



X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

RECURSOS DIDÁTICOS PEDAGÓGICOS COMO FERRAMENTAS NORTEADORAS PARA ALFABETIZAR LETRANDO

Francisca Andresa Soares Rodrigues¹
Ana Beatriz da Silva²
Lara Vitória de Jesus de Figueiredo³
Monyque Alves Tavares de Lima⁴
Francisca Romelha Alexandre⁵

RESUMO

O presente trabalho tem como foco principal, destacar a relevância do uso de recursos didáticos pedagógicos como ferramentas norteadoras para o alfabetizar letrando, pois, acredita-se que, ao utilizar o princípio lúdico no processo de alfabetização das crianças, o professor torna a aprendizagem mais significativa. Tendo em vista que, o uso dessas ferramentas proporciona um aprendizado mais dinâmico, interativo e participativo, contribuindo para o desenvolvimento integral dos alunos, com ênfase na leitura e na escrita. Além disso, é de suma importância enfatizar, que o apoio de jogos e brincadeiras devem ser colocados em prática também levando em consideração a realidade dos alunos, ou seja, que ao trabalhar com esses recursos as crianças consigam associá-los ao meio social, sendo capazes de construir conhecimentos e utilizá-los como práticas sociais. Assim, a pesquisa tem como objetivo compreender a importância do trabalho com recursos pedagógicos no processo de alfabetização em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Pau dos Ferros/RN. Dessa forma, o trabalho conta com uma abordagem qualitativa, partindo das observações em sala de aula e da análise de práticas pedagógicas realizadas pelas bolsistas do Subprojeto Alfabetização do PIBID, do Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF). A pesquisa tem como base teórica os estudos de autores como Soares (2020); Kishimoto (2011); Costa (2021) e Dias (2024). Os resultados evidenciam que a utilização de recursos didáticos como instrumento de apoio

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN anabs@alu.uern.br;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, lv164749@gmail.com:

³Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, francisca20230007959@alu.uern.br;

⁴ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, monyque20240015186@alu.uern.br;

⁵ Professor orientador: Mestra em Ensino pela Universidade do Estado do Rio Grande do Norte – UERN, romelha_alexandre@hotmail.com;



X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

pedagógico contribuiu de forma significativa para o desenvolvimento das crianças, especialmente daqueles que apresentam dificuldades na leitura e na escrita, uma vez que tais recursos despertam maior interesse e curiosidade, favorecendo o processo de aprendizagem.

Palavras-chave: Alfabetização, Recursos pedagógicos, Leitura e escrita.

INTRODUÇÃO

Tomando como base a perspectiva da Alfabetização e do Letramento, é oportuno afirmar que ambos os conceitos, apesar de distintos, encontram-se entrelaçados a um viés que não apenas busca fazer com que a criança se aproprie da leitura e da escrita, mas que utilize das suas habilidades no contexto em que vive, sendo capaz de atuar socialmente enquanto sujeito ativo e participativo. Em consonância a isso, Soares (2003, p. 47) defende que, “o ideal seria alfabetizar letrando, ou seja, ensinar a ler e a escrever no contexto das práticas sociais da leitura e da escrita, de modo que o indivíduo se tornasse, ao mesmo tempo, alfabetizado e letrado”, assim sendo, corroborando para o entendimento de que as duas práticas, alfabetizar e letrar, devem andar de “mãos dadas”.

Desse modo, entende-se que o alfabetizar deve estar intrinsecamente ligado ao letrar, e para que tal processo se concretize na prática, algumas estratégias pedagógicas podem ser utilizadas, sendo os recursos didáticos uma das ferramentas norteadoras para o alfabetizar letrando, pois, acredita-se que o princípio lúdico, contribui positivamente com o fomento das práticas alfabetizadoras.

Assim, é de suma importância enfatizar que, os recursos didáticos pedagógicos surgem como uma forma de potencializar a prática pedagógica, contribuindo para que o processo de alfabetização se torne algo mais dinâmico, criativo e interativo para as crianças. Nesse sentido, Dias (2016, p.17) afirma que “Os jogos pedagógicos surgem como um recurso didático para os professores no contexto de alfabetização, permitindo o acesso a outras estratégias de ensino e inovação da prática pedagógica”. Pois, essas ferramentas fornecem ao professor uma gama de possibilidades, as quais são capazes de tornar a aprendizagem dos alunos mais estimulante e significativa.





X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

Segundo esse viés, o professor deve assumir o papel de mediador, utilizando recursos que de fato apresente intencionalidade, e que contribuam diretamente com a compreensão dos alunos acerca do sistema de escrita alfabética. Diante disto, é oportuno pensar o lúdico enquanto metodologia que agrega positivamente no processo de alfabetização das crianças, tendo em vista que ao utilizar dos jogos e das brincadeiras em sala de aula, os alunos conseguem desenvolver uma gama de habilidades e capacidades, que nitidamente se opõe ao princípio de memorização.

