

## **OS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ESTRATÉGIAS LÚDICAS PARA A CONSTRUÇÃO DA LEITURA E ESCRITA EM ESCOLAS PÚBLICAS DE TEFE-AM**

Thaís Cristiele dos Santos Corrêa<sup>1</sup>

Riquelme de Sales Ramos<sup>2</sup>

Victor Emanuel Fonseca Martins<sup>3</sup>

Raiziana Mary de Oliveira Zurra<sup>4</sup>

Laélia Castro Monteiro<sup>5</sup>

### **RESUMO**

O artigo tem como objetivo analisar os jogos como estratégia metodológica no processo de alfabetização de crianças do Ensino Fundamental. Ele está vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência - PIBID/CAPES/PROGRAD. A ludicidade, quando incorporada com intencionalidade e planejamento, pode favorecer a aprendizagem da leitura e da escrita, e o pensamento lógico dos alunos, promovendo o interesse, a participação ativa e o desenvolvimento de habilidades linguísticas. Por meio de aulas de reforço para alunos com dificuldades de leitura e escrita, desenvolveu-se um planejamento utilizando jogos didáticos que pudessem colaborar no ensino e aprendizagem desses alunos. As conclusões obtidas reforçam que os jogos são excelentes auxiliares para o processo de alfabetização, de uma maneira a desafiar, incentivar e mediar o conhecimento dos alunos.

Palavras-chave: jogos lúdicos; alfabetização de crianças e ensino a aprendizagem.

### **Abstract:**

Games in the literacy process: playful strategies for building reading and writing.

This article aims to analyze games as a methodological strategy in the literacy process of elementary school children. It is linked to the Institutional Program of Teaching Initiation Scholarships - PIBID/CAPES/PROGRAD. Playfulness, when incorporated with intention and planning, can enhance





the learning of reading and writing, as well as the logical thinking of students, promoting interest, active participation, and the development of language skills. Through reinforcement classes for students with difficulties in reading and writing, a plan was developed using educational games that could assist in the teaching and learning of these students. The conclusions draw attention to the fact that games are excellent aids in the literacy process, in a way that challenges, encourages, and mediates students'

**Knowledge Keywords: playful games; literacy of children and teaching and learning.**

<sup>1</sup>Graduanda em pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas, cursando o 8º período, bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID 2025. E-mail: [Correathais961@gmail.com](mailto:Correathais961@gmail.com)

<sup>2</sup>Graduando em pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas, cursando o 8º período, bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID 2025. E-mail: [ricksalles0106@gmail.com](mailto:ricksalles0106@gmail.com)

<sup>3</sup>Graduando em pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas, cursando o 8º período, bolsista do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência PIBID 2025. E-mail: [vct8009@gmail.com](mailto:vct8009@gmail.com)

<sup>4</sup>Professora Doutora do Centro de Estudos Superiores de Tefé – CEST/UEA. Coordenadora do Subprojeto de Pedagogia - PIBID/CAPES/PROGRAD. E-mail: [rmzurra@uea.edu.br](mailto:rmzurra@uea.edu.br)

<sup>5</sup>Professora Especialista da escola Estadual Madre Maria das Mercês-Supervisora do Subprojeto de Pedagogia -PIBID/CAPES/PROGRAD. E-mail: [castrolaelia@gmail.com](mailto:castrolaelia@gmail.com)



## 1 Introdução

Os jogos pedagógicos ou didáticos ainda são pouco utilizados no cotidiano escolar, especialmente em contextos marcados por salas superlotadas. Para o professor que atua sozinho, o desafio torna-se ainda maior, pois, além de elaborar todo o planejamento, é necessário encontrar estratégias que envolvam a turma de forma efetiva, promovendo uma aprendizagem mais significativa.

