

BRINCAR PARA FIXAR: A EXPERIÊNCIA LÚDICA COMO ESTRATÉGIA NO ENSINO DE ORTOGRAFIA

Mariane Macedo Nunes ¹
Lydiane Cristinne de Sousa Borges ²
Beatriz Gaydeczka ³

RESUMO

O presente artigo foi desenvolvido a partir das experiências pedagógicas vivenciadas no âmbito do subprojeto Alfabetização do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), vinculado ao curso de Pedagogia da Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM). As propostas foram realizadas com uma turma do 4º ano do Ensino Fundamental I da Escola Estadual Dom Eduardo, em Uberaba (MG), a partir da observação de dificuldades ortográficas frequentes entre estudantes já alfabetizados, mas ainda em processo de consolidação da norma ortográfica da Língua Portuguesa. Utilizamos como base as análises cotidianas da professora regente e os resultados do exame do CAED (Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação). A partir disso, investigamos como recursos didáticos lúdicos podem contribuir para o aprendizado da ortografia, promovendo maior engajamento, participação e memorização das regras. Desenvolvemos aulas baseadas em metodologias ativas, incluindo a adaptação de jogos conhecidos. Um exemplo foi o “Passe ou Repassa Ortográfico”, inspirado no programa televisivo, com foco nos dígrafos LHA e LHO e no uso do M antes de P e B. Outro foi o “Dobble Ortográfico”, adaptação do jogo Dobble, em que os alunos identificavam palavras corretamente grafadas com diferentes representações do fonema /s/. Ambas as propostas geraram entusiasmo, cooperação e reflexão sobre a escrita. As atividades incluíram momentos de sistematização coletiva, produções escritas e questionários sobre a percepção dos alunos. O projeto demonstra a importância da ludicidade como ferramenta de aprendizagem significativa, prazerosa e capaz de intensificar o engajamento dos estudantes na participação das aulas de Português, corroborando com a fixação de conteúdos.

Palavras-chave: Alfabetização, Ortografia, Ludicidade, Ensino Fundamental I.

INTRODUÇÃO

O domínio da escrita ortográfica representa um grande desafio enfrentado pelos estudantes do Ensino Fundamental I, mesmo após a importante conquista da apropriação do

¹ Licencianda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM, Bolsista do Subprojeto Alfabetização do PIBID/UFTM marimacedo23@gmail.com.

² Docente da rede pública estadual de Minas Gerais, Supervisora do Subprojeto Alfabetização PIBID/UFTM - lydyane.borges@educacao.mg.gov.br.

³ Professora orientadora: Profa. Dra. Beatriz Gaydeczka, Curso de Pedagogia e Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade Federal do Triângulo Mineiro - UFTM, beatriz.gaydeczka@uftm.edu.br.





sistema de escrita alfabética. Embora as crianças já tenham aprendido a relacionar fonemas com letras, é comum observar os erros que cometem ao escrever, o que se deve ao fato de que é preciso assimilar regras e irregularidades que compõem as normas da Língua Portuguesa (Soares, 2020).

Nesse contexto, é válido considerar que os estudantes dessa etapa escolar estão começando a perceber que o processo de alfabetização precisa ser complementado pelo aprendizado do complexo sistema ortográfico da língua, o qual será desenvolvido ao longo de muitos anos nas aulas de Português. Isso nos leva a refletir sobre a prática pedagógica cotidiana: Como tornar o ensino da grafia mais acessível aos estudantes? De que maneira é possível motivá-los a fixar regras que muitas vezes lhes parecem descontextualizadas? Como engajá-los nesse processo, demonstrando que estudar a ortografia pode ser uma experiência agradável?

Este trabalho surgiu a partir desses questionamentos e das vivências proporcionadas pelo Subprojeto de Alfabetização do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), desenvolvido na Universidade Federal do Triângulo Mineiro (UFTM). A proposta emergiu da análise das dificuldades observadas na produção escrita das crianças do 4º ano da Escola Estadual Dom Eduardo, localizada em Uberaba (MG). É importante destacar que a maior parte dos estudantes da turma envolvida já dominava o sistema alfabético de escrita, encontrando-se em uma fase em que a consolidação das normas gráficas se faz essencial e exigindo do docente o uso de estratégias eficazes para atender às necessidades específicas da classe.

