



## A AMARELINHA DA LEITURA COMO ESTRATÉGIA LÚDICA NO ESTÍMULO DA CONSCIÊNCIA FONOLÓGICA<sup>1</sup>

Tainara de Oliveira Rodrigues<sup>2</sup>

Francisca Leandra de Carvalho Barros<sup>3</sup>

Rosangela Carvalho de Araújo<sup>4</sup>

Francisco Afranio Rodrigues Teles<sup>5</sup>

### RESUMO

Este trabalho apresenta a experiência da brincadeira Amarelinha da Leitura desenvolvida no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), do subprojeto de alfabetização, de uma universidade de Parnaíba - PI. A proposta da Amarelinha da Leitura foi realizada na Escola Municipal Benedicto dos Santos Lima com a turma do primeiro ano do ensino fundamental. A intenção foi estimular a leitura, contribuindo com a consciência fonológica das crianças, tendo em vista que esta é uma habilidade metalinguística fundamental na alfabetização, em que as crianças têm a capacidade de perceber sobre os sons da língua e fazer a manipulação de sílabas e fonemas. Nesse sentido, o objetivo deste relato visa descrever a realização da Amarelinha da Leitura como estratégia lúdica, contribuindo de forma significativa, divertida e prazerosa na aprendizagem dos estudantes. Metodologicamente, este relato faz uma descrição e análises da estratégia lúdica desenvolvida, pois as práticas pedagógicas que envolvem o lúdico no ciclo da alfabetização podem contribuir para um processo ensino-aprendizagem mais significativo. Dessa forma, este relato fundamenta-se nos estudos de Aguiar (1998), Freire (1996), Soares (2016), Kishimoto (1994), Macedo (2010), Santos (1995) e Santos (2010). O resultado aponta para uma experiência marcada pela participação ativa e a parceria entre os alunos e os demais integrantes do PIBID, culminando no momento em que, por meio da brincadeira, as crianças conseguiram aprender e compreender as partes sonoras.

**Palavras-chave:** Amarelinha da leitura, consciência fonológica, lúdico, alfabetização.

### INTRODUÇÃO

Este relato de experiência apresenta uma proposta de intervenção realizada no âmbito do subprojeto alfabetização do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), realizada com uma turma do primeiro ano do ensino fundamental, na Escola Benedicto dos Santos Lima, município de Parnaíba - PI. Partindo disso, a atividade desenvolvida, denominada Amarelinha da Leitura, foi baseada no ano e nível de aprendizagem das crianças, com a pretensão contribuir com o processo do ciclo alfabetizador.

<sup>1</sup> Trabalho desenvolvido no âmbito do PIBID, com financiamento da CAPES;

<sup>2</sup> Graduanda do Curso de licenciatura em pedagogia da UESPI - PI, [tdeor@aluno.uespi.br](mailto:tdeor@aluno.uespi.br);

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de licenciatura em pedagogia da UESPI - PI, [leandradecarvalhobarros@aluno.uespi.br](mailto:leandradecarvalhobarros@aluno.uespi.br)

<sup>4</sup> Especialista em Educação Integral pela UFPI- PI, [rosangelaaraujo128@gmail.com](mailto:rosangelaaraujo128@gmail.com);

<sup>5</sup> Doutor na área de linguagem - PUC-SP, Licenciado em Pedagogia - UFPI, [afraniofmn@phb.uespi.br](mailto:afraniofmn@phb.uespi.br).



O desenvolvimento da atividade teve como finalidade auxiliar as crianças a desenvolverem habilidades leitoras por meio da consciência fonológica, visto que essa é uma das formas que o alfabetizando utiliza e reflete sobre as partes sonoras que compõem uma palavra. Essa articulação é fundamental no processo de alfabetização e letramento, pois a relação entre os sons e as letras conduzirá as crianças a aprenderem a ler e escrever.

Ademais, a atividade Amarelinha da Leitura é uma estratégia lúdica para o estímulo da consciência fonológica, uma vez que, mescla entre o brincar e o aprender. Nesse sentido, a aprendizagem torna-se mais significativa, tendo em vista, que a brincadeira além de ser atrativa, também é interativa e divertida, auxiliando as crianças na prática da leitura de forma consistente.

