

**UNIVERSIDADE FEDERAL DO MARANHÃO - UFMA**

**CENTRO DE CIÊNCIAS DE CODÓ (CCCCO)**

**COORDENAÇÃO DO CURSO DE PEDAGOGIA**

**LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA**

**DANIELLE CONCEIÇÃO PEREIRA**

**ALFABETIZAÇÃO: NO QUE OS JOGOS PODEM CONTRIBUIR? UM ESTUDO DE  
REVISÃO SISTEMÁTICA**

**CODÓ – MA**

**2023**

DANIELLE CONCEIÇÃO PEREIRA

**ALFABETIZAÇÃO: NO QUE OS JOGOS PODEM CONTRIBUIR? UM ESTUDO DE  
REVISÃO SISTEMÁTICA**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão, do Centro de Ciências de Codó, como requisito para a obtenção de grau em Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Otávio Santos Costa

CODÓ – MA

2023

## FICHA CATALOGRÁFICA

Ficha gerada por meio do SIGAA/Biblioteca com dados fornecidos pelo(a) autor(a).  
Diretoria Integrada de Bibliotecas/UFMA

Pereira, Danielle Conceição.

Alfabetização: no que os jogos podem contribuir?  
um estudo de revisão sistemática / Danielle Conceição  
Pereira. - 2023.

25 p.

Orientador(a): Otávio Santos Costa.

Curso de Pedagogia, Universidade Federal do Maranhão,  
Codó, 2023.

1. Alfabetização. 2. Anos iniciais do ensino  
fundamental. 3. Jogos. I. Costa, Otávio Santos. II.  
Título.

DANIELLE CONCEIÇÃO PEREIRA

**ALFABETIZAÇÃO: NO QUE OS JOGOS PODEM CONTRIBUIR? UM ESTUDO DE  
REVISÃO SISTEMÁTICA**

Artigo apresentado à Coordenação do Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia da Universidade Federal do Maranhão, do Centro de Ciências de Codó, como requisito para a obtenção de grau em Licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dr. Otávio Santos Costa

Aprovada em \_\_\_\_ de \_\_\_\_ 2023

**BANCA EXAMINADORA:**

---

Prof. Dr. Otávio Santos Costa (Orientador)

---

Prof. Dr. Samuel Correa Duarte (1º examinador)

---

Profa. Dr. Eduarda Kawase (2º Examinador)

## AGRADECIMENTOS

Em primeiro lugar agradeço a Deus pelo dom da vida, por esses quatro anos que me concedeu em iniciar uma graduação e concluir. Não foi fácil, mas no fim, é muito gratificante lembrar a trajetória e ver que cheguei onde eu nem sabia que queria está. No início do curso até cheguei a pensar ter caído de paraquedas, mas hoje percebo que cair de paraquedas na minha praia.

Agradeço a minha família, minha mãe Antônia Maria, uma grande mulher que sempre esteve ao meu lado, meus irmãos Samuel e Israel, meu pai Daniel que sempre me incentivou a persistir em meus estudos, minha tia Desterro que contribuiu emprestando seu notebook para realização desse trabalho e, ao meu amigo Jenilson que se dispôs a sair de nossa cidade Timbiras e me levar para fazer minha matrícula no campus de Codó. Não posso esquecer das minhas amigas Elaine e Valdelane que caminharam junto comigo do início ao fim, trazendo alegria, descontraindo os momentos de tensões e auxiliando nos trabalhos acadêmicos, não posso esquecer também da Elaine e Carla que estiveram conosco. Agradeço a minha turma, quando tive dúvidas e pedia ajuda, se dispuseram em ajudar.

Ao meu Orientador, professor Otávio Santos Costa, pelas orientações e contribuições durante a construção desse trabalho, com ele é sem ‘crise’. E aos demais professores da UFMA que contribuíram na minha formação acadêmica, assim como, os professores que aceitaram o convite e se dispuseram a participar da banca para fechar com chave de ouro esse grande momento.

*“Até aqui nos ajudou o Senhor.” (I Samuel 7:12)*

## RESUMO

Os jogos são recursos pedagógicos e fortes aliados no processo de aprendizagem, contribuem para o desenvolvimento social, estimulam a imaginação, proporcionando o desenvolvimento das habilidades linguísticas, sociais e cognitivas. O trajeto metodológico constituiu-se a partir de uma abordagem qualitativa, como um estudo de revisão sistemática de literatura, com o objetivo de identificar e descrever produções científicas brasileiras, buscando compreender como estão relacionados o uso dos jogos pedagógicos com o processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental. Delimitada a questão de pesquisa, por conseguinte, iniciamos a busca de trabalhos, tendo como fonte de dados a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações. Os trabalhos encontrados denotam estudos que nos dão possibilidades de ações no ensino aprendizado, por meio dos jogos nos anos iniciais. Evidenciou-se que os jogos é uma forma natural e agradável de aprendizagem para os educandos, pois é um recurso prático, onde a criança revela seu próprio ponto de vista e forma de pensar sobre o mundo, aprende a interagir com seus colegas, troca pontos de vista com outras perspectivas possíveis, melhora a coordenação de movimentos, enfim, uma vez compreendida a sua importância, é uma atividade pedagógica essencial para à formação de conceitos. O intuito deste artigo é estimular o uso de jogos em sala de aula como recursos facilitadores de ensino, possibilitando orientar a alfabetização e letramento através dessa ferramenta educativa.

**Palavras-chave:** Jogos. Alfabetização. Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

## ABSTRACT

Games are pedagogical resources and strong allies in the learning process, contribute to social development, stimulate imagination, providing the development of linguistic, social and cognitive skills. The methodological path was constituted from a qualitative approach, as a systematic literature review study, with the objective of identifying and describing Brazilian scientific productions, seeking to understand how the use of pedagogical games are related to the literacy process in the early years of elementary school. Once the research question was delimited, we began the search for works, using the Brazilian Digital Library of Theses and Dissertations as a data source. The works found denote studies that give us possibilities of

actions in teaching learning, through games in the early years. It was evidenced that the games is a natural and pleasant way of learning for students, because it is a practical resource, where the child reveals his own point of view and way of thinking about the world, learns to interact with his colleagues, exchange views with other possible perspectives, improves the coordination of movements, finally, once understood its importance, is an essential pedagogical activity for the formation of concepts. The purpose of this article is to stimulate the use of games in the classroom as facilitating teaching resources, making it possible to guide literacy and literacy through this educational tool.

