

## LETRAS MÓVEIS E JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: Experiências do PIBID/UFMG em uma turma do 1º ano

Déborah Cássia Santos da Rocha <sup>1</sup>

Isabela Lavallo Rios <sup>2</sup>

Mariana Rocha Eller Miranda <sup>3</sup>

### RESUMO

O presente relato de experiência possui o objetivo de apresentar e analisar duas propostas didáticas que fazem uso de letras móveis e jogos de alfabetização. O trabalho possui como referenciais teóricos Moraes (2012), Miranda (2024) e Pereira (2024), e a abordagem do relato de experiência se caracteriza como qualitativa. As propostas didáticas foram construídas por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), do subprojeto Alfabetização, da Universidade Federal de Minas Gerais, contando também com a supervisão e o auxílio da professora regente da turma. O público-alvo das dinâmicas foram vinte e uma crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental de uma escola municipal de Belo Horizonte/MG. Foram desenvolvidos os jogos “Bingo da letra inicial” e “Troca Letras” (CEEL/UFPE) e realizadas propostas de sistematização após o jogo. Nesse sentido, as bolsistas do PIBID/UFMG tiveram a oportunidade de planejar, conduzir, mediar e sistematizar essas propostas didáticas, dentro de um contexto real de sala de aula. Como principais resultados, compreende-se que os jogos de alfabetização e o recurso das letras móveis se fazem importantes no processo inicial da apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), uma vez que podem promover o desenvolvimento da consciência fonológica e do conhecimento de letras, o estabelecimento das correspondências grafofonêmicas, dentre outras habilidades de alfabetização. Além disso, essas propostas envolvem práticas lúdicas e letradas, por meio de explorações contextualizadas, promovendo a interação entre as crianças e o brincar, que se configuram como dimensões constitutivas das culturas infantis.

**Palavras-chave:** Letras móveis, Jogos de alfabetização, Iniciação à docência.

<sup>1</sup> Pedagoga da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, deborahcassiapedagogia@gmail.com;

<sup>2</sup> Graduada do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, bela2000lavallo@hotmail.com;

<sup>3</sup> Mestre em Educação e Docência pelo Promestre/FaE/UFMG. Professora alfabetizadora na Rede Municipal de Belo Horizonte. Supervisora do PIBID/Alfabetização da Universidade Federal de Minas Gerais - UFMG, mariana.eller8@gmail.com;





## INTRODUÇÃO

A faceta linguística da alfabetização envolve a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), processo que envolve o desenvolvimento da consciência fonológica, do conhecimento de letras e das relações grafofonêmicas (Soares, 2016). Essa aprendizagem requer um contexto lúdico e letrado, que faça sentido para as crianças e seja envolvente, interativo e significativo. Nesse sentido, diferentes estudos têm destacado a importância do uso de recursos didáticos como as letras móveis e os jogos de alfabetização como estratégias eficazes no trabalho pedagógico (Morais, 2012; Miranda, 2024; Pereira, 2024).

O presente artigo tem como objetivo apresentar e analisar duas propostas didáticas que exploram esses recursos didáticos no contexto de uma escola municipal de Belo Horizonte/MG. As atividades foram desenvolvidas por bolsistas do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), vinculadas ao Núcleo de Iniciação à Docência – NID Alfabetização da Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG), coordenado pela professora Daniela Montuani, em parceria com a professora regente da turma. O público participante foi composto por vinte e uma crianças do primeiro ano do Ensino Fundamental.

Este relato de experiência, busca refletir sobre o processo de planejamento, mediação e sistematização das atividades realizadas em contexto real de sala de aula. Foram propostos e aplicados os jogos “Bingo da letra inicial” e “Troca Letras” (CEEL/UFPE), seguidos de momentos de sistematização, que possibilitaram às crianças mobilizar seus conhecimentos sobre a linguagem escrita, em um ambiente que integra ludicidade, interação e aprendizagem significativa.

Nos próximos tópicos serão detalhadas as seguintes partes: o referencial teórico que fundamenta as práticas, a metodologia utilizada e o planejamento das propostas didáticas, os resultados e discussões e, por fim, as considerações finais.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Os principais referenciais teóricos responsáveis por darem suporte ao seguinte trabalho realizado sobre o uso das letras móveis e jogos no processo de alfabetização foram as contribuições de Moraes (2012), Pereira (2024) e Miranda (2024).

