

## OS JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS EM CONTEXTOS DE VULNERABILIDADE SOCIAL: UM ESTUDO DE REVISÃO

Luanny Trindade Florentino<sup>1</sup>  
Suzane Ferreira Ossuma Souza<sup>2</sup>  
Márcia Regina do Nascimento Sambugari<sup>3</sup>

**Resumo:** A alfabetização é um direito fundamental, mas o seu processo é frequentemente desafiado pelas profundas desigualdades sociais no Brasil que impactam diretamente a qualidade do ensino de crianças que vivem em contextos de vulnerabilidade. Diante desse desafio estrutural, estratégias pedagógicas inovadoras são cruciais para promover uma educação mais equitativa e engajadora. Esta pesquisa concentra-se no potencial do jogo didático como ferramenta de mediação pedagógica, buscando responder a seguinte questão: como os jogos podem contribuir como mediadores no processo de alfabetização de crianças em contextos de vulnerabilidade social? O objetivo geral deste estudo consistiu em investigar como os jogos vêm sendo empregados no processo de alfabetização de crianças em contexto de vulnerabilidade social. Como desdobramento foram definidos os seguintes objetivos específicos: (i) levantar artigos que abordem a temática dos jogos no processo de alfabetização em crianças em contextos de vulnerabilidade social; (ii) identificar os desafios e as potencialidades da utilização de jogos para promover uma alfabetização mais inclusiva e eficaz. A metodologia adotada é de abordagem qualitativa, pautada em uma revisão bibliográfica de artigos publicados em periódicos brasileiros sobre o tema. A coleta de dados foi guiada pelas palavras-chave “jogos,” “alfabetização,” “vulnerabilidade social,” com critérios rigorosos de inclusão focados na prática pedagógica. O levantamento aponta a escassez de artigos que tratam do tema jogos de alfabetização quando faz interface com a vulnerabilidade social. A partir da análise do artigo constata-se que o jogo precisa ser visto não como uma atividade paralela, mas como uma estratégia pedagógica intencional e central para a promoção de uma alfabetização mais equitativa. Também destaca-se a necessidade de pesquisas futuras de campo que se dediquem à observação direta de práticas pedagógicas que tem o uso sistemático de jogos de alfabetização em escolas localizadas em áreas de maior vulnerabilidade social.

**Palavras-chave:** Jogo; Alfabetização; Vulnerabilidade Social; Mediação Pedagógica.

### Introdução

A educação, em suas múltiplas dimensões, representa um alicerce para o desenvolvimento humano e da sociedade. Nesta perspectiva, no contexto dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, a alfabetização é um processo que vai muito além da decodificação de

<sup>1</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Câmpus do Pantanal (CPAN), [luanny.t@ufms.br](mailto:luanny.t@ufms.br).

<sup>2</sup>Acadêmica do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Câmpus do Pantanal (CPAN), [suzane.ossuna@ufms.br](mailto:suzane.ossuna@ufms.br).

<sup>3</sup>Doutora em Educação, Docente na Universidade Federal de Mato Grosso do Sul, [marcia.sambugari@ufms.br](mailto:marcia.sambugari@ufms.br).

letras e sons, sendo uma porta de entrada para a autonomia, o pensamento crítico e a participação plena na sociedade. Contudo é importante reconhecer que o acesso e a qualidade da formação inicial são frequentemente marcados pelas profundas desigualdades sociais. Crianças inseridas em contexto de vulnerabilidade social enfrentam vários desafios que podem comprometer seu desenvolvimento e progressão escolar, desde a falta de recursos básicos até a falta dos estímulos necessários para o pleno desenvolvimento cognitivo e linguístico. Essas desigualdades não só acentuam a exclusão educacional, mas perpetuam ciclos de desvantagens que ressoam ao longo de toda a vida dos indivíduos.

Portanto a busca por estratégias pedagógicas inovadoras e inclusivas torna-se essencial para diminuir os impactos das desigualdades e promover uma alfabetização mais equitativa, entre as diversas abordagens, os jogos têm sido crescentemente reconhecidos como recursos poderosos, transformando o ambiente de aprendizagem em um espaço lúdico, que engaja e torna mais significativo o ato de aprender. O brincar, inerente ao universo infantil, quando intencionalmente integrado ao processo de alfabetização, pode potencializar o desenvolvimento de habilidades cognitivas, emocionais e linguísticas, o que favorece a construção do conhecimento de forma prazerosa e contextualizada.