Keywords: Games. Literacy. Early Years of Elementary School.

## INTRODUÇÃO

A palavra “jogo” derivada do latim *ludus* significa brincadeira ou diversão, sendo visto como recurso capaz de promover um ambiente pensado, motivador e agradável, oportunizando a aprendizagem e o desenvolvimento de diversas habilidades.

Na área da educação escolar, Kishimoto (2008) destaca que “o jogo não pode ser visto apenas como divertimento ou brincadeira para desgastar energia, pois ele favorece o desenvolvimento físico, afetivo, cognitivo e moral.” (KISHIMOTO, 2008, p. 95).

Conceituar a palavra “jogo” não é tarefa fácil. Essa palavra é de tamanha complexidade, devido ao uso de outros termos como sinônimos: brincadeira, brinquedo, lúdico, usados com o mesmo significado. No entanto, existem muitas diferenças ao tentar entender o conceito de jogo ou sua função em diferentes áreas da vida humana. Assim, existem diferentes teorias sobre o jogo, traçaremos algumas das relações entre elas, mas sem a intenção de idealizar uma verdade absoluta.

Muitas teorias foram derivadas dos experimentos da psicologia e fisiologia, na observação e descrição do jogo. Nesse contexto,

Umam definem as origens e fundamento do jogo em termos de descarga da energia vital superabundante, outras como satisfação de um certo “instinto de imitação”, ou ainda simplesmente como uma “necessidade” de distensão. Segundo uma teoria, o jogo constitui uma preparação do jovem para as tarefas sérias que mais tarde a vida dele exigirá, segundo outra, trata-se de um exercício de autocontrole indispensável ao indivíduo. Outras veem o princípio do jogo como um impulso inato para exercer uma certa faculdade, ou como desejo de dominar ou competir. (HUIZINGA, 1971, s/n, apud VOTTO 2018, p. 60).

Em linhas gerais, Huizinga (1971) define o jogo como

Uma atividade livre, conscientemente tomada como “não séria” e exterior à vida habitual, mas ao mesmo tempo capaz de absorver o jogador de maneira intensa e total. É uma atividade desligada de todo e qualquer lucro, praticada dentro de limites espaciais e temporais próprios, segundo uma certa ordem e certas regras. (HUIZINGA, 1971, s/n, apud VOTTO, 2018, p. 61).

Brougère (1998) apud Votto (2018) apresenta diferentes níveis de significado para o jogo, sendo o primeiro deles caracterizado pela ação dos seres que jogam, que é uma atividade complexa. O segundo nível diz respeito ao jogo, que se baseia em um sistema de regras. No caso da atividade lúdica, esses dois níveis se sobrepõem se considerarmos que “no

desenvolvimento do jogo há um jogo no sentido de uma situação lúdica e a existência de um jogo no sentido de um sistema de regras”. O terceiro diz respeito ao próprio objeto e pode ser associado ao brinquedo, mas entre os materiais lúdicos também podem ser objetos específicos referidos como jogos.

Além das características apresentadas acima por Huizinga (1971) e Brougère (1998), Kishimoto (1998) apud Votto (2018) aponta algumas reflexões sobre os jogos. Uma delas é que apesar de na maioria das situações de jogo prevalecer sentimentos de prazer, tem situações em que o desprazer é o elemento que caracteriza a situação lúdica. Nesse contexto, Vygotsky (2007) apud Votto (2018) fala que o prazer não pode ser considerado uma característica definidora do jogo, e exemplifica que a criança não se sentirá confortável durante um determinado jogo se não estiver satisfeita com o resultado. Outra reflexão exposta por Kishimoto seria a incerteza sempre presente nos jogos, pois não há um conhecimento prévio do rumo que o jogador pode tomar na ação do jogo. Vários aspectos estão implícitos na ação do jogo, como fatores internos, bem como estímulos externos, motivações pessoais, além do comportamento de outros jogadores.

## **O JOGO EDUCATIVO**

Kishimoto (2008) apud Paula (2019), afirma que no passado os jogos eram vistos como desnecessários, sem significado e que não favoreciam na aprendizagem. Na Idade Média, por influência do Cristianismo, o jogo foi considerado como jogo de azar, ou seja, uma malfetoria. Já no Romantismo, eles passam a ser vistos como algo significativo, sendo valorizado e posteriormente designado a educar a criança, com isso, surge à necessidade de entender a relação dos jogos com o desenvolvimento humano.

No Brasil, de acordo com Kishimoto (1993) a história dos jogos é influenciada pelos portugueses, negros e indígenas nas brincadeiras infantis. Nesse contexto, a autora afirma que os jogos têm diversas origens e culturas. Tendo função de construir e desenvolver um convívio entre as crianças, estabelecendo sentido, regras e critérios, possibilitando assim, uma convivência mais social e democrática.

Kishimoto (1998) apud Votto (2018, p. 64) indaga sobre a possível diferença entre o jogo e o material educacional. Se o jogo educativo usado em sala de aula é realmente um jogo, se o jogo é um fim em si mesmo ou se é um meio para atingir um objetivo. Para esclarecer

essas questões, a autora faz algumas diferenciações, a começar pelo manuseio dos brinquedos ao brincar. O brinquedo tem grande potencial para criar momentos lúdicos de livre exploração, dominando os momentos de incerteza sobre o enredo do jogo onde os resultados não são buscados. No entanto, se utilizarmos os mesmos objetos como suporte para a prática docente e, dessa forma, quisermos alcançar resultados relacionados ao aprendizado de uma habilidade ou conceito específico, esse objeto perde sua função lúdica e torna-se material pedagógico.

Nesse contexto, seguindo a linha de raciocínio, Kishimoto (1998) ressalta que se assumirmos que a escola tem objetivos a atingir e que a tarefa do aluno é adquirir conhecimentos e habilidades, então toda atividade realizada no ambiente escolar sempre indica um resultado. A utilização de um jogo neste contexto torna-o inevitavelmente um meio para atingir estes objetivos. Assim, ‘o jogo entendido como ação livre, tendo um fim em si mesmo, iniciado e mantido pelos alunos, pelo simples prazer de jogar, não atingirá os objetivos’, diante disso, a autora aponta que uma nova dimensão do jogo emergiu: o jogo educativo.

