

UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
LICENCIATURA EM PEDAGOGIA  
TRABALHO DE CURSO II

Amanda Schirmer

**ACERVOS DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO EM TURMAS DE 1º E 2º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL PARTICIPANTES DO PROGRAMA RESIDÊNCIA  
PEDAGÓGICA (2022-2024)**

Porto Alegre - RS

2023/1

Amanda Schirmer

**ACERVOS DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO EM TURMAS DE 1º E 2º ANO DO  
ENSINO FUNDAMENTAL PARTICIPANTES DO PROGRAMA RESIDÊNCIA  
PEDAGÓGICA (2022-2024)**

Trabalho de conclusão apresentado à Comissão de Graduação do Curso de Pedagogia – Licenciatura, da Faculdade de Educação da Universidade Federal do Rio Grande do Sul, como requisito parcial e obrigatório para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia.

Orientadora: Profa. Dra. Patrícia Camini

**Porto Alegre - RS**

**1. semestre**

**2023**

Amanda Schirmer

**ACERVOS DE JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO EM TURMAS DE 1º E 2º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL PARTICIPANTES DO PROGRAMA RESIDÊNCIA PEDAGÓGICA (2022-2024)**

Este Trabalho de Conclusão de Curso foi julgado adequado para obtenção do Título de Licenciada em Pedagogia e aprovado em sua forma final pelo Curso de Pedagogia, obtendo conceito A.

Porto Alegre, 14 de Setembro de 2023.

Banca Examinadora:

---

Profa. Dra. Patrícia Camini

Orientadora

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

---

Profa. Dra. Liane Castro de Araujo

Membro da banca avaliadora

Universidade Federal da Bahia

---

Profa. Dra. Thaíse da Silva

Membro da banca avaliadora

Universidade Federal do Rio Grande do Sul

## RESUMO

Este trabalho partiu do seguinte problema de pesquisa: como são compostos os acervos de jogos de alfabetização, das professoras atuantes no 1º e no 2º ano do Ensino Fundamental nas escolas participantes do Programa Residência Pedagógica - subprojeto Pedagogia (2022-2024), na UFRGS? As etapas da pesquisa foram: 1) Fotografar e consultar regras dos jogos; 2) Seleção do material empírico; 3) Classificação do material empírico; 4) Identificação e análise dos resultados. Participaram da pesquisa 03 escolas da rede estadual de ensino do Rio Grande do Sul, por meio de 02 professoras atuantes no 1º ano e 03 professoras atuantes no 2º ano do Ensino Fundamental. O material empírico foi composto por fotos de 84 jogos de alfabetização. A pesquisa movimenta reflexão em torno da alfabetização e jogos didáticos, por isso, a fundamentação teórica é composta, principalmente, pelo diálogo com autores como Alessandro da Silva, Liane Castro de Araujo, Magda Soares e Patrícia Camini. Durante o mapeamento dos acervos, os principais resultados foram: o acervo da Escola 1 é 71,4% composto por jogos distribuídos por política pública e 28,5% por jogos comerciais; o da Escola 2, 79% por jogos distribuídos por política pública e 21% por jogos comerciais; e o acervo da Escola 3, 76% por jogos distribuídos por política pública, 21,7% por jogos comerciais e 2% por jogos artesanais. A partir dessa grande divisão foi possível analisar os jogos a partir de formas de produção/distribuição dos jogos; dinâmica central de funcionamento; e habilidades mobilizadas. Os jogos distribuídos por política pública se destacaram em qualidade em relação aos jogos comerciais adquiridos pelas professoras e/ou escolas. Os dados produzidos foram discutidos em relação às etapas da carreira docente que as professoras participantes poderiam estar vivenciando e à realidade de precarização do trabalho docente na rede estadual de ensino. Os dados da pesquisa podem contribuir para ações futuras da universidade, em parceria com essas escolas públicas, por meio da prática docente de estudantes nesses locais ou ações de extensão.

**Palavras-chave:** Jogos de alfabetização; Jogos didáticos; Acervo docente; Alfabetização; Programa Residência Pedagógica.

SCHIRMER, Amanda. **Acervos de jogos de alfabetização em turmas de 1º e 2º ano do Ensino Fundamental participantes do Programa Residência Pedagógica (2022-2024)** Porto Alegre, 2023. 62 f. Monografia (Trabalho de Conclusão de Curso) – Licenciatura em Pedagogia, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre, 2023.

## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Conjunto completo da Caixa do Ceel encontrado na Escola 3 .....	30
Figura 2 - Jogos do projeto Trilhas encontrados no 1º ano da Escola 3 .....	31
Figura 3 - Caça palavra artesanal .....	34
Figura 4 - Montagem com recursos que não foram considerados jogos .....	35
Figura 5 - Modelo de cordas de Hollis Scarborough (2001) .....	39
Figura 6 - Colagem dos jogos do 1º ano da Escola 2 .....	40
Figura 7 - Colagem dos jogos do 1º ano da Escola 3 .....	40
Figura 8 - Colagem dos jogos do 2º ano da Escola 1 .....	41
Figura 9 - Colagem dos jogos do 2º ano da Escola 2 .....	41
Figura 10 - Colagem dos jogos do 2º ano da Escola 3 .....	42
Figura 11 - Jogo Soletrando à venda no site da Grow .....	49

## LISTA DE QUADROS

Quadro 1 - Etapas e procedimentos de pesquisa .....	17
Quadro 2 - Professoras participantes da pesquisa .....	19
Quadro 3 - Jogos de alfabetização identificados nos acervos das professoras .....	22
Quadro 4 - Classificação dos jogos comerciais conforme o modelo de cordas de Scarborough (2001) .....	43

## LISTA DE GRÁFICOS

Gráfico 1 - Quantidade de jogos por escola .....	26
Gráfico 2 - Total de jogos por ano do Ensino Fundamental .....	27
Gráfico 3 - Quantidade de jogos em cada escola por tipo de produção .....	28
Gráfico 4 - Relação da quantidade de jogos com e sem política pública .....	32
Gráfico 5 - Prevalência de jogos pro dinâmica central nas escolas .....	36
Gráfico 6 - Quantidades de dinâmicas centrais dos jogos comerciais mais os jogos da Caixa do CEEL .....	38
Gráfico 7 - Quantidade de jogos por classificação de habilidades .....	45
Gráfico 8 - Quantidade de jogos por conteúdo da habilidade .....	46
Gráfico 9 - Prevalência de conteúdos das sub-habilidades trabalhadas nos jogos .....	47

# SUMÁRIO

## **1 INTRODUÇÃO**

## **2 ARCABOUÇO TEÓRICO**

2.1 REVISÃO DE LITERATURA

2.2 CONCEITOS-CHAVE: JOGO, JOGO DIDÁTICO E JOGO DE ALFABETIZAÇÃO

## **3 METODOLOGIA**

3.1 PROCEDIMENTOS DA PESQUISA PARA GERAÇÃO DOS DADOS

3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

3.3 ÉTICA NA PESQUISA

## **4 RESULTADOS**

4.1 QUANTIDADE DE JOGOS

4.2 TIPO DE PRODUÇÃO DOS JOGOS

4.2.1 Distribuídos por política pública

4.2.2 Comerciais

4.2.3 Artesanais

4.3 DINÂMICA CENTRAL DOS JOGOS

4.4 HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA MOBILIZADAS PELOS JOGOS

## **5 DISCUSSÃO DOS DADOS**

## **6 CONSIDERAÇÕES FINAIS**

## **REFERÊNCIAS**

## **APÊNDICE A - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO**

## 1 INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização é o foco da ação pedagógica nos dois primeiros anos do Ensino Fundamental. Aprender a ler e a escrever permite que os estudantes ampliem e construam conhecimentos em diferentes áreas, além de participar, com autonomia e protagonismo, da vida social de sua comunidade.

É bem conhecida a importância da ludicidade no processo de aprendizagem de crianças. No campo teórico da educação, jogos e brincadeiras assumem um importante papel na aprendizagem, e os jogos de alfabetização se destacam por unir o lúdico ao processo de alfabetização e letramento.

O trabalho surge em resposta às preocupações pessoais em torno de tornar-me professora alfabetizadora. Após a queda nos casos de COVID-19 no Brasil e a retomada das atividades educacionais, tive a oportunidade de atuar em um projeto social de recomposição de aprendizagens na alfabetização, no contraturno escolar de crianças, na periferia da cidade de Canoas, na Região Metropolitana de Porto Alegre. Foi possível identificar uma grande defasagem no processo de alfabetização dessas crianças; ao mesmo tempo, me vi com pouco conhecimento e estratégias para a alfabetização. Com a volta das aulas presenciais da UFRGS, realizei a matrícula nas disciplinas com foco na alfabetização e no letramento e, assim, um novo mundo começou a tomar forma para mim. O que antes me causava inseguranças, tornou-se uma grande motivação de estudo, a partir do qual aprendi sobre a importância de bons recursos didáticos para a alfabetização e, principalmente, o papel insubstituível da ação pedagógica por trás dos recursos.

Ao mesmo tempo em que me envolvia com as ferramentas para alfabetização, tornei-me ciente da necessidade de estar em sala de aula e vivenciar, na prática, toda teoria estudada até então. Por isso, inscrevi-me no Programa Residência Pedagógica (RP) - subprojeto Pedagogia (2022/2024) com o objetivo de me aproximar das práticas que envolvem o processo de alfabetização a partir de uma imersão em escolas de Educação Básica. Também ingressei, como bolsista voluntária, no Laboratório de Alfabetização da UFRGS, o LÁPIS<sup>1</sup>. Um Programa de Extensão que visa a produção de saberes especializados para a

---

<sup>1</sup> O Programa é coordenado pela Profa. Dra. Patrícia Camini, orientadora desta pesquisa.

docência na alfabetização.

Essa aproximação com a alfabetização me levou ao campo de pesquisa sobre o tema, unindo o interesse na utilização de jogos de alfabetização com o novo universo ao qual eu estaria me vinculando - as escolas participantes do Programa Residência Pedagógica.

Visto que o Programa Residência Pedagógica busca contribuir para o aperfeiçoamento da formação inicial de professores da Educação Básica, e que os jogos podem ser uma importante ferramenta para alfabetizar, busco responder a seguinte questão de pesquisa: como são compostos os acervos de jogos de alfabetização, das professoras atuantes no 1 e no 2 ano do Ensino Fundamental nas escolas participantes do Programa Residência Pedagógica - subprojeto Pedagogia (2022-2024), na UFRGS?

Diante disso, o objetivo geral é mapear e analisar o acervo de jogos de alfabetização de professoras participantes do Programa Residência Pedagógica - subprojeto Pedagogia (2022-2024). Como objetivos específicos, a pesquisa visa categorizar os jogos dos acervos e compreender quais tipos de jogos circulam pelas escolas.

As etapas da pesquisa foram: 1) Fotografar e consultar regras dos jogos; 2) Seleção do material empírico; 3) Classificação do material empírico; 4) Identificação e análise dos resultados. Participaram da pesquisa 03 escolas da rede estadual de ensino do Rio Grande do Sul, por meio de 02 professoras atuantes no 1º ano e 03 professoras atuantes no 2º ano do Ensino Fundamental. O material empírico foi composto por fotos de 84 jogos de alfabetização. A pesquisa movimenta reflexão em torno da alfabetização e jogos didáticos, por isso, a fundamentação teórica é composta, principalmente, pelo diálogo com autores como Alexsandro da Silva, Liane Castro de Araujo, Magda Soares e Patrícia Camini.

Os dados da pesquisa podem contribuir para ações futuras da universidade, em parceria com essas escolas públicas que têm proximidade geográfica com a Faculdade de Educação, por meio da prática docente de estudantes nesses locais ou ações de extensão.

O trabalho está estruturado da seguinte forma: nesta *Introdução*, apresentei o problema de pesquisa e a justificativa, salientando a relevância da pesquisa na

área; o capítulo 2 - *Arcabouço Teórico* - apresenta a conceitualização de jogo, jogo didático e jogo de alfabetização e também apresenta a revisão de literatura sobre o tema; o capítulo 3 - *Metodologia* - apresenta o percurso metodológico escolhido para a análise na pesquisa, os participantes e a geração de material empírico; o capítulo 4 - *Resultados* - é composto por quatro seções que analisam o material empírico de acordo com a quantidade de jogos, com o tipo de produção, com a dinâmica central dos jogos e com as habilidades de leitura e escrita mobilizadas pelos jogos; o capítulo 5 - *Discussão dos dados* - apresenta uma avaliação qualitativa dos dados da pesquisa; por fim, as *Considerações finais* retomam os principais resultados da presente pesquisa.

