

OFICINAS DE JOGOS PARA ALFABETIZAR E LETRAR: RELATO DE EXPERIÊNCIA DO PIBID UEMG PASSOS¹

Taís Aparecida de Moura ²

RESUMO

Este trabalho tem por objetivo compartilhar as experiências do PIBID subprojeto Alfabetização da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), unidade Passos, com destaque à proposta de realização de oficinas de jogos para alfabetizar e letrar, que acontecem no âmbito do Programa. Para tanto, fundamentadas em estudos de autores/as do campo da alfabetização, como Magda Soares, Marlene Carvalho, Artur Moraes, entre outros/as, as oficinas de jogos têm como objetivo alfabetizar e letrar crianças dos anos iniciais do Ensino Fundamental que, ainda não se apropriaram da leitura e da escrita, de forma convencional, com a utilização de métodos ecléticos, buscando aproximar teoria e prática. A partir de uma metodologia, baseada na pesquisa-ação, as oficinas de jogos são desenvolvidas pelas pibidianas que realizam estudos teóricos, selecionam os jogos, planejam as propostas e as executam de forma presencial, com duração de quatro horas, uma vez por semana. Vale mencionar que, as oficinas de jogos são realizadas em três escolas públicas (duas estaduais e uma municipal), localizadas no município de Passos-MG; nessas participam aproximadamente 30 crianças, divididas em três grupos. Os resultados das oficinas de jogos para alfabetizar e letrar indicaram que as crianças participantes ficaram mais envolvidas com as práticas pedagógicas. Sobretudo, observou-se que a aprendizagem das letras por meio da exploração de diversos jogos, como bingo das letras, caixa sensorial, alfabeto móvel, entre outros, foram bem mais significativas nos contextos de aprendizagem, do que propostas que, às vezes, acontecem nas escolas, marcadas por uso de apostilas ou folhas xerocopiadas, carregadas apenas de exercícios de prontidão e caligrafia. Portanto, conclui-se que as práticas de leitura e escrita que articulam propostas com jogos e brincadeiras podem ser uma possibilidade mais significativa para alfabetizar e letrar, além disso, essa tem sido uma experiência muito rica na iniciação à docência.

Palavras-chave: Alfabetização, Oficinas de Jogos, PIBID, Letramento, Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

INTRODUÇÃO

Os debates atuais sobre alfabetização e letramento vão muito além das questões acadêmicas e alcançam os espaços de discussão e planejamento e investimento em políticas

¹ Trabalho financiado pelo PIBID / UEMG / CAPES.

² Coordenadora de área do PIBID Alfabetização da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), unidade Passos. Professora vinculada ao Departamento de Educação da UEMG Passos, sendo que atua no curso de Pedagogia. Líder do grupo de estudo e pesquisa GIIL – Grupo de Investigação de Infâncias e Linguagens. E-mail: tais.moura@uemg.br.





públicas no Brasil, devido tamanha relevância. É notável, por exemplo, com o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada³ (CNCA), lançado em 2023, uma atenção dada à *alfabetização enquanto direto humano*, pois dados do Instituto Nacional de Estudos e Pesquisas Educacionais Anísio Teixeira (Inep) revelam que em 2021, 2,8 milhões de crianças concluíram o 2º ano dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, mas 56,4% delas foram consideradas não alfabetizadas com base nos dados do Sistema de Avaliação da Educação Básica (Saeb) (Brasil, 2023).

De forma convergente, há uma expectativa de que as ações e as políticas de formação como o Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) promovam a melhoria e a efetividades do processo formativo, tendo em vista que este é um Programa que tem por finalidade fomentar a iniciação à docência com contribuição à formação de docentes em nível superior e à melhoria da qualidade da educação básica pública brasileira.

Dada à relevância do PIBID, este trabalho visa compartilhar as experiências do PIBID subprojeto Alfabetização, do curso licenciatura em Pedagogia, da Universidade do Estado de Minas Gerais (UEMG), Unidade acadêmica de Passos. Para tanto, tem se por objetivo apresentar detalhadamente a proposta de realização de oficinas de jogos para alfabetizar e letrar, que acontecem no âmbito do Programa.