Kishimoto (1998) apud Votto (2018), expõe duas funções do jogo educacional, a função lúdica, o que veicula prazer, diversão, e desprazer caracterizado como voluntário e, por outro lado, a função educativa, que consiste em um jogo que veicula determinado conteúdo que completa o indivíduo em seu conhecimento. A educação através do jogo busca um equilíbrio entre as duas funções do jogo educativo.

Nesse contexto, os jogos são recursos pedagógicos, pois não visam só o prazer, eles auxiliam na construção da escrita, leitura e no convívio entre os alunos, contribuindo para o desenvolvimento social. Sendo aplicados com objetivos definidos, através deles as crianças aprendem brincando, elas descobrem, inventam, desenvolvem e validam as habilidades linguísticas, sociais e cognitivas, explorando suas capacidades e sua afetividade se harmoniza em relação a si própria e ao outro.

Para Volpato (2002):

O jogo e a brincadeira estão presentes na escola nas mais variadas situações e sob as mais diversas formas. Também são diversas as concepções sobre o lugar e a importância dessas atividades na prática pedagógica [...] que pode ser traduzida em métodos educacionais que valorizam e buscam evitar distinção rígida entre jogo e tarefas sérias. Nesse caso, os jogos e brincadeiras das crianças podem e devem ser introduzidos como recursos didáticos importantes, pois, brincando a criança aprende. (VOLPATO, 2002, p. 96, apud FRANCO, 2018, p. 6)

## **ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO**

Alfabetizar é fazer a pessoa tornar-se capacitado a ler e escrever. É o processo pelo qual se adquire o domínio de um código e as habilidades para usá-lo na leitura e escrita, ou seja, dominar técnicas para praticar a arte da escrita e desenvolver novas formas de entender, interpretar e usar a linguagem em geral. De acordo com Soares (2008) a alfabetização forma-se no exercício da decodificação do código alfabético do idioma nativo.

Toma-se, por isso, aqui, alfabetização em seu próprio, específico: processo de aquisição do código escrito, das habilidades de leitura e escrita. Consideramos alfabetizado aquele que consegue ler e escrever e quando falamos em ler e escrever diz ler e escrever corretamente, não aquele processo mecânico da língua escrita (...) alfabetizar significa adquirir a habilidade de codificar a língua oral em língua escrita (escrever) e de decodificar a língua escrita em oral (ler). (Soares 2008, p. 15-16, apud SOUZA 2022, p. 11).

Para a autora, a alfabetização inclui o processo de representação de códigos, fonemas e grafemas, bem como a capacidade de compreender e expressar. No entanto, ressalta-se que o resultado desse processo terá objetivos e abordagens diferentes dependendo da sociedade ou realidade em que os indivíduos estão inseridos. Letrar é mais do que apenas ler e escrever, significa ensinar a ler e a escrever num contexto em que a escrita e a leitura façam sentido e façam parte da vida do aluno. Com isso em mente, não é mais possível fazer uma criança simplesmente aprender a ler e escrever apenas para codificar e decodificar a palavra. Deve usar o contexto de leitura completo, considerando a ação de alfabetizar letrando.

O que antes era considerado um processo mecanizado de leitura e escrita na alfabetização passa a ter uma nova base. Soares (2012) apud Souza (2022) explica que alfabetização e letramento, embora sejam processos distintos, são simultâneos, indissociáveis e essenciais para a apropriação de diferentes linguagens e para a inserção do sujeito na cultura escrita. Assim, por muito tempo, a alfabetização foi entendida como um mero processo de decifrar códigos com os quais a criança lia e escrevia palavras e frases até mesmo sem sentido.

O letramento decorre de práticas sociais que exigem a leitura e a escrita em diferentes contextos, incluindo a compreensão e a expressão lógica e verbal. A alfabetização é um processo sem fim, pois ao longo da vida estaremos em constante aprendizado, seja na matéria intelectual da escrita ou da fala. Aprender é estar se alfabetizando. Para Soares (2012);

Tem-se tentado, ultimamente, atribuir um significado demasiado abrangente a alfabetização, considerando-a um processo permanente, que se estenderia por toda vida, que não se esgotaria na aprendizagem da leitura e da escrita. É verdade que, de certa forma, a aprendizagem da língua materna, quer escrita, quer oral, é um processo permanente, nunca interrompido. (SOARES 2012, p. 15, apud SOUZA, 2022, p. 12).

De acordo com Teberosky (2013) apud Souza (2022) acreditava-se que a criança só entrava no mundo da leitura quando sabia ler e escrever. Essa ideia foi substituída pelo conceito de alfabetização, que leva em conta todas as experiências de leitura da criança antes mesmo de ela aprender a ler caracteres escritos. No entanto, quando você entende a escrita como um sistema linguístico de representação, seu aprendizado passa a ser a aquisição de um novo objeto de conhecimento, o aprendizado conceitual, trabalhando cognitivamente com o que o ambiente lhes oferece.

Segundo Ferreiro (1999) apud Souza (2022) ‘A alfabetização não é um estado atingível, mas um processo que, na maioria das vezes, começa antes da escola e não termina no final do ensino fundamental’. Ferreiro juntamente com Teberosky, defende que, de todos os grupos populacionais, as crianças são mais fáceis de serem alfabetizadas em processo contínuo de aprendizagem, enquanto os adultos já possuem formas de ação e saberes estabelecidos e mais difíceis de modificar.

## **JOGOS E ALFABETIZAÇÃO**

No processo de alfabetização os jogos ganharam espaço e, ao analisar a importância da utilização de jogos pedagógicos no processo de desenvolvimento da leitura e escrita nos anos iniciais, no estudo de Paula (2019) foi possível observar que alguns educadores não têm uma visão positiva do uso desses recursos no processo de alfabetização, entretanto, traz grandes autores como Kishimoto, Piaget, etc. que defendem a importância dos jogos em sala de aula, pois os jogos encantam as crianças e elas se sentem estimuladas em aprender utilizando esses recursos como forma de ensino, os jogos os provocam e os convidam a vivenciar novos desafios, abrindo portas para outras descobertas no processo de aprendizagem, revelando o lado significativo e enriquecedor de se aprender, além de trabalhar as emoções e aprender a lidar com a conquista e a derrota.