## 2 ARCABOUÇO TEÓRICO

O presente capítulo tem como objetivo, primeiramente, fundamentar a concepção de jogo didático e jogo de alfabetização que embasa esta pesquisa, bem como caracterizar os diferentes jogos que fazem parte dos acervos das professoras em foco. Oportunamente, dirige-se o foco do estudo para as habilidades que os jogos mobilizam. Para esse fim, a fundamentação teórica é composta, principalmente, pelo diálogo com autores como Alexsandro da Silva (2014; 2016), Liane Castro de Araujo (2020) e Magda Soares (2020).

### 2.1 REVISÃO DE LITERATURA

A revisão de literatura, no campo ao qual esta pesquisa se insere, teve como foco a busca por trabalhos a partir das entradas “alfabetização”, “jogos” e “acervo”, publicados em qualquer ano. A busca foi realizada entre março e maio de 2023. Através da leitura dos resumos, foi possível encontrar poucos trabalhos que se aproximam do tema proposto aqui, evidenciando, então, a escassez de estudos com foco em usos e conteúdo de acervos de jogos voltados à alfabetização. Minha busca foi realizada através de três plataformas online: LUME (repositório digital da UFRGS)<sup>2</sup>, SciELO (Biblioteca Eletrônica Científica Online) e Google Acadêmico.

No Repositório Digital da UFRGS, o LUME, foram feitas duas buscas. A primeira, com as entradas “jogos AND alfabetização AND acervo”, não obteve resultados. Uma segunda busca foi realizada com as entradas “jogos AND alfabetização”, resultando em 1.466 trabalhos. A busca foi refinada com o critério de inclusão, filtrando apenas trabalhos do curso de Pedagogia no formato presencial, o que resultou em 2 trabalhos. A seleção do material pertinente para esta revisão se deu por meio da leitura dos títulos e resumo, o que resultou em apenas um trabalho que se aproxima ao tema proposto.

Trata-se da monografia intitulada “Uso e confecção de jogos pedagógicos para alfabetização: um estudo de caso.” A autora, Odila Simone Silva da Silva,

---

<sup>2</sup> A busca no LUME/UFRGS foi incluída para levantar pistas sobre a circulação do assunto em discussão nesta pesquisa no âmbito do curso de Pedagogia.

escreveu em 2013 o trabalho de conclusão de curso com objetivo de verificar qual o diferencial na prática pedagógica de uma professora da rede estadual de ensino, que há três anos consegue alfabetizar praticamente toda a turma do primeiro ano usando como ferramenta didática os jogos específicos para a alfabetização. Como resultados, a autora conclui que a professora em questão tem consciência da importância dos jogos em sua prática docente, e como eles auxiliam se mostraram um recurso potente para lidar com os diferentes níveis de aprendizagem.

Na plataforma SciELO, a partir das entradas “jogos AND alfabetização AND acervo” na busca por todos os índices, não obtive resultados. Com a busca por “jogos AND alfabetização”, foi possível encontrar 04 trabalhos em língua portuguesa, mas, ao ler o resumo, apenas o artigo "Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras", de Araujo (2020) se encaixou no escopo da pesquisa.

No artigo, Araujo (2020) objetivou investigar práticas alfabetizadoras que circulavam em escolas da rede municipal de ensino de Salvador quanto ao uso de jogos voltados à apropriação da língua escrita. Como resultados, a pesquisa aponta um uso muito limitado de jogos, a pouca exploração dos aspectos fonológicos na alfabetização, baixa incidência de planejamento efetivo para uso de jogos de linguagem como estratégia didática. Os jogos foram, no geral, mais referidos pelas professoras como recursos para mobilizar a motivação dos estudantes.

Por fim, a revisão também foi realizada na plataforma Google Acadêmico, com as entradas “jogos AND alfabetização AND acervo”, resultando em 34.100 trabalhos. Para refinar os resultados, buscou-se por "jogos de alfabetização" AND acervo, o que limitou os resultados a 280 trabalhos. Dos 280, 3 textos se aproximam do tema deste trabalho:

O primeiro é um artigo, de 2016, foi escrito por Eliziete Nascimento de Menezes, intitulado “Adaptações no uso dos jogos didáticos no Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa em turmas de 1º e 2º anos do ensino fundamental público municipal em Fortaleza”. O objetivo é pesquisar sobre quais adaptações no uso dos jogos do PNAIC os professores fazem. Como resultado, a autora afirma que os professores fazem “diversas adaptações” dos jogos, a partir das necessidades advindas da relação pedagógica.

O segundo trabalho é uma dissertação de mestrado, escrita em 2020, da

autora Aline Gomes de Souza, intitulada “Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino”. O objetivo é analisar jogos de alfabetização que estão disponíveis em escolas da rede pública de ensino, no que se refere ao ensino e à aprendizagem da escrita alfabética. Como consideração final a autora afirma que é preciso ter clareza acerca dos conhecimentos inerentes aos jogos de alfabetização para direcionar a aprendizagem dos alfabetizandos e, também, ampliar o debate científico sobre o tratamento didático e pedagógico dado aos jogos de alfabetização, tanto no que se refere ao processo de concepção e elaboração desses recursos.

Por fim, o artigo de 2020, intitulado “Jogos de Linguagem e materiais pedagógicos para a alfabetização” a autora, Liane Castro de Araújo, tem o objetivo de apresentar uma pesquisa em andamento sobre jogos de linguagem e materiais para a alfabetização de crianças, discutindo sobre o acervo desenvolvido e mobilizado em oficinas, aulas e no contexto de estágios curriculares do curso de Pedagogia da Universidade Federal da Bahia, propondo recursos que favoreçam a apropriação dos aspectos linguísticos da aprendizagem da escrita. Como resultado a autora apresenta materiais e jogos como recursos apropriados de reflexão sobre os diversos aspectos envolvidos na aprendizagem da escrita alfabética, no contexto de práticas socioculturais – textuais ou de jogos.

## 2.2 CONCEITOS-CHAVE: JOGO, JOGO DIDÁTICO E JOGO DE ALFABETIZAÇÃO

É de grande importância, para esse trabalho, a definição de alguns conceitos para situar a pesquisa realizada. Na etapa de geração de dados, muitos jogos, brinquedos e recursos diversos foram encontrados nas escolas, e, assim, surgiu a dúvida sobre quais tipos de recursos estaríamos considerando como jogos para a alfabetização.

Os jogos são práticas socioculturais dotados de significados que perpassam a história da humanidade. São amplamente conhecidos pela experiência lúdica que proporcionam, gerando diversão, satisfação pessoal, criatividade, desenvolvimento cognitivo, resolução de problemas, frustrações, tomadas de decisões, etc. Por isso, reconhecemos a potência que os jogos têm em relação à aprendizagem.

Na contemporaneidade, o jogo encontra espaço na área da educação, não apenas para gastar energia no recreio ou como um “tapa buraco” da aula de Educação Física em dias de chuva, mas como elemento das práticas pedagógicas, como jogos didáticos que, conforme Silva “[...] são voltados para a apropriação de conhecimentos, quer dizer, para a aprendizagem de conteúdos do currículo escolar” (SILVA, 2016, p. 91).

Não entraremos aqui na vasta discussão sobre o jogo didático ser considerado jogo ou não. Mas para os propósitos da pesquisa ora apresentada, é importante afirmar que consideramos, sim, os jogos didáticos como jogos, unindo a ludicidade “[...] a um objetivo didático, relacionado a conteúdos específicos, no caso, os aspectos linguísticos – fonológicos e/ou notacionais – da escrita, mas sem perder sua potência de jogo” (ARAUJO, 2020, p. 7).

Visto que jogos didáticos são, então, ferramentas que docentes podem utilizar para abordar conteúdos curriculares e habilidades específicas necessárias à aprendizagem, fica claro, para este trabalho, que os jogos de alfabetização são didáticos, pois eles “[...] podem favorecer tanto a compreensão da natureza e do funcionamento do sistema de escrita alfabética, quanto a consolidação do processo de alfabetização” (SILVA, 2016, s/p). Portanto, neste estudo, vamos utilizar o conceito de “jogo de alfabetização” entendendo que ele é uma subcategoria entre as possibilidades de jogos didáticos<sup>3</sup>, carregando a especificidade de ser produzido com a finalidade de favorecer a aprendizagem de propriedades do sistema de escrita alfabética, da consciência fonológica e das relações grafema-fonema, ou seja, a aprendizagem da faceta linguística da alfabetização (SOARES, 2016).

Este conceito foi importante para a pesquisa para selecionar adequadamente o material empírico analisado, como será exposto no capítulo seguinte.

---

<sup>3</sup> Silva e Morais (2022, p. 268) justificam a sua preferência pelo termo “jogo didático” ao tratarem de “jogos de alfabetização”, entendendo que esses jogos tem a intenção explícita “[...] de favorecer a apropriação da notação alfabética”.

### 3 METODOLOGIA

Esta é uma pesquisa descritiva, pois apresenta afinidade à área social e busca retratar um fenômeno específico de um grupo de professoras que atuam em docência compartilhada com estudantes do curso de Pedagogia da UFRGS em escolas públicas de Porto Alegre, que fazem parte do Programa Residência Pedagógica (CAPES). Segundo Gil (2002, p. 42):

As pesquisas descritivas são, juntamente com as exploratórias, as que habitualmente realizam os pesquisadores sociais preocupados com a atuação prática. São também as mais solicitadas por organizações como instituições educacionais, empresas comerciais, partidos políticos etc. Geralmente assumem a forma de levantamento.

Nesse sentido, a pesquisa descritiva objetiva analisar características e identificar padrões, gerando dados que podem subsidiar análises futuras de cunho explicativo.

Além de descritiva, esta pesquisa utiliza abordagem quali-quantitativa, ao buscar aliar geração de dados numéricos e não numéricos. A estratégia de pesquisa utilizada é a análise documental, com ida ao campo, para produção de fotografias dos jogos de cada acervo e consulta às regras dos jogos. Segundo Júnior *et al* (2021, p. 37):

[...] a Análise Documental pode ser desenvolvida a partir de várias fontes, de diferentes documentos, não somente o texto escrito, uma vez que excluindo livros e matérias já com tratamento analítico, é ampla a definição do que se entende por documentos incluindo-se dentre eles, leis, fotos, vídeos, jornais, etc.

Visto a amplitude dos materiais que servem como fonte para a análise documental, com objetivo de “entender em profundidade a mensagem que os dados dispostos nos documentos revelam” (JUNIOR *et al*, 2021, p. 44), é importante ressaltar que a fonte para esse trabalho são as fotografias dos jogos de alfabetização e as regras que os acompanhavam.

### 3.1 PROCEDIMENTOS DA PESQUISA PARA GERAÇÃO DOS DADOS

Nesta seção, apresentam-se as etapas e procedimentos realizados na pesquisa, conforme o quadro a seguir sintetiza:

Quadro 1 - Etapas e procedimentos de pesquisa

<b>Etapa</b>	<b>Procedimentos de pesquisa utilizados</b>
<b>1</b>	Fotografias e regras de jogos
<b>2</b>	Seleção do material empírico
<b>3</b>	Classificação do material empírico
<b>4</b>	Identificação e análise dos resultados

Fonte: elaborado pela autora (2023).

A geração de dados para o trabalho foi feita a partir de ida ao campo, ou seja, às salas de aulas das professoras participantes da pesquisa, para fotografar os jogos de alfabetização que elas possuem em sala de aula. Foram fotografados cento e trinta e um (131) recursos didáticos visualizados nas salas de aula e nos armários utilizados pelas professoras nas três diferentes escolas, sem contar repetições, por exemplo: se uma professora possuía vários conjuntos de letras móveis, todos eles foram contabilizados apenas uma vez. Alguns jogos estavam sem a embalagem original de fábrica, ou sem uma ficha de regras, sendo necessário realizar algumas pesquisas na internet para verificar a existência de regras ou sugestões de como conduzir os jogos.

Embora seja bem possível que as professoras tenham outros jogos no seu acervo pessoal armazenados em suas casas ou em outra escola em que lecionam, a pesquisa considerou como material empírico apenas os que estavam presentes na escola, uma vez que apontam para a possibilidade de sua maior vinculação ao uso no espaço em que ocorre a Residência Pedagógica. Além disso, esse critério tornou viável a pesquisa no tempo disponível para a sua realização.