A escolha da temática sendo a utilização de jogos na alfabetização de crianças em contextos de vulnerabilidade social não é apenas repentina, mas sim resultado de uma profunda convicção sobre a importância e relevância de se debater este assunto, sendo a educação é um direito fundamental, e garantir que todas as crianças, independentemente de sua condição social, tenham acesso a uma alfabetização de qualidade, mesmo sendo um desafio constante em países como o Brasil, onde as desigualdades sociais são estruturais e impactam diretamente o percurso educacional. Diante da relevância do tema e do desafio estrutural imposto pelas desigualdades sociais, este estudo de caráter qualitativo busca responder à seguinte problemática: como os jogos podem contribuir como mediadores no processo de alfabetização de crianças em contextos de vulnerabilidade social?

Para tanto, o objetivo geral consistiu em investigar como os jogos vêm sendo empregados no processo de alfabetização de crianças em contexto de vulnerabilidade social. Como desdobramento, foram definidos os seguintes objetivos específicos: (i) levantar artigos que abordem a temática dos jogos no processo de alfabetização em crianças em contextos de

vulnerabilidade social; (ii) identificar os desafios e as potencialidades da utilização de jogos para promover uma alfabetização mais inclusiva e eficaz.

Ademais, a inspiração para a presente pesquisa emergiu diretamente de experiências vivenciadas durante os estágios obrigatórios da formação acadêmica no curso de Pedagogia, em que a convivência diária com alunos e educadores de escolas situadas em áreas de vulnerabilidade social permitiu observar de perto os desafios e as potencialidades presentes no processo de alfabetização. Essa imersão prática revelou a pertinência do tema e a necessidade de se buscar soluções e conhecimentos que possam, de fato, fazer a diferença na vida dessas crianças, reforçando a importância de se aprofundar teoricamente em práticas que já se mostram promissoras na realidade escolar.

A metodologia adotada consiste em um levantamento bibliográfico de pesquisas que abordam a temática dos jogos no processo de alfabetização em crianças em contextos de vulnerabilidade social. Por meio dessa análise aprofundada da literatura existente, buscou-se compreender os desafios e as potencialidades da utilização de jogos para promover uma alfabetização mais inclusiva e eficaz, contribuindo para a reflexão sobre práticas pedagógicas que possam romper com as barreiras impostas pelas desigualdades sociais e garantir o direito à educação de qualidade para todas as crianças.

Ademais, o presente artigo está organizado em quatro seções principais, além desta Introdução. A seção intitulada ‘os jogos como mediadores no processo de alfabetização’ apresenta a fundamentação teórica da pesquisa. Na seção ‘metodologia’ consta uma descrição de como a pesquisa de revisão bibliográfica foi desenvolvida. A seção ‘discussão dos resultados’ trata da reflexão e análise dos dados produzidos a partir do levantamento realizado. E, por fim na seção ‘conclusões’ são apresentadas as considerações finais do estudo, pontando sugestões para futuras pesquisas.

## **Os jogos como mediadores no processo de alfabetização em situação de vulnerabilidade social**

O cenário da alfabetização, em especial nos contextos marcados pela vulnerabilidade social, exige que a escola transcenda as metodologias tradicionais, buscando práticas que sejam, ao mesmo tempo, significativas e inclusivas. Diante desse cenário, Soares (2020) nos alerta acerca da necessidade da escola garantir a aprendizagem das crianças das camadas populares,

na defesa de que “[...] toda criança pode aprender a ler e a escrever” (Soares, 2020, p. 13). Para a autora, isso é possível quando a escola coloca o foco na aprendizagem da criança. Para Araújo (2020), se a alfabetização é um direito fundamental, a sua negação ou a oferta de um processo de baixa qualidade constituem um agravamento da desigualdade social. Diante disso se faz necessário buscar estratégias que garantam a aprendizagem de toda a criança e é neste ponto que o jogo emerge na literatura especializada como um catalisador de aprendizagem, capaz de mobilizar estruturas cognitivas e habilidades socioemocionais, conforme a discussão proposta por Araújo (2020), Brandão *et al.* (2009), Montuani e Miranda (2022) e Vasconcellos (2019). As autoras destacam a importância fundamental dos jogos para apropriação da leitura e escrita, reconhecendo o ato de brincar como uma forma legítima de apropriação do mundo e de interação social.