Diversos autores apontam os jogos como fortes aliados no processo de aprendizagem dos educandos. Os jogos envolvem não apenas uma forma de desafio ou entretenimento para gastar energia das crianças, mas um meio que contribui e enriquece o desenvolvimento intelectual e como recurso pedagógico, podem ser facilitadores da alfabetização. É importante que os professores não vejam o jogo como um mero momento de distração, pois oferece muito

mais do que um mundo de sonhos e imaginação, nesse momento dos jogos as crianças absorvem o máximo de informações.

Os professores devem participar precisamente nos jogos, para estimular o desenvolvimento intelectual do aluno. Também é preciso estar ciente de que o jogo resulta em envolver, motivar e acolher aquele aluno que não tem recurso em casa, lhe possibilitando viver a aprendizagem de maneira significativa e prazerosa.

Em consonância, de acordo com o pensamento de Haetinger (2005):

O educador segue a evolução social e cultural de sua comunidade e do mundo, e deve utilizar todas as ferramentas e ideias disponíveis para aprender e ensinar, para tornar sua sala de aula o lugar mais encantador do mundo. Queremos a escola do encantamento onde todos se sintam incluídos. (HAETINGER, 2005, p. 83, apud FRANCO 2018, p. 4)

As principais vantagens de trabalhar com jogos pedagógicos é que esse tipo de recurso cativa a atenção do aluno, além disso, por meio deles o aluno desenvolve autoconfiança e autonomia, conceitos indispensáveis na resolução de problemas do dia a dia. Nesse contexto, na visão de Smole; Diniz & Milani (2007):

[...] o jogo reduz a consequência dos erros e dos fracassos do jogador, permitindo que ele desenvolva iniciativa, autoconfiança e autonomia. No fundo, o jogo é uma atividade séria que não tem consequências frustrantes para quem joga, no sentido de ver o erro como algo definitivo ou insuperável (SMOLE; DINIZ & MILANI, 2007, p. 10).

Por meio dos jogos, os alunos vivenciam de certa forma as regras do mundo real, preparando-se para a vida em sociedade. Nesse sentido, Portanova (2005) destaca que:

A partir de jogos bem estruturados, a criança desenvolve valores como iniciativa, lealdade, perseverança, honestidade, cooperação etc. Logo, durante a sua infância, o jogo representa uma busca de êxitos morais, e esses, por sua vez, são indispensáveis à construção do equilíbrio pessoal dessa criança. (PORTANOVA; 2005, p. 87).

De acordo com Chateau (1987) apud Paula (2019), para a criança os jogos representam o mesmo que o trabalho para o adulto, pois a pessoa adulta quando tem metas a alcançar, é dedicada, busca executar da melhor forma possível sua função para atingir o sucesso almejado, assim é a criança quando compreende que está fazendo a atividade da maneira correta, atingindo os objetivos do jogo, ela busca perfeição mais. Nesse sentido, é fundamental a utilização dos jogos.

O jogo pode proporcionar momentos de aprendizado e diversão, sob a orientação do educador, onde passa de um simples jogo, transformando-se no momento em que a construção de conhecimentos e estratégias acontece de forma lúdica. Ademais, a utilização de jogos

incentiva a discussão e leitura de regras entre os educandos, contribuindo muito para o desenvolvimento do aluno.

## **DESENVOLVIMENTO**

Os jogos educativos surgem como uma ferramenta para incorporar conceitos ao processo educacional, buscando conectar o momento do jogo com os conteúdos trabalhados em sala de aula, levando o aluno a pensar, procurar soluções para resolver problemas, sejam eles individuais ou coletivos, possibilitando uma aprendizagem significativa e facilitadora, proporcionando ao aluno benefícios que o ajudarão em seu processo de alfabetização.

Para Franco (2018), os jogos educativos trazem vários benefícios ao aprendizado do aluno, visto que a utilização deles como ferramenta de aprendizagem, torna a aula mais dinâmica, diferente, agradável, motivadora e divertida, além de conquistar a confiança e a atenção dos alunos. Com o trabalho com jogos educacionais, os professores podem atingir com mais facilidade seus objetivos.

Os estudos apresentados apontam definitivamente os jogos como elementos profícuos para a educação escolar, no entanto, não apresentam as problemáticas em campos específicos da área, como a alfabetização. Podemos inferir que os jogos pedagógicos podem contribuir para o processo de alfabetização de alunos nos anos iniciais do ensino fundamental e, diante disso, buscamos compreender “como estão relacionados o uso de jogos pedagógicos com o processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental de acordo com produções científicas brasileiras”.

Procedemos com estudo de revisão sistemática de literatura que originou o presente artigo, cujo objetivo foi identificar e descrever produções científicas sobre uso de jogos no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental.

O trajeto metodológico constituiu-se a partir de uma pesquisa de abordagem qualitativa, como um estudo de revisão sistemática.

A revisão sistemática é um método utilizado na avaliação de um conjunto de dados provenientes de diferentes estudos. Busca coletar toda a evidência empírica que se encaixa em critérios de elegibilidade pré-definidos, com o objetivo de responder uma questão específica. Utiliza métodos sistemáticos que são selecionados com o objetivo de minimizar vieses, assim fornecendo resultados mais confiáveis, com os quais conclusões podem ser feitas e decisões tomadas. Dessa forma é o método principal de síntese de evidências (FALAVIGNA, 2018).

Este estudo de revisão sistemática, baseou-se no protocolo de etapas básicas estabelecidas por Costa e Zoltowski (2014), esses por sua vez, serviram como roteiro durante todo o percurso de produção.

Delimitada a questão de pesquisa, iniciamos a busca por trabalhos científicos, tendo como fonte de dados a Biblioteca Digital Brasileira de Teses e Dissertações – BDTD.

Considerando o tema principal de pesquisa, a escolha das palavras-chave consistiu na delimitação do tema e seleção de palavras mais relevantes ao assunto proposto, '*jogos, alfabetização, anos iniciais do ensino fundamental*'.

