

JOGOS COMO FERRAMENTA NA ALFABETIZAÇÃO DOS ANOS INICIAIS DURANTE O ENSINO REMOTO

Beatriz Damasceno dos Santos¹

Gabrielle Cristine Silva da Cruz²

Kathleen Elek dos Passos dos Reis³

Thalita Monteiro de Araujo⁴

Jane Marian⁵

RESUMO

O uso de diferentes metodologias auxilia no trabalho do educador, colaborando para o desenvolvimento e o pensar lógico do discente, pois o brincar nas aulas pode ser utilizado para facilitar o processo de ensino e aprendizagem do educando. O objetivo deste estudo foi identificar a interferência dos jogos no processo da alfabetização durante o período de aulas remotas. A escolha deste tema surgiu da curiosidade de compreender e conhecer a importância de se trabalhar com jogos na alfabetização dos anos iniciais, através de uma experiência em sala de aula com o uso de metodologias ativas para os estudantes. Foi desenvolvida uma pesquisa por meio de entrevista semiestruturada no período set/2020 à nov/2020, com professoras pedagogas para identificar como ocorreu o ensino remoto durante a pandemia. Percebeu-se que durante as aulas remotas os professores tiveram dificuldades para acompanhar os estudantes, no contato e na

¹ Aluno do 8º período do curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário.
E-mail: beatriz.damasceno@mai.fae.edu

² Aluno do 8º período do curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário.
E-mail: gabrielle.cruz@mail.fae.edu

³ Aluno do 8º período do curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário.
E-mail: kathleen.reis@mail.fae.edu

⁴ Aluno do 8º período do curso de Pedagogia da FAE Centro Universitário.
E-mail: thalita.monteiro@mail.fae.edu

⁵ Orientadora da pesquisa. Doutora em Estudos da Tradução. Professora da FAE Centro Universitário.
E-mail: jane.marian@fae.edu

interação. As professoras respondentes também falaram que utilizam os jogos e já são adeptos a eles. As conclusões obtidas ao final do trabalho reforçam ainda mais que o jogo é um excelente aliado para o processo de alfabetização, de maneira lúdica trazendo desafios que estimulam seus estudantes.

Palavras-chave: Jogos. Aulas remotas. Processo de alfabetização. Professor.

INTRODUÇÃO

Os procedimentos educacionais são questões pensadas e discutidas no âmbito escolar, no qual os educadores podem utilizar outros métodos para a aprendizagem dos estudantes, como por exemplo os jogos, pois existem inúmeros métodos e técnicas de ensino. O lúdico torna a alfabetização atraente e prazerosa, contribuem para situações imaginárias, porque a criança na fase de alfabetização faz muito uso da imaginação.

Para Luckesi (2005, p. 27), a atividade lúdica proporciona experiência, entretenimento e o prazer de aprender. O jogo como ferramenta na alfabetização dos estudantes possibilita um aprendizado fácil, dinâmico e lúdico como também o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo, além de um raciocínio lógico e, com isso, acrescentando novos conhecimentos. Em conjunto com a metodologia tradicional já aplicada na alfabetização, ele irá agregar na compreensão do discente em sua aprendizagem.

O processo de alfabetização é uma fase que necessita de um contato entre professor e estudante, sem essa proximidade a aula se torna mais difícil e assim, o docente precisa adaptar o processo de ensino-aprendizagem. Com esse ajuste a observação tende a ser mais minuciosa, para conseguir identificar os estudantes que apresentam mais dificuldades e ajudá-los.

A pesquisa teve por objetivo identificar o desenvolvimento e auxílio dos jogos no processo de alfabetização, como está sendo no atual momento da aula remota no processo de ensino-aprendizagem. Portanto, a pesquisa visou a utilização de jogos e brincadeiras para uma alfabetização divertida e prazerosa.