Em primeiro lugar, os jogos de alfabetização se caracterizam como ferramentas importantes que poderão proporcionar uma apropriação do conhecimento mais efetiva junto à criança, pois um dos elementos centrais desse instrumento é o brincar e a ludicidade,





elemento esse que faz parte das culturas infantis. Morais (2012) irá explicitar que a utilização de jogos de alfabetização possibilita para as crianças uma reflexão lúdica e divertida das partes sonoras e suas sistematizações escritas, ou seja, o instrumento, quando aplicado com intencionalidade pedagógica, se faz um “terreno fértil”, pois irá oportunizar uma aprendizagem com conhecimentos importantes e que respeite o sujeito criança.

[...] os jogos apresentam às crianças não só gravuras, cujos nomes vão analisar e comparar, mas a forma escrita daquelas palavras, de modo que, sem que lhes seja transmitida uma “aulinha sobre correspondências letra-som”, possam refletir sobre a relação entre pautas sonoras e sequências de letras a elas equivalentes.” (Morais, 2012, p. 100).

Nesse sentido, Pereira (2024), em sua pesquisa que analisa o percurso de dois grupos de crianças que tiveram contato com sessões com jogos de consciência fonológica, irá explicitar algumas medidas importantes que o docente deve ter em seu planejamento ao fazer o uso dos jogos no processo de alfabetização, visto que não basta apenas utilizar o jogo pelo jogo, ou seja, inserir jogos durante a prática alfabetizadora não se resume em apenas aplicá-los e deixar com que as crianças os vivenciem sem nenhum tipo de auxílio. Pelo contrário, a autora irá ressaltar alguns elementos importantes nas vivências com jogos de alfabetização como: conhecimento da turma e seu nível com relação ao Sistema de Escrita Alfabética, preparação do material e do ambiente, explicação das regras do jogo, rodada teste para melhor entendimento da dinâmica, mediação docente durante o jogo e a sistematização pós-jogo. Este último, segundo a autora, é essencial, pois irá proporcionar para a criança um momento mais individualizado e de maior reflexão sobre a escrita das palavras.

Em segundo lugar, o recurso pedagógico das letras móveis se configura como uma importante ferramenta para a aprendizagem de habilidades necessárias que irão auxiliar as crianças no processo de alfabetização, elemento esse observado por Miranda (2024). Do ponto de vista docente, as letras móveis são recursos necessários a serem utilizados em sala de aula, pois “o material é concreto, as atividades com letras móveis têm caráter lúdico e esse recurso didático proporciona o desenvolvimento de importantes habilidades de alfabetização” (Miranda, 2024, p. 51). Ademais, as letras móveis, segundo a pesquisa, trazem uma maior mobilidade e segurança para as crianças na escrita de palavras, a partir disso, as professoras pesquisadas notaram diferenças em relação à escrita no papel e na escrita com letras móveis pelas crianças. Sendo assim, de acordo com elas “com as letras móveis, não há o trabalho motor de traçar a letra e a necessidade de apagar a escrita; há a possibilidade de criar espaços a serem preenchidos na palavra, e as crianças se sentem mais seguras e abertas para a escrita”



(Miranda, 2024, p. 56). Assim, esse recurso se torna essencial nas práticas de alfabetização com crianças.

## METODOLOGIA

Este trabalho teve suas ações desenvolvidas dentro do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), no Núcleo Alfabetização, vinculado à Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG). O PIBID é uma iniciativa que integra a Política Nacional de Formação de Professores do Ministério da Educação e tem por finalidade fomentar a iniciação à docência, contribuindo para o aperfeiçoamento da formação de docentes em nível superior e para a melhoria da qualidade da educação básica pública brasileira. As ações do núcleo da Alfabetização (UFMG/2024-2026) são desenvolvidas por estudantes do curso de Pedagogia em turmas do 1º ano do Ensino Fundamental I (crianças de 6 e 7 anos) de três escolas municipais de Belo Horizonte localizadas nas regionais nordeste e centro-sul do município. Neste artigo, especificamente nesta seção, serão apresentadas duas ações desenvolvidas com foco no recurso das letras móveis e jogos de alfabetização na escola municipal integrante da regional Centro-Sul de Belo Horizonte, sob a regência da professora supervisora do PIBID. Os jogos de alfabetização utilizados, respectivamente Bingo Letra Inicial e Troca Letras, foram aqueles produzidos pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL) da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE).

A equipe do PIBID se reúne toda quarta-feira à tarde para encontros formativos, alinhamento e planejamento das propostas que serão desenvolvidas nas escolas. Em um desses encontros formativos, a pesquisadora Simone Pereira foi convidada para apresentar sua pesquisa de mestrado sobre jogos de análise fonológica (Pereira, 2024), bem como o recurso educacional produzido a partir desta pesquisa (Pereira e Montuani, 2024), que analisou o impacto do momento de sistematização do jogo para a aprendizagem das crianças. Além da formação sobre jogos de alfabetização, a professora e supervisora do PIBID Mariana apresentou sua pesquisa de mestrado sobre o uso de letras móveis em turmas de alfabetização (Miranda, 2024), e experimentou com as/os bolsistas do PIBID algumas propostas didáticas que envolvem o uso de letras móveis registradas em seu recurso educacional (Pereira e Montuani, 2024). A partir dessa formação, foi proposto que cada escola desenvolvesse propostas com letras móveis com as crianças da turma.