Vasconcellos (2019) aponta a função mediadora do jogo no aprendizado da escrita, tomando como base teórica a psicologia histórico-cultural, com destaque para as contribuições de Vygotsky. Com esta abordagem o desenvolvimento é visto como um processo social, no qual a criança se apropria dos instrumentos culturais, sendo a linguagem e a escrita fundamentais por meio da interação. O jogo é central, pois atua diretamente na zona de desenvolvimento proximal (ZDP), o espaço que demarca a distância entre o que já realiza sozinha e o que ela pode fazer com a colaboração de colegas mais capazes, ao se engajar em uma situação lúdica, a criança simula e ensaiá um nível de desenvolvimento superior ao seu desempenho atual, ou seja, o brincar impulsiona o desenvolvimento de funções psicológicas em maturação. Assim, o ato lúdico se configura como um precursor do pensamento abstrato, essencial para a apropriação dos sistemas simbólicos complexos que regem a leitura e a escrita.

O jogo atua, portanto, segundo a autora, como uma ferramenta crítica de inclusão e equidade, pois oferece um ambiente de aprendizado rico e motivador que é acessível a todos, independentemente de seu *background* familiar. A natureza lúdica do jogo quebra as barreiras de frustração e desinteresse, que são comuns em alunos com defasagens, transformando a aquisição da escrita em uma atividade prazerosa e voluntária. A escola, ao introduzir o jogo, enriquece o repertório cultural da criança de forma democrática. (Vasconcellos, 2019).

Brandão *et al.* (2009) destacam que o ato de brincar constitui uma forma legítima de apropriação do mundo e de interação social, sendo os jogos uma ferramenta importante para despertar o interesse dos alunos, pois utilizam da brincadeira, algo natural na infância, tornando

isso fundamental em contextos de vulnerabilidade, onde muitas crianças chegam à escola desmotivadas ou com defasagens de aprendizagem. Para as autoras, “[...] nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área”. (Brandão, *et al.*, 2009, p. 14).

Montuani e Miranda (2022) assinalam que o reconhecimento do jogo como mediador no processo de alfabetização exige que o professor o utilize com intencionalidade pedagógica, transcendendo a função de mero passatempo. O jogo, nessa perspectiva, é um recurso didático planejado para o desenvolvimento de habilidades metalingüísticas, que são essenciais para a apropriação do sistema de escrita alfabética.

Para Brandão *et al.* (2009), jogos como os de tabuleiro, por exemplo, oferecem situações controladas para o trabalho com a consciência fonológica, a capacidade de perceber e manipular os sons da língua, a identificação de sílabas e a formação de palavras. Ao manipular peças e confrontar sua escrita com a do colega, a criança não apenas pratica a decodificação, mas estabelece a relação entre a oralidade e a representação gráfica de forma ativa. As autoras destacam, ainda que o uso dos jogos possibilita

[...] garantir a todos os alunos oportunidades para, ludicamente, atuarem como sujeitos da linguagem, numa dimensão mais reflexiva, num contexto que não exclui os usos pragmáticos e de puro deleite da língua escrita, através da leitura e exploração de textos e de palavras. (Brandão *et al.* 2009, p. 16).

Assim, o jogo pode propiciar práticas de letramento, onde o erro é uma etapa natural do processo e a intervenção do professor se torna mais precisa, direcionada à ZDP de cada aluno. A efetividade do recurso prático, portanto, reside na sua capacidade de transformar conteúdos abstratos em experiências concretas e significativas, potencializando o engajamento de crianças que necessitam de estratégias de ensino diferenciadas para superar as barreiras de aprendizagem. (Vasconcellos, 2019).