1 REVISÃO DA LITERATURA

1.1 ALFABETIZAÇÃO

Segundo Soares (1990, p. 17) alfabetizar é possibilitar que o aluno tenha ingresso no mundo das palavras, oportunizando a conquista da sua cidadania, através da leitura e da escrita, sendo assim, o educador deve proporcionar essa vivência de forma leve. Saltini (1997, p. 15) afirma que para isso acontecer, o professor deve encorajar a criança a descobrir ou inventar caminhos que levem ao êxito.

Alfabetizar é um processo de construção de conhecimento, valorizando o lúdico, para Freire (1994, p. 15) os professores devem buscar meios para promover essa

construção e estimular a criança a interagir com a língua escrita, o aluno deve atuar como sujeito deste processo de aquisição de interação, com o meio, com os professores e com ela mesma.

O professor é o mediador no processo de ensino aprendizagem, é transmissor de conhecimentos onde tem como função estimular, instigar seus alunos desenvolvendo competências para o seu crescimento. Lotsch (2016, p. 25) ressalta a importância da interação social para a evolução da criança como sujeito participativo, contribuindo com o seu processo de alfabetização.

Portanto, o processo de alfabetização contribui significativamente para o desenvolvimento de cada aluno, mediante ao seu contexto social. Mediar é levar o aluno a buscar o conhecimento e estabelecer um canal de comunicação entre eles.

1.2 OS JOGOS

Os jogos são uma ferramenta primordial para o uso em sala de aula, conforme os contextos e momentos proporcionam uma aprendizagem significativa para o aluno. Para Santos (2010, p. 12), em sala de aula o professor pode utilizar este aliado de várias formas, assim o jogar e brincar se tornam uma atividade natural, sem que o aluno seja avaliado diretamente, mas o educador deve acompanhar e observar o desenvolvimento dos alunos durante os jogos.

Kamii (2009, p. 296) destaca que os professores têm diversas dúvidas em relação aos jogos, entre elas, como introduzir em sala de aula, de forma que facilite a descoberta do aluno, até que ponto ele deve intervir e como avaliar, fazendo com que as crianças não sigam somente as regras. Assim sendo, o docente pode escolher qualquer jogo, desde que esteja atento a finalidade que pretende alcançar. O jogo é cheio de estímulos e obstáculos, é isso que agrega para que ele auxilie à educação.

Segundo Teixeira e Apresentação (2014, p. 306) o aluno estará aberto e propício à possibilidade de erros e acertos, receber ajuda para compreender melhor as regras com os parceiros e adversários do jogo. O docente também deve acompanhar o desenvolvimento do raciocínio, e de como o aluno interage com os colegas e com a proposta do jogo, facilitando que o professor consiga perceber as dificuldades.

Na aprendizagem é necessário permitir, proporcionar e incentivar o indivíduo; nas suas relações, a criança aprende aquilo que interessa o que lhe é necessário, e, por isso, o que lhe dá prazer. Sendo assim, a assimilação e a acomodação da criança ao meio devem ocorrer através do jogo, da aprendizagem lúdica (CALLAI, 1991, p. 74).

Portanto, com os jogos e brincadeiras a criança tem mais interesse em aprender diferentes conteúdos que atribuem o prazer, aprendendo a conviver com regras, demonstrando seus sentimentos, seus medos e preocupações. Deste modo, contribuindo para seu desenvolvimento na alfabetização, isso é possível através dos jogos lúdicos.

1.3 PROCESSO DE INTERAÇÃO DOS JOGOS

Segundo Macedo (2000, p. 24), para o professor explorar os jogos deve considerar alguns pontos relevantes como: público, material, tempo, espaço, dinâmica, papel do adulto, proximidade de conteúdo e avaliação. Enfatiza a postura que o professor irá ter após as instruções, podendo ser de jogador, juiz ou observador, dependendo do desenvolvimento do jogo.