A proposta de oficina de jogos didáticos está fundamentada em autores e autoras⁴ do campo da alfabetização como Magda Soares (2016; 2020), Marlene Carvalho (2015), Artur Moraes e Tarciana Almeida (2022), Luciane Magalhães (2022), somado a autores(as) do campo da formação de professores, Maurice Tardif (2014), Clermont Gauthier *et al.* (2013), Taís Moura (2016; 2021), entre outros e outras.

A importância deste trabalho também se justifica pelo fato de que as oficinas de jogos didáticos têm como propósito alfabetizar e letrar crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental que, ainda não se apropriaram da leitura e da escrita, de forma convencional, com a utilização de métodos ecléticos (Carvalho, 2015), buscando aproximar teoria e prática. Também se assume que é fundamental refletir sobre o desenvolvimento profissional docente,

³ Mais informações: <https://www.gov.br/mec/pt-br/crianca-alfabetizada>.

⁴ Visando contextualizar quem é o autor ou autora que está sendo citado(a), sempre que ele(a) é apresentado(a) a primeira vez no corpo do texto, anuncia-se com o prenome e sobrenome. Como professora-pesquisadora assumo esta postura, pois compreendo que isso individualiza e é uma forma respeitosa de identificar as pessoas. Contudo, nas demais vezes que os(autoras) são citados(as), as normas da ABNT NBR 10.520:2023 para citações são seguidas, destacando apenas o sobrenome.





isso porque o iniciar é sempre um convite ao inusitado e, comumente, carrega esperanças, sonhos, inquietações, surpresas, desafios, movimentos (Moura, 2021).

Portanto, este trabalho foi organizado a partir desta seção introdutória, uma seção contextualizando o referencial teórico e metodológico, outra aprofundando a discussão dos resultados e, por último, as considerações finais.

REFERENCIAL TEÓRICO-METODOLÓGICO

O Subprojeto PIBID Alfabetização da UEMG, nomeado *Multiletrar para Alfabetizar*, faz aprovado no Edital CAPES nº 10/2024, dando início às suas atividades em dezembro de 2024, com previsão até novembro de 2026. Na unidade de Passos, o PIBID Alfabetização conta com a participação de 24 bolsistas de iniciação à docência, também há três professoras supervisoras e uma coordenadora de área. As atividades dos Núcleos de Iniciação à Docência (NIDs) ocorrem em três escolas públicas, sendo uma municipal e duas estaduais, as quais atendem aos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

Nesse subprojeto, oito bolsistas foram distribuídas nas três escolas participantes. Lá, elas atuam em duplas sendo que cada dupla vai uma vez por semana na escola e fica um turno completo, por exemplo, das 13h às 17h. Durante o período na escola, são realizadas as oficinas conduzidas pelas pibidianas⁵ e elas também ficam nas salas de aula, apoiando as professoras alfabetizadoras, sendo que estão aprendendo sobre a gestão da classe e gestão da matéria (Gauthier *et al*, 2013) e há situações que desenvolvem atividades didáticas, de forma supervisionada, pela professora regente da turma.

Nas oficinas de jogos para alfabetizar e letrar, participam até 10 crianças, que foram selecionadas pela professora supervisora em parceria com as professoras regentes das turmas e que ainda não sabem ler e escrever, de forma convencional. No PIBID, optou-se por desenvolver as oficinas com jogos didáticos, pois em consonância com Magalhães (2022) compreende-se que elas têm um papel crucial, funcionando como um espaço para a aplicação dos conhecimentos teóricos, conexão entre conceitos e experiências práticas, além de

⁵ O Pibid Alfabetização da UEMG Passos é composto por 23 bolsistas mulheres e 1 bolsista homem, 3 professoras supervisoras e 1 coordenadora de área. Devido à maioria ser mulher, optou-se por utilizar a linguagem no feminino, mas espera-se que o pibidiano e outros profissionais envolvidos no Programa, sintam-se contemplados.





promoverem o desenvolvimento de habilidades pedagógicas essenciais para a formação de professores.