Por conseguinte, durante a realização da brincadeira Amarelinha da Leitura, foram anotadas informações sobre o envolvimento e o desempenho das crianças, a fim de produzir dados para análise e discussão. Assim, as crianças conseguiram aprender brincando, cuja atividade propiciou, portanto, momento de interação entre pibidianos e alunos, colaborando no processo ensino-aprendizagem, colocando os alunos como construtores do conhecimento.

## **METODOLOGIA**

Nesta seção do relato, apresenta-se mais informações sobre a implementação da atividade Amarelinha da Leitura. Essa brincadeira é uma adaptação da Amarelinha. Trata-se de uma brincadeira tradicional que usa um desenho de um tabuleiro no chão, o desenho pode ser feito com giz de cera ou tinta, com números ou letras e as crianças jogam uma bolinha, tendo que saltar de um quadrado para o outro, até chegar no final do desenho, sem desequilibrar ou pisar onde a bolinha parou.

Considerando isso, a brincadeira tradicional foi adaptada para Amarelinha da Leitura, em que nos quadrados foram colocados figura de um animal ou objeto e nos outros espaços do desenho, colocou-se as sílabas que formam as figuras. As crianças tinham que falar em voz alta o nome da figura e, em seguida, a partir do que escutaram, pular na Amarelinha da Leitura, identificando somente as sílabas que compunham o nome falado.

A atividade foi desenvolvida com o envolvimento dos alunos da turma do primeiro ano do Ensino Fundamental, de modo que, para colocá-la em prática foi considerado os





conteúdos que estavam sendo trabalhados em língua portuguesa, tendo o auxílio da professora titular da sala, que possuía maior conhecimento sobre as dificuldades dos alunos.

Vale ressaltar que o propósito da atividade foi desenvolver e contribuir com habilidades pré-leitoras das crianças, bem como proporcionar um momento lúdico, em que as crianças pudessem se divertir e aprender brincando.

O desenvolvimento da Amarelinha da Leitura aconteceu na quadra da escola, tendo em vista ser um espaço amplo e de recreação, no qual as crianças poderiam participar de forma proveitosa da brincadeira lúdica e adquirir as habilidades de leitura. Cabe ressaltar, que antes desse momento, foi feita uma recepção e sensibilização com os alunos em sala de aula recordando o assunto silábico que estavam aprendendo, e que naquele instante, iriam fixar os conhecimentos, divertindo-se.

A atividade em questão, foi realizada no dia três de junho, de dois mil e vinte cinco. Participaram 23 alunos, incluindo os que tinham deficiências específicas, tais como, microcefalia e Transtorno do Espectro Autista. No contexto da atividade desenvolvida, foram feitas observações, anotadas em um caderno de registro das pibidianas. Posto isso, o desenvolvimento da atividade não comprometeu a participação ativa desses alunos, mesmo que, esses alunos não tenham conseguido completar todas as palavras da brincadeira. Os demais alunos, em sua maioria, não apresentaram dificuldades para pular a amarelinha, entretanto teve crianças que não conseguiram associar as sílabas com os sons.

Diante disso, as pibidianas fizeram intervenções durante todo o processo de desenvolvimento da atividade, repetindo ações quando necessário e auxiliando as crianças, a partir da figura na amarelinha, a reconhecer e utilizar as partes sonoras para formar a referida palavra. Muitas vezes, foi indicado que algumas crianças pronunciassem em voz alta e pausadamente cada sílaba disposta. Dessa maneira os alunos com dificuldades conseguiam repetir as partes (sílabas) das palavras, reconhecendo os sons e progredindo na consciência fonológica, fortalecendo assim habilidades pré-leitoras.

## REFERENCIAL TEÓRICO

A fase da alfabetização, que acontece nos primeiros anos do ensino fundamental, é uma etapa que se for trabalhada com ludicidade, poderá transformar a aprendizagem do aluno.





Essa maneira mais prazerosa e divertida de ensinar colabora para que os estudantes possam desenvolver habilidades de escrita e leitura com mais naturalidade.