Com a finalidade de filtrar apenas dissertações e teses que possuem de fato alguma relação com a temática definida, foi realizado um refinamento através da leitura do título, dos resumos, palavras-chaves, conclusão, de modo que pudessem obter os trabalhos mais relevantes para o objetivo e a questão de pesquisa. A filtragem dos trabalhos selecionados a partir dos critérios será realizada nas seguintes etapas: Critério de Inclusão Tratar-se de tese ou dissertação; apresentar como tema principal os jogos no processo de alfabetização nos anos iniciais do ensino fundamental, apresentar quadro teórico, metodologia, resultados e conclusões claramente definidos. Os Critério de Exclusão foram: publicações que não se tenha acesso ao texto na íntegra; ser publicado em outros idiomas, educação infantil e ter sido publicado antes de 2000. Optou-se por produções publicadas entre 2012 à 2022, nos níveis disponíveis nas bases escolhidas.

Utilizamos algumas combinações dos descritores *jogos, alfabetização, anos iniciais do ensino fundamental*, formando *strings* que resultaram no total de 42 trabalhos analisados nessa revisão sistemática, contudo, com a análise dos títulos e dos resumos daqueles trabalhos dos quais se remetia ao tema específico, sete trabalhos se aproximaram da ação pedagógica dos jogos como estratégia de ensino e suas contribuições no processo de alfabetização nos anos iniciais. Com isso, foi possível efetuar um mapeamento para apresentação dos resultados, organizados por meio da tabela 1.

Tabela 1- Identificação das dissertações.

<b>Título</b>	<b>Autor/ano</b>	<b>Palavras-chave</b>	<b>Instituição/ Nível</b>	<b>Repositório / link</b>
Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem	RODRIGUES (2013)	Jogos. Brincadeiras. Aprendizagem significativa. Mediação. Alfabetização. Ludicidade.	Universidade de Brasília. (Mestrado)	< <a href="http://repositorio.unb.br/handle/10482/14200">http://repositorio.unb.br/handle/10482/14200</a> >

lúdica na alfabetização				
Alfabetização em tempos tecnológicos: influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula	GONÇALVES (2015)	Jogos digitais; atividades digitais; alfabetização; letramento.	Universidade Federal de Minas Gerais – UFMG. (Mestrado)	< <a href="http://hdl.handle.net/1843/MGSSA77L74">http://hdl.handle.net/1843/MGSSA77L74</a> >
A aprendizagem, motivação e jogos: uma análise a partir da teoria da autodeterminação	BATISTA (2018)	Alfabetização; dificuldades de aprendizagem; jogos/objetos de aprendizagem, teoria da autodeterminação e motivação.	Faculdade de Ciências e Letras Campos de Araraquara – SP (Mestrado)	< <a href="http://hdl.handle.net/11449/153745">http://hdl.handle.net/11449/153745</a> >
O direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental: formação lúdica docente	LOPES (2018)	Direito à infância. Direito de aprendizagem, direito do brincar. Ludicidade. Formação lúdica docente.	Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho” Programa de Pós-graduação em Docência para a Educação Básica (Mestrado)	< <a href="http://hdl.handle.net/11449/153507">http://hdl.handle.net/11449/153507</a> >
Jogos e brincadeiras entre desenhos e diálogos: o olhar de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola municipal de Suzano	MELO (2020)	Jogos. Brincadeiras. Crianças. Cultura lúdica. Ciclo de alfabetização. Anos iniciais do ensino fundamental.	Universidade Nove de Julho programa de mestrado em gestão e práticas educacionais (Mestrado)	< <a href="http://bibliotecatede.uninove.br/handle/tede/2371">http://bibliotecatede.uninove.br/handle/tede/2371</a> >
Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento: uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do ensino fundamental	SILVA (2021)	Alfabetização e Letramento. Formação de Professores. Estratégias Pedagógicas. Jogos digitais.	Universidade Federal do Rio Grande do Norte instituto Metr�pole Digital programa de P�s-Gradua�o em Inova�o em Tecnologias Educacionais. (Mestrado)	< <a href="https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/47662">https://repositorio.ufrn.br/handle/123456789/47662</a> >
Jogo digital: uma	SOLA (2019)	Jogo digital: uma possibilidade pedag�gica	Universidade estadual paulista	< <a href="http://hdl.handle.net/11">http://hdl.handle.net/11</a> >

possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento		para a alfabetização e o letramento	“Júlio de mesquita filho” Programa de pós-graduação em docência para a educação básica. (Mestrado)	449/190935 >
--	--	-------------------------------------	--	-----------------

Fonte: o autor.

Nos parágrafos a seguir, apresentamos os trabalhos mencionados na Tabela 1, buscando complementar a identificação de cada um, respectivamente.

A dissertação de mestrado que possui como título “Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização”, Rodrigues (2013) busca respostas para algumas perguntas em relação à concepção do professor e suas práticas pedagógicas na mediação utilizando jogos e brincadeiras, permitindo repensar o processo de ensino e aprendizagem nas escolas, cujo objetivo foi analisar o emprego dos jogos. E enfatiza que “o aluno não vem para a escola vazio, sem saber de nada e que esse conhecimento deve ser aprimorado e contextualizado”. É uma pesquisa de natureza qualitativa, realizada em três etapas, observação e entrevista com a professora e os alunos, em uma escola pública dos anos iniciais no Distrito Federal.

No trabalho de Rodrigues (2013), a pesquisa teve como foco a análise e uma melhor compreensão das ações mediadoras do professor por meio dos jogos e brincadeiras como ferramentas, investindo no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização, considerando a relação professor-aluno, a aprendizagem significativa e a organização do trabalho pedagógico do professor no cotidiano escolar na sala de aula. A autora trouxe que o uso dos jogos na sala de aula, desenvolve a imaginação das crianças, levando o aluno a buscar soluções para resolver o problema, seja individual ou coletiva, promovendo uma aprendizagem significativa e facilitadora da ludicidade para ajudar o aluno a ser alfabetizado. Assim o processo de aprendizagem se torna cada vez mais lúdico e o ensino cada vez menos tradicional.