Segundo Carvalho (2015), alfabetizar e letrar vai além da simples decodificação de sinais; envolve a leitura, compreensão, interpretações e produção de textos reais, nas práticas sociais. Em outras palavras:

A alfabetização refere-se à apropriação do sistema de escrita alfabético e ortográfico, o domínio de um conhecimento técnico-linguístico; o letramento, por sua vez, refere-se ao desenvolvimento de um conjunto de habilidades, conhecimentos, atitudes e valores que permitem ao indivíduo ser usuário competente da leitura e da escrita, de forma a interagir com os diversos textos e contextos de nossa sociedade. (Soares, 2020, p. 25).

Quanto ao papel da professora alfabetizadora, Soares (2016) ressalta que ela não deve ser apenas uma executora de métodos, mas uma profissional reflexiva que entenda os elementos linguísticos, cognitivos, afetivos e sociais que compõem o processo de aprendizagem da leitura e da escrita. Nesta perspectiva, compreende-se que as crianças podem brincar com letras, palavras e significados por meio dos jogos, que incentivam a interação, a exploração e a criatividade. Magalhães (2022) destaca a importância da ludicidade no processo de alfabetização:

A utilização de jogos e materiais concretos nas oficinas de alfabetização permite que o professor trabalhe de forma mais eficaz com a diversidade de ritmos e estilos de aprendizagem dos alunos, criando um ambiente motivador e estimulante, que vai além da memorização e da repetição. A criança se envolve na atividade de forma espontânea, o que potencializa a aquisição de novos conhecimentos. (Magalhães, 2022, p. 88).

Por sua vez, nas oficinas, buscou-se planejar e explorar vários tipos de jogos, como jogos de memória com palavras, bingo de letras, dominós de sílabas e desafios de formação de palavras, possibilitando que as crianças exercitem a leitura, a escrita e a associação de significados de forma divertida. Muito desses jogos, foram produzidos com base em livros de referências de jogos de autoras(es) reconhecidos no campo da alfabetização, grupos de pesquisas, laboratórios de alfabetização, entre outros.

Por último, pondera-se que mensalmente acontecem encontros formativos no âmbito do PIBID Alfabetização UEMG Passos, os quais a coordenadora de área e as professoras supervisoras realizam rodas de conversa, palestras etc., com base em estudos sobre livros,



artigos que abordam e/ou perpassam as questões relacionadas para alfabetizar e letrar. Selma Pimenta (2018) destaca, por exemplo, que a identidade do(a) professor(a) é formada não apenas pelo acúmulo de conhecimento teórico, mas principalmente pela prática e pela reflexão sobre as experiências vividas, por isso busca-se investir também em encontros coletivos em que as formações são presenciais ou remotas, visando garantir a participação das pessoas envolvidas. Seguem registros dos convites de alguns encontros formativos:

Figura 1: encontros formativos PIBID Alfabetização UEMG Passos



Fonte: <https://www.instagram.com/pibid.alfa.uemgpastos/>

Com relação à importância de investir na aproximação entre teoria e prática, Tardif (2014) argumenta que o conhecimento profissional do docente é formado por saberes provenientes de várias origens, como a formação acadêmica, a experiência e a prática diária. E, quando estamos na sala de aula *Gauthier et al.* (2013), ressalta que há elementos que envolvem a gestão da classe e da matéria para ser professor(a). Ou seja,

Quando o professor executa uma atividade docente há elementos associados à gestão da matéria e à gestão da classe que compõem os saberes da ação pedagógica, conforme definem Gauthier et al. (1998), os quais necessitam ser levados em consideração. Para este autor e seus colaboradores (a), a função pedagógica de gestão da matéria e de gestão da classe perpassa sucessivamente três momentos de intervenção pedagógica: o pré-ativo (refere-se à fase de planejamento), o momento interativo (momento em sala de aula) e o pós-ativo (refere-se às avaliações e reflexões docentes) (Moura, 2016, p. 20).