Nesse contexto, criar cenários pedagógicos lúdicos de aprendizagem é fundamental para trabalhar a consciência fonológica. Para Soares (2016, p.166) essa consciência é "[...] a capacidade de focalizar os sons das palavras, dissociando-os do seu significado e de segmentar as palavras nos sons que as constituem". Para essa pesquisadora, é necessário que as crianças aprendam as relações entre as unidades gráficas e as unidades sonoras, para que, possam assim, construir as bases para a aprendizagem do sistema alfabético. Desse modo, ignorar a dimensão fonológica torna a alfabetização mais difícil para a criança e os professores.

Nessa perspectiva, é essencial que os professores usem metodologias que contribuam para o desenvolvimento das habilidades leitoras dos estudantes. Para Santos (2010, p.28) “as escolas precisam primar pela valorização da criança, buscando, através da brincadeira dentro dos conteúdos curriculares, a dinamização do processo construtivo do conhecimento.” Isso significa que o uso de brincadeiras, jogos e brinquedos na prática pedagógica contribui para a criança desenvolver a imaginação, a criatividade, expressão de ideias e acima de tudo adquirir conhecimento.

Nessa mesma compreensão, Macedo (2010, p. 07) complementa: “as atividades lúdicas possibilitam o desenvolvimento cultural, a assimilação de novos conhecimentos, o desenvolvimento da sociabilidade e da criatividade”. Para essa autora, a ludicidade pode ser usada como um recurso pedagógico, permitindo que a criança possa aprender e experimentar novas situações de aprendizagem, que contribuem para o desenvolvimento, estimulando a cognição (memória, raciocínio e atenção), imaginação, criatividade e socialização.

No mais, a ludicidade ligada a jogos, brinquedos e brincadeiras podem ser inseridas no processo ensino-aprendizagem como prática intencional, pois brincar não é só diversão, mais oportunidade de criação, reconhecimento de regras e comunicação expressiva.

Sendo assim, ao proporcionar atividades lúdicas, o professor torna o momento mais aprazível para a aquisição do saber, além de possibilitar o desenvolvimento de outras habilidades, conforme aponta Santos (1995, p. 4):

O brincar é, portanto, uma atividade natural, espontânea e necessária para a criança, constituindo-se por isso, em peça importantíssima na sua formação. Seu papel





transcende o mero controle de habilidades. É muito mais abrangente. Sua importância é notável, já que através dessas atividades a criança constrói seu próprio mundo.

Na perspectiva de Santos, o brincar possui muitos benefícios para as crianças, visto que, contribui na promoção integral do desenvolvimento delas e na compreensão da realidade que as cerca. E quando essa possibilidade é inserida no contexto educacional, a prática pedagógica colabora muito mais para os resultados de aprendizagem e desenvolvimento, pois esta ação estimula a criança a olhar e explorar o mundo, uma vez que a ludicidade é uma atividade central da infância.

Nesse cenário, destaca-se que a falta de metodologias lúdicas, pode contribuir para a desmotivação e a falta de atenção nas aulas, tendo em vista, o uso de práticas pedagógicas tradicionais, no qual o aluno é um ser passivo e um mero receptor de conteúdo, tornando a maioria das aulas poucas atrativas e significativas, como afirma Aguiar (1998, p. 32):

O fato é que muitas tarefas escolares, do modo como são propostas, são desagradáveis para as crianças. Algumas razões para isso é que o tempo de sua realização é excessivo ou insuficiente. As instruções ou orientações para fazer são pouco claras, as tarefas são complicadas, formuladas de forma indireta e confusa. Além disso, os conteúdos são repetitivos e a formulação é irregular e sem sentido para a criança.

Em vista do pensamento de Aguiar, fica claro que o uso de uma metodologia pedagógica que considere a prática lúdica como essencial na sala de aula, é fundamental aproveitar essa oportunidade para promover a aprendizagem, motivação e o interesse da criança. Afinal, uma aula estimulante, atrativa e ativa, desperta atenção e o engajamento dos educandos, fazendo com que eles se concentrem nas atividades, se tornem participativos e construtores de diferentes saberes pertinentes.