Para Oliveira (2015, p. 25), o professor deve criar diferentes metodologias para cada aluno que apresenta uma dificuldade diferenciada. Assim, cabe ao professor conhecer inúmeras teorias e métodos de alfabetização.

Kishimoto (2011, p. 22), aborda dois sentidos do jogo educativo:

1º sentido amplo: como material ou situação que permite a livre exploração em recintos organizados pelo professor, visando ao desenvolvimento geral da criança e

2º sentido restrito: como material ou situação que exige ações orientadas com vistas à aquisição ou ao treino de conteúdos específicos ou de habilidades intelectuais. No segundo caso recebe, também, o nome de jogo didático.

Para Rizzi e Haydt (1987, p. 15) o jogo é uma excelente ferramenta educativa, tanto para a criança quanto para o educador, no qual deve utilizá-lo de maneira coerente, com o intuito de formar a criança no processo educativo. No âmbito escolar a criança ao se socializar, entra em contato com outros colegas, considerando o ponto de vista de outras crianças e isso incentiva o pensamento, com essa interação leva ao desenvolvimento.

Illich (1976, p. 92), sustenta que “[...] os jogos podem ser a única maneira de penetrar os sistemas formais”. Dessa forma, os professores têm maior facilidade para observar situações ocorridas, dificuldades ou facilidade em qualquer tema. É no momento do brincar, do jogo que a criança se sente livre e mostra verdadeiramente suas características.

Kishimoto (1994, p.13), retrata que o jogo, também é uma ótima estratégia para associar os conteúdos aos discentes de uma forma lúdica e eficaz para o aprendizado,

pois o aluno fica frente a frente ao ensino. Brasil (2007, p.29) complementa dizendo que o aluno não alfabetizado ainda não relaciona o tamanho da palavra descrita, já que o discente ainda não decodificou que a escrita retrata a fala e não o tamanho real do objeto.

Conforme o Programa de apoio à leitura e escrita do Ministério da Educação (2007, p. 39) traz em seu caderno “teoria e prática” apontamentos referentes ao estudante não alfabetizado que nas atividades em grupo os estudantes aprendem mais com os colegas, porém o professor precisa estar atento e organizar grupos com discentes de níveis distintos. Deste modo é possível uma troca de conhecimentos maior, os colegas se ajudam, é um ótimo momento para a autorreflexão do aluno, pois explicando para um colega também reorganiza seus saberes.

Oliveira (2010, p. 67), relata que o jogo oferece aos alunos uma aprendizagem significativa e prazerosa. Existem muitas técnicas para auxiliar essa aprendizagem, uma delas é o alfabeto móvel que proporciona ao aluno desvendar as diferentes formas de escrita, construindo novas palavras.

Por meio dessa atividade será percebido a compreensão da criança do som, da sílaba, da letra e da leitura, e fazer com que o aluno observe as letras e às conheça, assimilando a palavra com a figura. Conforme Kishimoto (2011, p. 21):

O jogo, por ser livre de pressões e avaliações, cria um clima adequado para a investigação e a busca de soluções. O benefício do jogo está nessa possibilidade de estimular a exploração em busca de respostas, em não constringer quando se erra.

Oliveira (2010, p. 29) afirma que o jogo auxilia na compreensão das unidades menores da língua: grafema, fonema, sílaba e palavra e, essa atividade permite que várias estratégias sejam usadas para trabalhar a alfabetização das crianças, assim a proposta deve sempre ter finalidade pedagógica, utilizando recursos do processo de ensino/aprendizagem.

Illich (2010, p. 92), ressalta que os jogos educativos podem ser o único modo de entrar e desvendar os sistemas formais como a linguística. Desta forma, alguns estudantes podem ter mais facilidade na compreensão de determinados temas.

Portanto, o jogo utilizado de forma correta auxilia na compreensão e na formação dos estudantes. Os jogos e a ludicidade fazem com que a aprendizagem se torne mais fácil e atrativa, é nas escolas onde são exploradas e proporcionadas, aos estudantes, formas diferentes e lúdicas para o conhecimento.