A seleção do material empírico é fruto da análise das fontes documentais, que serviram de suporte à investigação atendendo ao conceito de jogo de alfabetização, conforme explicitado no capítulo anterior. Com esse critério, sobraram oitenta e

quatro (84) recursos para o desenvolvimento da pesquisa.

A terceira etapa consistiu em classificar o material empírico a partir das propriedades que mais chamaram atenção nas materialidades. A organização dos dados ocorreu por meio de tabelas e gráficos, que propiciaram a identificação e análise dos resultados da pesquisa.

### 3.2 PARTICIPANTES DA PESQUISA

Durante o desenvolvimento da pesquisa, o Programa Residência Pedagógica (subprojeto pedagogia) atuou em três escolas. Para preservar o anonimato dessas instituições, vamos nos referir às escolas como Escola 1, Escola 2 e Escola 3. Nessas escolas, tivemos acesso aos acervos de jogos de cinco professoras que atuam no ciclo de alfabetização:

Escola 1: acervo do 2º ano do Ensino Fundamental.

Escola 2: acervos do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental.

Escola 3: acervos do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental.

É importante ressaltar que as três escolas possuem apenas uma turma de 1º ano e uma turma de 2º ano. Ou seja, tanto na Escola 2 quanto na Escola 3, os acervos são compostos por duas turmas, porém, na Escola 1, apenas a professora do 2º ano aceitou participar da pesquisa.

As professoras participantes responderam um breve formulário sobre sua formação acadêmica, tempo de docência e experiência em turmas 1º e 2º ano. O seguinte quadro nos dá um panorama do perfil das professoras, todas com nomes fictícios:

Quadro 2 - Professoras participantes da pesquisa

Participantes da pesquisa									
Nome Fictício	Escola	Em qual ano do EF atua	Idade	Quantos anos de docência?	Tempo atuando em turmas de 1° e 2° anos	Modalidade de formação			Formação
						Presencial	EAD	Semi-pres.	
Ana	2	1°	58	23	10 anos	x			Ciências Sociais/ Magistério
Suzi	3	1°	55	26	15 anos	x			Pedagogia
Mara	1	2°	49	23	5 anos	x			Pedagogia
Bia	3	2°	51	10	3 anos	x			Pedagogia
Suzana	2	2°	51	11	10 anos			x	Pedagogia

Fonte: elaboração da autora (2023).

Analisando as informações do quadro, percebe-se que o grupo de professoras têm, em média, 52,8 anos de idade. A média de tempo na carreira docente é de 18,6 anos. Três professoras podem ser consideradas experientes em turmas de alfabetização, com mais de 10 anos de atuação, e duas professoras apresentam 3 e 5 anos de experiência. Todas as professoras são formadas em curso superior, sendo 4 em Pedagogia e 1 em Ciências Sociais.

### 3.3 ÉTICA NA PESQUISA

A pesquisa foi desenvolvida com a aprovação das cinco professoras participantes, após receberem o convite e o termo de consentimento livre e esclarecido (p. 56). Nesse termo constava que os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde. Além do direito ao anonimato, assegurando que todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais e que, acima de tudo, interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada participante.

As professoras concederam acesso para registro fotográfico do seu acervo

docente disponível na escola. As imagens dos recursos estão salvas em suporte eletrônico, e serão armazenadas ao término do tratamento de dados conforme autorizado no Artigo 16, seção IV, da Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais (LGPD) (BRASIL, 2018):

Os dados pessoais serão eliminados após o término de seu tratamento, no âmbito e nos limites técnicos das atividades, autorizada a conservação para as seguintes finalidades: [...] II - estudo por órgão de pesquisa, garantida, sempre que possível, a anonimização dos dados pessoais;

As fotografias serão mantidas por motivo de que podem contribuir para o avanço na produção de conhecimentos sobre o Programa Residência Pedagógica no curso de Licenciatura em Pedagogia, e sobre o trabalho docente na alfabetização.

## 4 RESULTADOS

Após a implementação dos procedimentos de pesquisa estabelecidos na seção 3.1 deste trabalho, tornou-se possível identificar características e dados significativos para a análise dos acervos de jogos de alfabetização. Os resultados obtidos estão organizados na seguinte estrutura: quantidade de jogos; tipo de produção dos jogos; dinâmica central dos jogos; e habilidades mobilizadas pelos jogos, considerando a progressão da aprendizagem para a leitura.

Para geração dos dados, o primeiro movimento realizado consistiu em catalogar os 84 recursos que foram identificados como jogos de alfabetização. No Quadro 3, a seguir, apresentamos o total de jogos encontrados nos acervos, título/nome, idealizadores e/ou fabricantes, indicação com relação a estarem, ou não, com regras incluídas e, por fim, indica-se as escolas onde cada jogo foi localizado. Os jogos indicados com um asterisco (\*) ao lado do título foram nomeados por nós, de acordo com a dinâmica de jogo, devido a estarem sem a embalagem original.

Quadro 3 - Jogos de alfabetização identificados nos acervos das professoras.

JOGOS DA CAIXA CEEL									
Título	Idealizador	Acompanha regras	Escola 1	Escola 2		Escola 3		Dinâmica central identificada	Total
			1º ano	1º ano	2º ano	1º ano	2º ano		
Bingo dos sons iniciais	CEEL	sim	1	1	1	1	1	Bingo	50
Caça-rima		sim	1	1	1	1	1	Lince	
Dado sonoro		sim	1	1	1	-	1	Lince	
Trinca mágica		sim	1	1	1	1	2	Pife	
Batalha de palavras		sim	1	1	1	1	3	Trunfo	
Mais uma		sim	1	1	1	-	1	Percurso <sup>4</sup>	
Troca letras		sim	1	1	1	1	1	Desafio	
Bingo da letra inicial		sim	1	1	1	2	1	Bingo	
Palavra dentro de palavra		sim	1	1	-	1	1	Pareamento (um por vez)	
Quem escreve sou eu		sim	1	1	1	-	1	- <sup>5</sup>	
JOGOS DO PROJETO TRILHAS									
Título	Idealizador	Acompanha regras	Escola 1	Escola 2	Escola 3	Dinâmica central identificada	Total		

<sup>4</sup> Os jogos de tabuleiro da caixa Ceel foram classificados na tipologia de percurso, pois o tabuleiro possui um percurso linear a ser percorrido.

<sup>5</sup> Não foram classificados nesta coluna os jogos com dinâmica central original, não identificada com outra facilmente reconhecível.

			1º ano	1º ano	2º ano	1º ano	2º ano		
Mercado	Instituto Natura	sim	-	-	-	1	-	Pareamento (um por vez)	14
Descubra o invasor		sim	-	-	-	1	-	Pareamento (um por vez)	
Batalha de nomes		sim	-	-	-	2	-	Trunfo	
Contrários		sim	-	-	-	1	-	Pife	
Passo a passo		sim	-	-	-	2	-	Pareamento (mais rápido)	
Bichos malucos		sim	-	-	-	2	-	-	
Rimas		sim	-	-	-	1	-	Pareamento (mais rápido)	
Nomes escondidos		sim	-	-	-	1	-	Pareamento (um por vez)	
Que brinquedo é esse?		sim	-	-	-	2	-	Pareamento (um por vez)	
Agrupando imagens		sim	-	-	-	1	-	Pareamento (um por vez)	
<b>JOGOS COMERCIAIS</b>									
Título	Idealizador	Acompanha Regras	Escola 1	Escola 2		Escola 3		Dinâmica central identificada	Total
			1º ano	1º ano	2º ano	1º ano	2º ano		

Dominó	-	não	1	-	-	-	-	Dominó	19
Memória*	-	não	1	-	-	-	-	Memória	
Pictureka	Hasbro	sim	1	-	-	-	-	Lince	
Primeiras palavras	Grow	sim	1	1	-	-	-	Quebra-cabeça	
Dominó alfabetização	AME	não	-	1	-	-	-	Dominó	
Alfabingo	Algazarra	sim	-	1	-	-	-	Bingo	
Memória sílabas	Grow	sim	-	1	1	-	1	Memória	
Memória alfabetização	Carlu	sim	-	-	-	1	1	Memória	
Loto leitura	Carlu	sim	-	-	-	1	-	Bingo	
Jogo da Memória alfabetização	AME	não	-	-	-	-	1	Memória	
Loto de desenhos e rima	Carlu	sim	-	-	-	-	1	Bingo	
Bingo	Carlu	sim	-	-	-	-	1	Bingo	
Forca	Pais e filhos	sim	-	-	-	-	1	Forca	
Alfabeto divertido	Ciabrink	sim	-	-	-	-	1	Quebra-cabeça	
Dominó completando a história	Carlu	sim	-	-	-	-	1	Dominó	
<b>JOGOS ARTESANAIS</b>									
<b>Título</b>	<b>Idealizador</b>	<b>Acompanha Regras</b>	<b>Escola 1</b>	<b>Escola 2</b>	<b>Escola 3</b>	<b>Dinâmica central Identificada</b>	<b>Total</b>		

			1° ano	1° ano	2° ano	1° ano	2° ano		
Caça palavra	Professora	sim	-	-	-	-	1	Lince <sup>6</sup>	1

Fonte: elaboração da autora, a partir de adaptação do quadro produzido por Souza (2020).

---

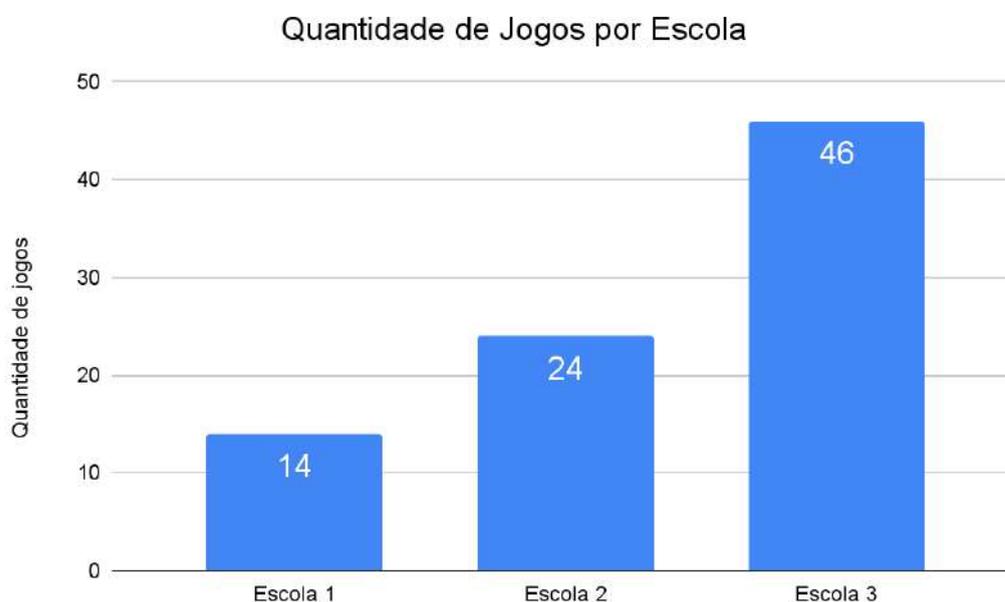
<sup>6</sup> O jogo caça palavras foi classificado como lince porque possui o funcionamento e objetivo de identificar um símbolo (no caso, a palavra) em comum entre duas cartas, mas foi flexibilizado quanto à interação de colaboração ou competição.

Os dados do Quadro 3 serão organizados em três categorias nas seções seguintes: quantidade; tipo de produção; e dinâmica central. Apresenta-se, ainda, mais uma seção, identificando as habilidades mobilizadas por cada jogo, com o objetivo de contribuir para a aprendizagem na alfabetização.