Ao observar turmas do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental, em uma escola acompanhada por bolsistas do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), foram identificadas fragilidades nos processos de alfabetização e letramento, especialmente entre os alunos do 5º ano. Diante da preocupação da equipe escolar com o desempenho desses estudantes, surgiu a proposta de realizar um reforço escolar utilizando jogos como estratégia para promover o engajamento e contribuir para a melhoria da aprendizagem.

Durante algumas semanas, foram aplicados jogos — tanto individuais quanto em grupo — com alunos que apresentavam diferentes necessidades educacionais. Com o empenho e a colaboração dos estudantes, dos bolsistas e da equipe escolar, foi possível observar avanços significativos no processo de aprendizagem dos alunos atendidos pelo projeto.

Neste contexto, o presente trabalho tem como foco investigar: por que utilizar jogos como ferramenta no processo de ensino e aprendizagem?

Frequentemente, observa-se que muitas crianças demonstram desinteresse e desmotivação durante as aulas. A repetição mecânica de conteúdos e o uso excessivo de atividades baseadas em copiar e colar dificultam o alcance dos objetivos propostos, gerando, inclusive, insegurança por parte dos professores quanto à eficácia de suas práticas pedagógicas. Esse cenário tem ampliado os debates sobre o tema entre educadores e pesquisadores da área da educação.

Embora muitos reconheçam o potencial dos jogos enquanto ferramentas lúdicas, ainda existe resistência em considerá-los estratégias eficazes no processo educativo. Mas, afinal, por que utilizá-los?

Em primeiro lugar, é necessário reconhecer que os alunos — especialmente nos anos iniciais do Ensino Fundamental — aprendem de maneira mais significativa quando estão





ativamente envolvidos nas atividades escolares. O jogo, por sua natureza interativa e prazerosa, desperta o interesse, a curiosidade e a motivação do estudante, elementos essenciais para a construção do conhecimento.

No entanto, o jogo vai além do simples entretenimento: quando utilizado com intencionalidade pedagógica, pode promover o desenvolvimento de habilidades cognitivas, sociais e emocionais.

Apesar disso, muitas escolas ainda tratam o jogo como um “tempo livre”, reservado ao recreio ou utilizado como recompensa por tarefas cumpridas. Essa visão limitada impede o reconhecimento do verdadeiro valor pedagógico do brincar. É fundamental que a escola compreenda que aprender brincando não representa perda de tempo, mas sim uma estratégia eficaz para potencializar a aprendizagem, favorecendo o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a criatividade e a cooperação entre os alunos.

Outro aspecto relevante é que os jogos tornam os conteúdos mais acessíveis, especialmente para alunos com dificuldades de aprendizagem. É importante considerar que cada estudante possui seu próprio ritmo e estilo de aprender. Os jogos permitem a personalização do ensino, respeitando essas individualidades. Para que essa abordagem seja eficaz, é essencial que o professor compreenda o jogo como uma estratégia didática, integrando-o ao planejamento pedagógico com objetivos claros e bem definidos. Isso implica romper com práticas tradicionalistas e reconhecer os jogos pedagógicos como ferramentas válidas e transformadoras no processo educacional.

A alfabetização é uma etapa fundamental no desenvolvimento educacional das crianças. No entanto, muitas delas enfrentam dificuldades nesse processo, sobretudo em contextos marcados por desafios como a falta de concentração, a desmotivação e o desinteresse diante dos métodos tradicionais de ensino. Nesse cenário, os jogos surgem como uma estratégia eficaz, capaz de potencializar o envolvimento ativo dos estudantes. Quando utilizados de forma pedagógica, os jogos contribuem para a construção de um ensino mais participativo promovendo o raciocínio lógico, a resolução de problemas, a criatividade, a tomada de decisões e a cooperação entre os participantes.

Ao jogar, o aluno aprende fazendo, explorando, errando e tentando novamente, o que potencializa significativamente a construção do conhecimento. Trata-se de uma forma de aprendizagem que respeita os diferentes ritmos dos estudantes e favorece o desenvolvimento integral.





