrões de percepção e possíveis lacunas na formação docente.

A justificativa deste estudo reside na necessidade de ampliar o debate sobre práticas pedagógicas que promovam a equidade e a inclusão no ambiente escolar, considerando que muitas vezes as crianças com dificuldades de aprendizagem permanecem à margem dos processos formais de ensino. A relevância da pesquisa está em oferecer subsídios teóricos e práticos para a formação de professores e para o desenvolvimento de metodologias inovadoras, capazes de assegurar a todas as crianças o direito à alfabetização plena.

FUNDAMENTAÇÃO TEÓRICA

1. Conceitos de Alfabetização e Letramento

A alfabetização e o letramento são conceitos fundamentais e interdependentes no processo de aprendizagem da língua escrita. Tradicionalmente, a alfabetização esteve associada à aprendizagem do código alfabético, ou seja, ao reconhecimento das letras e à formação de palavras. Contudo, essa compreensão vem sendo ampliada por pesquisadores que defendem uma abordagem mais abrangente, centrada na articulação entre alfabetizar e letrar.

Soares (2011) destaca que alfabetizar é ensinar a decodificar o sistema de escrita, enquanto letrar é inserir o sujeito nas práticas sociais de leitura e escrita. A autora propõe o conceito de "alfabetização letrada", segundo o qual a aquisição do sistema alfabético deve ocorrer simultaneamente ao uso funcional e significativo da língua escrita. Assim, a alfabetização eficaz transcende a mecânica da codificação e decodificação, integrando a dimensão social e cultural da linguagem. Para a autora, "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)

Ferreiro e Teberosky (1999), com base em estudos da psicogênese da língua escrita, demonstram que a criança aprende a escrever por meio de um processo ativo de construção do conhecimento. Longe de serem apenas receptoras, as crianças formulam hipóteses sobre o funcionamento da escrita e evoluem por diferentes níveis de compreensão até alcançarem o conhecimento alfabético. Essa perspectiva contribui para a valorização da experiência da criança no processo de alfabetização e para o rompimento com práticas pedagógicas baseadas apenas na repetição mecânica.

2. Dificuldades de Aprendizagem no Contexto da Alfabetização

As dificuldades de aprendizagem constituem um conjunto de obstáculos que interferem na aquisição de competências básicas, como ler, escrever e calcular. Essas dificuldades podem ser de origem neurológica, psicológica, emocional ou social, e requerem uma abordagem pedagógica diferenciada (Bossa, 2000). No âmbito da alfabetização, essas dificuldades se manifestam com maior evidência, uma vez que esse é um momento crucial de iniciação à cultura letrada.

Entre as dificuldades mais comuns estão a dislexia, que compromete a identificação e associação de grafemas e fonemas; o TDAH, que afeta a atenção e a concentração; a disgrafia, que interfere na escrita; e a discalculia, que dificulta a compreensão dos conceitos matemáticos. Além dessas questões de ordem cognitiva, fatores emocionais como ansiedade, baixa autoestima e desmotivação, bem como contextos socioeconômicos adversos, impactam significativamente o processo de aprendizagem (Bossá. 2000).

Nesse sentido, a escola precisa assumir um papel inclusivo, reconhecendo e respeitando a singularidade de cada criança. Isso implica planejar intervenções pedagógicas adaptadas às necessidades específicas, com o uso de recursos variados que favoreçam a construção do conhecimento de maneira significativa.

3. Jogos e Brincadeiras: Conceituação e Relevância Educacional

Os jogos e as brincadeiras, historicamente considerados apenas formas de entretenimento, passaram a ser reconhecidos como potentes recursos pedagógicos, especialmente no contexto da educação infantil e dos anos iniciais do ensino fundamental. Kishimoto (1997) define o jogo como uma atividade estruturada por regras e objetivos; o brinquedo como o objeto utilizado no jogo; e a brincadeira como a ação livre e criativa da criança, que pode ou não envolver regras. Para a autora, o jogo adquire valor educativo quando utilizado com intencionalidade pedagógica, pois possibilita a vivência de situações de aprendizagem que estimulam o pensamento, a linguagem, a cooperação e a resolução de problemas. Em suas palavras, “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).

Almeida (1978) complementa que os jogos não devem ser vistos como fins em si mesmos, mas como meios para atingir objetivos específicos de ensino.