1.4 AULAS REMOTAS

O ano de 2020 foi um grande desafio para todos os professores, isso porque surgiu um novo vírus em território Chinês, diante disso, os docentes tiveram que reestruturar o planejamento pedagógico, se reinventando e buscando novas estratégias para poder continuar o ano letivo. O sociólogo português Boaventura de Sousa Santos (2020, p.18), expõe sobre as dificuldades apresentadas pela pandemia do covid-19, explica sobre o desdobramento e a necessidade de adaptação da sociedade.

Os professores ficaram preocupados de como iriam prosseguir com as atividades escolares, de como criar alternativas do uso de diversas ferramentas no auxílio da educação. De acordo com o material aprovado pelo Conselho Nacional de Educação (2020)⁶, o objetivo é de orientar as escolas nesse período, e a reorganização do calendário escolar.

Para Santos (2020, p. 29) “[...] esta situação torna-se propícia a que se pense em alternativas ao modo de viver, de produzir, de consumir e de conviver nestes primeiros anos do século XXI”. O ensino remoto não é o mesmo de aula online, que são aulas já gravadas, e materiais de leitura. O ensino remoto veio desmistificar este estilo de aprendizagem, e em uma metodologia diferente podendo ter uma experiência muito além de vídeos, com a participação ativa dos alunos junto com os docentes.

Esta nova realidade de ensino trouxe diversas mudanças e também um maior envolvimento por parte das famílias, mas vale ressaltar que o docente deve tornar significativa a aprendizagem. O Conselho Nacional de Educação (2020) ressalta que o ensino dos conteúdos e das disciplinas podem se adaptar ao currículo da escola, e serem trabalhadas a distância com atividades pedagógicas voltadas ao ensino-aprendizagem.

Nos anos iniciais do ensino fundamental, no qual a criança precisa de um apoio maior no processo de ensino aprendizagem e de um acompanhamento integral, visto que, estão em fase de alfabetização. O Ministério da Educação (MEC) (2020, p. 11) propõe atividade práticas para que os familiares possam conduzir este aluno nas aulas online providenciado pela escola. Os Parâmetros Curriculares Nacionais destacam que:

[...] um aspecto relevante nos jogos é o desafio genuíno que eles provocam no aluno, que gera interesse e prazer. Por isso, é importante que os jogos façam parte da cultura escolar, cabendo ao professor analisar e avaliar a potencialidade educativa dos diferentes jogos e o aspecto curricular que se deseja desenvolver (BRASIL, 1997, p. 32).

⁶ BRASIL. **CNE aprova diretrizes para escolas durante a pandemia**. MEC, SEF, 2020. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/busca-geral/12-noticias/acoes-programas-e-projetos-637152388/89051-cne-aprova-diretrizes-para-escolas-durante-a-pandemia>>. Acesso em: 4 nov. 2020.

Pensando neste cenário, o CNE também orienta para que os responsáveis utilizem e explorem atividades de estímulos, brincadeiras, jogos e músicas ao mesmo tempo com atividades de suporte digital oferecida pela instituição. Segundo Antunes (2004, p. 60), o jogo encoraja o indivíduo permitindo-se organizar e assim perceber suas delimitações, brincando e envolvendo-se entre o imaginário e o real.

Portanto, com as orientações do CNE as escolas foram guiadas a utilizarem ferramentas digitais, que auxiliem os estudantes nessa época de isolamento social, não prejudicando os educandos nas atividades. Foi preciso desenvolver novas técnicas e metodologias para que desse continuidade às atividades escolares.

2 PROCEDIMENTOS METODOLÓGICOS

Conforme Gil (2008, p.42), “[...] as pesquisas descritivas têm como objetivo primordial a descrição das características de determinada população ou fenômeno [...] utilizando técnicas padronizadas de coleta de dados”. A pesquisa empírica sustenta uma pesquisa descritiva, qualitativa, com a finalidade de pesquisa bibliográfica, de campo e análise de dados e resultados.