A experiência descrita ressignificou as práticas pedagógicas, promovendo uma aprendizagem mais prazerosa, eficiente e humanizada. Ao integrar os jogos ao cotidiano escolar, buscou-se não apenas melhorar o desempenho acadêmico, mas também desenvolver

competências fundamentais para a formação integral dos alunos, tornando a escola um espaço mais atrativo, inclusivo e transformador.

Segundo Piaget (2003), os jogos e as brincadeiras são excelentes possibilidades de unir diversão e conhecimento, pois contribuem significativamente para o desenvolvimento da aprendizagem de forma humanizadora, considerando que a brincadeira faz parte do cotidiano da criança.

A ludicidade configura-se como uma ferramenta indispensável que auxilia de maneira expressiva o trabalho do professor, especialmente no processo de alfabetização. Por meio das brincadeiras, as crianças percebem que aprender também pode ser algo prazeroso e divertido. Nos anos iniciais do Ensino Fundamental, quando a criança está sendo inserida nos processos de alfabetização e letramento, o uso do lúdico torna esse aprendizado mais leve e significativo. As atividades lúdicas favorecem não apenas o desenvolvimento psicológico, social e motor, mas também contribuem para a superação de dificuldades de aprendizagem.

Para Piaget (1978), as atividades lúdicas colaboram para o desenvolvimento da personalidade infantil, promovendo valores morais, criatividade e autonomia, uma vez que permitem à criança assimilar o mundo real a partir de sua própria linguagem e ritmo. Nessa mesma perspectiva, Kishimoto (1998) destaca que os jogos também têm função educativa quando utilizados com intencionalidade pedagógica. Quando o professor integra os jogos ao processo de ensino-aprendizagem, desperta o interesse das crianças e torna o ambiente escolar mais acolhedor, favorecendo a construção do conhecimento.

A implementação dos jogos pedagógicos durante as atividades de reforço escolar permitiu observar avanços significativos no processo de aprendizagem das crianças. Os principais resultados observados destacaram-se por promover o desenvolvimento dos alunos em diversos aspectos, como:

**Maior engajamento e participação dos estudantes** – As atividades lúdicas despertaram o interesse dos alunos, tornando as aulas mais atrativas e significativas. Aqueles que antes demonstravam desmotivação passaram a participar com mais entusiasmo, revelando curiosidade e vontade de aprender.





Desenvolvimento da consciência fonológica e da escrita – Jogos como o *Bingo da Letra Inicial* e o *Jogo das Palavras* auxiliaram as crianças no reconhecimento de fonemas, grafemas e na formação de palavras. Observou-se uma evolução na escrita espontânea, ampliação do vocabulário e maior percepção da estrutura das palavras. Alunos que apresentavam dificuldades

na pronúncia de sílabas semelhantes – como *ba*, *da*, *ta* – passaram a diferenciá-las, especialmente ao compreenderem a forma como cada sílaba é articulada, considerando a posição dos lábios e da língua.

Potencialização do raciocínio lógico e da resolução de problemas – Atividades como o *Ditado com Charada* incentivaram os alunos a pensar logicamente, interpretar pistas e utilizar o conhecimento adquirido de forma contextualizada, mobilizando seu repertório prévio para solucionar desafios de maneira significativa.

Identificação de dificuldades específicas – Os jogos também possibilitaram uma identificação mais precisa das dificuldades enfrentadas pelos alunos na leitura e na escrita. Isso permitiu intervenções pedagógicas mais direcionadas e eficazes, focadas nas necessidades particulares de cada criança.

Com base nas observações realizadas, foi possível reforçar a importância do uso de metodologias ativas no cotidiano escolar. O uso planejado de jogos pedagógicos se revelou uma estratégia eficaz tanto para o avanço acadêmico quanto para o desenvolvimento integral dos estudantes.

Segundo Soares (2010), alfabetizar implica que a criança aprenda a codificar e decodificar; daí a necessidade de uma aprendizagem significativa, lúdica e baseada no letramento. Os jogos de bingo com a letra inicial, por exemplo, auxiliam a criança na identificação da letra inicial do seu nome ou do nome de seus colegas, proporcionando o reconhecimento gradual de todas as letras do alfabeto.