Além disso, Araújo (2020) ressalta que a prática com jogos de regras fomenta o desenvolvimento de habilidades sociais, como a colaboração, a resolução de conflitos e o respeito ao turno. Essas competências socioemocionais são cruciais para que o aluno consiga se posicionar ativamente no processo educativo. Dessa forma, o recurso lúdico não apenas facilita a apropriação do sistema alfabético, mas também fortalece a autonomia e a autoestima do aluno.

## Metodologia

O presente estudo adota uma abordagem qualitativa conforme o delineamento proposto por Montuani e Miranda (2022), por se dedicar à investigação de um fenômeno complexo e à interpretação do contexto em que o jogo é empregado. Considerando-se a natureza da problemática e dos objetivos estabelecidos, escolhemos a pesquisa bibliográfica por permitir um mapeamento do conhecimento já produzido sobre a temática. Dessa maneira, a partir da metodologia adotada, realizamos uma pesquisa bibliográfica que, segundo Lima e Mioto (2007), vem a ser um tipo de pesquisa baseada na análise de produções já publicadas, que assim visa discutir e compreender com base em referências já publicados por outros autores. De acordo com as autoras, “[...] a pesquisa bibliográfica implica em um conjunto ordenado de procedimentos de busca por soluções, atento ao objeto de estudo, e que, por isso, não pode ser aleatório”. (Lima; Mioto, 2007, p. 38). Dessa maneira, foi necessário seguir alguns passos: (i) escolha do repositório de publicações científicas; (ii) definição das palavras-chave de busca; (iii) recorte temporal; e (iv) forma de organização e análise dos dados.

Com relação a escolha do repositório escolhemos o Portal de Periódicos da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - CAPES (Capes, 2025) pelo acesso a Comunidade Acadêmica Federada (CAFé) a partir do perfil da Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS). Para a definição das palavras-chave de busca utilizamos os temos “jogos,” “alfabetização”, “vulnerabilidade social,” combinados de diversas formas para refinar os resultados. Quando ao recorte temporal, optamos por não fazer a fim de localizar os primeiros artigos publicados sobre esse tema.

Após o levantamento, seguimos para o último passo que se refere à forma de organização e análise dos dados que foi feita tomando as orientações de Morosini, Kohls-Santos e Bittencourt (2021) por meio das seguintes fases: (i) bibliografia anotada; (ii) bibliografia sistematizada e (iii) bibliografia categorizada. Em todas essas etapas organizamos um quadro, sendo no primeiro, a bibliografia anotada, sistematizados as seguintes informações: nome dos autores, título, periódico, ano, resumo e palavras-chave. Na bibliografia sistematizada foi realizada uma leitura flutuante do material, buscando a proximidade com a temática da pesquisa. Já na última etapa, bibliografia categorizada, os artigos foram categorizados por enfoques temáticos, cuja discussão dos resultados é apresentada a seguir.

## Discussão dos resultados

O levantamento foi realizado no período entre quatro de junho a 15 de julho de 2025 no Portal de Periódicos da CAPES. Num primeiro levantamento apareceram 71 artigos, tendo dois repetidos, ficando, portanto, um total de 69 artigos publicados entre os anos de 2008 e 2024 e foram organizados no quadro de bibliografia anotada, apresentando o nome dos autores, título, periódico, ano, resumo e palavras-chave. Dessa maneira, o material coletado passou por uma leitura seletiva, seguindo critérios de inclusão baseados na aderência do estudo ao objetivo geral e à problemática central da pesquisa. Em seguida, passamos para a segunda etapa que é a bibliografia sistematizada que se refere a uma leitura flutuante do material para fins de se fazer uma segunda seleção, deixando apenas publicações que discutem de fato os jogos na aprendizagem da leitura e escrita, o que resultou em 20 artigos.

Ao fazermos a leitura na íntegra desses artigos, passamos para a etapa da bibliografia categorizada em que realizamos uma sistematização de temas por enfoques, a fim de selecionarmos, considerando o objetivo deste estudo, apenas artigos que abordem sobre os jogos na alfabetização de crianças em contextos de vulnerabilidade social. Desse exercício organizamos a Tabela 1 que é apresentada a seguir.