Comentando Marconi e Lakatos (1987, p. 66) a pesquisa bibliográfica esclarece qualquer trabalho científico, pois tem como intuito de abordar as questões do trabalho, relacionando com escritos fundamentados, sobre o mesmo tema, colocando o pesquisador perante a realidade investigada.

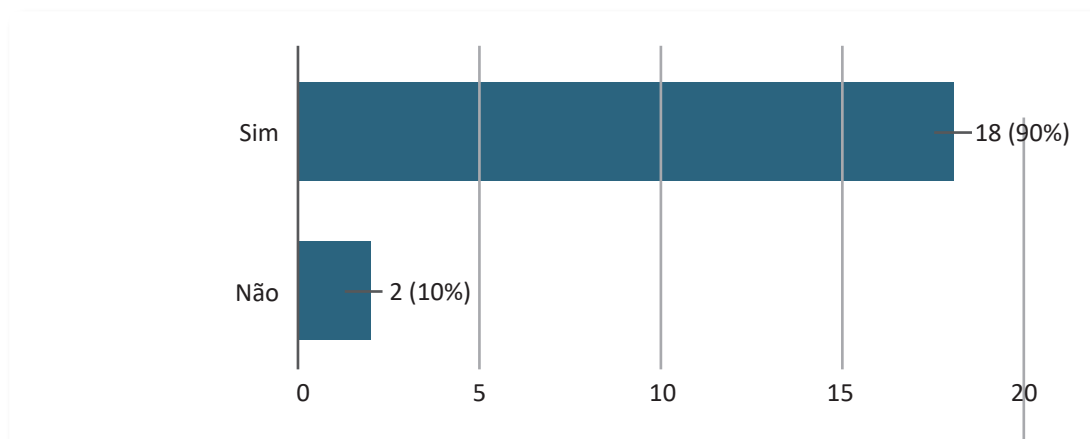
A pesquisa bibliográfica é uma reescrita do que já foi dito ou escrito sobre qualquer assunto, proporcionando um novo enfoque e interpretação, criando conclusões inovadoras. Nesse sentido, a pesquisa bibliográfica é fundamental para qualquer trabalho científico. Nessa pesquisa foi possível observar e levantar dados sobre o processo de jogos como ferramenta na alfabetização dos anos iniciais durante o ensino remoto.

Para elaborar a coleta de dados foi realizada uma entrevista semiestruturada em novembro de 2020, em que professores regentes participaram de forma voluntária, respondendo de acordo com sua experiência. Teve como foco analisar as metodologias usadas pelos docentes, o uso de novas ferramentas nas aulas remotas e as dificuldades enfrentadas nesse momento.

3 RESULTADOS E DISCUSSÃO

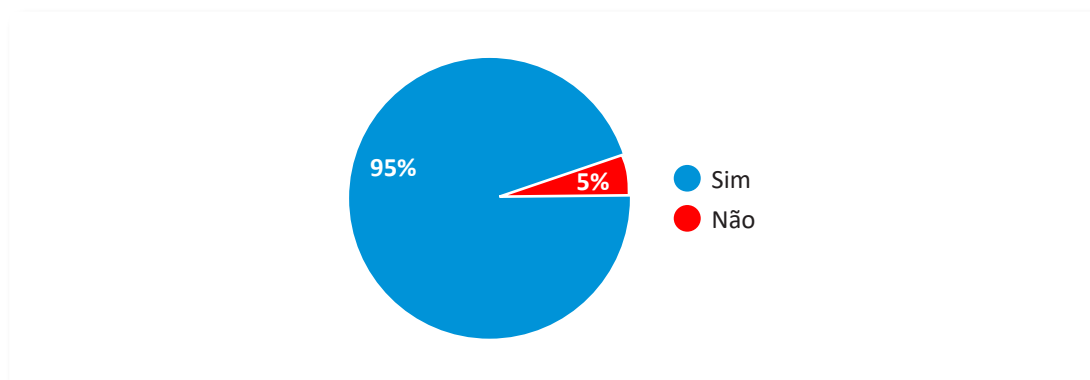
Para o desenvolvimento da pesquisa, foram realizadas entrevistas semiestruturadas com 20 professoras. O objetivo foi analisar a importância da utilização dos jogos para a alfabetização, relacionando a teoria com a prática didática, principalmente, nesse momento de aulas remotas.