Desse modo, acredita-se que a ludicidade se configura enquanto elemento primordial no processo de alfabetização, havendo uma diversidade de recursos didáticos pedagógicos que podem ser utilizados cotidianamente na sala de aula. Além das várias brincadeiras que necessita do aluno o trabalho em equipe, o seguimento de regras, e resoluções de problemas, sendo uma forma de promover interações sociais, e de possibilitar que os sujeitos façam o uso desses conhecimentos para além dos muros da escola.

Mediante a isto, buscamos por meio deste estudo, compreender a importância do trabalho com recursos pedagógicos no processo de alfabetização em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Pau dos Ferros/RN. Também traçamos alguns objetivos específicos, sendo eles: i) Identificar a importância dos recursos didáticos pedagógicos para o processo de alfabetização e letramento; ii) Analisar as contribuições do lúdico para o desenvolvimento de habilidades de leitura e escrita; iii) Compreender a relevância dos recursos didáticos pedagógicos para o uso do conhecimento em práticas sociais.

É oportuno afirmar que, a referida pesquisa é resultado das experiências vivenciadas pelas bolsistas do PIBID Alfabetização, do Campus Avançado de Pau dos Ferros (CAPF), e o estudo da temática partiu da necessidade de se pensar em práticas alfabetizadoras que pudessem contribuir com o processo de alfabetização de uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental. Assim, notou-se que os recursos didáticos pedagógicos poderiam ser utilizados nas aulas, como ferramentas que pudessem contribuir com o desenvolvimento da leitura e da escrita das crianças, e ao mesmo tempo trabalhar com a perspectiva do letramento. Desse modo, serão apresentados no decorrer do trabalho, os recortes das análises e observações realizadas a partir das estratégias e recursos utilizados, bem como, a apresentação dos resultados encontrados.





X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

Além disso, para fundamentar este estudo, se fez necessário utilizar das concepções defendidas por alguns autores que abordam a temática em questão, como: Soares (2020) a qual trata da Alfabetização e o do Letramento enquanto conceitos distintos, mas que devem acontecer de maneira conjunta, no processo de alfabetização; Kishimoto (2010) trazendo o lúdico enquanto ferramenta essencial para o desenvolvimento da criança; Costa (2021) destacando as contribuições dos jogos para o processo de Alfabetização e Letramento e Dias (2024) enfatizando a importância dos jogos enquanto recursos didáticos lúdicos para alfabetizar.

METODOLOGIA

No que se refere aos procedimentos metodológicos utilizados para construção desta pesquisa, é valido mencionar que a mesma se configura enquanto de abordagem qualitativa, que de acordo com Minayo (2001, p.06) “A pesquisa qualitativa responde a questões muito particulares. Ela se preocupa, nas ciências sociais, com um nível de realidade que não pode ser quantificado”. Assim, comprehende-se esse tipo de pesquisa a partir do seu contato direto com o objeto investigado, buscando construir resultados por meio da realidade estudada.

Além disso, o presente trabalho é um estudo de campo, no qual Gil (2002, p.53) traz que nele “[...] estuda-se um único grupo ou comunidade em termos de sua estrutura social, ou seja, ressaltando a interação entre seus componentes”. Possibilitando que o pesquisador tenha maior proximidade com os sujeitos investigados, pois, está inserido no ambiente em que os dados da estão sendo coletados, o que permite um maior aprofundamento na análise e nos resultados da pesquisa, contando também com observação participante, que segundo Andrade (2010, p.123) é “Quando o pesquisador participa dos fatos a serem observados”.

No que se refere ao *locus* da pesquisa, a mesma foi desenvolvida em uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública do município de Pau dos Ferros/RN, a qual é campo de atuação para as referidas bolsistas do Subprojeto de Alfabetização do PIBID. A turma conta com 28 alunos, sendo que eles se encontram em fases variadas do processo de alfabetização, alguns na fase silábico-alfabética, outros já na fase alfabetica e uma pequena





quantidade de crianças ainda possui dificuldades consideráveis tanto na leitura quanto na escrita.

Os dados desta pesquisa foram gerados a partir das observações e das experiências durante as aulas, como também, do trabalho com alguns recursos didáticos pedagógicos que serão apresentados nas análises deste estudo, sendo eles: O jogo da velha da leitura e o Twister silábico.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

As práticas realizadas na turma do 2º ano do Ensino Fundamental evidenciaram que a utilização de recursos pedagógicos contribuiu na motivação dos alunos no processo de alfabetização deles. Durante as atividades, foi possível identificar um maior engajamento da turma na utilização de jogos e brincadeiras. Isso demonstrou que os jogos quando usados com uma finalidade pedagógica, apresentam uma construção de conhecimentos ricos, que acontecem de forma lúdica, prazerosa e significativa.

Jogos que envolvem sons e letras ajudam a desenvolver habilidades necessárias e essenciais para aprender a ler e escrever de forma divertida e ao mesmo tempo significativa. Além disso, é válido ressaltar que as atividades desenvolvidas foram realizadas de forma coletiva, que segundo Costa (2021) os jogos têm um papel relevante na aprendizagem, pois, também favorecem a vivência de regras sociais. Ou seja, contribui não apenas para a aquisição da leitura e escrita, mas também as crianças aprendem a esperar sua vez e entender as regras dos jogos, estimulando o trabalho em grupo e fortalecendo a empatia.

Ao longo do desenvolvimento das atividades, foram utilizados recursos didáticos que, diferentemente de propostas mais tradicionais em que a repetição e memorização são focos principais, os jogos utilizados demonstraram ser mais dinâmicos e participativos. Uma das atividades desenvolvidas foi o Twister Silábico, que foi inspirado no tradicional jogo Twister, que foi adaptado para as crianças, essa adaptação pedagógica consistia em um tapete confeccionado com sílabas em espaços coloridos.

O jogo constitui em comandos em que as professoras anunciavam uma palavra para a criança que estava jogando e o aluno deveria localizar a sílaba correspondente e assim, posicionar uma parte do corpo sobre a sílaba a partir do comando dado. Dessa forma, o jogo





foi uma atividade corporal divertida, em que as crianças também precisavam exercitar seus conhecimentos para identificar corretamente as sílabas das palavras.

Desde o início as crianças se mostraram empolgadas para participar da brincadeira, demonstrando motivação ao serem chamados. A atividade não apenas favoreceu a identificação das sílabas e a formação das palavras, mas também o respeito entre eles, pois, as crianças torciam umas pelas outras. Ou seja, através da brincadeira, foi possível trabalhar não apenas habilidades cognitivas, como a identificação das sílabas e a formação de palavras, mas também

aspectos afetivos e sociais, como o respeito e a cooperação entre os colegas. Assim como destaca Kishimoto (2011):

O uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil. Se considerarmos que a criança pré-escolar aprende de modo intuitivo, adquire noções espontâneas, em professos interativos, envolvendo o ser humano inteiro com suas cognições, afetividade, corpo e interações sociais, o brinquedo desempenha um papel de grande relevância para desenvolvê-la (Kishimoto, 2011, p. 36).

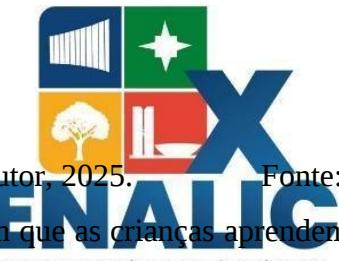
Sua fala confirma o que foi ressaltado anteriormente, de que o jogo, quando é inserido no contexto educativo, contribui significativamente para o desenvolvimento integral da criança, pois, abrange vários elementos que são essenciais nesse processo, sendo uma forma natural de construção de conhecimento e significados, ajudando a criança aprender com mais facilidade, pois, ela se sente motivada.

Figura 1- Aplicação do jogo



Figura 2- Aplicação do jogo





Fonte: Próprio autor, 2025.

Fonte: Próprio autor, 2025.

Vale destacar também que as crianças aprendem de forma mais significativa quando o conteúdo escolar está relacionado ao seu cotidiano. Como aponta Soares (2020, p.112), “o

ponto de partida do processo de alfabetização são os saberes que as crianças, com base em suas vivências no contexto familiar, social e cultural, já trazem quando chegam à instituição escolar”. Essa conexão entre o saber escolar e as experiências diárias favorece a compreensão, o interesse e o envolvimento dos alunos.

Em disciplinas com Matemática, Língua Portuguesa e Ciências, essa aproximação já se mostra eficaz, e na alfabetização não é diferente. Trazer o cotidiano para o processo de alfabetização constitui uma estratégia pedagógica fundamental, pois permite que a criança atribua sentido ao que aprende e desenvolva suas habilidades linguísticas de maneira natural e prazerosa.

Com base nessa perspectiva, utilizamos jogos que fazem parte do universo das crianças, adaptando-os com intencionalidade pedagógica. Entre as atividades propostas, destaca-se o “Jogo da velha da leitura”, elaborado a partir da estrutura tradicional desse jogo, composta por nove quadrinhos. A dinâmica do jogo é realizada em duplas, e cada criança recebe um conjunto de nove figurinhas iguais, diferenciadas pela cor do fundo, a fim de identificar cada jogador.

A temática das figurinhas pode variar, por exemplo, animais, frutas, objetos escolares ou meio de transporte. O objetivo principal é que as crianças estabeleçam a relação entre as imagens, as palavras correspondentes e os sons iniciais, promovendo, assim, a associação entre

a escrita e a oralidade. Durante o jogo, as crianças precisam reconhecer as figuras, fazer a leitura das palavras e posicionar suas peças de forma estratégica, o que estimula simultaneamente o desenvolvimento da consciência fonológica, da memória visual e do raciocínio lógico.

Além de favorecer a aprendizagem da leitura, o jogo da velha da leitura também contribui para o desenvolvimento do pensamento estratégico, da concentração, da atenção e da percepção visual. Essa abordagem lúdica torna o processo de alfabetização mais dinâmico, significativo e motivador, pois une o prazer de brincar a construção do conhecimento, reforçando a ideia de que aprender pode e deve ser uma experiência prazerosa e



contextualizada. As imagens abaixo revelam um pequeno demonstrativo do jogo sendo utilizado pelas crianças:

Figura 1 – Jogo da velha da leitura



Fonte: Próprio autor, 2025.

Figura 2 – Aplicação do jogo



Fonte: Próprio autor, 2025.

Durante a aplicação da atividade, foi possível observar que as crianças que apresentavam maior dificuldade no processo de leitura demonstraram avanços notáveis. Ao associar as imagens as palavras escritas, essas crianças conseguiram realizar a leitura de forma mais rápida e com maior segurança. Tal resultado evidencia que o jogo contribui de maneira significativa para o desenvolvimento das habilidades de leitura e reconhecimento de palavras, mostrando-se eficaz no apoio a aprendizagem de alunos com diferentes níveis de leitura.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

É notável, ao decorrer de estudos e observações que, o uso de recursos didáticos pedagógicos é de suma importância no processo de alfabetização, uma vez que, ele influencia diretamente no desejo do aprender dos alunos, pois se torna uma aprendizagem divertida, mudando o sentido de que a sala de aula tem que ser algo mecânico. Inserir jogos e





brincadeiras no momento de aprendizagem, faz com que os alunos se engajem mais, sejam sujeitos ativos no processo de ensino-aprendizagem, tornando algo prazeroso para todos os envolvidos.

É válido ressaltar que, com base em observações nos momentos da aula, fica evidente o interesse e participação dos alunos, principalmente daquelas que possuem uma certa dificuldade. A partir do momento que o ambiente se torna acolhedor, dinâmico e motivador e o professor assume um papel fundamental de mediador com sensibilidade e intencionalidade fará com que o brincar se transforme e se torne um poderoso instrumento pedagógico, tornando-

o um verdadeiro aliado no processo de aprendizagem, uma vez que, é capaz de unir diversão e conhecimento em uma mesma atividade educativa, influenciando diretamente na maneira que os alunos aprendem, tendo em vista que o recurso didático irá instigar ainda mais o seu desejo de aprender.

Por fim, é necessário que percebam a importância dos recursos pedagógicos no processo de alfabetização, uma vez que, ele se tornou um grande aliado do professor, tendo em vista que o processo de ensino se torna mais significativo e participativo quando há uma participação do lúdico. Deve-se retratar também que, alfabetizar letrando além de decifrar códigos da língua, é formar sujeitos brutos que sejam capazes de se inserir no mundo por meio da leitura e escrita.



REFERÊNCIAS

- COSTA, Marcia Aparecida da Silva. **Os jogos no processo de alfabetização e letramento.** 2021. 96p. Dissertação (Mestrado em Educação) – Universidade Federal de Lavras, Lavras, 2021. Disponível em: <http://repositorio.ufla.br/jspui/handle/1/46329>. Acesso: 23 set. 2025.
- GIL, Antonio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa.** São Paulo: ed. Atlas, 2002.
- GODOY, Arilda Schmidt. **Pesquisa qualitativa: tipos fundamentais.** São Paulo: Revista de Administração de Empresas, 1995.
- ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução à metodologia do trabalho científico: elaboração de trabalhos na graduação.** 10. ed. – São Paulo: Atlas, 2010.
- KISHIMOTO, Tisuko Morschida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** São Paulo: Cortês, 2011.
- SOARES, Magda. **Alfaletrar:** toda criança pode aprender a ler e a escrever. São Paulo: Contexto, 2020.
- SOARES, Magda. **Letramento: um tema em três gêneros.** Belo Horizonte: Autêntica, 2003.



X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