Por conta disso, o processo ensino-aprendizagem precisa acontecer de forma satisfatória, sendo primordial a intervenção prática do docente, pois cabe a ele propor um cenário propício ao aprender brincando, pois a construção de um ambiente educativo mais estimulante e divertido favorece o desenvolvimento melhor dos aprendizes.

Nesse entendimento, Freire (1996, p. 86) destaca:

O bom professor é o que consegue, enquanto fala, trazer até a intimidade do movimento de seu pensamento. Sua aula é, assim, um desafio e não “uma cantiga de ninar”. Seus alunos cansam porque acompanham as idas e vindas de seu





pensamento, surpreendem suas pausas, suas dúvidas, suas incertezas, atentando de certa forma à dialética de ensinar a aprender e aprender a ensinar.

Essa percepção freiriana alerta para que quando o docente criar situações favoráveis de aprendizagem para seus alunos, focalize e mantenha uma relação pautada na interação, na instrumentalização do pensamento e no diálogo aberto, a fim de que os alunos possam adquirir habilidades e competências significativas, superando a metodologia de memorização mecânica, mas desenvolvendo-os mais reflexivos e críticos. Assim, propor atividades lúdicas podem despertar nas crianças mais dedicação, envolvimento e criatividade, interação e melhor compreensão do mundo ao seu redor, pois a aprendizagem para a criança, nessa perspectiva, indica ser mais atrativo, agradável e eficaz.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, considerando as observações e percepções da atividade desenvolvida com os estudantes do 1º ano, apresenta-se reflexões e possibilidades discursivas sobre o processo de alfabetização instrumentalizado por uma pedagogia lúdica. A experiência vivenciada, portanto, proporcionou às pibidianas, futuras professoras, relacionar teoria e prática, permitindo refletir e aperfeiçoar a prática pedagógica empreendida, como destacou Freire (1996, p. 58): “o conhecimento emerge apenas através da invenção e reinvenção”.

Nesse sentido, a adoção de metodologias lúdicas evidenciou que a aquisição do saber pode ser agradável para os alunos no processo de alfabetização e letramento. É, geralmente, nos anos iniciais que as crianças tendem a apresentar dificuldades de aprendizagem, por diversas questões, incluindo aspectos emocionais, sociais e pedagógicos.

Vale destacar que a proposta da atividade da Amarelinha da Leitura evidenciou o nível de aprendizagem das crianças, tendo em vista que ao pular no desenho dos quadrados foi observado que a pronúncia e o deslocamento de cada criança para formar a palavra correta foi marcado com muita intensidade e vontade de acertar. Em geral, ocorreu uma participação ativa e interessada dos estudantes. Entretanto, ocorreram situações em que, algumas crianças demonstraram limitações para pular (localizar) na amarelinha e não conseguiram associar o som e a letra. Algumas delas confundem as letras que possuem o som semelhante, evidenciando assim, que estão ainda na fase silábica.







Além disso, a brincadeira contou com a presença de um aluno com microcefalia e outro com Transtorno do Espectro Autista. Eles contaram com auxílio das pibidianas para realizar a atividade no momento de montar as sílabas. No entanto, a experiência revelou que a maioria das crianças está na fase silábica alfabética, já que estas crianças conseguiram completar a palavra sem intervenções.

Diante disso, ficou evidente que foi significativo o uso da atividade da amarelinha da leitura como escolha acertada no processo de intervenção pedagógica, consideramos um importante estímulo de aprendizagem com foco na aquisição da consciência fonológica pelos participantes. Isso contribuiu para as crianças no que se refere a compreensão das partes sonoras, na junção das sílabas e na formação das palavras, bem como auxiliando as crianças a avançarem um pouco mais em habilidades leitoras.

Essa conquista foi possível, devido a atividade contemplar a prática do aprender brincando na fase da alfabetização. Então, o uso da ludicidade parece ser uma aprendizagem mais promissora, prazerosa e eficiente. Com isso, a atividade desenvolvida buscou superar o método tradicional, em que os alunos são expostos de forma passiva aos conteúdos e as atividades. Ao contrário, a atividade no modo lúdico propiciou aos os alunos possibilidades de motivação e engajamento, embora alguns tenham tido dificuldades de realizar integralmente as ações propostas.