**Tabela 1 – Classificação dos artigos sobre Jogos na alfabetização de crianças por enfoque temático**

Enfoque	Quantidade
Jogos digitais/Tecnologias	10
Estratégias pedagógicas	5
Ludicidade	4
Contextos de vulnerabilidade social	1
<b>Total</b>	<b>20</b>

Fonte: Organizado pelas autoras.

A partir dessa categorização por temáticas foi possível verificar que 19 artigos tratam diretamente da prática docente com os jogos pautados nas tecnologias, estratégias pedagógicas e ludicidade. Há apenas um que aborda especificamente o jogo com crianças em contextos de vulnerabilidade social que é o artigo de Vasconcellos e Orlando (2021) com o título ‘Jogos de tabuleiro: recurso lúdico na aprendizagem de crianças em situação de vulnerabilidade’.

O artigo de Vasconcellos e Orlando (2021) é um recorte da pesquisa de mestrado da primeira autora. Dessa maneira realizamos a leitura da dissertação de Vasconcellos (2019) para

ampliar a nossa compreensão acerca da pesquisa desenvolvida. Trata-se de um estudo de caso que buscou ensinar a leitura e escrita para crianças em situação de vulnerabilidade social e que tinham dificuldades de aprendizagem. A pesquisa foi realizada em uma Organização da Sociedade Civil (ONG) situada no interior do estado de São Paulo, tendo como participantes 14 meninas com idade entre 7 a 10 anos de idade e que frequentavam a ONG e contou com as seguintes etapas: “[...] 1. Sondagem inicial; 2. Intervenção com jogos de tabuleiro; 3. Finalização”. (Vasconcellos; Orlandi, 2021, p. 2630).

A análise desse artigo valida o arcabouço teórico do nosso estudo, confirmando a função do jogo como um catalisador de aprendizagem no plano cognitivo, social e emocional. No plano cognitivo, as autoras reforçam que o jogo de tabuleiro, ao ser inserido na sala de aula, oferece um ambiente controlado para a mediação de conceitos abstratos, atuando diretamente na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito central de Vigotski. (Vasconcellos; Orlandi, 2021).

O jogo permite que a criança opere com a escrita em um nível de dificuldade que ela não conseguiria sozinha, transformando a aquisição de habilidades metalingüísticas em algo tangível. As autoras sintetizam a importância da atividade lúdica, destacando que:

[...] o jogo se constitui como recurso didático essencial, pois impulsiona o desenvolvimento das funções psicológicas em maturação, preparando o terreno para a aprendizagem formal, como a alfabetização, uma vez que a escrita e a leitura se tornam instrumentos de comunicação e expressão social. (Vasconcellos; Orlando, 2021, p. 2632).

No plano social e emocional, o estudo destaca que o ambiente lúdico e desinibido é fundamental para o público em situação de vulnerabilidade. O jogo promove a colaboração e o engajamento ativo, superando o medo do erro e a baixa autoestima que muitas vezes bloqueiam o aprendizado.

Na pesquisa empírica, as autoras observaram que:

[...] a ludicidade presente nas atividades de jogos estimula a participação e a colaboração, contribuindo para o desenvolvimento social e emocional das crianças. Em contextos de vulnerabilidade, onde o acesso a recursos e estímulos é limitado, o jogo de tabuleiro se configura como um recurso que, além de promover o aprendizado de forma prazerosa, fortalece a autoconfiança e a socialização das crianças. (Vasconcellos; Orlando, 2021, p. 2632).

O resultado mais significativo da intervenção, apontado pelas autoras, foi o ganho de habilidades no processo de aquisição de leitura e escrita. As avaliações pedagógicas demonstraram que as participantes, mesmo as não alfabetizadas inicialmente, apresentaram progressos na representação simbólica da escrita. De acordo com as autoras, “[...] os resultados mostraram um ganho de habilidades ao processo de aquisição de leitura e escrita, visto que a aplicação das avaliações demonstrou que todas as meninas ganharam habilidades de escrita.” (Vasconcellos; Orlando, 2021, p. 2643).