Nesse tipo de jogo, são necessários cartelas com figuras e fichas com as letras do alfabeto. Cada jogador recebe uma cartela, e um participante realiza o sorteio das letras, que devem ser anunciadas em voz alta. Sempre que uma letra sorteada corresponder à letra inicial de alguma figura na cartela, o jogador deve marcá-la. Ao completar todas as figuras, o jogador grita "bingo", momento em que se confere a correção da marcação. Esse jogo favorece o reconhecimento de diferentes tipos de letras e palavras, bem como a identificação de fonemas, grafemas e a estrutura gráfica das palavras.







O *jogo das palavras*, por sua vez, possibilita que a criança conheça sílabas simples — combinações de uma consoante com uma vogal. Para esse jogo, utilizam-se cartelas com figuras e fichas com letras móveis. Cada jogador recebe uma cartela com imagens de palavras de até quatro letras, contendo espaços destinados à escrita dessas palavras. As letras móveis ficam à

disposição, e os jogadores devem selecionar aquelas que compõem o nome correspondente à figura apresentada. Ao concluir a atividade, os jogadores podem trocar de cartela. Essa prática permite que as crianças reconheçam a direção da escrita e identifiquem as letras necessárias para formar palavras.

No *dominó de palavras e figuras*, utilizam-se peças de dominó com palavras iniciadas por letras do alfabeto e outras com figuras correspondentes. O jogo pode ser realizado em dupla

ou individualmente. A criança inicia com a peça de uma figura e deve localizar a peça que contenha o nome correspondente àquela imagem, formando uma sequência até o final do jogo. Essa atividade permite o reconhecimento da ordem alfabética, bem como o estímulo à leitura e à escrita das palavras.

O *ditado com charadas* é outro recurso eficaz. São necessários lápis, caderno e um conjunto de charadas. A atividade pode ser realizada individualmente ou em grupo. Um participante (professor ou colega) lê as charadas em voz alta, e os demais devem escutá-las atentamente e registrar, por escrito, as respostas que consideram corretas. Ao final, realiza-se a correção das respostas, vencendo aquele que acertar o maior número. Esse jogo estimula o raciocínio lógico, a escuta atenta e a prática da escrita de maneira divertida e desafiadora.

Apesar dos desafios enfrentados no processo de alfabetização — especialmente no contexto escolar marcado pela desmotivação dos alunos, dificuldades de aprendizagem e práticas tradicionais pouco eficazes — o uso de jogos pedagógicos surge como uma alternativa metodológica promissora. Essa abordagem proporciona experiências significativas, nas quais os estudantes têm a oportunidade de aprender de forma mais dinâmica, interativa e prazerosa.

As experiências relatadas neste trabalho evidenciam que, ao integrar o lúdico de maneira planejada e intencional ao cotidiano escolar, é possível promover o desenvolvimento das habilidades de leitura, escrita e pensamento lógico de forma mais significativa.





Conclui-se, portanto, que os jogos pedagógicos não apenas auxiliam no processo de alfabetização, como também fortalecem a formação integral dos alunos, potencializando suas habilidades e mobilizando seus conhecimentos prévios. Para que esse potencial seja plenamente aproveitado, é essencial que os jogos sejam compreendidos não como mera diversão ou passatempo, mas como instrumentos pedagógicos válidos, integrados ao planejamento docente e utilizados com objetivos claros de ensino e aprendizagem. Dessa forma, é possível promover uma educação mais criativa, inclusiva, eficaz e verdadeiramente significativa para os estudantes.