Por sua vez, a dissertação de mestrado de Gonçalves (2015), intitulada “Alfabetização em tempos tecnológicos: influência dos jogos digitais e não digitais e das atividades digitais na rotina da sala de aula”, busca responder as seguintes questões: há influência positiva dos jogos, especialmente os digitais, no processo de alfabetização? Existe prevalência dos jogos no papel em detrimento dos jogos digitais? Os jogos digitais, quando disponibilizados, podem ser considerados remediação dos jogos impressos?

Nesta pesquisa, a autora buscou examinar a influência dos jogos, especialmente os jogos digitais, no processo de alfabetização das crianças e identificar quais jogos estão envolvidos no contexto da sala de aula, quais jogos digitais e não digitais

são jogados na sala de aula e os tipos de interação que os jogos digitais geram nos alunos alfabetizados. A metodologia selecionada é qualitativa, mais especificamente, o estudo de caso.

Em sua pesquisa, Gonçalves (2015) examinou a rotina da turma e dividindo as etapas trabalhadas, foi possível demonstrar que tanto os jogos quanto as atividades digitais são relevantes para o processo de alfabetização. Obteve quatro contribuições sendo elas; domínio da tecnologia básica do computador; compreensão e valorização da cultura escrita; apropriação do sistema de escrita; e a compreensão. Os jogos foram fundamentais para estimular a curiosidade enquanto a atividade permitiu avaliar ou verificar o desenvolvimento ou não de uma habilidade específica. Desta forma, se trabalhados de forma sistemática e planejada tendem a contribuir para o processo de alfabetização das crianças. Por outro lado, apesar da importância dos jogos, observou-se que o uso permanece tímido diante de todo contexto da escola examinada.

A dissertação de mestrado de Batista (2018) com o título “A aprendizagem, motivação e jogos: uma análise a partir da teoria da autodeterminação”, traz uma proposta de pesquisa que teve por objetivo investigar a Teoria da Autodeterminação como mecanismo de apoio aos alunos com dificuldade no processo de alfabetização nos anos iniciais. Assim, a investigação objetiva verificar como a inclusão desses recursos, acompanhada de uma proposta pedagógica fundamentada na teoria da autodeterminação, pode motivar os alunos em suas dificuldades de aprendizagem. Os dados, coletados durante o processo de intervenção com crianças de 8 a 10 anos teve duração de 8 meses, onde buscou compreender se houve melhorias e ganhos relacionados ao processo de aquisição dos conteúdos de Língua Portuguesa e Matemática. A metodologia adotada nesta investigação é o Estudo de Caso. Esta pesquisa buscou investigar a utilização de jogos didáticos como recurso de apoio pedagógico.

Batista (2018) trouxe em suas observações durante as atividades, evidências que nos levam a crer que as atividades de aprendizagem baseadas em jogos funcionaram como um incentivo para as crianças, uma vez que esse tipo de entretenimento, fazia parte do seu cotidiano. De maneira geral, as crianças relataram que jogam com frequência algum tipo de jogo, seja no computador na escola, em casa ou mesmo no celular de seus parentes. Assim, os jogos pareciam mais uma atividade de entretenimento do que uma atividade de aprendizagem, pois de forma lúdica as crianças conseguiam ter atenção e motivação para as atividades propostas. O processo de intervenção que foram realizados nas fases desenvolvidas com os alunos, os resultados obtidos indicaram que houve ganhos na confiança, autoestima e autonomia

das crianças, levando a uma maior participação no processo de aprendizagem e, conseqüentemente, à superação de algumas dificuldades apresentadas inicialmente.

Por conseguinte, a dissertação de Lopes (2018) com o título “O direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental: formação lúdica docente”, consistiu em uma pesquisa de campo, documental e bibliográfica de caráter quali-quantitativo, sobre a legislação da Educação Básica brasileira para avaliar como docentes dos anos iniciais do Ensino Fundamental desenvolvem suas práticas pedagógicas referentes à ludicidade em sala de aula, com a aplicação de questionários a 26 docentes dos anos iniciais (1º ao 3º ano), em três escolas municipais de Bauru. As escolas onde esta pesquisa foi realizada receberam a Caixa de jogos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa (PNAIC), cujo objetivo foi melhorar o desempenho dos alunos e contribuir com o trabalho docente em sala de aula. Entretanto, nem todos os professores conheciam o conteúdo dessa caixa, apesar de saberem da sua existência em sua unidade escolar.

Lopes (2018) mostrou que apesar das atividades lúdicas serem consideradas essenciais pela maioria dos professores, elas não ocupam lugar de destaque na prática pedagógica. Uma aula lúdica é uma aula em que as características da ludicidade estão presentes, ou seja, os alunos e professores são envolvidos como sujeitos ativos na aula e podem, portanto, vivenciar momentos de alegria, prazer e satisfação no ensino e aprendizagem. A pesquisa, trouxe o acervo de jogos do PNAIC, que possuem objetivos pedagógicos bem definidos, e são destinados a auxiliar as crianças no processo de alfabetização. Esses jogos são de regras, nos quais os participantes se prendem ao cumprimento das normas pré-determinadas, desenvolvendo, conseqüentemente, atitudes morais e sociais.

A dissertação de mestrado de Melo (2020) intitulada como “Jogos e brincadeiras entre desenhos e diálogos: o olhar de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola municipal de Suzano”, tem como objeto de pesquisa os jogos e as brincadeiras nos anos iniciais do ensino fundamental. Partiu-se da ideia de que, ao adentrar o ensino fundamental, os jogos e brincadeiras são praticamente vetados no ambiente escolar em função do processo tradicional de alfabetização, Logo em seguida, surgiram as seguintes inquietações, que motivaram e orientaram o desenvolvimento de sua pesquisa: “É possível jogar e/ou brincar no contexto escolar do Ciclo de Alfabetização? Se é possível, em que momento e como se realizam o jogar e/ou brincar? Como as crianças percebem jogar e/ou brincar no contexto escolar do ciclo de

alfabetização? A cultura do jogar e/ou brincar presente no contexto social das crianças influencia na vivência do jogar e/ou brincar no contexto escolar?”

Com as questões elencadas, foi analisado como os jogos e brincadeiras se inserem no contexto escolar de duas turmas do terceiro ano dos anos iniciais do ensino fundamental. Tomou-se por base os instrumentos de Metodologia Comunicativa Crítica, que implicaram em observação das práticas escolares, relatos comunicativos de vida no dia a dia. Definiu-se a pesquisa numa Escola Municipal que atende ao Ensino Fundamental localizada em Suzano, região metropolitana do estado de São Paulo. Os sujeitos envolvidos foram 42 matriculadas em duas turmas do 3º ano do ensino fundamental.