#### 4.1 QUANTIDADE DE JOGOS

Analisando a quantidade de jogos por escola, temos o seguinte resultado:

Gráfico 1 - Quantidade de Jogos por Escola



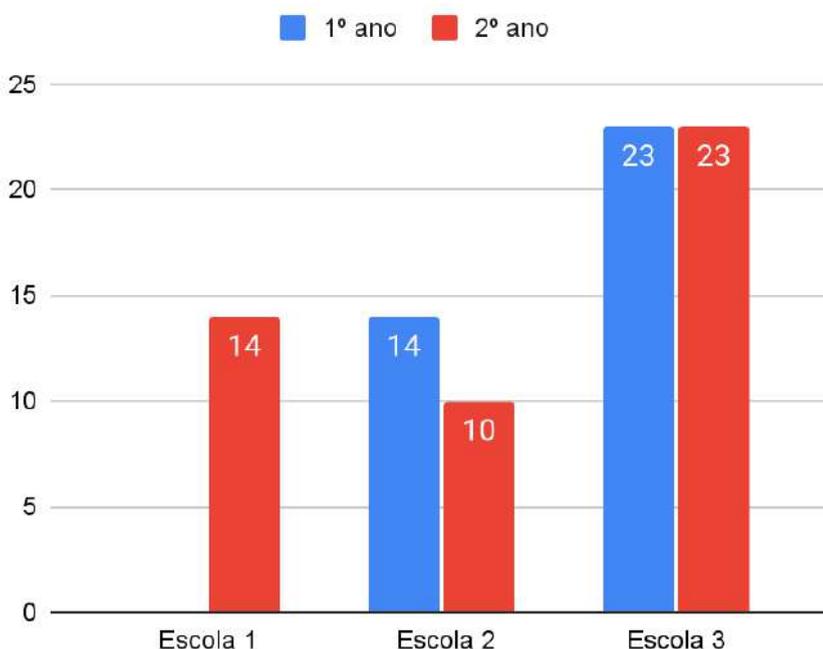
Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

O gráfico mostra a quantidade total de jogos de alfabetização que as professoras de cada escola têm em seu acervo. De 84 jogos analisados nesta pesquisa, 46 pertencem à Escola 3, 25 à Escola 2 e 14 à Escola 1. Importante ressaltar, novamente, que tanto na Escola 2 quanto na Escola 3, os acervos são compostos por duas turmas, enquanto na Escola 1 apenas uma professora participou da pesquisa. A média de jogos por professora em cada escola ficou da seguinte forma: Escola 1 = 14 jogos; Escola 2 = 12,5 jogos; Escola 3 = 23 jogos.

Considerando a quantidade de jogos por ano do Ensino Fundamental, o resultado é o seguinte:

Gráfico 2 - Total de jogos por ano do Ensino Fundamental

### Total de Jogos por ano do Ensino Fundamental



Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

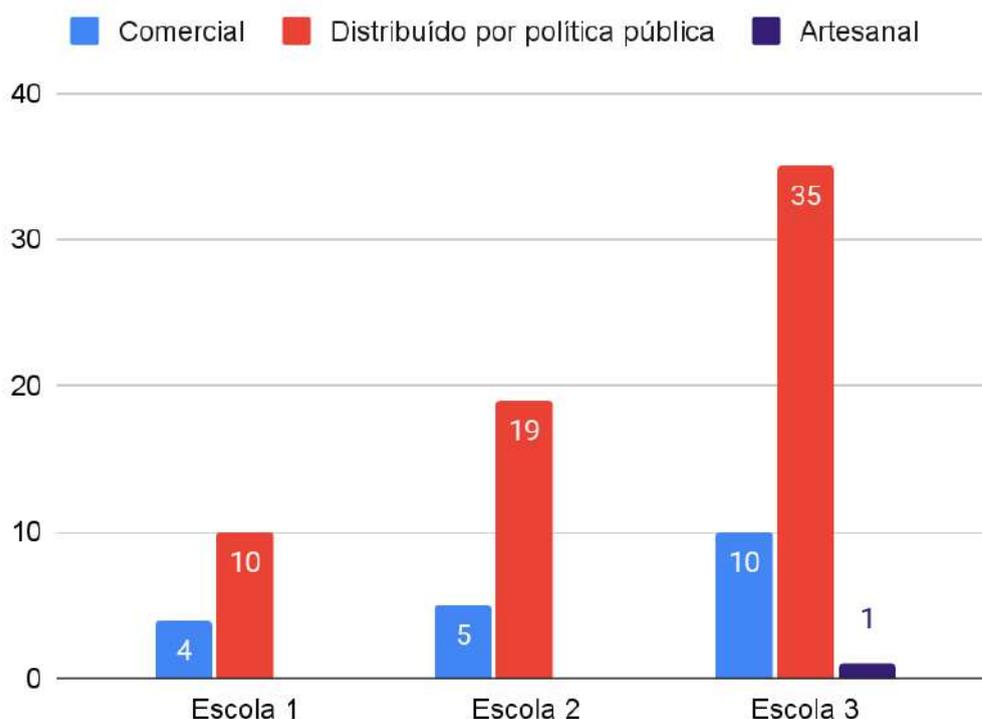
A partir dos dados do gráfico, a média de jogos por ano é a seguinte: 18,5 jogos no 1º ano e 15,6 jogos no 2º ano do Ensino Fundamental.

#### 4.2 TIPO DE PRODUÇÃO DOS JOGOS

O segundo movimento realizado consistiu em identificar o tipo de produção dos jogos. Selecionamos três categorias, que nos permitem pensar sobre a concepção e aquisição desses recursos; elas se referem a jogos artesanais, jogos comerciais, e jogos distribuídos por política pública. O seguinte gráfico mostra a quantidade de jogos em cada uma dessas categorias, separado por escola:

Gráfico 3 - Quantidade de jogos em cada escola por tipo de produção

### Quantidade de jogos em cada escola por tipo de produção



Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

A partir do gráfico, a porcentagem de composição dos acervos, por escola, é a seguinte:

- Escola 1: 71,4% composto por jogos distribuídos por política pública e 28,5% por jogos comerciais.
- Escola 2: 79% composto por jogos distribuídos por política pública e 21% por jogos comerciais.
- Escola 3: 76% composto por jogos distribuídos por política pública, 21,7% por jogos comerciais e 2% por jogos artesanais.

Nas subseções seguintes, serão apresentados em detalhes os resultados dessas três categorias de tipo de produção dos jogos.

#### 4.2.1 Distribuídos por política pública

Essa categoria se refere aos jogos adquiridos com verba do Ministério da Educação (MEC) e distribuídos às escolas por políticas públicas. No caso dos jogos localizados nos acervos, trata-se especificamente dos jogos da caixa com 10 jogos de alfabetização, elaborada pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), e os jogos do Projeto Trilhas, desenvolvidos pelo Instituto Natura com a Comunidade Educativa CEDAC. Conforme explicam Silva e Morais (2022, p. 269):

As escolas públicas brasileiras que atendem a Educação Infantil e aos anos iniciais do Ensino Fundamental contam, já há algum tempo, com acervos de jogos distribuídos pelo Ministério da Educação, no âmbito de políticas públicas voltadas à distribuição de materiais didáticos. Esse acervo é composto, principalmente, por dois conjuntos de jogos: os Jogos de Alfabetização desenvolvidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE) (BRASIL, 2009) e os jogos do Projeto Trilhas, desenvolvido pelo Instituto Natura e pelo Centro de Educação e Documentação para a Ação Comunitária (CEDAC) (BRASIL, 2011).

O CEEL é um núcleo de ensino, pesquisa e extensão da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), que desenvolve atividades com foco na melhoria da Educação Básica em escolas públicas e particulares, além de recursos que os professores podem utilizar no dia a dia para potencializar a aprendizagem. Segundo Brandão (2009, p. 7), no manual da caixa:

[...] consideramos muito importante que os professores tenham em mãos recursos diversos, que possam ajudá-los a variar as estratégias didáticas. Portanto, ao adquirir os jogos desta coletânea, as redes públicas de educação equipam as salas de aula com novos materiais, além dos que já são sabidamente necessários, tais como os livros, cadernos, lápis, dentre outros.

O conjunto de jogos foi distribuído pela primeira vez em 2009, pelo MEC, para as escolas públicas brasileiras. Em 2013, a caixa foi distribuída novamente pelo MEC aos sistemas que aderiram ao Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC). A versão distribuída em 2013 foi a encontrada nas escolas, conforme a imagem abaixo:

Figura 1 - Conjunto completo da Caixa do Ceel encontrado na Escola 3.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Já o Instituto Natura é uma organização não-governamental, fundada em 2010, mantida com recursos da linha Crer para Ver, da Natura, e de parcerias, como as estabelecidas com o MEC. Os jogos encontrados nas escolas foram elaborados em parceria com a Comunidade Educativa CEDAC, uma Organização da Sociedade Civil (OSC) que cria e implementa estratégias para promover a melhoria de práticas educativas das redes públicas no Brasil. Em seu site, a CEDAC (2023) afirma:

O nosso papel é apoiar gestores públicos e educadores; somar saberes, culturas e fazeres; e criar espaços coletivos de reflexão e ação para contribuir com a construção de uma educação integral para todas as crianças, adolescentes, jovens e adultos.

O conjunto de jogos do Trilhas, como são popularmente chamados, é formado por 10 jogos - Mercado, Descubra o Invasor, Batalha dos Nomes, Passo a Passo, Bichos Malucos, Rimas, Nomes Escondidos, Que Brinquedo é Esse?, Contrários, Agrupando Imagens – mais o caderno de Orientações e recomendações para professores. Eles foram desenvolvidos em 2012, com a finalidade de distribuir para as escolas públicas materiais que auxiliassem docentes na alfabetização dos alunos

da primeira fase do Ensino Fundamental, partindo do princípio do Plano de Metas Compromisso Todos pela Educação, de 2007.

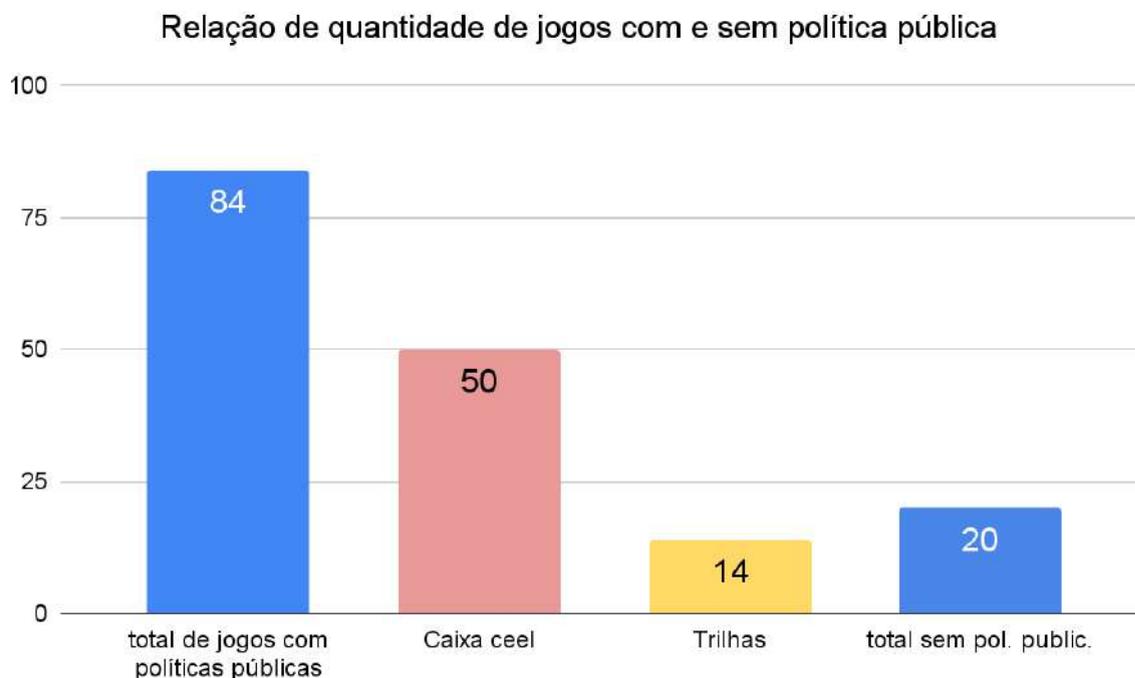
Figura 2 - Jogos do projeto Trilhas encontrados no 1º ano da Escola 3.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

O gráfico a seguir evidencia quantitativamente a presença dos jogos do CEEL e do Trilhas entre os 84 jogos localizados nos acervos fotografados nas escolas participantes desta pesquisa:

Gráfico 4 - Relação de quantidade de jogos com e sem política pública



Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

Nesse gráfico, podemos ver claramente o quanto a política pública impacta a ampliação do acervo de turmas de 1º e de 2º ano, no caso em análise. Considerando os acervos das três escolas, os jogos da Caixa do CEEL compõem 58,8% do total de jogos localizados, enquanto o Trilhas corresponde a 16,4%. O restante corresponde a jogos comerciais ou artesanais, conforme será mostrado nas próximas seções.