## 2 Metodologia

Este estudo adotou a Metodologia Participativa, fundamentada na colaboração entre pesquisadores, professores e alunos. Essa abordagem compreende os sujeitos como participantes ativos do processo investigativo, contribuindo para a construção coletiva do conhecimento. A pesquisa foi desenvolvida em uma escola de Ensino Fundamental, envolvendo alunos do 5º ano que apresentavam dificuldades no processo de alfabetização. Nesse sentido, Schmidt (2006, p.14) destaca que:

O termo participante sugere a controversa inserção de um pesquisador num campo de investigação formado pela vida social e cultural de um outro, próximo ou distante, que por sua vez é convocado a participar da investigação na qualidade de informante, colaborador ou interlocutor.

Inicialmente, realizou-se a inserção dos pesquisadores no contexto escolar, por meio de observações e diálogos com a equipe pedagógica, a fim de identificar as principais necessidades relacionadas à leitura, escrita e interpretação. Em seguida, foram analisados **diversos** jogos pedagógicos disponíveis na escola, e sua seleção ocorreu de forma colaborativa entre pesquisadora e docentes, considerando a pertinência de cada recurso para as dificuldades diagnosticadas.

Participaram da pesquisa 12 alunos, organizados em grupos de três a quatro integrantes, conforme semelhanças nas demandas de aprendizagem. As intervenções ocorreram duas vezes por semana, com duração de duas horas por encontro, utilizando jogos como dominó alfabético, bingo de palavras, trilhas de leitura e escrita e cartas de perguntas e respostas.





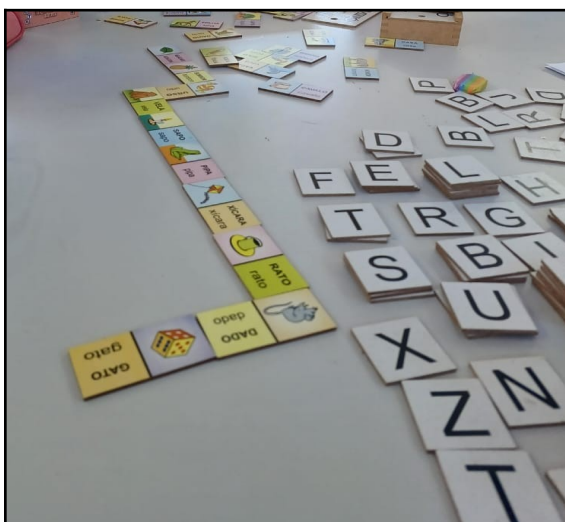


As atividades foram desenvolvidas de maneira dinâmica e participativa, incentivando o envolvimento dos estudantes na construção das regras, na resolução coletiva dos desafios e na reflexão sobre suas próprias aprendizagens. Assim iniciamos as aplicações em dois dias da semana de cada grupo com duração de 2 horas cada.

A avaliação do processo ocorreu de forma formativa, considerando o desempenho anterior e posterior às atividades, o engajamento dos estudantes, os relatos dos professores e as percepções dos próprios alunos. Esse acompanhamento permitiu compreender tanto os avanços quanto a necessidade de replanejamentos, caracterizando um processo investigativo construído de maneira conjunta e voltado à melhoria da aprendizagem.

Em todas as aplicações utilizou-se jogos como: dominó alfabético, bingo de palavras, trilhas temáticas de leitura e escrita, cartas com perguntas e respostas entre outros. Desta maneira foi observado o desempenho de antes e depois das aplicações dos jogos, como ocorreu o desenvolvimento das práticas para possíveis replanejamentos, os progressos obtidos por eles e como refletiu no aprendizado em sala de aula.

**Figuras 01 e 02:** jogo de dominó com nomes e figuras e letras móveis usados nas atividades com as crianças.



Fonte: Acervo Próprio, 2025



Fonte: Acervo Próprio, 2025

**Figuras 03 e 04:** realizando ditado com charadas e jogo das palavras em grupo.





Fonte: Acervo Próprio, 2025



Fonte: Acervo Próprio, 2025

### 3 Resultados

Os jogos utilizados contribuíram para tornar o processo de ensino-aprendizagem mais dinâmico, participativo e significativo, com foco principal em favorecer a autonomia dos alunos e estimular o interesse pelas atividades escolares. Essa prática demonstrou que é possível aliar o prazer de brincar ao rigor pedagógico, rompendo com a ideia de que o jogo é apenas recreação ou mera forma de entretenimento. Pelo contrário, ele pode — e deve — ser articulado com as atividades e os conteúdos curriculares.