O jogo “Bingo da letra inicial” foi planejado e executado em dois momentos, seus objetivos são:





o conhecimento das letras do alfabeto; a compreensão de que as sílabas são formadas por unidades menores; a compreensão de que cada fonema corresponde a uma letra ou a um conjunto de letras; a identificação do fonema inicial das palavras; e a percepção de que palavras que possuem uma mesma sequência de sons, têm uma tendência a serem escritas com uma mesma sequência de letras (BRASIL; CEEL, 2009, p. 58).

No primeiro momento, a turma foi dividida em trios e cada trio recebeu uma cartela do Bingo da Letra Inicial, cada cartela é composta por três imagens, com o nome da imagem ao lado, mas, com a letra inicial lacunada, sendo essa primeira letra a ser sorteada ao longo do bingo. Junto com a cartela, as crianças do trio receberam três letras móveis, embaralhadas, correspondentes às palavras de sua cartela - a entrega das letras específicas de cada cartela foi uma estratégia pensada pelas bolsistas, tendo em vista que, no momento da aplicação da proposta didática as crianças da turma, de maneira geral, se encontravam em um nível inicial de apropriação do sistema de escrita alfabética, o que fez com que as estudantes participantes do PIBID reduzissem o campo de possíveis letras, para que as crianças pudessem pensar nos fonemas de letras específicas. Depois de entregarem as cartelas e as letras móveis, foram explicadas as regras para a turma e, assim, o jogo começou: as bolsistas sortearam uma letra, as crianças percebiam se a possuíam, ou não, e, caso possuíssem, precisavam pensar qual das palavras de sua cartela começava com a letra inicial sorteada.

Já no segundo momento ocorreu uma proposta de sistematização. Sendo assim, cada trio recebeu uma caixa de letras móveis, contendo todo o alfabeto completo e a ideia era que, juntas, as crianças escrevessem três palavras escolhidas pelas bolsistas com as letras móveis da caixa recebida. As palavras escolhidas foram aquelas utilizadas ao longo do jogo.



Figura 1: Cartela do jogo “Bingo da Letra Inicial”





*Figura 2: Momento de sistematização após a aplicação do jogo.*

A proposta didática com o jogo Troca Letras foi planejada em três momentos, sendo o primeiro o ato de jogar propriamente, o segundo a sistematização utilizando as letras móveis e o terceiro a discussão coletiva das palavras encontradas na sistematização. Os objetivos didáticos do jogo Troca Letras são: conhecer as letras do alfabeto e seus nomes; compreender que as sílabas são formadas por unidades menores; compreender que, a cada fonema, corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos); compreender que, se trocarmos uma letra, transformamos uma palavra em outra palavra; compreender que a ordem em que os fonemas são pronunciados corresponde à ordem em que as letras são registradas no papel, obedecendo, geralmente, ao sentido esquerda-direita; comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas e estabelecer correspondência grafofônica (CEEL, 2009).

Em um primeiro momento, a sala foi organizada e disposta de maneira com que a realização do jogo fosse possível, dessa forma o jogo foi realizado em três grupos. Em seguida, as bolsistas fizeram o convite do jogo, a leitura das regras para as crianças e a escrita dos nomes dos grupos para a pontuação. Por último, antes do jogo começar, uma das bolsistas executou a rodada teste com palavras e imagens que não seriam usadas durante o jogo. À vista disso, o jogo Troca Letras contém letras que formam palavras que são pares mínimos (se diferenciam por apenas um som) e imagens que correspondem a cada palavra escrita. Desse modo, a partir da exposição dos pares de imagens de palavras que são pares mínimos e da escrita de uma dessas imagens, as crianças precisam descobrir qual letra poderá ser trocada para formar a imagem destacada.

No segundo momento, uma das bolsistas realizou a apresentação das fichas que foram utilizadas. Essas fichas continham terminações com a letra inicial faltando. Depois, foi também realizada uma rodada teste com uma ficha que não foi incluída naquelas que foram entregues para as crianças. Em seguida, cada grupo de crianças receberam uma caixa de ovo

para organizarem as letras móveis em ordem alfabética, uma folha branca A4, uma caneta e uma cartela contendo terminações com uma letra faltando. O objetivo dessa proposta consistia na formação de palavras que existem a partir das inserção das letras móveis do alfabeto no espaço vazio da cartela de terminações. A partir disso, foi realizada a sistematização com as letras móveis e mediações nos grupos. Por último, no terceiro momento, o planejamento continha a escolha de 3 palavras que cada grupo formou na sistematização para a discussão coletiva das partes iguais e diferentes em cada grupo de palavras.