A respeito do início da docência, Emília Lima (2006, p. 09) complementa que:

[...] estudos vêm mostrando que esta é uma fase tão importante quanto difícil na constituição da carreira do professor. É um momento dotado de características próprias no qual ocorrem as principais marcas da identidade e do estilo que vai caracterizar a profissão/professora ou profissional/professor ao longo de sua carreira.





Assim, feito o detalhamento das oficinas, apresentadas as reflexões sobre as concepções de alfabetização, letramento e ponderações acerca dos sentimentos e emoções que envolvem o

início da docência, cabe mencionar que todo o trabalho relacionado no âmbito do PIBID pauta-se na abordagem qualitativa, tendo como metodologia a pesquisa-ação.

A pesquisa-ação, segundo David Tripp (2005, p. 445), “é principalmente uma estratégia para o desenvolvimento de professores e pesquisadores de modo que eles possam utilizar suas pesquisas para aprimorar seu ensino e, em decorrência, o aprendizado de seus alunos”. Essa perspectiva aproxima o ensino e a prática investigativa, criando condições para a autoformação e para o desenvolvimento profissional e intelectual dos sujeitos envolvidos. Para Maria Amélia Franco (2005, 489), a pesquisa-ação “é uma pesquisa eminentemente pedagógica, dentro da perspectiva de ser o exercício pedagógico, configurado como uma ação que cientificiza a prática educativa, a partir de princípios éticos que visualizam a contínua formação e emancipação de todos os sujeitos da prática”.

Destaca-se que os instrumentos de pesquisa estão relacionados à produção e aplicação de vários jogos didáticos, como alfabeto móvel, jogos de rimas, aliterações, complete a frase, trilhas, bingo das letras, jogos de regularidades diretas, contextuais, morfológico-gramaticais etc. Enfim, como exposto, a opção teórico-metodológica de realizar oficinas de jogos para alfabetizar e letrar visou ampliar o conhecimento sobre o campo da alfabetização, trazendo uma contribuição significativa para que as futuras pibidianas, tornem-se professoras alfabetizadoras mais reflexivas, críticas e que também reconheçam a importância da ludicidade nos Anos Iniciais do Ensino Fundamental.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

O uso de jogos didáticos para potencializar as aprendizagens das crianças, em especial, para alfabetizar e letrar, tem sido cada vez mais difundido e inúmeras pesquisas mostram como eles podem impactar a apropriação de conhecimentos pelos(as) aprendizes (Brasil, 2025).

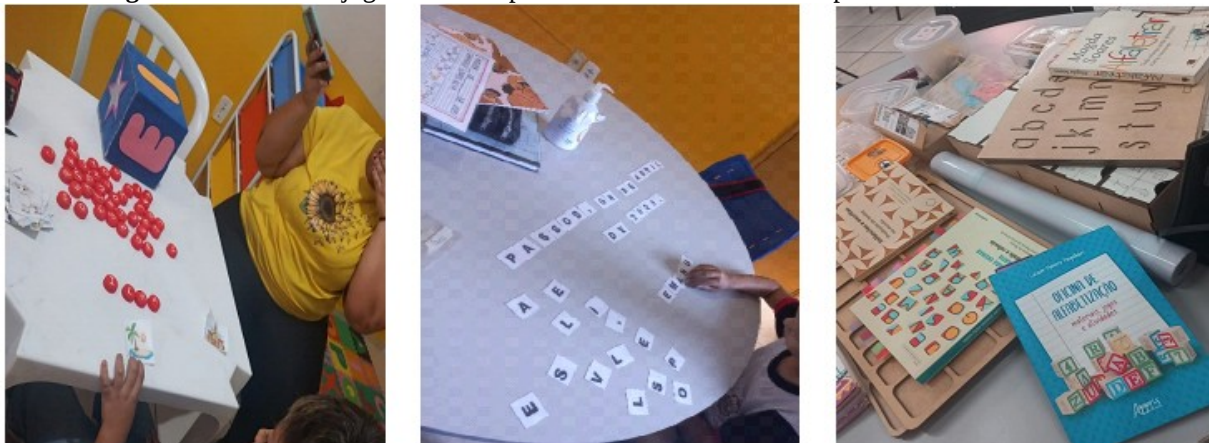
Nas oficinas realizadas no âmbito do PIBID, foram empregados vários tipos de jogos didáticos, como jogos de memória com palavras, bingo de letras, dominós de sílabas e