GRÁFICO 1 – Você utiliza os jogos no processo da alfabetização?



FONTE: Os autores (2020)

GRÁFICO 2 – Quando utiliza os jogos, vê resultado no processo da alfabetização?



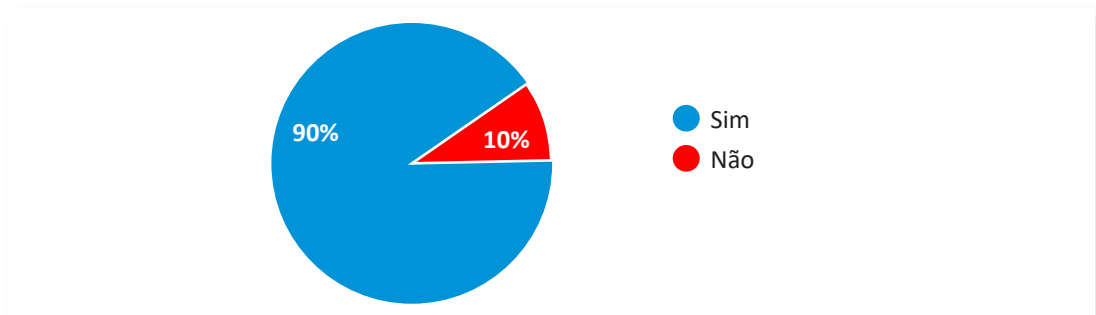
FONTE: Os autores (2020)

Durante a entrevista, a maioria das respondentes declarou ter experiência na alfabetização há mais de nove anos e atuam na rede privada. Podemos analisar no GRÁF. 1 que a maioria das professoras utilizam os jogos no processo de alfabetização, porém, apenas uma professora não consegue observar a interferência do jogo. Sendo assim, a maioria afirma que os resultados dos jogos são notórios no momento em que são inseridos no processo de alfabetização, pois os estudantes ficam muito entusiasmados, animados, contribuindo muito para o aprendizado deles.

As professoras respondentes afirmaram que utilizam os jogos no processo de alfabetização, o lúdico faz com que a aula seja significativa e atrativa para os estudantes, onde desperta a curiosidade. Kishimoto (1994, p.49) defende que uma atividade mais dinâmica incentiva a compreensão do aluno com mais naturalidade, conseguindo assimilar no processo de ensino-aprendizagem.

O jogo é um recurso importante para a alfabetização ao mesmo tempo que a criança brinca, ela aprende. Confeccionar jogos durante as aulas torna a atividade ainda mais relevante, pois é uma criação com as características deles. De acordo com Vygotsky (1991, p. 45), “Brincar é de suma importância para que a criança desenvolva seu lado cognitivo”, geralmente os jogos são aplicados em todas as matérias e utilizados constantemente, de maneira que auxiliem e motivem os estudantes nas atividades, as professoras respondentes utilizam os jogos mais na matéria de matemática.

GRÁFICO 3 – No atual momento com as aulas remotas, você continua utilizando jogos nas aulas?