Conclui-se, portanto, que os jogos pedagógicos não apenas auxiliam no processo de alfabetização, como também fortalecem a formação integral dos alunos, potencializando suas habilidades e conhecimentos prévios. Para que esse potencial seja plenamente aproveitado, é necessário que os jogos sejam compreendidos não como simples diversão ou passatempo, mas como instrumentos pedagógicos válidos, integrados ao planejamento docente e utilizados com objetivos claros de ensino e aprendizagem. Dessa forma, é possível promover uma educação mais criativa, inclusiva, eficaz e verdadeiramente significativa para os estudantes.

### 4 Considerações Finais

A utilização de jogos pedagógicos como estratégia de ensino na alfabetização revelou-se uma prática potente e transformadora, especialmente em contextos marcados por desafios, como salas superlotadas e alunos com dificuldades de aprendizagem. A experiência





vivenciada com turmas do 1º ao 5º ano, em especial com os alunos do 5º ano, demonstrou que os jogos, quando aplicados com intencionalidade pedagógica, contribuem significativamente para o desenvolvimento de habilidades de leitura, escrita, raciocínio lógico e socialização.

Os resultados observados durante a aplicação das atividades lúdicas reforçam a ideia de que aprender pode – e deve – ser um processo prazeroso. Ao se engajarem nos jogos, os alunos não apenas reforçaram conteúdos nos quais apresentavam dificuldade, mas também desenvolveram maior autonomia e interesse pelas aulas. Para que essa prática se torne mais frequente no cotidiano escolar, é fundamental uma mudança de postura por parte das instituições de ensino e dos próprios educadores. Os jogos não devem ser vistos apenas como momentos de distração, mas como recursos didáticos legítimos, capazes de tornar as aulas mais inovadoras e significativas. Seu uso exige planejamento, clareza nos objetivos de aprendizagem e sensibilidade às necessidades dos estudantes.

Portanto, essa experiência aponta para a urgência de se ampliar o debate sobre metodologias ativas na formação docente, incentivando práticas que coloquem o estudante no centro do processo de aprendizagem. Os jogos pedagógicos, quando bem utilizados, mostram-se ferramentas eficazes não apenas para a alfabetização, mas também para a construção de uma escola mais inclusiva, criativa e humanizada.

## Referências

ARAÚJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 36, 2020.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a Educação Infantil**. São Paulo: Pioneira, 1998

PIAGET, J. **A Formação do Símbolo na Criança: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Zanar, 1978.

PIAGET, J. **A psicologia da criança**. Tradução de Octavio Mendes Cajado. Rio de Janeiro: Bertrand Brasil. 2023.

SANTOS, Beatriz Damasceno dos; CRUZ, Gabrielle Cristine Silva da; REIS, Kathleen Elek dos Passos dos; et al. Jogos como ferramenta na alfabetização dos anos iniciais durante o ensino remoto. **Memorial TCC – Caderno da Graduação**, FAE Centro Universitário, Curitiba, n. 2020, p. 413-426.





SCHMIDT, Maria Luiza Sandoval. Pesquisa participante: alteridade e comunidades interpretativas.

**Psicologia USP**, São Paulo, v.17, n.2, p. 11-41, 2006.  
IX Seminário Nacional do PIBID

SOARES, Magda Becker. **Simplificar sem falsificar**. In: Revista Educação – Guia da Alfabetização: os caminhos para ensinar a língua escrita. N.1. p. 6-11, S.P: Editora Segmento, 2010.

VYGOTSKY, Leo Seminovich. **Pensamentos e linguagens**. São Paulo. Martins Fontes, 1991.