Durante a geração de dados, encontramos a caixa do CEEL em todas as turmas de 1º e 2º anos. Elas estavam bem conservadas, quase todas completas. A presença unânime da Caixa do CEEL nas escolas em foco indica que houve ampla distribuição desse material em turmas de 1º a 3º ano do Ensino Fundamental. Por outro lado, os jogos do Projeto Trilhas foram localizados apenas no 1º ano da Escola 3, também em ótimo estado de conservação. Os jogos do Trilhas foram distribuídos em menor escala, sendo voltados apenas às turmas de 1º ano do Ensino Fundamental.

#### 4.2.2 Comerciais

Os jogos adquiridos de forma comercial são a segunda maior categoria identificada e correspondem a recursos fabricados por empresas privadas para comercialização no mercado. A tabela 2 informa que foram localizados 16 jogos comerciais compondo os acervos das escolas (sem contar as repetições de itens iguais).

Os jogos apresentam pouca variedade na dinâmica central. Dos 16 jogos dessa categoria, 07 ou 37% são jogos de memória, 04 ou 25% são jogos de bingo, 03 ou 19% são jogos de dominó, 02 ou 12,5% são quebra-cabeças, 01 ou 06,25% representam um jogo de lince e 01 ou 06,25% representam um jogo de força. Portanto, 50% dos jogos comerciais que fazem parte do acervo das professoras atuantes no 1 e 2 ano do Ensino Fundamental nas três escolas são compostos por jogos de memória e bingo.

Entre os idealizadores e fabricantes dos jogos, duas empresas privadas se destacam por aparecerem com frequência: Carlu Brinquedos e Grow Jogos e Brinquedos Ltda. Ao buscar informações nos sites dessas empresas sobre o desenvolvimento de jogos destinados à educação, sobre a equipe que desenvolve os jogos e sobre quais habilidades eles buscam mobilizar, pouca informação foi encontrada. No site da empresa Carlu Brinquedos (2023), a sessão "Linhas de produtos" afirma que:

A escolha dos itens que serão fabricados é realizada através do estudo de viabilidade e tendências de mercado. A equipe de criação da Carlu é composta por designers e pedagogos. O grande diferencial da empresa é o legado deixado pela fundadora Carmen Ost (*in memoriam*), que foi professora e dominava a pedagogia e a didática, e tinha como objetivo assegurar em todos os produtos a função do brinquedo educativo: brincar e aprender.

No site da empresa Grow, a informação mais relevante sobre a idealização dos seus produtos se limita ao seguinte: "Dedicamos anos de conhecimento para escolher com precisão os produtos mais adequados para nossos públicos, oferecendo jogos e brinquedos desafiadores e contemporâneos" (GROW, 2023).

### 4.2.3 Artesanais

A categoria "artesanal" representa os jogos que foram produzidos manualmente, em geral com materiais reciclados da vida cotidiana, como caixas, rolos de papel higiênico, fitas, etc, ou com impressões, folhas coloridas, entre outras possibilidades. Mas o principal ponto é que a produção é feita pelas próprias professoras.

Durante a estadia nas escolas para a pesquisa, poucos recursos artesanais foram encontrados; e, desse pequeno número, apenas 01 recurso se enquadra como jogo de alfabetização, utilizando o critério de regra e mobilização de habilidade linguística, conforme mostra a imagem a seguir:

Figura 3 - caça palavra artesanal.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Nomeado por nós como "caça-palavra", o jogo requer dois jogadores. Cada criança deve ler a palavra escrita no palito e, então, procurar a palavra na caixa de ovo. Os demais recursos artesanais são, em sua maioria, conjuntos de letras móveis, sílabas móveis e ditados. As seguintes imagens representam parte dos

recursos artesanais encontrados durante a pesquisa, que não foram enquadrados como jogos e, portanto, não compuseram o material empírico:

Figura 4 - montagem com recursos que não foram considerados jogos.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

A maioria desses recursos são letras móveis, sílabas móveis e demais recursos que as professoras apresentaram para mim como jogos, porém, ao analisar, não os consideramos jogos de alfabetização, visto que não possuem regras e não despertam o lúdico. Mas consideramos que podem, sem dúvida, se tornar jogos a partir da mediação das professoras.

Também não excluímos a possibilidade de, cada professora, possuir jogos em casa que, quando necessário, são levados para a escola. Porém esse trabalho se

limita a pesquisar os acervos que estão disponíveis dentro das salas de aula.

### 4.3 DINÂMICA CENTRAL DOS JOGOS

A dinâmica central dos jogos, segundo Boller e Kapp (2018, p. 17), “[...] se refere àquilo que os jogadores precisam fazer para alcançar o estado de vitória ou atingir a meta estabelecida. Ela está estreitamente ligada à meta do jogo, mas responde à seguinte pergunta: o que tenho de fazer para ganhar?”. Para ganhar em um jogo de memória, por exemplo, é necessário identificar o maior número de pares de fichas correspondentes. Essa é a dinâmica central do jogo de memória.

O terceiro movimento da pesquisa consistiu em classificar os jogos de acordo com sua dinâmica central. Para essa análise, utilizamos como material empírico os jogos comerciais (total de 15 jogos, sem contar repetições) e 08 jogos da Caixa do CEEL<sup>7</sup>. Dois<sup>8</sup> jogos da Caixa foram descartados porque não foi possível identificar a dinâmica central predominante.

O único jogo artesanal encontrado nas escolas foi excluído por não apresentar uma dinâmica facilmente compreendida como jogo. Já os jogos do Projeto Trilhas foram descartados devido à dificuldade para localizar as regras de todos os jogos em tempo hábil para esta pesquisa.

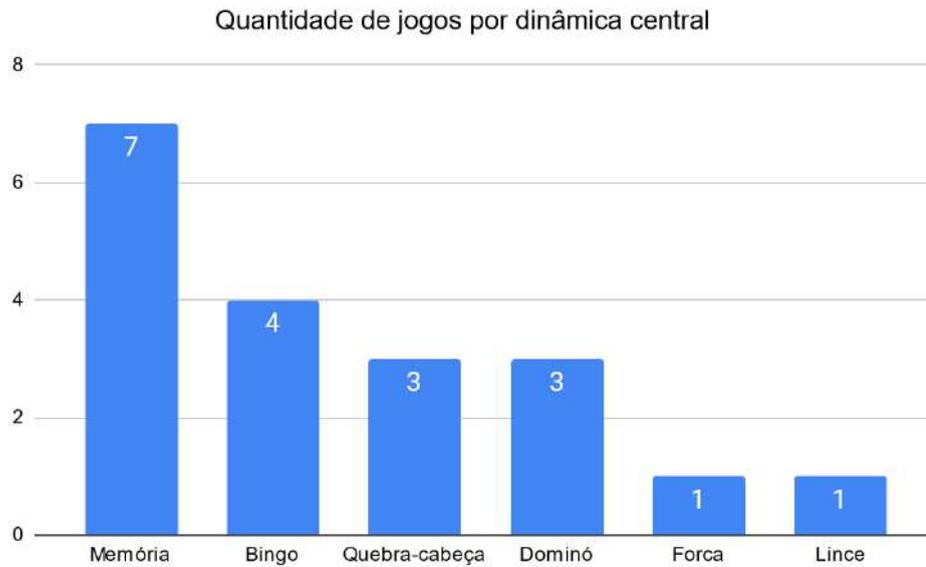
A maioria dos jogos comerciais é uma adaptação didática de jogos amplamente conhecidos, como dominó, por exemplo. O seguinte gráfico mostra as principais dinâmicas identificadas no material empírico classificado como "jogos comerciais":

---

<sup>7</sup> Os jogos são os seguintes: Bingo dos sons iniciais, Caça-rima, Dado sonoro, Trinca mágica, Batalha de palavras, Mais uma, Troca letras, e Bingo da letra inicial.

<sup>8</sup> Palavra dentro de palavra e Quem escreve sou eu.

Gráfico 5 - Quantidade de jogos por dinâmica central nas escolas.

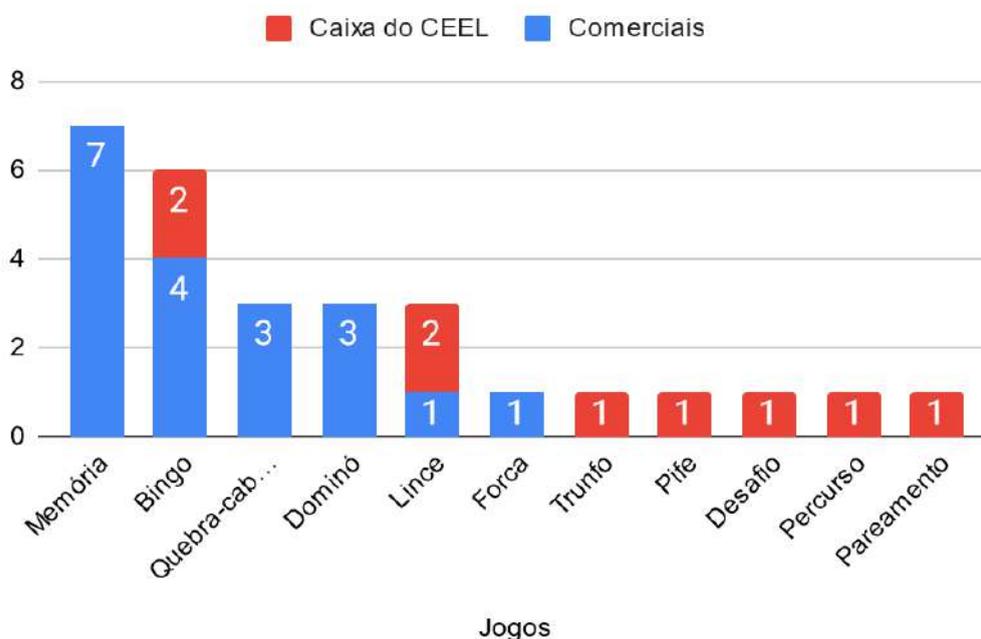


Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

Ao analisar todos os jogos classificados como comerciais, notamos a predominância de jogos de memória (37%), bingos (21%), quebra-cabeça (15%) e dominó (15%). Chama atenção a pouca variedade de dinâmicas encontradas entre os jogos comerciais da pesquisa.

Adicionando os 09 jogos da Caixa do CEEL à análise, os resultados em relação à variação da dinâmica central dos jogos mudam significativamente, como mostra o gráfico a seguir:

Gráfico 6 - Quantidade de jogos por dinâmica central com adição dos jogos da Caixa CEEL classificados por dinâmica.



Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

Os dados do gráfico indicam que os acervos das 05 professoras passaram a ter 11 tipos de dinâmicas centrais em vez de 06, a partir do acréscimo de uma caixa dos jogos do CEEL. Ou seja, houve um aumento de 83% na variação de dinâmicas centrais dos jogos em relação à oferta de jogos comerciais disponível nas salas de aula.

#### 4.4 HABILIDADES DE LEITURA E ESCRITA MOBILIZADAS PELOS JOGOS

Esta seção tem como foco a análise dos jogos comerciais, tendo em vista que eles foram escolhidos pelas professoras ou por outros servidores que também compõem a equipe da escola a partir de uma ampla variedade de itens disponíveis no mercado. Para Souza (2020, p. 82), “[...] a qualidade desses artefatos, do ponto de vista didático, tende a ser, muitas vezes, duvidosa”. Os jogos da Caixa do CEEL e do Projeto Trilhas diferem nesse aspecto, pois suas concepções foram orientadas por pesquisadores especialistas da área da alfabetização, assim como foram

selecionados por outros especialistas que avaliaram os materiais antes da aquisição e distribuição às escolas por meio de políticas públicas. Portanto, interessa esclarecer melhor as características dos jogos comerciais localizados nas escolas.

Para a análise, nos baseamos no modelo de cordas de Hollis Scarborough (2001) (figura 5), que ilustra como as habilidades cognitivas se entrelaçam para tornar a leitura hábil. Esse modelo foi escolhido por explicitar as diferentes habilidades que devem ser desenvolvidas durante o processo de alfabetização, sendo que as habilidades de compreensão seguem sendo ampliadas após a alfabetização. O modelo tem amplo reconhecimento da comunidade científica que pesquisa o ensino e a aprendizagem da leitura, incluindo, no Brasil, a sua utilização por Soares (2016).

Figura 5 – Modelo de cordas de Hollis Scarborough (2001).