Os principais resultados alcançados em sua pesquisa demonstraram que na escola estudada, no contexto das turmas analisadas, os espaços físicos delimitados e as práticas escolares existentes durante os anos iniciais do ensino fundamental contribuem para a diminuição das ações relacionadas aos jogos. Também foi apontado que é importante considerar as crianças como atores sociais e, assim, escutar as suas diferentes linguagens no contexto do objeto de estudo. Neste estudo, elas mesmas expressaram, por meio de diferentes linguagens, a falta que sentem de poder jogar ou brincar no ambiente. Ao final, é possível perceber a importância de ampliar a perspectiva sobre as práticas de jogar para além da educação infantil, visto que os alunos do ensino fundamental também são crianças. Tendo em vista que jogos e brincadeiras também proporcionam aprendizagem, relacionadas ao fato de que também se ensina e se aprende na escola sem, necessariamente, se estar com um lápis e um caderno nas mãos.

A dissertação de mestrado de Silva (2021), com o título “Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento: uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do ensino fundamental”, centra-se em uma proposta formativa para professores dos anos iniciais do ensino fundamental para o uso dos jogos digitais no processo de alfabetização e letramento, organizada como curso de extensão universitária para professores alfabetizadores da escola Municipal Prof. Reginaldo Ferreira Neto, situada na cidade de Natal-RN, tendo para seu desenvolvimento a construção de estratégias pedagógicas para utilizar jogos digitais na alfabetização e letramento do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental.

O estudo propõe na formação de professores alfabetizadores para utilizar os jogos digitais como prática inovadora para o ensino da leitura e da escrita. Para realizar o estudo, e verificar o que já existe acerca do objeto deste trabalho, foi apresentado uma revisão sistemática

da literatura. Respondendo à questão norteadora dessa revisão “quais as práticas que professores alfabetizadores utilizam com jogos digitais e como estão organizando as práticas pedagógicas dentro do processo de alfabetização e letramento”, apontando os trabalhos que apresentam tais experiências e descrevendo como acontece o trabalho do professor. O estudo possibilitou conhecer pesquisas que já desenvolvem um trabalho com jogos digitais para aprendizagem da língua escrita, assim, ajudando a mostrar possíveis caminhos nesse campo de atuação e possibilitar a compreensão de como podemos utilizar os jogos digitais no processo de alfabetização de forma criativa e motivadora.

Silva (2021) ressalta que a aplicação do curso de formação sobre jogos digitais no processo de alfabetização e letramento, integrado às necessidades formativas dos professores, tratou de estudos teóricos para a construção de práticas inovadoras, com estratégias que enriqueçam os jogos digitais como ferramentas de apoio ao processo de ensino e aprendizagem e trazendo como possibilidade de mudança em relação às questões que cercam a alfabetização. A experiência de implementação trouxe resultados positivos, conforme proporcionou não só o aprimoramento do conhecimento sobre jogos e o desenvolvimento de habilidades digitais para aprimorar o ensino, mas também a criação de espaços de diálogo e troca de experiências sobre práticas educativas diante desse cenário de mudanças e desafios para a educação. O conhecimento da aprendizagem baseada em jogos digitais esteve presente nas atividades e no desenvolvimento de estratégias pedagógicas e trouxe contribuições valiosas para a disseminação de práticas inovadoras no processo de alfabetização. Durante este trabalho, os jogos digitais apresentaram peculiaridades, elementos cativantes para as crianças e um universo de possibilidades didático-pedagógicas a serem exploradas.

A dissertação de Sola (2019) “Jogo digital: uma possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento”, foi exploratória e apresenta um protótipo de jogo digital como ferramenta de apoio ao desenvolvimento do Sistema de Escrita Alfabético no ciclo da alfabetização considerando os elementos lúdico e estruturais dos jogos digitais como: regras, metas, resultados, feedback, conflitos, competição, desafios, oposição, interação, enredo. Dessa forma, o trabalho, pretende contribuir com os processos de ensino e aprendizagem, especialmente, o desenvolvimento da alfabetização. A autora trouxe uma questão problematizadora: “como aproximar os processos de ensino e aprendizagem de forma que atenda a demanda da nova geração com os jogos digitais?” Nesta pesquisa, foi realizada uma revisão de literatura. Foi um estudo para auxiliar o processo de ensino e aprendizagem no ciclo

da alfabetização, e que sobretudo, motive docentes a desenvolverem os seus próprios jogos, integrando cada vez mais, as tecnologias na educação.

Após o desenvolvimento da pesquisa surgiu, assim, o protótipo do jogo digital “Pirata Pirado”. Uma proposta de jogo que contempla os níveis dos elementos dos jogos digitais e da aprendizagem tangencial e que se apresenta como mais um caminho para o desenvolvimento do processo de alfabetização e letramento em uma perspectiva lúdico e interativo. O desafio do jogo “Pirata Pirado”: encontrar no centro do labirinto, elementos linguísticos (letras – sílabas - palavras) que formam o nome das imagens exibidas nas extremidades do labirinto, enquanto desvia de monstros que andam aleatoriamente pelo cenário tendo que os evitar. A revisão de literatura descrita nesta pesquisa salienta a importância da utilização e desenvolvimento de jogo, incluindo os jogos digitais educacionais como instrumentos, recursos, ferramentas, estratégias de ensino e aprendizagem para o desenvolvimento do aluno que potencia e maximiza situações de aprendizagem, e oferece às crianças a oportunidade de participar ativamente no processo de construção do seu conhecimento.

## **CONSIDERAÇÕES FINAIS**

As buscas realizadas nas bases de dados escolhidas nas produções das dissertações, os trabalhos encontrados denotam estudos que nos dão possibilidades de ações no ensino aprendido, por meio dos jogos nos anos iniciais. Todas as pesquisas trazem a utilização dos jogos para contribuições no processo de alfabetização.

Considerando o lúdico uma ferramenta positiva para aprendizagem, o desenvolvimento do presente estudo possibilitou visualizar possíveis soluções para a situação atual das práticas educativas, que orientam a alfabetização por meio do uso de jogos educativos como ferramenta de ensino.