desafios de formação de palavras, possibilitando que as crianças exercitassem a leitura, a escrita, explorassem o conhecimento das letras, identificassem e reconhecessem diferentes tipos de letras, seus respectivos sons, além de que sempre foi uma preocupação de que elas tivessem contato com diferentes gêneros textuais e, por isso, a leitura deleite também marcava o início

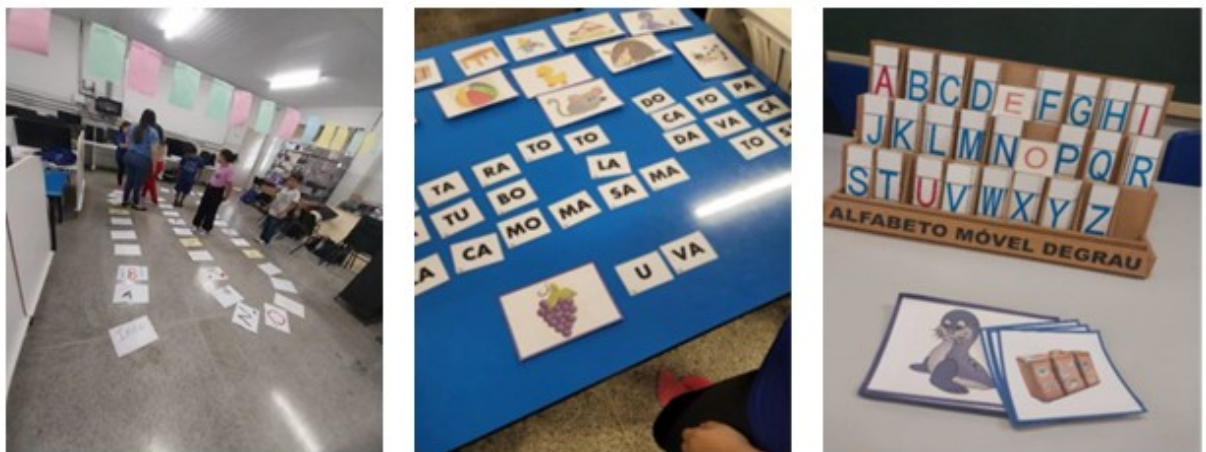
de todas as oficinas. Seguem alguns registros das oficinas desenvolvidas pelas pibidianas nas três escolas participantes:

Figura 2: Oficinas de jogos didáticos para alfalettrar / Escola Municipal Prof. Hilarino Moraes



Fonte: acervo da autora

Figura 3: Oficinas de jogos didáticos para alfalettrar / Escola Estadual Geraldo Starling Soares



Fonte: acervo da autora

Figura 4: Oficinas de jogos didáticos para alfalettrar / Escola Estadual Neca Quirino





Fonte: acervo da autora

No âmbito do PIBID Alfabetização da UEMG Passos, o jogo é compreendido como fenômeno cultural e não biológico, tendo em vista que:

[...] o jogo é mais do que um fenômeno fisiológico ou um reflexo psicológico. Ultrapassa os limites da atividade puramente física ou biológica. É uma função significante, isto é, encerra um determinado sentido. No jogo existe alguma coisa "em jogo" que transcende as necessidades imediatas da vida e confere um sentido à ação. Todo jogo significa alguma coisa. (Huizinga, 2000, p. 5).

Ou seja, Johan Huizinga (2000) complementa que o jogo é uma atividade ou ocupação voluntária exercida dentro de certos e determinados limites de tempo e espaço, podendo ser constituído por regras que são livremente consentidas, mas obrigatórias; o jogo é dotado de um fim em si mesmo, acompanha sentimentos de tensão e alegria. Sendo assim, não existe uma única caracterização de jogo, pois sua definição varia no contexto situacional, sofrendo alterações históricas e culturais.