Diante disso, Kishimoto (1994, p. 45) afirma:

Por meio da brincadeira o aluno desperta o desejo de saber, a vontade de participar e a alegria da conquista. Quando a criança percebe que existe uma sistematização na proposta de uma atividade dinâmica e lúdica, a brincadeira passa a ser interessante e a concentração do aluno fica maior, assimilando os conteúdos com mais facilidades e naturalidade.

Assim, essas ideias colaboram para que se possa afirmar que atividades leitoras com uso de brincadeiras, jogos e brinquedos na educação formal é uma ação séria e necessária, ainda mais, no que se trata do processo de ensino-aprendizagem intencional, uma vez que o momento é carregado de ludicidade, intencionalidade e habilidades a serem alcançadas pelos envolvidos. Sendo assim, a atividade efetivada com as crianças no contexto do PIBID, constitui-se um momento promissor para aquisição de conhecimento em um contexto que preservou dinamicidade, respeito e alegria, além de contribuir para melhoria da consciência leitora e para o desenvolvimento integral das crianças envolvidas no processo.





## CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em suma, após a realização da atividade da brincadeira da Amarelinha da Leitura, com a turma do primeiro ano do Ensino Fundamental, percebeu-se nitidamente ser uma metodologia necessária, essencial e eficaz para potencializar e estimular a consciência fonológica no ciclo da alfabetização.

Durante esta experiência, foi possível observar o impacto e resultado indispensável do ensinar e aprender brincando, entendendo que práticas pedagógicas como essas, auxiliam no processo de ensino-aprendizagem nessa etapa de ensino, pois o uso da metodologia lúdica contribui para ressignificar o ambiente escolar, favorecendo o engajamento ativo e o desenvolvimento integral das crianças.

Por certo, o uso da ludicidade na aquisição da leitura e escrita torna a aprendizagem mais prazerosa, sendo um importante mediador no desenvolvimento cognitivo das crianças, tendo em vista que, por meio da brincadeira, além de se divertir, podem ficar mais motivadas e engajadas no desenvolvimento das habilidades pré-leitoras.

Assim, cabe ao docente inovar suas práticas pedagógicas, incorporando o lúdico no processo de ensino-aprendizagem das crianças, principalmente aquelas que estão começando o despertar das habilidades leitoras, porque a atividade lúdica pode auxiliar e colaborar para que os estudantes expressem emoções, criatividade e imaginação, bem como, tornar o ambiente escolar mais dinâmico e instigante para a criança.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos primeiramente ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, pela oportunidade de estar nas salas de aula, e desenvolver atividades que contribuam de forma significativa na aprendizagem dos alunos. Ademais, o nosso coordenador de NID Professor Afrânio Teles e a supervisora do PIBID, professora Rosângela Carvalho, agradecemos por todo apoio na construção das atividades. Agradecemos, ainda, à professora titular da sala, Luana Alves, por ter nos concedido espaço, tempo, seus alunos e toda ajuda necessária para que a atividade da Amarelinha da Leitura fosse aplicada.







## REFERÊNCIAS

AGUIAR, J. S. **Educação**: jogos para o ensino de conceitos. Campinas: Papirus, 1998.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia**: saberes necessários à prática educativa. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

MACEDO, Fernanda Age. **A importância do lúdico no processo de alfabetização no primeiro ano do ensino de nove anos**. Disponível em: FA Macedo, GAR ALENCAR. Universidade Estadual de 2010. Disponível em [www.dfe.uem.br](http://www.dfe.uem.br). Acesso em: 04 out. 2025.

SANTOS, Santa Marli Pires dos. **Brinquedoteca**: sucata vira brinquedo. Porto Alegre: Artes Médicas, 1995.

SANTOS, Simone Cardoso dos. **A importância do lúdico no processo ensino-aprendizagem**, 2010. Disponível em: [https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos\\_Simone\\_Cardoso\\_do\\_s.pdf](https://repositorio.ufsm.br/bitstream/handle/1/393/Santos_Simone_Cardoso_do_s.pdf). Acesso em: 28 set. 2025.

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