Fonte: PNA (BRASIL, 2019, p. 29)<sup>9</sup>.

As figuras a seguir apresentam uma compilação dos jogos comerciais analisados nesta pesquisa, classificando-os por escola e turma a qual pertencem. Foram analisados 19 jogos, sendo 03 repetidos.

<sup>9</sup> Até o momento, a tradução do esquema do modelo de cordas de Scarborough (2001) feita pela PNA (BRASIL, 2019) é a melhor que encontramos em língua portuguesa.

Figura 6 - colagem dos jogos do 1º ano da Escola 2.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Figura 7 - colagem dos jogos do 1º ano da Escola 3.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Figura 8 - colagem dos jogos do 2º ano da Escola 1.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Figura 9 - colagem dos jogos do 2º ano da Escola 2.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Figura 10 - colagem dos jogos do 2º ano da Escola 3.



Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Para a classificação dos jogos, consideramos o potencial de cada um, a partir da análise material, entendendo que eles precisam ser direcionados para o uso didático em mediação adequada para a finalidade pretendida. A classificação foi realizada de forma ampla, considerando o conteúdo principal envolvido nas habilidades que podem ser desenvolvidas pelo uso de cada jogo, sem especificar a ação que poderia envolver cada habilidade.

O quadro a seguir apresenta os resultados dessa classificação:

**Quadro 4 - Classificação dos jogos comerciais conforme o modelo de cordas de Scarborough (2001)**

Escola	Ano do EF	Jogo	Domínio	Conteúdo da habilidade	Conteúdo da sub-habilidade
2	1º	Dominó alfabetização	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Primeiras palavras	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Alfabingo	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Memória sílabas	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	sílabas correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
3	1º	Memória alfabetização	reconhecimento de palavras	decodificação <sup>10</sup> reconhecimento automático de palavras	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Loto leitura	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
1	2º	Dominó	reconhecimento de palavras	decodificação reconhecimento automático de palavras	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Memória	reconhecimento de palavras	decodificação reconhecimento automático de palavras	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Pictureka	compreensão da linguagem	conhecimento prévio vocabulário raciocínio verbal	fatos e conhecimentos articulação entre palavras inferência

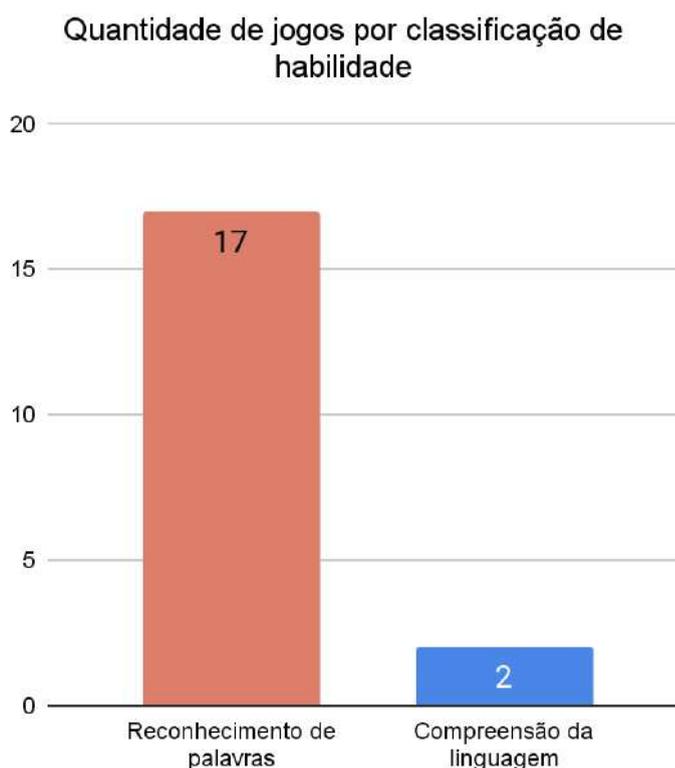
<sup>10</sup> Os jogos de memória que focam na leitura de palavras, embora possam envolver apenas a leitura realizada por predição ou analogia, foram considerados com potencial de mobilizar a decodificação com mediação da professora ou com a autonomia pelo aluno.

		Primeiras palavras	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
2	2°	Memória sílabas	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	sílabas correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
3	2°	Jogo da memória alfabetização	reconhecimento de palavras	decodificação reconhecimento automático de palavras	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Loto de desenhos e rimas	reconhecimento de palavras	consciência fonológica	rimas
		Memória alfabetização	reconhecimento de palavras	decodificação reconhecimento automático de palavras	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Bingo	reconhecimento de palavras	decodificação	correspondência fonema-grafema
		Memória sílabas	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	sílabas correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Forca	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Alfabeto divertido	reconhecimento de palavras	consciência fonológica decodificação	correspondência fonema-grafema conhecimento alfabético
		Dominó completando a história	compreensão da linguagem	conhecimentos prévios vocabulário raciocínio verbal	fatos e conhecimentos articulação entre palavras inferência

Fonte: banco de dados da pesquisa (2023).

Os gráficos a seguir apresentam alguns dados que ganharam destaque durante a análise das habilidades dos jogos de alfabetização. Para essa análise, mantemos os jogos repetidos (como o Memória Sílabas, por exemplo) visto que eles se encontram em turmas e escolas diferentes:

Gráfico 7 - Quantidade de jogos por classificação de habilidade

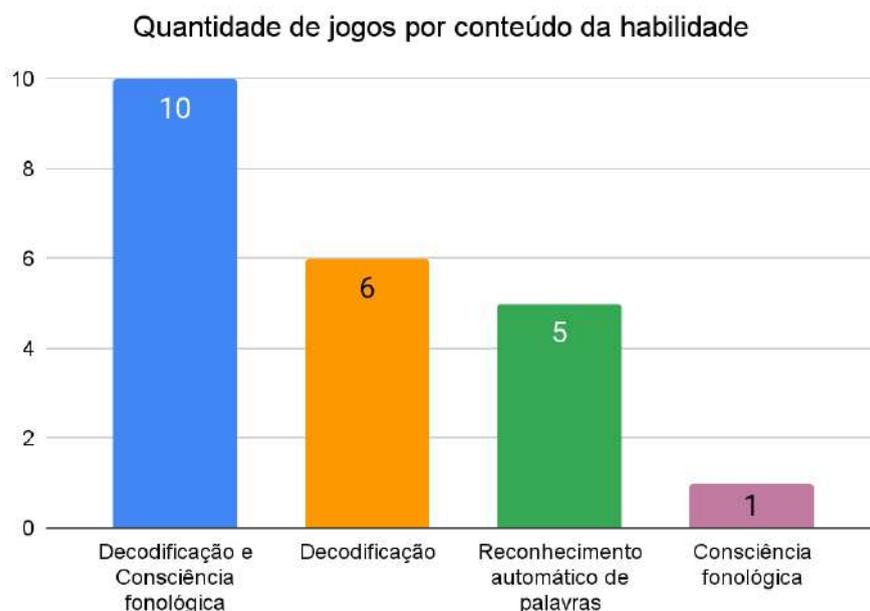


Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

O gráfico acima discrimina os jogos quanto ao domínio do reconhecimento de palavras e domínio da compreensão da linguagem. Vemos que apenas 10,5% dos jogos visam ao desenvolvimento de compreensão da linguagem, enquanto 89% mobilizam o domínio de reconhecimento de palavras.

Ao refinar a análise, focando nos jogos do domínio de reconhecimento de palavras, dois grandes grupos ganham destaque, como mostra o gráfico a seguir:

Gráfico 8 - Quantidade de jogos por conteúdo da habilidade



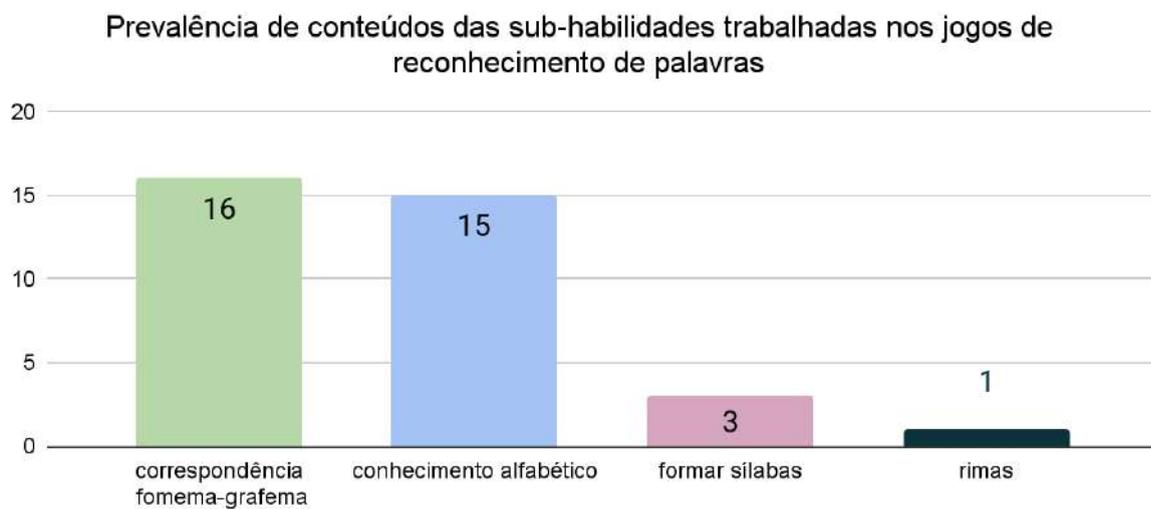
Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

Entre os 17 jogos que se encaixam no domínio de reconhecimento de palavras, 16 mobilizam a decodificação (94%) e 11 (64%) mobilizam a consciência fonológica, sendo que 10 jogos mobilizam ambas as habilidades<sup>11</sup>.

Por fim, o gráfico abaixo mostra a prevalência de sub-habilidades que são trabalhadas nos jogos de alfabetização para reconhecimento de palavras e, também, a quantidade de jogos que as mobilizam. Fica em destaque a prevalência de jogos que trabalham a correspondência fonema-grafema (94% dos jogos) e o conhecimento alfabético (88% dos jogos). em comparação aos jogos que trabalham a formação de sílabas (17% dos jogos) e as rimas (5 %).

<sup>11</sup> Embora a decodificação mobilize a consciência fonêmica, um dos níveis da consciência fonológica, os jogos classificados apenas na categoria decodificação objetivam a leitura de palavras, enquanto os classificados como decodificação e consciência fonológica dão bastante atenção no jogo à análise de unidades sublexicais.

Gráfico 9 - Prevalência de conteúdos das sub-habilidades trabalhadas nos jogos de reconhecimento de palavras.



Fonte: elaboração da autora a partir do banco de dados da pesquisa (2023).

## 5 DISCUSSÃO DOS DADOS

A pesquisa teve o objetivo de entender como são compostos os acervos de jogos de alfabetização das professoras atuantes no 1º e no 2º ano do Ensino Fundamental, nas escolas participantes do Programa Residência Pedagógica - subprojeto Pedagogia (2022-2024), da UFRGS. A partir do levantamento de dados, organização e análise, surgiram diversos aspectos importantes para discussão:

- 1) Os acervos são compostos, predominantemente, por jogos distribuídos pelo Ministério da Educação, por meio de políticas públicas. A partir da análise, podemos ver claramente o quanto a política pública impactou na diversificação e ampliação dos acervos. Os recursos se destacam pela variedade de propostas e suporte aos professoras, por meio de regras que explicam como os jogos funcionam, sugestões de desdobramentos de atividades a partir dos jogos, adaptações, guia de quais aspectos da linguagem estão envolvidos, etc. Por fim, outro ponto forte desses jogos é a confiabilidade dos seus objetivos didáticos. Como afirma Souza (2020, p. 82), os jogos da Caixa do CEEL e do Projeto Trilhas são o resultado de “[...] um processo de concepção, produção, validação e legitimação científica diferenciados, tendo em vista que contaram com idealização, supervisão e/ou assessoria por parte de especialistas reconhecidos na área”. Sem os jogos distribuídos pelas políticas públicas, os acervos analisados seriam formados majoritariamente por jogos de memória e bingo.

Além disso, ao ir em campo fotografar o material empírico, foi possível verificar que a maioria dos jogos estavam muito bem conservados, parecendo novos, alguns ainda fechados na embalagem, indicando falta de uso. Podemos pensar que, mesmo com investimento público para alfabetização, é preciso que diferentes recursos - como os jogos - sejam vistos pelo corpo docente, na formação inicial e continuada, como ferramentas de impacto positivo nas aprendizagens dos alunos. Como afirma Araujo (2022, p. 48):

Os jogos para alfabetizar implicam um distanciamento metalinguístico por parte dos jogadores, que suspendem, nessas situações, o uso cotidiano e social da linguagem para refletir sobre sua estrutura e propriedades, em diversos aspectos e envolvendo

diversas unidades sonoras e gráficas da língua. No contexto das interações entre as crianças, e a partir das mediações docentes, as aprendizagens mobilizadas no jogo podem favorecer o desenvolvimento cognitivo e linguístico.

O potencial destacado pela autora deve ser vivenciado ainda na formação inicial docente.

- 2) Os jogos comerciais são destinados a um público específico: escolas, professores e pais de crianças que estão no ciclo de alfabetização. Eles são vendidos com a ideia de auxiliar a criança nesse processo. O recurso abaixo, por exemplo, é comercializado pela empresa Grow como um jogo para auxiliar na alfabetização; no entanto, seu potencial pedagógico pode ser questionado, pois não induz acesso à consciência fonêmica para resolver o problema proposto, visto que a criança pode ignorar as letras e formar apenas a imagem.

Figura 11 - Jogo Soletrando à venda no site da Grow.



Fonte: <https://www.lojagrow.com.br/jogo-soletrando---grow-01690/p>

Logo, ao manusear esses recursos comerciais para entendê-los, nota-se que vários apresentam propostas pouco desafiadoras e nem sempre com objetivos coerentes ao que de fato podem proporcionar para a alfabetização. E, para ser considerado jogo de alfabetização, dependerá grandemente da mediação da professora. Isso nos faz pensar na qualidade dos recursos que pais, famílias e escolas estão adquirindo. Pais investem

dinheiro nesses produtos acreditando ser um suporte para a aprendizagem dos filhos e muitos não têm conhecimento teórico para analisar se realmente é um bom jogo para esse fim. Com a pesquisa, vemos que professoras e/ou escolas também investem nesses jogos comerciais, com o objetivo de enriquecer a prática docente da alfabetização, mas eles, por sua vez, possuem conhecimento necessário para analisar quais habilidades os jogos mobilizam. Como afirma Camini (2022, p. 76), a “curadoria das materialidades dos recursos didáticos” precisa fazer parte do conhecimento profissional de quem atua no campo da educação, acionando esses recursos junto a “[...] uma série de saberes heterogêneos para planejar, mediar, avaliar e gerir aulas capazes de produzir a progressão do fenômeno da alfabetização escolar”.

Além disso, a maioria dos jogos comerciais localizados na pesquisa são pouco variados em sua dinâmica central, se destacando a prevalência de jogos de memória, que correspondem a 37% do acervo de jogos comerciais do banco de dados da pesquisa.

Quanto às habilidades, é importante destacar que apenas 02 jogos de compreensão de linguagem foram encontrados nos acervos de 2º ano, sendo que poderíamos esperar uma maior incidência de jogos que trabalham a ampliação do vocabulário, a manipulação das estruturas da língua e o raciocínio verbal nessa etapa, visto que, teoricamente, os alunos deveriam já ter maior familiaridade com a correspondência fonema-grafema e o conhecimento alfabético, por exemplo, que são as sub-habilidades mais mobilizadas em jogos encontrados nos 2º anos, representando 77% deles (esses dados podem ser verificados na seção 4.4).

- 3) Apenas 01 jogo artesanal foi identificado no levantamento de dados da pesquisa, sendo 1,2% do acervo total. E, tratando-se desse jogo, apesar de cumprir com seu objetivo didático, deixa a desejar em ludicidade. Concordamos com Silva (2016), quando afirma que:

[...] a didatização do lúdico não é, necessariamente, como muitos acreditam, algo negativo, que destruiria o sentido de diversão e prazer intrínsecos ao brincar e à brincadeira. Na verdade, de

acordo com Soares (1999), o problema não está em didatizar ou não os conhecimentos e as práticas, mas em didatizá-los de maneira adequada. Sendo assim, a inadequada didatização é que pode e deve ser criticada e não a didatização em si.

Dessa forma, Boler e Kapp (2018, p. 19) orientam que, ao jogar algum jogo, devemos avaliar “[...] o quanto as regras desse jogo contribuem para o seu engajamento pessoal e de que maneira elas estão estruturadas para dificultar ou facilitar o atingimento do objetivo proposto”. Quando criamos e selecionamos jogos com fins didáticos, também devemos nos atentar a esses elementos, pois eles serão responsáveis pela interação dos alunos com o conteúdo ou habilidade abordado no jogo, de forma que as alunas e os alunos ampliem seus horizontes de conhecimento visando à resolução de problemas.

Quando bem estruturados, os recursos artesanais são potentes ferramentas em sala de aula, justamente por serem criados pelas professoras. Através da convivência e rotina de trabalho, elas conhecem as dificuldades de seus alunos e podem sentir necessidade de materiais específicos para a atuação didático-pedagógica. Materiais que podem, até mesmo, remediar fragilidades da educação brasileira<sup>12</sup>, como afirma Soares (2020, p. 13):

Tecnologias de ensino, com as quais não podem contar a quase totalidade das escolas públicas deste país, são substituídas, atrevo-me a dizer que com vantagem, pela produção de jogos e artefatos confeccionados pelas/os professoras/es com a ajuda das crianças.

Por isso, os jogos produzidos de forma artesanal podem apresentar características personalizadas de quem os criou e para quem são destinados, otimizando, então, os processos de aquisição da língua oral e escrita.

A baixa quantidade de jogos artesanais nos permite levantar algumas hipóteses. Ao analisar o perfil das professoras participantes da pesquisa, a partir do quadro da seção 3.2, é possível inferir que o momento da carreira no qual as cinco professoras se encontram pode refletir na criação e curadoria desses recursos. Sobre as fases da carreira docente, Nono (2005, p. 38)

---

<sup>12</sup> De forma alguma sugerimos que os recursos artesanais substituam o investimento público na educação, que deve ser assegurado apesar da iniciativa particular das/os professoras/res na criação de recursos.

afirma que:

Nos diferentes momentos de sua carreira profissional – formação inicial, início na carreira, etapa em que já possui certa estabilidade profissional, período em que questiona sua opção profissional, período em que se aproxima de sua aposentadoria – o professor enfrenta diferentes necessidades, problemas, expectativas, desafios, dilemas e vai construindo seu conhecimento profissional.

De acordo com as fases descritas acima, as cinco professoras participantes da pesquisa se encontram no período em que se aproximam de sua aposentadoria<sup>13</sup>, também descrita por Huberman (1999) como fase de preparação para a jubilação. Ou seja, essas professoras estão se preparando, cada uma à sua maneira, para não fazer mais parte da vida escolar e, ao mesmo tempo, pensando no que farão longe da escola. Essa fase pode ser marcada por outro acontecimento, o desinvestimento da carreira docente, que envolve duas dimensões: uma dimensão tranquila, de foco em projetos pessoais desvinculados à atuação em sala de aula; e a dimensão do desinvestimento amargo, que é marcado pelos acontecimentos desagradáveis durante a carreira docente. Independente da dimensão, as cinco professoras em foco podem se encontrar no momento de desinvestimento docente, com menor esforço destinado a mudanças de práticas já experimentadas e estabelecidas durante a carreira, das quais os jogos de alfabetização podem não ter feito parte.

Além disso, é importante sublinhar que as cinco professoras participantes da pesquisa são da rede estadual de ensino. Essa rede passou por um período recente de anos com parcelamento de salários dos professores, quando ainda não pagava o Piso Nacional do Magistério, e falta de concursos públicos para professores dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental. Há professores com contrato temporário há mais de uma década, como foi o caso de uma professora preceptora que atuou no

---

<sup>13</sup> Como informado na seção 3.2, as professoras têm média de 52,8 anos de idade. Três professoras têm mais de 20 anos de docência e, as outras duas, 10 e 11 anos.

Programa Residência Pedagógica no edital 2020-2022<sup>14</sup>. A precarização da carreira docente na rede estadual de ensino, longas jornadas de trabalho em diferentes escolas e a desvalorização das professoras podem acarretar no desinvestimento na produção de recursos próprios para o exercício da docência, visto que, quando um recurso é produzido artesanalmente, ele requer tempo e investimento, conforme aponta Camini (2022, p. 105):

[...] no trabalho de caráter artesanal na alfabetização, as professoras colocam em funcionamento processos de curadoria das materialidades que compõem os seus acervos, inventariando o que precisam para cada aula, para necessidades específicas de aprendizagem, para aquisição comercial ou produção própria, para reestruturar o que não funcionou como esperado, para testar uma novidade recomendada, entre outras possibilidades.

Dessa forma, tanto a fase docente na qual se encontram quanto a desvalorização da carreira na rede estadual podem contribuir para o desinvestimento em algumas práticas e no uso de diferentes recursos, como os jogos, para a alfabetização.

Além disso, deve ser levado em consideração que as professoras podem ter jogos de alfabetização em seu acervo pessoal que não fica armazenado na escola, uma vez que todas as professoras participantes dão aula em mais de uma escola. Como a pesquisa não realizou entrevista com as professoras, por causa da limitação de tempo e intenção de mapear os acervos nas três escolas participantes da RP, essa hipótese deve ser cogitada. No entanto, como participante da RP e considerando os relatos de colegas que atuam nas turmas em que as professoras participantes lecionam, há muitos indícios de que mesmo os jogos encontrados nas turmas são muito pouco utilizados, sendo a presença de outros jogos uma exceção.

Considerando que as escolas são campos de formação de estudantes do curso de pedagogia na RP, que têm “[...] carga horária geralmente bastante limitada nos cursos de pedagogia para a docência orientada na alfabetização” (CAMINI, 2022, p. 74), percebemos que a universidade, ao realizar parceria com as escolas, pode potencializar a formação inicial dos residentes, beneficiar a aprendizagem das

---

<sup>14</sup> Informação fornecida pela professora Patrícia Camini, que coordenou o subprojeto pedagogia no referido edital.

crianças e colaborar para que jogos de qualidade para a alfabetização cheguem até as escolas.

## 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa foi organizada a partir da seguinte questão: como são compostos os acervos de jogos de alfabetização, das professoras atuantes no 1º e no 2º ano do Ensino Fundamental nas escolas participantes do Programa Residência Pedagógica - subprojeto Pedagogia (2022-2024), na UFRGS?

Como metodologia, a pesquisa - de caráter descritivo - situou-se em uma abordagem quali-quantitativa, utilizando a estratégia de análise documental. A partir dessa abordagem, organizei as fotos dos jogos que compunham os acervos das professoras, categorizando-os por quantidade de jogos por escola, por professora e por tipo; formas de produção/distribuição dos jogos; dinâmica central de funcionamento; e habilidades mobilizadas.

As etapas da pesquisa foram as seguintes:

1. Fotografar e consultar regras dos jogos;
2. Seleção do material empírico;
3. Classificação do material empírico;
4. Identificação e análise dos resultados.

A partir dessas etapas, busquei entender quais são as características dos acervos de jogos de alfabetização das professoras. Também busquei levantar hipóteses que justificassem essas características, relacionando-as com carreira docente, valorização profissional, formação inicial e continuada, etc.

Em resposta à questão de pesquisa, aponto que as evidências mapeadas nas escolas participantes da Residência Pedagógica (2022-2024) permitiram inferir que os acervos são, majoritariamente, compostos por jogos distribuídos pelo MEC, por política pública. É interessante destacar a semelhança entre os acervos das professoras desta pesquisa, realizada em Porto Alegre - Rio Grande do Sul, com a pesquisa realizada por Souza (2020), que analisou os acervos de jogos de alfabetização da rede pública de Pernambuco. Souza (2020, p. 79) afirma que "[...] o acervo de jogos de alfabetização das instituições é composto pelos Jogos do CEEL, jogos do Trilhas, jogos do Programa Criança Alfabetizada e alguns jogos comercializados". Esses resultados são semelhantes ao desta pesquisa, com

exceção dos jogos do programa estadual de Pernambuco (Criança Alfabetizada). Apesar da distância entre os estados, um no Sul e outro no Nordeste do Brasil - e da diversidade cultural existente entre eles -, os acervos de jogos de alfabetização foram, igualmente, enriquecidos com os recursos distribuídos por política pública. Essa informação deixa clara a importância de ações desenvolvidas pelo governo para garantir o direito à educação de qualidade em todo território nacional, disponibilizando recursos com concepção e fundamentação didáticas voltadas ao foco da ação pedagógica nos anos iniciais, a alfabetização.

Por outro lado, caso não houvesse a distribuição dos jogos pelo MEC, os acervos seriam compostos por jogos comerciais de baixo investimento didático-pedagógico e que oferecem pouca variedade de dinâmicas. Além disso, atingem um conjunto limitado de habilidades necessárias no processo de alfabetização. Os acervos também carecem, grandemente, de jogos criados artesanalmente pelas professoras e com repertórios que também incluam regionalidades, representando a realidade dos/as estudantes.

A leitura que podemos fazer, a partir dos acervos analisados, remete à importância da formação inicial e continuada com foco em variação de estratégias didáticas para a alfabetização, de forma que as professoras utilizem os jogos de linguagem como uma dessas estratégias, como um recurso eficaz. Para que se torne produtivo em sala de aula, o uso dos jogos de alfabetização precisa ser planejado e, para isso, a/o docente precisa ter familiaridade com seu funcionamento, saber com qual objetivo eles serão adicionados na rotina da turma, saber quais habilidades os jogos mobilizam e para qual grupo eles funcionariam melhor. É fundamental afirmar, então, que apesar do jogo ser uma ótima ferramenta, a ação docente é insubstituível. Como ressaltam Camini e Piccoli (2014, p. 40), “[...] não é o material em si a variável determinante do potencial de uma proposta, mas sim o uso que o professor faz dele em conjunto com outras estratégias didáticas”.

Para concluir, as escolas participantes do Programa Residência Pedagógica fazem parte do campo de formação inicial de residentes que atuarão na Educação Básica. Após constatar a limitação dos acervos em foco, diante dos dados aqui quantificados e analisados, é possível o planejamento e execução de ações futuras entre a Universidade e essas escolas públicas, a fim de contribuir na realidade desses acervos e enriquecer a formação inicial de residentes, para que se tornem

docentes que vivenciaram a potência do uso e da criação de bons jogos de alfabetização, aproveitando o valioso período da Residência Pedagógica, no qual são orientados/as por professoras doutoras que possuem um excepcional conhecimento da área. Potencializar, também, o processo de alfabetização dos alunos e alunas de 1º e 2º ano e, por fim, fornecer para as escolas e professoras preceptoras do programa, jogos de alfabetização de qualidade que enriqueçam seus acervos. A Faculdade de Educação da UFRGS tem projetos extensionistas que podem contribuir para isso, como o LÁPIS - Laboratório de Alfabetização<sup>15</sup>, do qual a autora e a orientadora deste trabalho fazem parte.

---

<sup>15</sup> As ações do projeto podem ser conferidas no site <http://www.ufrgs.br/lapis> e no Instagram @lapisufrgs.

## REFERÊNCIAS

ARAUJO, L. C. de. **Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras**. Educação em Revista, v. 36, 2020, p. 01-31, 2020. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/edur/a/4SpNr9ffx8qpC96q8SP3tcB/abstract/?lang=pt#> Acesso em: 30 ago. 2023.

ARAUJO, L. C. de. Laboratório de acervos e práticas (LAP/UFBA): formação para a docência em alfabetização. *In*: ARAUJO, L. C. de; CAMINI, P.; NOGUEIRA, G. M.; ZASSO, Silvana (Org.). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: CRV, 2022. P. 37-69. Disponível em: <https://www.editoracrv.com.br/produtos/detalhes/37538-alfabetizacaobr-saberes-doc-entes-recursos-didaticos-e-laboratorios-formativos> Acesso em: 27 ago. 2023.

BOLLER, S.; KAPP, K. **Jogar para aprender: tudo o que você precisa saber sobre o design de jogos de aprendizagem eficazes**. São Paulo: DVS Editora, 2018.

BRANDÃO, A. C. *et al.* (Org.). **Jogos de Alfabetização**. Brasília/Recife: Ministério da Educação/UFPE-CEEL, 2009.

BRASIL. Lei nº 13.709, de 14 de agosto de 2018. **Lei Geral de Proteção de Dados Pessoais**. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 15 ago. 2018.

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Alfabetização. **PNA: Política Nacional de Alfabetização/Secretaria de Alfabetização**. Brasília: MEC, SEALF, 2019.

BRINQUEDOS CARLU. **Nós fabricamos brinquedos que educam**. Disponível em: <https://www.carlu.com.br/brinquedos/empresa/1-a-empresa.html>. Acesso em: 5 de jul. 2023.

CAMINI, P. LÁPIS - Laboratório de Alfabetização da UFRGS: articulando universidade e escolas públicas para a produção de saberes específicos na alfabetização. *In*: ARAUJO, L. C. de; CAMINI, P.; NOGUEIRA, G. M.; ZASSO, Silvana (Org.). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: CRV, 2022. P. 71-111. Disponível em: <https://www.editoracrv.com.br/produtos/detalhes/37538-alfabetizacaobr-saberes-doc-entes-recursos-didaticos-e-laboratorios-formativos> Acesso em: 27 ago. 2023.

CAMINI, P.; PICCOLI, L. O patrimônio pedagógico imaterial na alfabetização. **Pátio: Ensino Fundamental**, v. 71, p. 40-43, 2014.

CEDAC. **Comunidade educativa CEDAC**. Disponível em: <https://comunidadeeducativa.org.br/a-ce-cedac/>. Acesso em: 5 de jul. 2023.

GIL, Antônio Carlos. **Como Elaborar Projetos de Pesquisa**. São Paulo: Atlas,

2002.

GROW. **Crescemos inspirando encontros: valores.** Disponível em: <https://www.lojagrow.com.br/sobre>. Acesso em: 5 de jul. 2023.

HUBERMAN, M. O ciclo de vida profissional dos professores. In: NÓVOA, António. (Org). **Vidas de professores.** 2. ed. Porto: Porto, 1999. P. 31-61.

JUNIOR, E. B. L. **Análise documental como percurso metodológico na pesquisa qualitativa.** Cadernos da Fucamp, v. 20 n. 44, p. 36-51, 2021. Disponível em: <https://revistas.fucamp.edu.br/index.php/cadernos/article/view/2356> Acesso em: 30 ago. 2023.

LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. A. **Fundamentos de metodologia científica.** São Paulo, SP: Atlas, 2003.

NONO, M. A. **Casos de ensino e professoras iniciantes.** 2005. 238 f. Tese (Doutorado em Ciências Humanas) - Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2005. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/handle/ufscar/2324?show=full> Acesso em: 30 ago. 2023.

SCARBOROUGH, H. S. Connecting early language and literacy to later reading (dis)abilities: evidence, theory, and practice. In: NEUMAN, S; DICKINSON, D. (Org.). **Handbook for research in early literacy.** New York: Guilford Press, 2001.

SILVA, A. da. Jogos de alfabetização. In: **Glossário Ceale:** termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte: Faculdade de Educação/UFMG, 2014. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/glossarioceale/verbetes/jogos-de-alfabetizacao> Acesso em: 30 ago. 2023.

SILVA, A. da. **O lúdico no ciclo de alfabetização:** brincando e aprendendo com as palavras. Ciclo de Palestras - Volume 2. Recife: Editora Universitária da UFPE, 2016. P. 90-101. Disponível em: <https://editora.ufpe.br/books/catalog/book/265> Acesso em: 30 ago. 2023.

SILVA, A da.; MORAIS, A. G. de. A produção de jogos de alfabetização no contexto da formação inicial de professores: relato de uma experiência. In: ARAUJO, L. C. de; CAMINI, P.; NOGUEIRA, G. M.; ZASSO, Silvana (Org.). **Alfabetização:** saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos. Curitiba: CRV, 2022. P. 265-286. Disponível em: <https://www.editoracrv.com.br/produtos/detalhes/37538-alfabetizacaobr-saberes-doc-entes-recursos-didaticos-e-laboratorios-formativos> Acesso em: 27 ago. 2023.

SOARES, M. **Alfabetização**: a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2016.

SOARES, M. **Alfaletrar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

SOUZA, A. G. de. **Jogos de alfabetização : uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino**. 2021. Dissertação (Mestrado em Educação Contemporânea) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020. Disponível em: <https://repositorio.ufpe.br/handle/123456789/40002> Acesso em: 30 ago. 2023.

## APÊNDICE A

# Universidade Federal do Rio Grande do Sul - TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

PESQUISA DE TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO - LICENCIATURA EM PEDAGOGIA: "Acervos de jogos de alfabetização pertencentes a professoras participantes do Programa Residência Pedagógica (2022-2024) " (título provisório)

ALUNA PESQUISADORA: Amanda Schirmer (acadêmica da Licenciatura em Pedagogia, FAGED/UFRGS)

ORIENTADORA: Profa. Dra. Patrícia Camini (FAGED/UFRGS)

CONVITE PARA PARTICIPAÇÃO EM PESQUISA: professoras atuantes nos Anos Iniciais do ensino fundamental em escolas participantes do Programa Residência Pedagógica - subprojeto Pedagogia (CAPES/UFRGS) no edital 2022-2024.

Você está sendo convidado/a a participar de uma das etapas de pesquisa, de natureza qualitativa, que investiga características do acervo de jogos de alfabetização utilizado por professoras participantes do Programa Residência Pedagógica. A etapa que você está sendo convidada/o a participar consiste na geração de dados a partir da análise de jogos utilizados para a alfabetização de crianças, pertencentes ao seu acervo docente. A sua participação é muito importante para o avanço na produção de conhecimentos sobre os múltiplos fatores que incidem na iniciação à docência para a alfabetização no curso de Licenciatura em Pedagogia.

SOBRE A METODOLOGIA: a pesquisa consiste em revisão bibliográfica de literatura acadêmica e análise de registros fotográficos de jogos de alfabetização. Os jogos serão classificados e analisados de acordo com o referencial teórico mobilizado.

PARTICIPANTES DA PESQUISA: 3 professoras que atuam, em 2023, em turmas de 1º a 3º ano do ensino fundamental em escolas participantes do Programa Residência Pedagógica - subprojeto Pedagogia (CAPES/UFRGS) no edital 2020-2022.

ENVOLVIMENTO NA PESQUISA: você participará da pesquisa apenas concedendo acesso para registro fotográfico, para a finalidade desta pesquisa, ao seu acervo docente disponível na escola. Você tem a liberdade de se recusar ou desistir de participar, em qualquer momento que decida, sem qualquer prejuízo. No entanto, solicitamos sua colaboração para que possamos obter melhores resultados da pesquisa.

RISCOS E DESCONFORTO: os procedimentos utilizados obedecem aos critérios da ética na Pesquisa com Seres Humanos conforme a Resolução nº 510, de 07 de abril de 2016, do Conselho Nacional de Saúde. Nenhum dos procedimentos utilizados oferece riscos à

sua dignidade. No entanto, ao conceder acesso a seus materiais particulares de trabalho, a pesquisa não está isenta de produzir eventuais desconfortos para o/a participante, a partir da leitura da pesquisadora.

**CONFIDENCIALIDADE:** todas as informações coletadas nesta investigação são estritamente confidenciais. Acima de tudo interessam os dados coletivos e não aspectos particulares de cada participante. Não serão divulgados dados que permitam identificar participantes. Os nomes de participantes e de instituições escolares serão protegidos sob pseudônimo.

**BENEFÍCIOS:** ao participar desta pesquisa, você não terá nenhum benefício direto; entretanto, esperamos que futuramente os resultados deste estudo contribuam para o avanço na produção de conhecimentos sobre o Programa Residência Pedagógica no curso de Licenciatura em Pedagogia e o trabalho docente na alfabetização.

**PAGAMENTO:** você não terá nenhum tipo de despesa por participar deste estudo, bem como não receberá nenhum tipo de pagamento por sua participação. Após estes esclarecimentos, solicitamos o seu consentimento de forma livre para que participe desta pesquisa. Para tanto, preencha os itens que seguem neste formulário.

---

Agradecemos a sua autorização e colocamo-nos à disposição para esclarecimentos adicionais. A equipe poderá ser contatada pelo e-mail: [schirmeraman@gmail.com](mailto:schirmeraman@gmail.com) e [pcamini1@gmail.com](mailto:pcamini1@gmail.com)

Este termo segue em cópia para o e-mail pessoal que você indicar a seguir.

\* Indica uma pergunta obrigatória

1. E-mail \*

---

2. Nome completo: \*

---

3. RG:

---