4. A Importância do Lúdico na Alfabetização

O lúdico exerce um papel essencial no processo de alfabetização, sobretudo quando se trata de crianças com dificuldades de aprendizagem. Vygotsky (1987) afirma que o brincar cria uma “zona de desenvolvimento proximal”, ou seja, um espaço em que a criança, ao interagir com colegas e adultos, pode realizar tarefas que ainda não realizaria sozinha. Essa interação favorece a construção de novos conhecimentos e habilidades. 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).

Jensen (2005) destaca a relação direta entre emoção e aprendizagem, argumentando que o envolvimento emocional positivo potencializa os processos cognitivos. Quando se sentem seguras e motivadas, as crianças estão mais propensas a experimentar, errar e aprender com os erros. Assim, a inserção do lúdico em sala de aula não apenas facilita a aprendizagem, mas também promove o bem-estar, a autoestima e a autonomia dos alunos.

5. Possibilidades de Jogos e Brincadeiras para Crianças com Dificuldades de Aprendizagem

A utilização de jogos e brincadeiras no processo de alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem exige planejamento cuidadoso e adaptação às necessidades individuais. Segundo Barbato e Cavaton (2016), os materiais pedagógicos devem estimular a imaginação, a curiosidade e a interação, promovendo a construção coletiva do conhecimento.

Entre as possibilidades, destacam-se jogos de memória, dominós com letras e sílabas, quebra-cabeças com palavras e figuras, brincadeiras de rimas, jogos de trilha com desafios de leitura e escrita, e atividades com cartazes interativos. Esses recursos favorecem o trabalho com consciência fonológica, coordenação motora, percepção visual e auditiva, aspectos fundamentais para a alfabetização.

Cabe ao professor ser um mediador atento e criativo, capaz de observar os interesses e dificuldades dos alunos e propor atividades que envolvam, desafiem e respeitem o ritmo de cada um. Nesse sentido, o jogo pedagógico torna-se uma ponte entre o prazer de brincar e a necessidade de aprender, contribuindo para uma alfabetização mais inclusiva, significativa e humanizada.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os dados obtidos nesta pesquisa confirmam a hipótese de que o uso intencional e planejado de jogos e brincadeiras contribui de forma significativa para a alfabetização de crianças com dificuldades de aprendizagem. A partir da percepção dos docentes, verificou-se que as práticas lúdicas favorecem não apenas a apropriação do sistema de escrita, como também o desenvolvimento cognitivo, emocional e social dos alunos, conforme defendido por Vygotsky (1987) e Kishimoto (1997).

A pesquisa revelou que os professores reconhecem os benefícios do lúdico, especialmente no aumento do engajamento, na motivação para a aprendizagem e na possibilidade de adaptação às necessidades individuais. Isso reforça a perspectiva de Ferreiro e Teberosky (1999) e Soares (2011), que compreendem o processo de alfabetização como uma construção ativa e social, e não meramente mecânica.

Apesar das evidências positivas, identificaram-se desafios importantes: a falta de formação teórica consistente e o apoio institucional limitado em algumas escolas. Esses obstáculos dificultam a sistematização e a ampliação das práticas lúdicas, indicando a necessidade de políticas de formação docente continuada e investimentos na estrutura escolar.

É importante destacar que, embora a maioria dos professores demonstre utilizar o lúdico, muitos ainda o fazem de forma empírica. A ampliação da base teórica sobre o uso pedagógico dos jogos pode aprimorar essas práticas, tornando-as mais eficazes e intencionais.

Assim, este estudo contribui para o campo educacional ao evidenciar que o lúdico, longe de ser um recurso acessório, pode ser um aliado potente no processo de alfabetização inclusiva. Que os jogos e brincadeiras, quando aplicados com intencionalidade pedagógica, podem romper barreiras e promover a aprendizagem significativa, como reiteram Freire (1996) e Demo (2000), ao defenderem a educação crítica e emancipadora. Fica evidente, portanto, a necessidade de fortalecer a articulação entre teoria e prática na formação e atuação dos professores alfabetizadores.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Paulo Nunes de. *Dinâmica lúdica: jogos pedagógicos*. São Paulo: Loyola, 1978.
- BARBATO, Silvine; CAVATON, Maria Fernanda F. *Desenvolvimento humano e educação*. Sergipe: Edunit, 2016.
- BARDIN, Laurence. *Análise de conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 2011.
- BOSSA, Nadia A. *Dificuldades de aprendizagem: o que são, como tratar*. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- DEMO, Pedro. *Educar pela pesquisa*. Campinas: Autores Associados, 2000.
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da língua escrita*. Porto Alegre: Artmed, 1999.