FONTE: Os autores (2020)

O GRÁF. 3 expõe que mesmo com as dificuldades do ensino remoto, a maioria das professoras continuam utilizando os jogos no processo de alfabetização. Com a aplicação dos jogos, a interação nas aulas acontece de forma gradativa, os estudantes absorvem mais o conteúdo, pois é uma lembrança afetiva e não só uma lembrança pedagógica. Luckesi (2005, p. 2) complementa dizendo, “O que a ludicidade traz de novo é o fato de que o ser humano, quando age ludicamente, vivencia uma experiência plena. [...] Não há divisão”. A dificuldade encontrada no processo de alfabetização nas aulas remotas foi a falta de contato e interação. O estudante consegue identificar em seu caderno o espaço, linha, junção das sílabas e o som de cada uma, sem a interferência do docente.

Observando as respostas, o jogo traz uma contribuição para alfabetização e colabora para esse processo de ensino-aprendizagem, o lúdico e o brincar são aliados para uma aprendizagem de qualidade, divertida e prazerosa. Portanto o papel do professor é essencial na aprendizagem, sua dedicação de buscar e utilizar ferramentas que facilitem a compreensão do estudante.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A proposta da pesquisa, analisou e identificou a interferência dos jogos no processo da alfabetização durante o período de aulas remotas. A pesquisa qualitativa conseguiu observar a frequência da utilização dos jogos no processo de ensino aprendizagem e de como auxilia os estudantes tornando as aulas ainda mais lúdicas e dinâmicas.

A alfabetização acontece de forma natural mas, com a utilização dos jogos o auxílio é ainda maior, ajudando na transição da educação infantil para os anos iniciais, além de deixar as atividades mais leves e divertidas. Observou-se que é necessário que os docentes instiguem e estimulem seus estudantes, utilizando ferramentas lúdicas para deixar o processo ainda mais atrativo e dinâmico.

Durante a pesquisa, um vírus mundial afetou a estrutura e dinâmica do país. Diante dessa situação é válido acrescentar ao tema esse novo contexto, com a entrevista qualitativa percebeu-se a dificuldade dos professores de adequar o seu planejamento de forma remota.

Nessa mesma perspectiva a maioria dos professores não desistiram e não se deixaram abalar, inovaram suas metodologias de maneira a não deixar os estudantes desamparados, trazendo mais resultados para o processo de ensino-aprendizagem, utilizando novas ferramentas como os jogos. Entretanto, ainda se encontram resistências por parte de alguns docentes que aplicam métodos tradicionais na alfabetização.

Por meio das respostas foi observado que a maioria dos estudantes tem materiais adequados para participar de maneira efetiva, porém existem casos em que alguns estudantes não possuem materiais, o que dificulta essa interação. Portanto é de grande valia que o professor busque diferentes recursos que sejam viáveis aos estudantes, atendendo cada um com as suas especificidades.