As autoras concluem que o jogo é um meio facilitador e motivador, favorecendo o ganho de habilidades na leitura e escrita. Este achado sugere uma importante implicação para a prática docente: a intencionalidade pedagógica ao selecionar e aplicar o jogo transforma o recurso em uma estratégia para promover a equidade e o sucesso escolar de crianças que, sem essa mediação lúdica, teriam seu processo de alfabetização ainda mais comprometido pela desigualdade social.

Vasconcellos e Orlandi (2021) defendem o uso dos jogos no processo de alfabetização uma vez que no plano cognitivo, o jogo permite à criança operar com o sistema alfabético em um nível de dificuldade superior ao que ela conseguiria sozinha, atuando diretamente na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), conceito central de Vigotski. Para as autoras, o uso de jogos que envolvem a manipulação de letras e a formação de palavras (habilidades metalingüísticas) transforma o conteúdo abstrato em algo concreto e manipulável, superando defasagens comuns em alunos com pouco estímulo familiar.

No aspecto social e emocional, Vasconcellos (2019) observou que o ambiente lúdico e desinibido dos jogos de regras fomenta o engajamento ativo e o desenvolvimento de habilidades como o respeito ao outro e a colaboração. Esse fator é particularmente potente em contextos de vulnerabilidade, onde a baixa autoestima e o medo do erro podem ser grandes barreiras para o aprendizado. A prática com o recurso lúdico, portanto, transforma a aquisição da escrita em um processo de participação ativa e com menor pressão avaliativa.

Como um dos resultados do estudo, Vasconcellos e Orlando (2021) evidenciam:

[...] um ganho de habilidades ao processo de aquisição de leitura e escrita, as participantes ganharam habilidades novas, houve um avanço das participantes no processo de simbologia da escrita, visto que foi percebido que as crianças não alfabetizadas na avaliação pedagógica somativa já apresentavam o desenho de letras para a escrita das palavras ditadas, entendendo que estas fazem parte do acordo sócio-cultural da escrita; Vigotski (1980) relata que,

nesse processo, as letras e palavras tornam-se símbolos interpretáveis e funcionais nos seus registros, consequentemente a criança descobre a palavra e vai percebendo a linguagem como um processo dinâmico repleto de múltiplos sentidos e significados. (Vasconcellos; Orlando, 2021, p. 2644).

A partir da pesquisa realizada, Vasconcellos e Orlando (2021) ressaltam que:

[...] o uso de jogos de tabuleiro como uma ferramenta pedagógica no processo de aquisição da leitura e escrita de crianças com dificuldade de aprendizado em situação de vulnerabilidade social, matriculadas no ensino regular, parece favorecer o ganho em habilidades que favorecem a apropriação da leitura e escrita, sendo um meio facilitador e motivador no processo de ensino e aprendizagem. (Vasconcellos; Orlando, 2021, p. 2644).

Outro aspecto apontado pelas autoras é a escassez de estudos que tratam da aprendizagem da leitura e escrita pelas crianças que estão em situação de vulnerabilidade social e apresentam dificuldades. Dessa forma, após a rigorosa aplicação dos critérios de busca, a localização de apenas um artigo também indica uma lacuna na produção científica nacional que investigue de maneira explícita e direta o uso do jogo de alfabetização em contextos de vulnerabilidade social. Este achado, em si, valida a relevância do presente estudo e ressalta a importância de se aprofundar esse tema em futuras pesquisas.

## Conclusões

O presente estudo buscou investigar como os jogos podem contribuir como mediadores no processo de alfabetização de crianças em contextos de vulnerabilidade social. A análise bibliográfica realizada permitiu confirmar a premissa central de que o jogo didático é uma ferramenta essencial e transformadora nesse contexto, atuando como um catalisador inclusivo. Atingindo o objetivo geral, a pesquisa validou o papel mediador do jogo no desenvolvimento, conforme o referencial teórico. No entanto, o principal resultado empírico desta investigação aponta para uma lacuna expressiva na produção científica nacional: a busca sistemática resultou em apenas um único artigo que cumpriu integralmente os critérios de inclusão ao abordar a prática pedagógica com jogos na alfabetização de crianças em contextos de vulnerabilidade social. Este achado, em si, valida a relevância do presente estudo em ressaltar a importância de se aprofundar nessa linha de pesquisa.