Jonathan Aguiar e Taysa Sant'anna (2018, p. 79) mencionam que “trabalhar os jogos concretos e jogos simbólicos, significa que posso brincar com as palavras, com os poemas, e os livros, o lúdico e o brincar diz respeito às relações que estabeleço com o outro, é ter sensibilidade”. Sobretudo, concorda-se com que trabalhar com jogos didáticos para alfabetizar e letrar:

Possibilita a entrada da criança na cultura da escrita, o despertar da consciência fonológica e consciência fonêmica que é a apropriação do princípio alfabético, as habilidades de leitura e interpretação e de produção de textos no ciclo da alfabetização e letramento (Soares, 2020, p. 38).

Neste contexto, pondera-se que “o lúdico e o brincar são construções diárias e que precisam de investimento” (Aguiar, 2019, p. 79). Argumenta-se que para ensinar a leitura e a escrita se faz relevante criar situações lúdicas que atravessam os processos de ensino e





aprendizagem, no entanto, como expõe Souza (2020, p. 20), “infelizmente, a brincadeira é por vezes vista como menos importante quando comparada a outras atividades e conteúdos considerados mais urgentes”.

Enfim, os resultados das oficinas de jogos para alfabetizar e letrar indicaram que as crianças participantes ficaram mais envolvidas com as práticas pedagógicas. Sobretudo, observou-se que a aprendizagem das letras por meio da exploração de diversos jogos, como bingo das letras, caixa sensorial, alfabeto móvel, entre outros, foram bem mais significativas nos contextos de aprendizagem, do que propostas que, às vezes, acontecem nas escolas,

marcadas por uso de apostilas ou folhas xerocopiadas, carregadas apenas de exercícios de prontidão e caligrafia.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Neste trabalho, o objetivo foi compartilhar as experiências do PBID subprojeto Alfabetização da UEMG Passos, com destaque à proposta de realização de oficinas de jogos didáticos para alfabetizar e letrar, que aconteceram no âmbito do Programa.

Diante disso, apresentou-se detalhes das oficinas de jogos didáticos, descrevendo como são tecidos os processos de planejamento, estudo e organização das propostas feitas pelas pibidianas-bolsistas, do referido subprojeto.

Analizou-se que por meio das oficinas as crianças tiveram a oportunidade de refletir sobre o sistema de escrita alfabético e as normas ortográficas, tendo em vista que vivenciaram várias experiências utilizando o alfabeto móvel, jogos de rimas, aliteraões, textos fatiados, complete a frase, trilha, bingo das letras, jogos de regularidades e irregularidades, ditados, nomes de figuras etc. Notou-se o quanto é importante que a escola ofereça condições para que as crianças possam desfrutar das culturas do escrito em diferentes contextos de vida.

Os resultados das oficinas de jogos didáticos para alfabetizar e letrar indicaram que as crianças participantes ficaram mais envolvidas com as práticas pedagógicas, sendo que avançaram nos níveis de escrita. Além disso, as pibidianas ampliaram seus conhecimentos em relação às práticas de alfabetização e de letramento, por meio de uma iniciação à docência permeada de apoio da equipe executora do PIBID Alfabetização da UEMG Passos.





Por fim, segue-se com o compromisso ético de contribuição com a formação de futuras alfabetizadoras, contribuir com a qualidade da educação básica visando que todas as crianças aprendam a ler e a escrever na idade certa e, portanto, espera-se que este relato de experiência inspire mais propostas na mesma direção.

AGRADECIMENTOS: à equipe da coordenação geral do PIBID UEMG e à CAPES.

REFERÊNCIAS

AGUIAR, Jonathan F. de; SANT'ANNA, Taysa S. de. Brincar com as letras, jogar com as palavras. In: AMORIM, Rejane, Luciene C.; CASTRO, Marcelo M. C. (Orgs.). **Alfabetização em diálogo: a parceria escola e universidade**. Rio de Janeiro: Letra Capital, 2018, p. 71-82.

AGUIAR, Jonathan F. de. Como o lúdico é definido por professores dos anos iniciais? Concepções, definições e indicadores em busca da existência do lúdico. **Revista Plures Humanidades**, v. 20, n. 2, p. 247-265, 2019. Disponível em: <https://seer.mouralacerda.edu.br/index.php/plures/article/view/444>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. **Compromisso Nacional Criança Alfabetizada**. Ministério da Educação. Brasília, DF, 2023. Disponível em: <https://www.gov.br/mec/pt-br/centrais-de-conteudo/publicacoes/institucionais/compromisso-nacional-crianca-alfabetizada.pdf>. Acesso em: 13 set. 2025.

BRASIL. **Catálogo de jogos**. Programa Compromisso Nacional Criança Alfabetizada / Vários colaboradores. Ministério da Educação. Teresina, PI: Editora CEAD, 2025. Disponível em: https://drive.google.com/file/d/1EQrg4sJHhhlHxJFeho7FtfoBE_tOeINL/view. Acesso em: 10 out. 2025.

CARVALHO, Marlene. **Alfabetizar e letrar: um diálogo entre a teoria e a prática**. 12 ed. Petrópolis: Vozes, 2015, 143 p.

FRANCO, Maria Amélia S. Pedagogia da pesquisa-ação. **Educação e pesquisa**, v. 31, p. 483-502, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/DRq7QzKG6Mth8hrFjRm43vF/abstract/?lang=pt>. Acesso em: 13 jun. 2025.

GAUTHIER, Clermont *et al.* **Por uma teoria da pedagogia: pesquisas contemporâneas sobre o saber docente**. Trad. Francisco Pereira. 3 ed. Ijuí: Ed. UNIJUI, 2013.





HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens: o Jogo como Elemento na Cultura** (1938). Tradução João Paulo Monteiro e Newton Cunha. 4 ed. São Paulo: Perspectiva, 2000, 304 p.

LIMA, Emília F. (Org.). **Sobrevivências: no início da docência**. Brasília: Líber Livro, 2006, 104 p.

MAGALHÃES, Luciane M. **Oficina de alfabetização: materiais, jogos e atividades**. Curitiba: Editora Appris, 2022, 153 p.

MORAIS, Artur G. de; ALMEIDA, Tarciana P. da S. **Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão**. Belo Horizonte: Autêntica, 2022, 244 p.

MOURA, Taís A. de. **Práticas de alfabetização de professoras alfabetizadoras iniciante e experiente no 1º ano do Ensino Fundamental**. 2016. 165 f. Dissertação (Mestrado em Educação Escolar). Universidade Estadual Paulista "Júlio de Mesquita Filho", Faculdade de Ciências e Letras, Araraquara, 2016.

MOURA, Taís A. de. Muitos inícios e ingressos da/na docência: são possíveis? *In*: SANTIAGO, Flávio; MOURA, Taís A. de. (Orgs.) **Infâncias e docências: descobertas e desafios de tornar-se professora e professor**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2021, p. 311-335.

PIMENTA, Selma G. (Org.) **Saberes pedagógicos e atividade docente**. 8. ed. São Paulo: Cortez, 2018, 304 p.

SOARES, Magda. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo, SP: Contexto, 2020, 352 p.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016. 377 p.

SOUZA, Aline G. de. **Jogos de alfabetização: uma análise de acervos disponíveis em escolas da rede pública de ensino**. Dissertação (Mestrado em Educação Contemporânea) - Universidade Federal de Pernambuco, Caruaru, 2020.

TARDIF, M. **Saberes docentes e formação profissional**. 17 ed. Petrópolis: Vozes, 2014. 328 p.

TRIPP, David. Pesquisa-ação: uma introdução metodológica. **Educação e pesquisa**, v. 31, p. 443-466, 2005. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/ep/a/3DkbXnqBQyyq5bV4TCL9NSH/?format=html&lang=pt>. Acesso em: 13 jun. 2025.

