

JOGOS PEDAGÓGICOS NA ALFABETIZAÇÃO: UMA EXPERIÊNCIA DO PIBID-UFPE NA RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS

Maria Letícia Pereira
Trajano¹ Cristiana Vasconcelos do
Amaral e Silva² Andréa Tereza Ferreira
Brito³

RESUMO

Este relato de experiência descreve a utilização dos jogos pedagógicos de alfabetização como recurso para a recomposição das aprendizagens em uma turma do 3º ano do ensino fundamental, no contexto do PIBID-UFPE (Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência). As atividades foram realizadas em sala de aula, de forma pontual e orientada pela professora regente, focando especialmente nas crianças que demandam maior apoio na recuperação de conteúdos essenciais. Fundamentando-se em estudos que ressaltam a importância das metodologias ativas e da ludicidade no processo educativo, este relato destaca a relevância da ludicidade para o ensino fundamental, superando a ideia restrita de que ela se limita à educação infantil e a atividades tradicionais. As intervenções buscaram promover o engajamento e a participação dos estudantes por meio de recursos lúdicos. Além disso, enfatiza a importância do uso efetivo dos jogos pedagógicos já disponíveis nas escolas municipais, ferramenta que, apesar de acessível, muitas vezes é subutilizada. Ressalta-se o papel dos bolsistas do PIBID e dos professores na valorização e aplicação desses recursos para potencializar a aprendizagem. Os resultados indicam que o uso dos jogos contribui para a identificação de lacunas na aprendizagem e favorece avanços significativos no entendimento dos conteúdos, além de criar um ambiente mais acolhedor e motivador para as crianças. A experiência reforça a eficácia de estratégias pedagógicas adaptadas às necessidades específicas dos alunos e evidencia a importância da atuação colaborativa entre bolsistas e professores na recomposição das aprendizagens.

Palavras-chave: Jogos pedagógicos, Recomposição das aprendizagens, Ludicidade, PIBID.

INTRODUÇÃO

A alfabetização é um processo fundamental para o desenvolvimento educacional das crianças, que envolve não apenas a aquisição das habilidades de leitura e escrita, mas também a construção do sentido e da compreensão dos textos. No entanto, muitos estudantes encontram dificuldades nesse percurso, o que pode comprometer seu desempenho escolar e

¹ Estudante da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: leticia.pereirat@ufpe.br

² Professora da rede municipal de ensino do Recife e supervisora do PIBID. E-mail: cristiana.amaral@ufpe.br

³ Coordenadora do Núcleo de Alfabetização do PIBID e Professora da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). E-mail: andreabritopibid@cc.ufpe.br

sua motivação para aprender. Nesse contexto, estratégias pedagógicas que utilizam o lúdico, como os jogos educacionais, têm se mostrado eficazes para promover um ambiente de aprendizagem mais significativo e engajador.

Este trabalho apresenta um relato de experiência vivenciado por mim, bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), atuando no núcleo de alfabetização do curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). As atividades foram desenvolvidas em uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I de uma escola pública da rede municipal do Recife/PE, sob a orientação da professora regente. A proposta foi contribuir para a recomposição das aprendizagens por meio de intervenções lúdicas, utilizando jogos pedagógicos disponíveis na escola, bem como jogos produzidos por mim, em diálogo com a professora.

Ao longo das atividades, os jogos funcionaram não apenas como ferramentas pedagógicas, mas também como instrumentos para compreender as necessidades de cada aluno, possibilitando a adoção de estratégias mais eficazes. Para organizar o relato, foram destacados quatro jogos que marcaram significativamente as experiências: o Forma Palavras e o Jogo da Memória, além daqueles criados por mim e minha dupla, também integrante do programa.

METODOLOGIA

A abordagem adotada foi qualitativa, com base na observação participante. Estive envolvida na escolha dos jogos disponibilizados semanalmente pela professora, na produção de jogos próprios e também na mediação das atividades com os alunos. A seleção desses jogos costumava ser realizada com base nas dificuldades específicas observadas nos alunos participantes, tanto nas situações de sala de aula, quanto durante as intervenções individualizadas.

Todos os jogos foram aplicados em dias distintos, o Forma Palavras e o Jogo da Memória, de maneira individualizada, já o Responde ou Passa? e a Trilha da Leitura foram

realizados na sala de aula com toda a turma. Apesar da diferença de ambiente e quantidade de alunos, cabe pontuar que havia algo que não mudava durante a mediação: antes do início de cada jogo sempre era feita uma explicação clara sobre a proposta e as regras do jogo, com tempo para tirar dúvidas e garantir que as crianças se sentissem seguras para participar.

Durante as atividades, eu busquei observar como a criança interagia com o material e como reagia diante de erros e acertos. Todas essas percepções eram registradas em um diário de campo, que funcionava como principal instrumento de acompanhamento e reflexão sobre o processo.

O Forma Palavras é um material que já estava disponível na escola e sua utilização aconteceu no dia 20 de maio de 2025. O jogo é composto por placas com cinco imagens e letras móveis que precisam ser organizadas para formar o nome correspondente a cada figura. A proposta inicial era que a aluna identificasse a figura, pensasse na palavra e, em seguida, montasse essa palavra utilizando as letras disponíveis.

Figura 1 - Aluna jogando



Fonte: Produção própria.



Durante a aplicação com uma das alunas que apresentava maior dificuldade em leitura e escrita, percebi que ela conseguia realizar a atividade com facilidade. Por isso, decidi ir além e trabalhar também a produção de frases a partir das palavras formadas. A ideia era incentivar o uso da escrita espontânea, deixando que ela escrevesse da forma que achasse correta. Depois, retomávamos as frases e, de maneira cuidadosa, fizemos um momento de correção, comparando o que ela havia escrito com a forma convencional. Essa etapa foi importante para que ela pudesse refletir sobre a escrita e perceber as diferenças entre o que pensava e o que é socialmente aceito como forma correta.

Nesse mesmo dia, mas em um segundo momento, utilizamos o “Jogo da memória” voltado especificamente para a alfabetização, pois, ao invés de conter apenas imagens, ele possui as palavras correspondentes, o que fortalece a associação entre imagem e palavra escrita, além de promover a leitura. A dinâmica era simples: de um lado ficavam as fichas com as palavras e, do outro, as fichas com as imagens. A aluna virava uma ficha, lia a palavra e tentava encontrar a figura correspondente. Ao acertar, ficava com o par. Esse é um jogo que exige memória visual, atenção e leitura atenta, quando ela se deparava com uma palavra mais difícil, esse diálogo era comum:

- Qual é essa aqui? Eu não sei..
- Sabe sim. Vamos ler parte por parte.

Ao fazer essa pergunta, a aluna esperava eu fosse dizer a resposta para que ela prosseguisse para a parte “mais legal” do jogo: encontrar a figura e ganhar. No entanto, sempre busquei reforçar que ela precisava ler sozinha, mesmo que isso levasse mais tempo e o que eu poderia fazer por ela era ajudar nessa leitura, mas não dar a resposta. Algumas vezes também acontecia dela tentar “adivinhar” a palavra a partir das primeiras letras que via, sem ler toda, algo que vejo muitas crianças fazendo durante o processo de alfabetização.

Além da versão tradicional do jogo, também propus uma variação em forma de “ditado visual”. A aluna escolhia uma das imagens (semvê-la) e, com base em pistas, tentava escrever a palavra correspondente. Em alguns momentos, para deixar mais divertido, eu usava dicas no lugar do nome direto, como: “É uma fruta amarela e comprida”, e ela respondia

“banana” antes de escrever a palavra. A brincadeira trouxe leveza à atividade e possibilitou trabalhar a escrita de forma mais divertida.

Figura 3 - Aluna lendo a palavra do jogo.



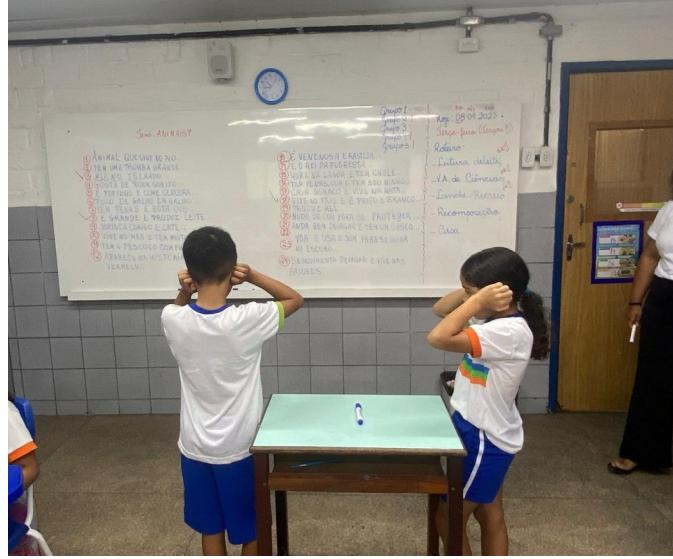
Fonte: Produção própria.

Partiremos, agora, para os jogos produzidos. O “Responde ou Passa?” foi realizado em 29 de abril de 2025 e tinha como objetivo principal trabalhar leitura e interpretação de forma coletiva. Escolhemos o tema “animais”, pois sabíamos que era algo próximo da realidade da turma. Com base nisso, montamos uma lista de adivinhas simples, como “vive no mar e tem muitos dentes” ou “tem pescoço comprido”.

Durante a atividade, dois alunos eram chamados para participar de cada rodada e se posicionavam à frente da sala com as mãos nas orelhas. Líamos uma pergunta da lista e, quem batesse primeiro na mesa, ganhava o direito de responder. A resposta certa valia ponto para o grupo. A dinâmica exigia leitura rápida, atenção e raciocínio. Para garantir que o jogo fosse justo, procuramos colocar juntos alunos com níveis de leitura semelhantes. Quando necessário, ajudamos na leitura da pergunta para os alunos com mais dificuldade, para que eles pudessem focar na resposta e participar de forma ativa.



Figura 4 - Alunos no Responde ou Passa



Fonte: Produção própria.

Apesar da simplicidade da dinâmica, considerando que utilizamos apenas piloto, quadro e uma mesa, os alunos gostaram muito e se mostraram muito engajados em ler e responder as respostas de forma correta.

Por fim, apresentarei a “Trilha da Leitura”, mediada em 26 de agosto de 2025. Esse jogo foi criado a partir do livro *A Casa Sonolenta*, de Audrey Wood. Essa é uma história que tem uma estrutura repetitiva e apresenta várias palavras que rimam, o que nos ajudou a trabalhar de forma mais direta as dificuldades observadas na turma relacionadas à leitura e ao reconhecimento de rimas. Como o livro físico não estava disponível, optamos por projetar suas páginas no quadro e fizemos a leitura em grupo, com pausas para conversas e perguntas.

Após a leitura, transformamos elementos da história em um jogo no estilo tabuleiro. Cada casa da trilha continha uma tarefa diferente. Algumas pediam a leitura de trechos do livro, outras traziam desafios como pensar em palavras que rimavam com as que apareciam na história. Também havia comandos surpresa, como voltar casas ou perder a vez. As crianças jogaram em duplas, usando tampinhas ou pequenos objetos como marcadores. Um dado definia quantas casas iriam avançar, e, a cada parada, as duplas liam ou realizavam o que estava proposto.



Figura 5 - Aluna lendo a frase da trilha.



Fonte: Produção própria.

Para a confecção do jogo foram utilizadas apenas as frases impressas e plastificadas e EVA colorido. Durante o processo, pude perceber que algumas crianças tiveram mais dificuldades do que outras para fazer a leitura ou pensar em palavras que rimavam, algo que já era esperado, então estávamos ali para ajudar e incentivar, a fim de garantir que todos participassem. De modo geral, os alunos se mostraram muito interessados e ficaram animados para chegar ao final da trilha.

REFERENCIAL TEÓRICO

Alfabetizar não é uma tarefa simples, pois envolve múltiplos desafios e potencialidades que o professor precisa considerar ao longo de sua prática pedagógica. Quando se trata da recomposição das aprendizagens no ensino fundamental, essa complexidade se intensifica,





uma vez que pressupõe a retomada de conhecimentos e habilidades que nem sempre foram consolidados por todos os estudantes durante o processo de alfabetização.

A iniciativa do Pacto Nacional pela Recomposição das Aprendizagens, criada pelo Ministério da Educação (MEC), representa um importante avanço ao reconhecer que muitos estudantes da educação básica ainda enfrentam defasagens significativas em sua trajetória escolar. Esse reconhecimento é fundamental, pois evidencia certo entendimento sobre a complexidade do processo educativo e a necessidade de garantir que todos os alunos tenham oportunidades reais de aprender.

Nesse contexto, o papel do professor é essencial. Com apoio da gestão escolar, ele precisa pensar estratégias que incorporem a recomposição ao cotidiano da sala de aula. Leal e Pessoa (2023) destacam que a heterogeneidade presente nas salas de aula se manifesta de diferentes formas, incluindo as particularidades individuais de cada aluno como seus ritmos de aprendizagem, experiências de vida, contextos familiares, interesses e níveis de desenvolvimento. Além disso, as autoras ressaltam que as trajetórias escolares também contribuem para essa diversidade, uma vez que os estudantes chegam à escola com diferentes níveis de escolarização e repertórios de conhecimento. Essa reflexão nos convida a encarar a heterogeneidade não como um obstáculo, mas como um ponto de partida para a ação pedagógica. Todas as turmas são heterogêneas e não devem ser vistas como um problema, mas sim como uma realidade que exige uma prática docente atenta e intencional.

“O fundamental é que professor e alunos saibam que a postura deles, do professor e dos alunos, é dialógica, aberta, curiosa, indagadora e não apassivada, enquanto fala ou enquanto ouve. O que importa é que professor e alunos se assumam epistemologicamente curiosos” (FREIRE, 1996, p.33). A partir dessa perspectiva, o professor deixa de ser um simples transmissor de conteúdos e passa a ser mediador do conhecimento, construindo um ambiente de trocas, escuta e descobertas compartilhadas.

É justamente nesse espaço de diálogo que práticas contemporâneas, como o uso de jogos pedagógicos, encontram a oportunidade de se desenvolver, tornando a aprendizagem mais atrativa, justamente por fugirem do formato tradicional. Os jogos permitem que os

alunos se envolvam, explorem, arrisquem e construam saberes. Nessa perspectiva, o Manual Didático: Jogos de Alfabetização aprofunda essa compreensão ao destacar que:

Concebemos, ainda, que o jogo, além de constituir-se como veículo de expressão e socialização das práticas culturais da humanidade e veículo de inserção no mundo, é também uma atividade lúdica em que crianças e/ou adultos se engajam num mundo imaginário, regido por regras próprias, que, geralmente, são construídas a partir das próprias regras sociais de convivência. (BRASIL; CEEL, 2009, p.10).

Ainda assim, alguns professores resistem em adotar práticas lúdicas no ensino fundamental, pois se apegam à ideia equivocada de que os jogos e brincadeiras pertencem apenas à educação infantil. Com isso, preferem seguir métodos mais tradicionais, seja por segurança ou por influência de práticas anteriores. Isso não significa que essas práticas não tenham valor, mas é fundamental que a escola dialogue com as novas formas de aprender e de se relacionar com o conhecimento. Afinal, as crianças não deixam de ser crianças ao sair da educação infantil. Elas continuam aprendendo com o corpo, com o afeto, com o jogo e com a brincadeira. Ignorar isso é desconsiderar uma parte essencial do desenvolvimento infantil.

Existe um grande potencial formativo nos jogos pedagógicos, que podem contribuir significativamente para consolidar saberes em crianças. Além de utilizá-los, é importante que os professores também se envolvam na produção e adaptação deles, criando materiais que dialoguem com as necessidades e interesses de suas turmas. Embora muitas escolas públicas recebam esses recursos, infelizmente muitos jogos acabam sendo pouco utilizados. De acordo com Morais, Albuquerque e Leal (2005), por meio dos jogos é possível auxiliar os alunos não apenas na compreensão da lógica do sistema de escrita e na consolidação de aprendizagens já construídas, mas também no desenvolvimento de habilidades relacionadas à convivência, como o respeito às regras e a participação em atividades coletivas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados deste trabalho foram construídos a partir das observações feitas durante as intervenções com jogos pedagógicos na turma do 3º ano do ensino fundamental. A turma é bastante diversa, tanto nas hipóteses de escrita quanto nas formas de aprender, e conta com



alunos com TEA e TDAH, o que exigiu um olhar atento e um acompanhamento mais próximo. Essa realidade confirma o que Leal e Pessoa (2023) destacam: reconhecer a diversidade em sala de aula é fundamental, já que cada criança tem seu próprio ritmo e forma de aprender.

O acompanhamento semanal, junto à professora regente, permitiu observar de perto o desenvolvimento dos alunos e perceber avanços importantes ao longo do processo. O primeiro diagnóstico foi aplicado nos primeiros dias de aula e o segundo, no início do segundo semestre, o que significa que ainda há espaço para novas evoluções até o fim do ano letivo. Mesmo assim, o quadro comparativo entre as duas avaliações já mostra uma melhora significativa nas hipóteses de escrita:

Hipóteses de Escrita	Avaliação diagnóstica inicial	Avaliação diagnóstica medial
Pré-silábico	2	0
Silábico sem valor sonoro	0	0
Silábico com valor sonoro	5	3
Silábico-alfabético	4	3
Alfabético	15	17
Ortográfico	0	1

Os resultados mostram avanços significativos no processo de alfabetização da turma. Nenhum aluno permaneceu no nível pré-silábico, e o número de estudantes no nível alfabético também aumentou. Nesse processo, a atuação da professora fez toda a diferença. A evolução da turma não aconteceu apenas pelo uso dos jogos, mas, principalmente, pelo conjunto das práticas pedagógicas conduzidas por ela. As atividades planejadas, o olhar atento às necessidades de cada aluno e a forma acolhedora de conduzir a turma foram fundamentais para que o aprendizado realmente acontecesse.

Durante as intervenções, tanto os jogos que já existiam na escola, como Forma Palavras e Jogo da Memória, quanto os criados por nós, como Responde ou Passa? e Trilha da





Leitura, se mostraram eficazes para desenvolver a leitura, a escrita e a atenção dos alunos. Mais do que uma simples atividade, os jogos se tornaram um espaço de interação e escuta.

Cada mediação era uma oportunidade de observar as reações das crianças e compreender seus processos. Essas experiências reforçam o que Freire (1996) defende: o aprendizado acontece em um ambiente de diálogo, curiosidade e respeito. Quando o aluno se sente valorizado e confiante, ele aprende mais e melhor. Trabalhar com o lúdico ajudou a lidar melhor com as diferenças entre os alunos e mostrou que o erro também pode ser um caminho de aprendizagem.

Os jogos criaram momentos de troca, cooperação e alegria, transformando o que poderia ser apenas uma revisão de conteúdos em uma experiência viva de construção do conhecimento. Produzir e aplicar os jogos também foi um aprendizado para mim enquanto bolsista, pois exigiu planejamento, criatividade e sensibilidade para compreender o perfil da turma. Essas vivências mostraram que o lúdico tem um papel essencial na alfabetização, tanto para os alunos quanto para os professores, pois une o aprender e o brincar de forma natural e prazerosa e faz com que os professores busquem possibilidades para incluir momentos lúdicos em seu cotidiano escolar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência mostrou como os jogos pedagógicos podem transformar o processo de alfabetização em algo mais leve, divertido e significativo. As atividades ajudaram os alunos a avançarem nas hipóteses de escrita, a se sentirem mais confiantes e a participarem com mais interesse nas aulas.

Certamente, o trabalho conjunto entre a professora e os bolsistas do PIBID foi essencial. O acompanhamento semanal, as trocas e o diálogo constante permitiram conhecer melhor cada aluno e adaptar as estratégias às suas necessidades. Além disso, o uso dos jogos mostrou que aprender e brincar podem caminhar juntos, tornando o ambiente mais acolhedor e favorecendo a aprendizagem de todos, sem distinção.





Por fim, o PIBID tem contribuído muito para minha formação docente, permitindo vivenciar de perto os desafios e as alegrias do processo de alfabetização e compreender o valor do trabalho em parceria e do olhar cuidadoso para cada aluno.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Secretaria de Educação Básica. Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL). **Jogos de alfabetização: manual didático.** Recife: MEC/UFPE, 2009.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia.** São Paulo: Paz e Terra, 1996.

MORAIS, S.L; ALBUQUERQUE, M.S e LEAL,L.J. **Mudanças didáticas e pedagógicas nas práticas de alfabetização: que sugerem os novos livros didáticos? que dizem/fazem os professores?** Relatório Final de Pesquisa dirigido ao CNPq. Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2005.

LEAL, Telma Ferraz; PESSOA, Ana Cláudia R. Gonçalves. **Heterogeneidade nas práticas de alfabetização: concepções e práticas — alfabetização na perspectiva da heterogeneidade.** Ponta Grossa, PR: Atena, 2023.