REFERÊNCIAS

- ANTUNES, Celso. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Vozes, 2003.
- BRASIL. Ministério da Educação. **CNE aprova diretrizes para escolas durante a pandemia**. Brasília, DF, abr. 2020a. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/busca-geral/12-noticias/acoes-programas-e-projetos-637152388/89051-cne-aprova-diretrizes-para-escolas-durante-a-pandemia>>. Acesso em: 4 nov. 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. Orientações Educacionais para a Realização de Aulas e Atividades Pedagógicas Presenciais e Não Presenciais no contexto da Pandemia. **Diário Oficial [da] República Federativa do Brasil**, Brasília, DF, 7 jul. 2020b. Disponível em: <http://portal.mec.gov.br/index.php?option=com_docman&view=download&alias=148391-pcp011-20&category_slug=julho-2020-pdf&Itemid=30192>. Acesso em: 4 nov. 2020.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Programa de apoio a leitura e escrita praler**: caderno de teoria e prática 1 – a descoberta da leitura e escrita. Brasília: DIPRO/FNDE/MEC, 2007.
- BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Fundamental. **Parâmetros curriculares Nacionais**. Brasília: MEC/SEF, 1997. Disponível em: <<http://portal.mec.gov.br/seb/arquivos/pdf/livro03.pdf>>. Acesso em 4 nov. 2020.
- CALLAI, H. C. (Org.). **O ensino em estudos sociais**. Ijuí: Edunijuí, 1991.
- FREIRE, P. **Pedagogia da autonomia**: saberes necessários à prática educativa. 34. ed. Coleção Leitura. São Paulo: Paz e Terra, 1994.
- GIL, A. C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 4. ed. São Paulo: Atlas, 2008.
- ILLICH, I. **Ivan illich**. Recife: Massangana, 2010.
- KAMII, C.; DEVRIES, R. **Jogos em grupo na educação infantil**: implicações da teoria de Piaget. Ed. rev. Porto Alegre: Artmed, 2009.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. São Paulo: Cengage Learning, 2011.
- LAKATOS, E. M.; MARCONI, M. de A. Técnica de pesquisa. 3. ed. rev. e ampl. São Paulo: Atlas, 1996.
- LOTSCH, V. O. **Alfabetização e letramento I**. São Paulo: Cengage, 2016. Disponível em: <<https://integrada.minhabiblioteca.com.br/#/books/9788522123568/cfi/0!4/2@100:0.00>>. Acesso em: 16 out. 2019.
- LUCKESI, C. C. Ludicidades e atividades lúdicas: uma abordagem a partir das experiências internas. **Nativa**: Revista Ciências Sociais, São Paulo, v. 2, n. 3, p. 34-40, abr. 2005.
- MACEDO, L.; PETTY, A.; PASSOS, N. **Aprendendo com jogos e situações-problemas**. Porto Alegre: Artmed, 2000.
- OLIVEIRA, M. K. **Teorias psicogenéticas em discussão**. 5. ed. São Paulo: Summus, 1992.
- OLIVEIRA, R. N. K. M. de. **Brincadeiras de criança**: o lúdico no processo de alfabetização. Curitiba: Edição do autor, 2015.

RIZZI, L.; HAYDT, R. C. **Atividades lúdicas na educação da criança**. São Paulo: Ática, 1987.

SALTINI, C. J. P. **Afetividade e inteligência**. Rio de Janeiro: DPA, 1997.

SANTOS, S. M. P. do. **O brincar na escola**: metodologia lúdico-vivencial, coletânea de jogos, brinquedos e dinâmicas. Rio de Janeiro: Vozes, 2010.

SANTOS, B. de S. **A cruel pedagogia do vírus**. Coimbra: Almedina, 2020. Disponível em: <http://www.abennacional.org.br/site/wp-content/uploads/2020/04/Livro_Boaventura.pdf>. Acesso em: 04 nov. 2020.

TEIXEIRA, R. R. P.; APRESENTAÇÃO, K. R. dos S. da. Jogos em sala de aula e seus benefícios para a aprendizagem da matemática. **Linhas**, Florianópolis, v. 15, n. 28, p. 302-323, jan./jun. 2014.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICE A – PERGUNTAS PARA A ENTREVISTA SEMIESTRUTURADA

- 1 - Em que instituição você atua como docente?
- 2 - Há quanto tempo você trabalha na docência?
- 3 - Durante o processo de alfabetização dos alunos, você docente, encontra dificuldades com as aulas remotas?
- 4 - Você utiliza os jogos no processo de alfabetização? Se sim, quais? Durante as aulas remotas, você conseguiu utilizar os jogos?
- 5 - Em que período você costuma utilizar os jogos?
- 6 - Você considera os jogos como aliados para esse processo de alfabetização?
- 7 - Adotaria a utilização de jogos no processo de alfabetização para seus alunos?
- 8 - Qual está sendo a maior dificuldade com os alunos de alfabetização no período de pandemia?
- 9 - Você consegue observar resultados dos alunos após utilizar os jogos no período escolar?
- 10 - Mesmo com as aulas remotas, você considera que os jogos continuam sendo uma boa ferramenta? Por que?