Na perspectiva teórica, Vasconcellos e Orlando (2021) apontam que o jogo funciona como um simulador de práticas de letramento que mobiliza as funções psicológicas superiores, atuando eficazmente na Zona de Desenvolvimento Proximal (ZDP), e concretizando os

conceitos abstratos da escrita. Na esfera social, o jogo se revela uma prática inclusiva, quebrando barreiras de desinteresse e frustração e fortalecendo a autoestima e a colaboração, cruciais para crianças em situações de desvantagem.

As considerações finais deste estudo apontam que o jogo no processo de alfabetização precisa ser visto não como uma atividade paralela, mas como uma estratégia pedagógica intencional e central para a promoção de uma alfabetização mais equitativa. Como limitação, este trabalho se restringiu à análise bibliográfica e à lacuna identificada. Sugere-se, portanto, para estudos futuros, o desenvolvimento de pesquisas de campo que se dediquem à observação de práticas pedagógicas que tem o uso sistemático de jogos de alfabetização em escolas localizadas em áreas de maior vulnerabilidade social.

## Referências

ARAÚJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**. Belo Horizonte. Dossiê Alfabetização e Letramento no Campo Educacional, v.36, p. 1-33, 2020.

BRANDÃO, Ana Carolina Perrusi Alves; SEAL, Ana Gabriela de Souza; FERREIRA, Andréa Tereza Brito; MORAIS, Artur Gomes de; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia de; LIMA, Juliana de Melo; SILVA, Leila Nascimento da; CRUZ, Magna do Carmo Silva; BARBOSA, Miriam Xavier; SANTOS, Priscila Angelina Silva da Costa; RIOS LEITE, Tânia Maria Soares Bezerra; LEAL, Telma Ferraz. **Jogos de alfabetização:** manual didático e 10 jogos para levar para a sala de aula. Recife: MEC/UFPE-CEEL, 2009. Atualização do design: Associação Nova Escola, 2020.

CAPES. Portal de Periódicos da CAPES. Disponível em: <https://www-periodicos-capes-gov-br.ez51.periodicos.capes.gov.br/>

LIMA, Telma Cristiane Sasso; MIOTO, Regina Célia Tamaso. Procedimentos metodológicos na construção do conhecimento científico: a pesquisa bibliográfica. **Revista Katalysis**. Florianópolis, v. 10, n. esp., p. 37-45, 2007. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rk/a/HSF5Ns7dkTNjQVpRyyhc8RR/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em 4 jun. 2025.

MONTUANI, Daniela Freitas Brito; MIRANDA, Mariana Rocha Eller. Jogos de alfabetização: o que dizem as professoras sobre o uso desse recurso didático em sala de aula. In: SILVA, Santuza Amorim; MALETTA, Ana Paula Braz; SILVA, Maria Cristina. **Perspectivas e reflexões sobre educação, linguagem e práticas pedagógicas**. São Carlos: De Castro, 2022, p. 33-53.

MOROSINI, M. C.; KOHLS-SANTOS, P.; BITTENCOURT, Z. **Estado do conhecimento: teoria e prática.** Curitiba: CRV, 2021.

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

VASCONCELLOS, Silva Perussi; ORLANDO, Rosimeire Maria. Jogos de tabuleiro: recurso lúdico na aprendizagem de crianças em situação de vulnerabilidade. **Revista Ibero-Americana de Estudos em Educação**, Araraquara, v. 16, n. 4, p. 2630–2647, 2021. DOI: 10.21723/riaee.v16i4.13660. Disponível em: <https://periodicos.fclar.unesp.br/iberoamericana/article/view/13660>. Acesso em: 7 out. 2025.

VASCONCELLOS, Talita Silva Perussi. **Jogos de tabuleiro:** recurso lúdico na apropriação de leitura e escrita de crianças em situação de vulnerabilidade. Dissertação (Mestrado em Educação Especial) – Universidade Federal de São Carlos, São Carlos, 2019. Disponível em: <https://repositorio.ufscar.br/server/api/core/bitstreams/acc0e0d8-5f89-428d-95f1-07ff206aee46/content>. Acesso em: 7 out. 2025.