*Figura 3: Jogo Troca Letras*



*Figura 4: Explicação sistematização*



*Figura 5: Sistematização com cartelas e letras móveis*

## RESULTADOS E DISCUSSÃO





Os resultados obtidos apontam que o uso de jogos de alfabetização e de letras móveis contribui expressivamente para a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética, favorecendo o desenvolvimento de habilidades como a consciência fonológica, o conhecimento de letras, e a consolidação das correspondências grafofonêmicas. Além disso, tais dinâmicas promovem a inserção das crianças em práticas sociais de leitura e escrita, valorizando o brincar e a interação como dimensões constitutivas das culturas infantis.

Nesse sentido, o uso de jogos de alfabetização e o recurso das letras móveis, como explicitado a partir dos referenciais teóricos, devem estar inseridos no planejamento docente e conter intencionalidade pedagógica, realizando assim intervenções e construções necessárias para que o processo de aprendizagem seja efetivo e prazeroso. À vista disso, durante a dinâmica com os jogos Bingo Letra Inicial e Troca Letras (CEEL/UFPE), as bolsistas construíram dois planejamentos intencionais que pudessem proporcionar para as crianças experiências divertidas que culminariam em uma melhor aquisição de importantes habilidades necessárias para a apropriação do Sistema de Escrita Alfabética. Dessa forma, a experiência com os jogos na turma do primeiro ano do PIBID contou com a preparação do ambiente propícia para a realização dos jogos; explicação e leitura das regras; rodada teste; mediação durante os jogos e sistematização pós-jogo e a sistematização pós-jogo, que contou com o auxílio das letras móveis e uma maior reflexão sobre o que vivenciaram durante o ato de jogar.

Dessa forma, o trabalho evidencia o potencial das propostas lúdicas e contextualizadas na alfabetização presente nos anos iniciais, reafirmando a relevância de experiências pedagógicas mediadas e reflexivas para a formação docente.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A partir do presente relato de experiência, pode-se observar que é possível realizar propostas alfabetizadoras que se relacionam com os interesses das crianças, fazendo assim, com que a sala de aula se torne um ambiente significativo e que conte com contextos lúdicos. Além disso, também fica evidente que utilizar jogos e letras móveis como recurso para uma maior compreensão e apropriação do Sistema de Escrita Alfabética é mais do que apenas inseri-los em sala de aula, envolve, na verdade, a construção e o planejamento de diversos elementos que farão com que a apropriação do conhecimento seja possível pela criança. Sendo assim, envolve a organização da turma, a aplicação do recurso e os elementos envolvidos nesse momento, e, ainda, a sistematização do que o jogo se propõe a discutir, ou seja, um





momento em que as crianças consigam refletir de maneira mais individualizada sobre as habilidades trabalhadas durante o jogo.

Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

Ademais, a experiência de levar os dois jogos do CEEL/UFPE até a sala de aula evidenciou que as crianças mostraram-se mais interessadas e engajadas em se envolver com as propostas que envolvem a escrita, apontando, portanto, que o período de alfabetização pode ser construído com outros tipos de práticas e propostas, tendo então propostas didáticas que usem o concreto, o jogo, a brincadeira e a participação da criança, fazendo com que os sujeitos crianças sejam respeitados em sua etapa da infância e se tornem protagonistas do seu próprio processo de apropriação de conhecimentos.





## REFERÊNCIAS

BRASIL; CEEL - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco. **Jogos de Alfabetização**. Brasília/Recife: Ministério da Educação/UFPE-CEEL, 2009.

MIRANDA, Mariana Rocha Eller. **Letras móveis na alfabetização**: reflexões sobre as possibilidades de uso em sala de aula. Dissertação (Mestrado Profissional) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

MIRANDA, Mariana Rocha Eller; MONTUANI, Daniela Freitas Brito. **Possibilidades de uso de letras móveis em turmas de alfabetização**. Recurso Educacional (Mestrado Profissional) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

MORAIS, Artur Gomes. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

PEREIRA, Simone Regina Pinto. **Jogos de análise fonológica**: propostas de mediação e sistematização. Dissertação (Mestrado Profissional) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

PEREIRA, Simone Regina Pinto; MONTUANI, Daniela Freitas Brito. **Jogos de análise fonológica**: propostas de mediação e sistematização. Recurso Educacional (Mestrado Profissional) — Universidade Federal de Minas Gerais, Belo Horizonte, 2024.