Dessa maneira, o trabalho desenvolvido reforçou a potencialidade do uso de estratégias lúdicas no ensino da ortografia enquanto contribuição significativa para a aprendizagem dos estudantes, promovendo não apenas o domínio das normas da língua escrita, mas também o fortalecimento dos vínculos entre professores e alunos.

REFERENCIAL TEÓRICO

A aprendizagem da escrita ortográfica é um processo que se dá ao longo dos anos do ensino fundamental, à medida que os alunos se deparam com a demanda de aprofundar a compreensão dos processos cognitivos e linguísticos que sustentam a leitura e a escrita. Magda Soares (2022) destaca que, no início da alfabetização, o aprendizado é lento e analítico, uma





vez que as crianças precisam decodificar as palavras para estabelecer as relações entre sons e grafemas. À medida que o repertório de palavras se expande, observa-se uma leitura e escrita mais fluente. É fundamental destacar que algumas palavras favorecem a memorização e o reconhecimento automático, enquanto outras, aquelas que fazem parte de relações irregulares, exigem maior atenção e reforço, pois desafiam as regras convencionais da ortografia, uma vez que a criança não pode contar com normas usadas com frequência ao pensar como escrevê-las.

Nesse nível alfabético, o aprendiz analisa na palavra suas vogais e consoantes. Acredita que as palavras escritas devem representar as palavras faladas, com correspondência absoluta de letras e sons. Já estão alfabetizados, porém terão conflitos sérios, ao comparar sua escrita alfabética e espontânea com a escrita ortográfica, em que se fala de um jeito e se escreve de outro. (Mendonça; Mendonça, 2011, p.5)

Assim sendo, é importante conduzir os alunos ao domínio da norma da escrita, uma vez que, “não se pode desprezar o valor simbólico que o erro ortográfico assume nas relações sociais, servindo muitas vezes como critério para discriminação e exclusão de uns e o favorecimento de outros” (Bagno, 2011, p. 352 *apud* Soares, 2022, p.126). Para tanto, Sales (2023) aponta que o ensino da grafia correta deve ir além da memorização mecânica, visando um ensino reflexivo que tem como ponto de partida o entendimento do aluno sobre as propriedades e a organização desse saber normativo. As irregularidades encontradas na língua portuguesa, que fogem de padrões fonológicos ou morfológicos previsíveis, exigem estratégias pedagógicas que estimulem a consciência morfológica e a autonomia do aluno, permitindo que ele estabeleça relações entre palavras e construa, gradualmente, uma escrita ortográfica.

Desta forma, as atividades lúdicas apresentam-se como estratégias pedagógicas promissoras para auxiliar a aquisição da escrita ortográfica. Segundo Luckesi (2022), é importante diferenciar ludicidade, a experiência interna e subjetiva de prazer e envolvimento; das atividades lúdicas, que são as manifestações externas, como brincadeiras e jogos. Essa distinção orienta a prática educativa para a criação de ambientes em que os alunos possam vivenciar experiências lúdicas capazes de potencializar o engajamento e motivação no processo de aprendizagem. É fundamental considerar que as atividades lúdicas vão além do entretenimento, contribuindo para a construção do conhecimento e da identidade, conforme ressaltam as abordagens apresentadas por Luckesi (2022), ao permitir que as crianças





expressem, compreendam e elaborem emocionalmente suas vivências, contribuindo para o desenvolvimento cognitivo e afetivo necessário para a aprendizagem da escrita.

O brincar é uma ferramenta educativa e transformadora, capaz de desenvolver vínculos afetivos e habilidades sociais (Kishimoto; Santos, 2017). Além disso, colabora com a promoção da cooperação e a criatividade, sendo uma oportunidade de o docente reconhecer e valorizar os repertórios culturais das crianças, integrando-os com estratégias pedagógicas que estimulem a consciência fonológica e grafofonêmica em contextos lúdicos e significativos.

Ademais, Sales (2023) enfatiza a importância das metodologias baseadas em jogos, como a gamificação e o *game-based learning*, especialmente em um contexto no qual os estudantes fazem parte de uma geração conectada às tecnologias digitais. A gamificação, nesse sentido, consiste na incorporação de elementos típicos dos jogos, como pontuação, *rankings*, missões e recompensas, à práticas pedagógicas que não são, tradicionalmente, lúdicas.

Já o *game-based learning*, ou ensino baseado em jogos, utiliza jogos (digitais ou analógicos) como ferramenta de ensino. Pode incluir desde um *quiz* interativo até jogos de tabuleiro ou estratégias desenvolvidas pelo próprio professor para revisar conteúdos, como a ortografia. Segundo Eugenio (2020 *apud* Sales, 2023), tais metodologias são eficazes porque combinam desafio, autonomia, retorno imediato e interação social, todos fatores que contribuem para a consolidação da aprendizagem.

Esse entendimento é reforçado pelo estudo de Silva e Pimentel (2021), que analisam a produção de materiais didáticos gamificados no Ensino Fundamental I. Os autores destacam que a integração da aprendizagem baseada em jogos à prática docente amplia o potencial comunicativo, interativo e das informações tratadas em sala de aula, promovendo engajamento, curiosidade e motivação. A proposta não se limita ao uso recreativo dos jogos, mas envolve intencionalidade pedagógica, planejamento colaborativo entre professores e adaptação às necessidades específicas das turmas.

Para que o jogo cumpra seu papel educativo, é necessário que ele esteja alinhado aos objetivos de aprendizagem, respeitando o perfil da turma e buscando favorecer o desenvolvimento de competências sociais, como cooperação, tomada de decisão e respeito às regras, aspectos fundamentais no processo de ensino- aprendizagem. Ao mesmo tempo, este tipo de estratégia permite que os alunos integrem conhecimentos prévios com novos conteúdos.





mostrando-se uma alternativa eficaz para ampliar a participação ativa dos estudantes (Silva; Pimentel, 2021).

Portanto, adotar estas práticas, adaptando ao contexto dos estudantes e a intencionalidade pedagógica, de acordo com conteúdo programático, pode ser um interessante recurso para além de materiais e atividades tradicionais utilizados durante as aulas de Português, uma vez que

[...] materiais didáticos são tudo aquilo que possa ser utilizado para aprender uma língua, incluindo livros didáticos, vídeos, jogos, entre outros. É importante reter que um material que possa ser utilizado para fins pedagógicos pode ser considerado didático, mesmo que não tenha sido concebido para tal (Hasselberg, 2021, p.16).

Diante desse contexto, torna-se evidente a necessidade de abordagens didáticas que integrem os processos costumeiros de aquisição da leitura e escrita com práticas lúdicas, favorecendo a construção de um ambiente de aprendizagem estimulante e afetivamente envolvente ao incentivar a uma escrita ortográfica que articule conhecimento e emoção.

METODOLOGIA

O projeto desenvolvido possui uma abordagem qualitativa, de natureza aplicada e com caráter exploratório, ao investigar experiências pedagógicas vivenciadas no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A pesquisa teve como objetivo verificar os efeitos da utilização da ludicidade em atividades voltadas ao ensino da escrita ortográfica a estudantes do 4º ano do Ensino Fundamental. O trabalho foi desenvolvido na Escola Estadual Dom Eduardo, localizada no município de Uberaba (MG), com a participação de 28 alunos com idades entre 9 e 10 anos. Além dos estudantes, também participaram da supervisão e/ou aplicação das atividades a professora regente da turma e a docente coordenadora do subprojeto de Alfabetização do PIBID/UFTM.

O diagnóstico das dificuldades ortográficas dos alunos foi realizado com base em diferentes fontes de dados: análise de cadernos e produções anteriores, observações em sala de aula e entrevistas com a professora regente da turma. Além disso, também nos valem de análises dos relatórios de avaliações externas de larga escala, emitidos pelo Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação (Caed), voltadas para o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA). Essas avaliações ocorrem em três ciclos anuais: março, junho

e outubro,



fornecendo um diagnóstico contínuo e personalizado sobre as aprendizagens dos alunos em diversas habilidades da Língua Portuguesa. Para a realização deste artigo, foram consideradas as avaliações dos ciclos I e II, referentes ao primeiro semestre de 2025. O relatório do ciclo I, da turma analisada, indicou desempenho “baixo” na “habilidade 6” que diz sobre a capacidade de “identificar variações sonoras em correspondências irregulares entre grafemas e fonemas — como os sons do /z/ (s/z/x) e do /s/ (ss/c/ç/sc/sç/x/xç)”, obtendo um resultado de 35% de acertos. Esse resultado orientou a seleção dos conteúdos trabalhados, fazendo com que as atividades lúdicas propostas tivessem como foco central a sistematização dessas irregularidades ortográficas.

A metodologia foi organizada em quatro etapas principais, sendo a primeira o diagnóstico das dificuldades ortográficas apresentadas pelos alunos. A segunda etapa consistiu na elaboração e desenvolvimento de materiais pedagógicos lúdicos, como jogos de cartas, bingos, desafios e adaptações de brincadeiras populares. Os recursos utilizados incluíram papel, canetas coloridas, campainha para efeitos sonoros em dinâmicas, além de materiais plastificados. Esta etapa ocorreu concomitantemente à terceira, que se dedicou à aplicação dos materiais desenvolvidos, durante encontros ao longo do primeiro semestre letivo de 2025. Todo o material teve como foco as normas ortográficas e palavras que envolvem relações irregulares da Língua Portuguesa.

Durante esses encontros, além das atividades lúdicas, foram aplicados questionários e/ou propostas de produções escritas breves, com o intuito de compreender a percepção das crianças quanto à assimilação dos conteúdos e ao engajamento com a proposta. Simultaneamente, foram coletados dados qualitativos por meio de observações, anotações em diário de campo e registros fotográficos produzidos de forma a não permitir a identificação dos rostos dos alunos. Também foram realizadas conversas regulares com a professora regente, a fim de recolher suas impressões sobre o andamento e os efeitos do projeto.

Na etapa final, os dados obtidos foram analisados qualitativamente, considerando aspectos como o nível de engajamento dos alunos, a frequência de erros ortográficos antes e depois das atividades, e os relatos coletados ao longo da experiência. A análise foi fundamentada em pesquisa bibliográfica, com base em referenciais teóricos relacionados ao ensino da ortografia, à ludicidade e às metodologias ativas de aprendizagem.



RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os dados obtidos ao longo da realização das atividades lúdicas com a turma do 4º ano revelam avanços significativos tanto em termos de engajamento quanto de aprendizagem ortográfica. A análise das respostas aos questionários aplicados ao final de cada intervenção evidenciou uma recepção positiva por parte dos alunos, que demonstraram entusiasmo, envolvimento e disposição em participar das propostas pedagógicas desenvolvidas. As crianças relataram, de forma recorrente, que gostaram da forma “diferente” de aprender, destacando que a utilização de jogos e brincadeiras tornava a aprendizagem mais divertida e interessante.

Esse retorno dos estudantes é indicativo da eficácia da abordagem lúdica como estratégia de ensino, em consonância com os apontamentos de Luckesi (2022), que defende que o ambiente lúdico favorece a motivação e o prazer de aprender, aspectos essenciais para o sucesso pedagógico. Um exemplo concreto da importância da brincadeira durante o desenvolvimento do projeto, foi o “Passa ou Repassa Ortográfico”, um jogo que já integrava o repertório cultural das crianças e que, ao ser adaptado gerou entusiasmo entre os alunos, incentivando-os a competir de maneira saudável e a refletir sobre a grafia correta das palavras trabalhadas. Essa atividade não apenas favoreceu a fixação das regras ortográficas, mas também ampliou o vocabulário, ao apresentar significados dos verbetes utilizados nas perguntas.

Do ponto de vista quantitativo, os resultados obtidos nas avaliações externas também indicam progresso. De acordo com os relatórios do Caed (Centro de Políticas Públicas e Avaliação da Educação) foi possível observar uma melhora expressiva nos índices de acertos na habilidade relacionada às correspondências irregulares entre grafemas e fonemas (sons do s/z/x; ss/c/ç/sc/sç). No Ciclo I, realizado no início do ano letivo, a turma apresentava um percentual de apenas 35% de acertos nessa competência. Já no Ciclo II, aplicado após o início das intervenções do projeto, o índice de acertos saltou para 69%, quase o dobro do registrado anteriormente. A escolha por abordagens lúdicas se mostrou, assim, uma estratégia didática eficaz para despertar o interesse da turma quanto ao conteúdo e para favorecer a fixação deste tópico, a partir do trabalho desenvolvido de forma cotidiana pela professora regente.

A partir dessas evidências, é possível inferir que a ludicidade não deve ser vista apenas como um recurso complementar, mas como um caminho pedagógico potente no ensino da ortografia. Em diálogo com os estudos de Sales (2023) e Silva e Pimentel (2021), que



discutem

a gamificação e o uso de jogos no contexto educacional, os resultados desta pesquisa reafirmam que metodologias baseadas em jogos estimulam a autonomia, a cooperação e a construção ativa do conhecimento. Nesse sentido, podemos ainda citar exemplos de jogos desenvolvidos junto a turma do 4º ano, tanto de forma analógica, quanto digital. Ao desenvolvermos a aula “Dobble Ortográfico”, adaptação de um jogo de cartas existente no mercado que tem a atenção como ponto primordial para os jogadores, os estudantes tiveram seu foco e destreza direcionados para percepção de erros ortográficos de palavras anteriormente trabalhadas. Já com o uso de recursos digitais, observou-se grande entusiasmo dos alunos ao utilizarem o laboratório de informática para atividades voltadas à fixação da ortografia de palavras com o fonema /s/. Além do engajamento, a prática possibilitou a colaboração entre alunos com maior familiaridade com o uso do computador e colegas com mais dificuldades, favorecendo a construção coletiva do conhecimento e a ampliação do vocabulário relacionado ao conteúdo estudado.

As propostas lúdicas desenvolvidas mostraram-se adequadas tanto para o reforço dos conteúdos quanto para o estímulo ao engajamento e à participação dos estudantes, observando-se um ambiente afetivo e colaborativo em sala de aula. Os resultados da intervenção permitiram identificar dificuldades específicas relacionadas à escrita ortográfica, focando em pontos de maiores dúvidas e erros dos alunos, obtendo melhorias a partir disso. Além de avançar na elaboração de materiais pedagógicos voltados a um planejamento docente que valorizava demandas da turma.

Em síntese, os dados coletados apontam para a relevância da articulação entre o diagnóstico das dificuldades reais da turma e a elaboração de estratégias pedagógicas lúdicas, que valorizem a escuta dos alunos, o vínculo afetivo e a adequação didática. O envolvimento dos estudantes nas atividades e a melhoria nos resultados de avaliações demonstram que é possível promover uma aprendizagem ortográfica por meio de práticas que considerem os interesses e necessidades dos sujeitos envolvidos no processo educativo.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O desenvolvimento deste trabalho evidenciou que o uso de atividades lúdicas no ensino da ortografia pode representar uma estratégia pedagógica eficaz e significativa, especialmente para alunos do Ensino Fundamental I, que já se encontram alfabetizados, mas ainda enfrentam





desafios relacionados à consolidação das normas da escrita. A pesquisa demonstrou que práticas lúdicas, quando empregada com intencionalidade pedagógica, favorecem não apenas o engajamento dos estudantes, mas também sua aprendizagem, promovendo avanços concretos na fixação de conteúdos ortográficos.

Os resultados e a observação do desenvolvimento das atividades em sala de aula, apontam para uma melhora significativa no desempenho dos alunos, especialmente em relação à habilidade de identificar variações entre grafemas e o fonema /s/. Soma-se a isso o retorno positivo dos estudantes por meio dos questionários, revelando maior disposição para aprender e maior retenção de palavras já trabalhadas nas atividades propostas.

Nesse sentido, esta pesquisa contribui para as discussões sobre o ensino da escrita ortográfica, reafirmando a importância de práticas que vão além da abordagem tradicional. Reforçando, no entanto, o caráter de fixação das atividades e não de apresentação do conteúdo, sendo de suma importância práticas de sistematização dos temas abordados.

Ademais, a experiência relatada mostra-se aplicável a diferentes contextos escolares, podendo ser adaptada por outros educadores que buscam formas envolventes de trabalhar a ortografia em sala de aula. Ainda assim, é importante reconhecer que o tema demanda aprofundamentos, com atualizações que possam investigar, por exemplo, os efeitos a longo prazo da utilização contínua de jogos e dinâmicas lúdicas no ensino da língua portuguesa. Também é relevante considerar a relação entre o uso de atividades lúdicas e aspectos afetivos da aprendizagem, como autoestima, autonomia e vínculo com o ambiente escolar.

Por fim, espera-se que esta experiência, ao articular teoria, prática e escuta ativa dos estudantes, possa inspirar outros projetos pedagógicos que reconheçam o potencial das atividades lúdicas como meio de tornar a escola um espaço mais acolhedor, significativo e promotor de aprendizagens transformadoras.

FINACIAMENTO

Agradecemos à CAPES pela oferta do curso de Pedagogia EAD via UAB/UFTM e ao PIBID pela oportunidade enriquecedora à formação docente no contexto do Subprojeto Alfabetização.





REFERÊNCIAS

HASSELBERG, Carmen Conejo. **O jogo como material didático criativo no ensino de português como língua estrangeira**. 2021. Dissertação (Mestrado em Português como Língua Segunda e Estrangeira) – Faculdade de Ciências Sociais e Humanas, Universidade de Lisboa, Lisboa, 2021. Orientadora: Profa. Dra. Maria do Carmo Vieira da Silva.

KISHIMOTO, Tizuko M.; SANTOS, Maria Walburga dos. **Jogos e brincadeiras: tempos, espaços e diversidade (pesquisas em educação)**. São Paulo: Cortez Editora, 2017. E-book.p.125. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9788524925597/>. Acesso em: 21 jul. 2025.

MENDONÇA, Onaide Schwartz; MENDONÇA, Olympio Correa de. Psicogênese da Língua Escrita: contribuições, equívocos e consequências para a alfabetização. *In*: Universidade Estadual Paulista. Pró-Reitoria de Graduação. Caderno de formação: formação de professores: Bloco 02: Didática dos conteúdos. São Paulo: Cultura Acadêmica, 2011. v. 2. p. 36-57. (D16 - Conteúdo e Didática de Alfabetização). Disponível em: <https://acervodigital.unesp.br/handle/123456789/40138>. Acesso em: 20 out. 2025.

SALES, Macélia Teixeira. **Estratégias de ensino e aprendizagem de irregularidades ortográficas do português** [manuscrito]. 2023. 144 f. Dissertação (Mestrado Profissional em Letras) – Programa de Pós-Graduação em Letras – Profissional em Letras (PPGL), Universidade Estadual de Montes Claros – Unimontes, Montes Claros, 2023. Orientadora: Profa. Dra. Liliane Pereira Barbosa.

SILVA, Guilmer Brito; PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante. Produção de material didático através da aprendizagem baseada em jogos na Educação Infantil e no Ensino Fundamental I. *In*: PIMENTEL, Fernando Silvio Cavalcante (org.). **Aprendizagem baseada em jogos digitais: teoria e prática**. Rio de Janeiro: BG Business Graphics Editora, 2021. p. 90–105.

SOARES, Magda. **Alfabetização: a questão dos métodos**. São Paulo: Editora Contexto, 2016. *E-book*. p.56. ISBN 9786555414103. Disponível em: <https://integrada.minhabiblioteca.com.br/reader/books/9786555414103/>. Acesso em: 10 jun. 2025.

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

