

## **CIRCUITO DE ALFABETIZAÇÃO – UMA PRÁTICA LÚDICA DE ALFABETIZAÇÃO NA ESCOLA CÍVICO-MILITAR MARIA LINHARES DE SOUZA/ITAPEMA/SC**

**Co-autores:**

**Vera Lúcia da Silva<sup>1</sup>;**

**Marcos Roberto de Lacerda<sup>2</sup>;**

**Rúbia das Graças Padilha dos Anjos<sup>3</sup>;**

**Francieli<sup>4</sup>;**

**Orientadora: Profa. Dra. Tânia Regina da Rocha Unglaub<sup>5</sup>**

### **RESUMO**

Este trabalho discorre sobre o registro das práticas denominadas “Circuito de Alfabetização”, realizadas num Núcleo de Iniciação à Docência, do subprojeto da área de Alfabetização do PIBID/CAPES. As práticas foram propostas em conjunto entre a supervisora e a equipe de acadêmicos do PIBID/UDESC/CEAD, para a turma do 2º ano, de uma escola Municipal de Itapema/SC, e realizadas no primeiro semestre letivo de 2025. O objetivo do “Circuito de Alfabetização” foi auxiliar no processo de alfabetização dos alunos da turma, de faixa etária entre 07 e 08 anos de idade, em níveis pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético. A prática do “Circuito de Alfabetização” consistiu na elaboração e disposição de jogos cooperativos e coletivos, orientados pelos bolsistas do PIBID, em conjunto com a professora regente e a professora auxiliar. Os jogos estimulavam habilidades motoras e sociais, além de reforçar a aprendizagem de letras, fonemas, sílabas e pequenas frases, consistindo em jogos de memorização, de completar lacunas e de leitura. O ambiente lúdico e cooperativo permitiu o trabalho conjunto dos alunos, com mútuo auxílio para finalização das tarefas no tempo previamente estipulado de até cinco minutos. Após esse tempo, os grupos de 03 a 04 alunos eram orientados a trocar de jogo, para possibilitar a todos os alunos a execução das tarefas propostas. Ao final, os grupos executaram todos os jogos, incluindo alunos de nível pré-silábico. A proposta “Circuito de Alfabetização” foi fundamentada nos conceitos de ludicidade de Piaget e Vygotsky, assim como seu implemento prático proposto por Paulo Freire. A perspectiva de uma educação emancipadora e participativa de Freire foi essencial à presente proposta, assim como a metodologia fundamentada nos princípios da pesquisa-ação. Como resultados, evidenciou-se a aprendizagem lúdica de letras, fonemas, sílabas e pequenas frases, inclusive por parte de alunos de nível pré-silábico de alfabetização e a interação positiva dos pibidianos.

**Palavras-chave:** Circuito de Alfabetização, lúdico, alfabetização, ações do PIBID.

<sup>1</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia pela Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC). Graduada, Mestre e Doutora em Direito pela Universidade Federal de Santa Catarina (UFSC), com estágio doutoral junto à Vanderbilt University (TN – EUA). [veralms@hotmail.com](mailto:veralms@hotmail.com). Bolsista PIBID/CAPES

<sup>2</sup> Graduando do Curso de Pedagogia pela Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), [magisterio2020.2021@gmail.com](mailto:magisterio2020.2021@gmail.com); Bolsista PIBID/CAPES

<sup>3</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia pela Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), [rubia.padilha@hotmail.com](mailto:rubia.padilha@hotmail.com). Bolsista PIBID/CAPES

<sup>4</sup> Graduanda do Curso de Pedagogia pela Universidade Estadual de Santa Catarina (UDESC), [franfrancieli33@gmail.com](mailto:franfrancieli33@gmail.com); Bolsista PIBID/CAPES

<sup>5</sup> Professora orientadora, graduada em Pedagogia pela Universidade Federal do Paraná (1983), mestrado em Educação pela Universidade Estadual de Campinas (1999), doutorado em História pela Universidade Federal de Santa Catarina (2008) e Pós-Doutorado realizado no Centro de Investigação Didática e Tecnologia na Formação de Formadores (CIDTFF). Universidade de Aveiro/PT (2021). É professora Associada na Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), lotada no Centro de Educação a Distância. Email: [tania.unglaub@udesc.br](mailto:tania.unglaub@udesc.br)



## INTRODUÇÃO

O presente trabalho é um registro da prática chamada de “Circuito de Alfabetização” realizada na Escola Cívico-Militar Maria Linhares de Souza, localizada no município de Itapema, Santa Catarina, no contexto institucional do Núcleo de Iniciação à Docência, do subprojeto da área de Alfabetização do PIBID/CAPES. Esse projeto ocorre pelo convênio entre a Escola Municipal e a Universidade do Estado de Santa Catarina (UDESC), possibilitando aos acadêmicos bolsistas do PIBID/CAPES a integração ao ambiente escolar e a aprendizagem de práticas docentes, além do desenvolvimento de pesquisas e propostas de intervenção.

O “Circuito de Alfabetização” foi uma proposta lúdica formulada pela professora Regente Roselane Goes Passos, em conjunto com a equipe de acadêmicos do PIBID. O objetivo foi auxiliar no processo de alfabetização de alunos do 2º ano, considerando que a turma recebeu alunos em distintos níveis de alfabetização, com alunos ainda em nível pré-silábico. Vale frisar, ademais, que a turma, com total de 25 (vinte e cinco) alunos, recebe 02 (duas) alunas estrangeiras, cujo ambiente familiar é de língua espanhola. Há também na turma 01 (um) aluno com diagnóstico TEA. O desafio proposto para os acadêmicos do PIBID foi promover práticas de aprendizagem voltadas para a alfabetização, considerando a diversidade dos alunos envolvidos, evitando práticas tradicionais tais como cartilhas.

A prática do “Circuito de Alfabetização” apresentada no presente trabalho considerou as seguintes variáveis: a) distintos níveis de alfabetização entre os alunos; b) faixa etária dos alunos (entre 07 e 08 anos de idade); c) tempo disponível para a prática (02 horas-aula); d) grupo de até 25 alunos presentes; e) presença de alunos estrangeiros na turma, com demanda de integração e socialização; f) necessidade de uma atividade diferenciada, para maior adesão dos alunos e g) espaço da sala de aula para desenvolvimento da atividade proposta.

Portanto, o “Circuito de Alfabetização” visou, no contexto, além de alfabetização, a integração dos alunos da turma, promovendo a aprendizagem das letras e fonemas, como também o desenvolvimento de habilidades sociais e de atividades em grupo. Por uma estratégia



lúdica, aos moldes da perspectiva do ensino-aprendizagem de Piaget (2002) e Vygotsky (1991), foram trabalhadas diversas habilidades e saberes múltiplos.

Como resultados da prática, verificou-se maior interesse dos alunos em relação às letras e à formação de pequenas frases, assim como grande esforço na realização de leituras e em completar lacunas. Deve-se ressaltar que todas as crianças aderiram aos jogos, com excelente desempenho. Digno de destaque foi o desempenho dos alunos pré-silábicos, das crianças hispânicas recém-ingressas na turma, assim como do aluno com diagnóstico TEA. Todos os alunos conseguiram concluir as atividades propostas, revelando o poder do lúdico na aprendizagem.

Portanto, o presente relato defende a utilização do lúdico como estratégia de ensino para crianças em alfabetização, pois não somente motiva a aprendizagem, como estimula o desenvolvimento de múltiplas habilidades. O formato de jogos, associando imagens, letras e cores deve considerar as variáveis de cada turma, tais como idade e composição social, cultural e étnica. Apesar das diversas formas de realização, a proposta de “Circuito de Alfabetização” pode ser classificada como uma atividade didática geral, a ser aplicada em diferentes contextos, no propósito de promover para alunos e professores uma aprendizagem ativa e permanente.

## **METODOLOGIA**

A metodologia pela qual foi desenvolvida a presente proposta dos Circuitos de Alfabetização foi pautada pela pesquisa-ação (THIOLLENT, 1986). Tratou-se, primeiramente, de reconhecer elementos do contexto social e educacional dos alunos, assim como das professoras envolvidas.

Após a apresentação da proposta de Circuito de Alfabetização pela professora regente, os bolsistas do PIBID puderam formular e sugerir jogos de alfabetização. A metodologia aplicada nesse momento teve por base a alfabetização por meio de instrumentos lúdicos e jogos, aos moldes de Winnicott (1975).

Finalmente, a perspectiva adotada pelos jogos e pela interação ativa de todos os atores sociais envolvidos (alunos, professoras, bolsistas) nos remete à dialeticidade do conhecimento





típica do pensamento de Paulo Freire (1996). O grupo de professores e bolsistas construiu uma proposta de ensino que, ao longo de sua execução, tornou-se também aprendizado. Aprendemos

a riqueza das diferenças, aprendemos espanhol, aprendemos como os alunos se relacionam entre si e com o meio. E mais, aprendemos muito mais do que ensinamos.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Os usos e as funções da leitura e da escrita são eminentemente sociais. A linguagem é um fenômeno social, uma instituição que existe independentemente do indivíduo, mas que possibilita aos sujeitos a formulação e a expressão de suas ideias. Para Vygotsky "[...] o pensamento não é simplesmente expresso por palavras: é por meio delas que ele passa a existir." (VYGOTSKY, 1991, p. 156). Conforme Saussure, a linguagem é verdadeiro fato social, como instrumento de interações sociais (SAUSSURE, 2002). Considerando essa dimensão social da linguagem, o processo de alfabetização, portanto, é social.

Nesse aspecto, as formas de socialização mais eficazes, por envolver habilidades cognitivas, afetivas e comportamentais, são os jogos e as brincadeiras. Segundo Piaget “os jogos não são apenas uma forma de desafogo ou entretenimento para gastar energias das crianças, mas meios que contribuem e enriquecem o desenvolvimento intelectual” (PIAGET, 2003).

Assim, os jogos, em sua dimensão recreativa, demandam o contato social. E o contato social demanda, à mesma medida que possibilita, o desenvolvimento das diversas linguagens possíveis: expressões corporais, articulação oral, escrita e reconhecimento de símbolos. Então, mais do que atividades “barulhentas” e descompromissadas, os jogos podem ser incorporados às práticas de ensino, gerando engajamento dos atores sociais envolvidos (ALMEIDA, 1978).

Atualmente, falar de jogos e brincadeiras no cotidiano escolar deixou de ser inovador. Estes conceitos estão cada dia mais presentes na vida escolar, uma vez que percebemos a importância de tais práticas para o desenvolvimento integral da criança, pois a mesma busca compreender o mundo que a cerca e construir de forma única e participativa sua relação com o conhecimento. (SOUZA, 2021, p. 50)





Ademais, os jogos e as brincadeiras, além de serem recursos para a aprendizagem de linguagem e de regras, é também uma forma de vinculação afetiva dos sujeitos envolvidos, tanto entre si como com o próprio meio. Brincar une as crianças e os mediadores e sua prática cria vínculos de confiança e segurança.

Do ponto de vista cognitivo, sabe-se que brincar permite o desenvolvimento das faculdades criativas autênticas (WINNICOT, 1975). São as atividades lúdicas que, além de prazer, permitem um espaço de invenção e de imaginação, com a expressão mais singular de cada criança. Portanto, os jogos e as brincadeiras são possibilidades de uma aprendizagem significativa, até mesmo de conteúdos formais (SOARES, 2002).

Além disso, as brincadeiras facilitam o intercâmbio de diversos saberes entre todos os atores sociais envolvidos, possibilitando aprendizagens diversas. O brincar permite aprender mais que palavras e gestos: é também a oportunidade para o intercâmbio de elementos culturais, étnicos e afetivos (KISHIMOTO, 2010).

Dessa forma, questiona-se o modelo tradicional de alfabetização, baseado na aquisição passiva e repetitiva de conteúdos memorizados. Preconiza-se uma aprendizagem baseada em interações sociais, intercâmbios de saberes e práticas e que conduz o aspecto lúdico do aprender ao centro do processo de alfabetização.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Inicialmente, cumpre destacar que os jogos propostos para compor o “Circuito de Alfabetização” consideraram elementos característicos da turma do 2º ano junto da qual foi desenvolvido o trabalho. Foi necessário, anteriormente, um período de observação e estudo dos níveis de aprendizado de cada aluno, assim como considerar o coletivo dos alunos.

A professora regente foi fundamental nessa fase de investigação. Ela, além de apresentar os bolsistas à turma, ainda forneceu informações sobre instrumentos avaliativos aplicados, por meio dos quais foi possível identificar os alunos pré-alfabéticos. Ademais, a mesma professora relatou um contexto sócio-educacional, esclarecendo que os alunos daquela turma eram bastante ausentes às aulas durante o 1º ano.





Dado o contexto, observado sob a ótica da pesquisa-ação, a professora regente estimulou o desenvolvimento de práticas lúdicas para a alfabetização da turma. Ainda que alguns alunos já estivessem em nível alfabetizado, as atividades foram desenvolvidas para todos, coletivamente, eis que o caráter lúdico permite a interação social e a aprendizagem de habilidades sociais.

O “Circuito de Alfabetização” proposto no presente trabalho foi realizado meio de 05 (cinco) jogos cooperativos e coletivos, dispostos em mesas reunidas em formato de “ilhas”, dentro da própria sala de aula da turma do 2º ano. Cada ilha recebeu um grupo de alunos, de 03 a 04 membros, que, em 05 (cinco) minutos, deveria concluir as atividades ali propostas. Os grupos mesclavam crianças de níveis diversos de alfabetização, possibilitando a aprendizagem ativa entre os próprios alunos.

O jogo de leitura de frases consistiu em 05 (cinco) imagens coloridas impressas. À parte, foram apresentadas 05 (cinco) pequenas frases. Os alunos foram estimulados a lerem as frases em voz alta e escolher aquela que melhor descrevia a imagem. Essa atividade demandou um caráter colaborativo acentuado de cada grupo, a fim de coletivamente realizar a leitura das frases. Esse foi o último jogo realizado pelo grupo de alunos pré-silábicos que, com o auxílio dos bolsistas do PIBID e de seus próprios colegas, conseguiram ler os grupos de frases apresentados.

Outro jogo proposto foi o de completar lacunas em palavras. Em 04 (quatro) cartelas coloridas impressas e plastificadas, foi apresentada uma série de desenhos representando objetos do cotidiano (brinquedos, alimentos, peças de vestuário, entre outras categorias), com seus nomes ao lado (08 objetos por cartela). Foram deixadas lacunas a serem preenchidas por letras que foram disponibilizadas sobre a ilha de jogo, a fim de completar os nomes dos objetos. O jogo terminava quando o grupo conseguia montar todos os nomes de todas as cartelas. Esse jogo contou com grande interesse e participação, requerendo a intervenção eventual dos bolsistas do PIBID a fim de possibilitar a todos os alunos a colaboração na montagem dos nomes dos objetos.

No mesmo molde de jogo de lacunas, foi disposto outro jogo, mas para que os alunos completassem as lacunas escrevendo as letras faltantes. Nesse jogo, elaborado sobre cartelas impressas, coloridas, os alunos foram estimulados a preencher lacunas com canetas apagáveis.







Foram dispostas 06 (seis) cartelas, com diversas imagens e nomes dos objetos com lacunas. Alguns grupos demandaram o auxílio dos bolsistas do PIBID, a fim de auxiliar na escrita de letras.

A seguir, foi proposto um jogo da memória alfabético. Foram disponibilizados pares de imagens e letras iniciais de objetos, apresentados no início da atividade. Depois, foram embaralhadas as peças e viradas de face para baixo. O desafio era o grupo identificar os pares,

virando as cartas de duas a duas. Esse exercício, portanto, além de trabalhar a identificação de objetos e letras, trabalhou também com memorização espacial. O jogo termina quando todos os pares estivessem formados. Alguns grupos conseguiram formar todos os 26 (vinte e seis) pares

propostos; outros não conseguiram tal quantitativo, mas vale considerar que ultrapassaram a 13 pares formados – ou seja, o domínio de metade das letras do alfabeto.

Outro jogo proposto foi o jogo silábico. No jogo silábico, as peças, de madeira, continham objetos e seus nomes abaixo. Cada objeto era composto por duas peças, com encaixes diferenciados. As peças foram embaralhadas e dispostas de face para baixo nas mesas.

O desafio era desvirar as peças e uni-las novamente, formando as palavras e os objetos novamente. O jogo finaliza com a montagem de todas as palavras propostas. Vale mencionar que alguns grupos, ao finalizarem a proposta, ainda tentaram reunir as peças de modo a montar novas palavras não propostas na brincadeira. Por exemplo, reuniam uma sílaba MA (da palavra MALA) com TA (da palavra TATU) para formar a palavra MATA. Esse nível de criatividade revelou o interesse dos alunos pela formação de palavras, assim como o conhecimento que trazem com relação ao tema. Vale destacar que nesse jogo, inclusive, a participação do aluno de diagnóstico TEA foi intensa, por conta do estímulo visual do recorte das peças em madeira.





(Registro fotográfico da execução do Circuito de Alfabetização – 01/07/2025)

Após a participação dos grupos em todos os jogos, foi realizada a retomada de cada proposta em uma roda de conversa, de maneira a avaliar a metodologia aplicada e registrar os resultados das interações em grupo.

Uma das dificuldades iniciais enfrentadas na execução dos jogos do “Circuito” foi justamente organizar as equipes para que trabalhassem coletivamente. Como muitas das atividades desenvolvidas no cotidiano pelos alunos são individuais, os trabalhos coletivos representam um desafio. Houve conflitos relacionados ao protagonismo em determinados jogos, especialmente naqueles que envolvem o manuseio de peças coloridas. Tais dificuldades são compreensíveis, posto que o modelo educacional tradicional prioriza atividades de alfabetização individuais e escritas.

Apesar dessa dificuldade de organização inicial, tem-se resultados bastante favoráveis da prática. Isso porque o trabalho coletivo com as letras propiciou aos alunos pré-silábicos e estrangeiros uma interação mais próxima com colegas alfabetizados. Houve bastante debate entre os alunos quando demandado preenchimento de lacunas, demonstrando que todos alunos eram capazes de reconhecer letras.

A atividade de frases foi bastante relevante, considerando que todos os alunos, ainda mesmo os pré-silábicos, foram capazes de realizar alguma leitura. A professora Regente







comemorou com os alunos e com o grupo de bolsistas os avanços individuais de cada aluno. E, mais ainda, os próprios grupos comemoraram quando concluídas as atividades propostas.

Também chamou a atenção o fato de que os próprios alunos reorganizaram novas possibilidades de jogos de forma engenhosa e criativa, demonstrando uma interação completamente inovadora e divertida.

É importante destacar a evolução do aluno com diagnóstico TEA. Apesar de sua sensibilidade aos estímulos auditivos, conseguiu integrar-se ao circuito. Participou de maneira individual, sob a supervisão da professora de inclusão. Apesar dessa diferença, conseguiu montar imagens e palavras, estimulado pelas formas e pelos desenhos, envolvendo-se na atividade lúdica de forma mais intensa do que em relação às atividades cotidianas de sala de aula.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir das experiências e das reflexões apresentadas, verifica-se o êxito das atividades lúdicas propostas pelo “Circuito de Alfabetização” apresentado às crianças do 2º ano. O envolvimento dos sujeitos (alunos, bolsistas e professora regente) na aplicação e na prática do circuito indica que os jogos apresentados despertaram o interesse de todos, não apenas dos alunos.

O desafio com tempo cronometrado e as tarefas a cumprir despertaram a atenção dos alunos, que se colocaram em posição de autores dos seus saberes. A vibração após cada jogo finalizado revelou o sentimento de equipe e de conquista. Os desafios relacionais também afloraram durante a prática, o que foi bastante salutar, pois que indicativo de que práticas coletivas são cada vez mais necessárias em sala de aula.

O caráter lúdico do Circuito de Alfabetização tornou mais dinâmica e prática a alfabetização. O estímulo à leitura e à escrita, permeados por atividades que possibilitem a criação - mais que a reprodução - de conteúdos e de saberes fez com que alunos pré-silábicos e muitas vezes pouco participativos pudessem encontrar um lugar de fala.





Os profissionais (professoras, bolsistas, auxiliares) que participaram da proposta foram também envolvidos pela ludicidade da proposta e puderam aprender não somente o valor do lúdico no ambiente escolar, mas diversos elementos e saberes trazidos pelos alunos, especialmente aqueles com maiores dificuldades escolares. Com tais práticas lúdicas, (re) aprende-se a aprender.

Finalmente, as práticas lúdicas no ensino fundamental, além de subsidiarem a aprendizagem formal, ainda contribuem para o desenvolvimento de habilidades sociais e relacionais. Com isso, verifica-se o incremento da participação dos alunos e do sentimento de segurança em relação à turma e à escola.

## REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes. **Dinâmica lúdica jogos pedagógicos**. São Paulo: Loyola. 1978.

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

KISHIMOTO, T. M. (org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14.ed. São Paulo. Editora Cortez, 2010.

PIAGET, J. **A Psicologia da criança**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil, 2003.

SAUSSURE, Ferdinand de. **Curso de lingüística geral**. Tradução de Antônio Chelini, José Paulo Paes e Izidoro Blikstein. 24. ed. São Paulo: Pensamento-Cultrix, 2002.

SOARES, Magda. **O Brincar e suas teorias**. São Paulo, Pioneira, 2002.

THIOLLENT, Michel. **Metodologia da pesquisa-ação**. São Paulo: Cortez, 1986.

VYGOTSKY, Lev. **Linguagem, desenvolvimento e aprendizagem**. São Paulo: Ática, 1991.