Os jogos são considerados recursos facilitadores da aprendizagem e cuja eficácia se mostrou comprovada de acordo com as dissertações. São ferramentas que, ao serem utilizadas, possibilitam o aprendizado que vai além do lúdico e habilidades que vão além do conteúdo programado, como a colaboração entre alunos e entre alunos e professores, promovendo um ambiente escolar que favoreça o aprendizado e bem-estar dos alunos.

É evidente que os jogos é uma forma natural e agradável de aprendizagem para os educandos, pois é um recurso prático, onde a criança revela seu próprio ponto de vista e forma de pensar sobre o mundo, aprende a interagir com seus colegas, troca pontos de vista com outras

perspectivas possíveis, melhora a coordenação de movimentos, enfim, uma vez compreendida a sua importância, é uma atividade pedagógica essencial para a formação de conceitos.

Apresentar a relevância desse artigo surge da necessidade não só de trazer discussões e teorias sobre o uso dos jogos educativos na sala de aula, mas foram estudos realizados por profissionais da educação, e mostraram que na prática é uma ferramenta essencial no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

Os espaços tradicionais devem ser redesenhados para refletir a realidade em que os alunos estão inseridos. Por isso, os educadores devem promover espaços para o uso de jogos educativos no cotidiano da sala de aula, para estimular atividades ativas e dialógicas. O desafio é grande, mas se a escola estiver genuinamente disposta a integrar o uso de jogos no dia a dia dos alunos, os processos de ensino-aprendizagem tenderão a ser bem-sucedidos. Portanto, evidencia-se que os jogos na escola permitem o alcance de objetivos educacionais que orientam o trabalho pedagógico, como um caminho para aprender e ser olhado como etapa do planejamento.

O intuito deste artigo é estimular o uso de jogos em sala de aula como recursos facilitadores do processo de ensino e aprendizagem. Acreditamos que este estudo trará uma visão positiva entre os construtores de conhecimento, permitindo-nos repensar o processo de aprendizagem nas escolas e construir um contexto educacional qualitativo, dialógico e participativo.

## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BATISTA, Karina. **Aprendizagem, motivação e jogos: uma análise a partir da teoria da autodeterminação**. Campos de Araraquara- SP, 2018. Faculdade de Ciências e Letras Campos de Araraquara – SP.

COSTA, A. B; ZOLTOWSKI, A. P. C. Como escrever um artigo de revisão sistemática. In: KOLLER, S. H.; COUTO, M. C. P. de P.; HOHENDORFF, J. V. **Manual de Produção Científica**. Porto Alegre: Penso, 2014, p. 192.

FALAVIGNA, Maicon. O que são revisões sistemáticas? **HTAnalyze Consultoria e Treinamento**, Porto Alegre, 01 de janeiro de 2018. Artigos publicados. Disponível em: <<https://www.htanalyze.com/blog/o-que-sao-revisoes-sistematicas/>>. Acesso em: 31 out. 2022.

FRANCO, Magda A. O. **Os jogos como ferramenta para favorecer a aprendizagem**. Recife: Conedu, 2018. Disponível em: <[https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO\\_EV117\\_MD1\\_SA17\\_ID7680\\_07092018192407.pdf](https://www.editorarealize.com.br/editora/anais/conedu/2018/TRABALHO_EV117_MD1_SA17_ID7680_07092018192407.pdf)>. Acesso em: 31 out. 2022.

GONÇALVES, Ghisene Santos Alecrim. **ALFABETIZAÇÃO EM TEMPOS TECNOLÓGICOS: influência dos jogos digitais na rotina da sala de aula**. Belo Horizonte, 2015. Faculdade de letras da UFMG.

KISHIMOTO, T. M. **Jogos infantis: o jogo, a criança e a educação**. Petrópolis, RJ: Vozes, 1993

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. São Paulo. Cortez, 2008.

LOPES, Mary Stela Sakamoto. **O direito de aprendizagem e do brincar nos anos iniciais do ensino fundamental: formação lúdica docente**. Bauru, 2019. Universidade estadual paulista “Júlio de mesquita filho” programa de pós-graduação em docência para a educação básica.

MELO, Camila Ericka Andrade de. **Jogos e brincadeiras entre desenhos e diálogos: o olhar de crianças dos anos iniciais do ensino fundamental de uma escola municipal de Suzano**. 2020. 199 f. Dissertação (Programa de Mestrado em Gestão e Práticas Educacionais) - Universidade Nove de Julho, São Paulo.

PAULA, Ellen P. B de. **A contribuição dos jogos no processo de alfabetização**. Itapeva-SP, 2019. Faculdade de Ciências Sociais e Agrárias de Itapeva – FAIT.

PORTANOVA, Ruth. **Um Currículo de Matemática em Movimento**. Porto alegre: EdIPUCRS, 2005.

RODRIGUES, Lídia da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 96 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação) - Universidade de Brasília, Brasília, 2013

SILVA, Anielly Isabel Duarte da. **Jogos digitais no processo de alfabetização e letramento: uma proposta formativa para professores de 1º ao 3º ano do ensino fundamental.** 2021. 127f. Dissertação (Mestrado Profissional em Inovação em Tecnologias Educacionais) - Instituto Metrópole Digital, Universidade Federal do Rio Grande do Norte, Natal, 2021.

SMOLE, K.S.; DINIZ, M.I.; MILANI, E. **Jogos de matemática do 6º ao 9º ano. Cadernos do Mathema.** Porto Alegre: Artmed, 2007.

SOUZA, Elaine Aparecida de et al. **Alfabetização e letramento nas séries iniciais.** Urutaí - GO, 2022. Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Goiano.

SOLA, Roseli Aparecida Perina. **Jogo digital: uma possibilidade pedagógica para a alfabetização e o letramento.** Bauru, 2019. Universidade estadual paulista “Júlio de mesquita filho” Programa de pós-graduação em docência para a educação básica.

VOTTO. **As potencialidades lúdicas nas estratégias para o ensino e a aprendizagem estatística nos anos iniciais do ensino fundamental.** Rio Grande, 2018. Universidade Federal do Rio Grande do Norte Programa de pós-graduação em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde.