

INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA POR MEIO DE JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO

Layza Rodrigues Teixeira ¹
Fabiana da Silva Kauark ²

RESUMO

A presente pesquisa tem como objetivo relatar uma intervenção pedagógica voltada ao fortalecimento do processo de alfabetização de estudantes do ensino fundamental, desenvolvida no âmbito do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID). A proposta surgiu a partir da escuta da professora regente e da observação em sala de aula, que evidenciaram dificuldades específicas no processo de leitura apresentadas por alguns alunos, especialmente quanto à fluência e à compreensão textual. A partir dessa demanda, foram planejadas estratégias didáticas mediadas por jogos pedagógicos com a intenção de tornar o processo de aprendizagem mais significativo e participativo. A investigação se fundamenta na abordagem qualitativa, de natureza exploratória, e adota como metodologia a pesquisa-ação, por envolver diagnóstico, planejamento, aplicação e avaliação no ambiente escolar. O referencial teórico que embasa a proposta apoia-se em autores como Magda Soares, Paulo Freire e Lev Vygotsky, que compreendem a alfabetização não apenas como domínio do código linguístico, mas como prática social, crítica e contextualizada. Serão desenvolvidos três jogos didáticos (Dominó da Alfabetização, Uno da Leitura e Palavra Puxa Palavra), estarão sendo criados na plataforma Canva, impressos e adaptados com papel contact para garantir durabilidade, sendo posteriormente validados por outros bolsistas de Pedagogia. A aplicação dos jogos ocorrerá em pequenos grupos, no horário regular das aulas, com mediação da bolsista e da professora regente. Como instrumento de coleta de dados, utilizará o diário de campo, registrando o engajamento dos alunos, as estratégias de leitura utilizadas e os progressos observados.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogos pedagógicos, Leitura, Ensino fundamental, PIBID.

INTRODUÇÃO

Esta pesquisa se caracterizou como qualitativa, de natureza exploratória e com abordagem de intervenção pedagógica, inspirada na pesquisa-ação. Foi desenvolvida no âmbito escolar, vinculada ao Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com a licencianda do curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal do Espírito Santo (IFES), e teve como foco uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental I, pertencente a uma escola da rede pública municipal de Vila Velha – ES. A investigação partiu

¹ Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal - IF, layzarodrigues34@gmail.com;

² Graduando do Curso de Licenciatura em Pedagogia do Instituto Federal - IF, layzarodrigues34@gmail.com;





da identificação de uma demanda educacional concreta, que envolvia dificuldades específicas no processo de leitura apresentadas por alguns estudantes da turma, e visava à construção de estratégias pedagógicas para o enfrentamento dessa realidade no ambiente escolar. Essa realidade representava um desafio educacional relevante, especialmente diante da meta estabelecida pela Lei nº 13.005/2014, que instituiu o Plano Nacional de Educação (PNE) e determinava que todos os estudantes estivessem alfabetizados até o final do 3º ano do Ensino Fundamental. Para Freire (1996), o processo de alfabetização deveria transcender o ensino mecânico da leitura e da escrita, articulando a “leitura do mundo” com a “leitura da palavra”, de modo a promover a autonomia e a responsabilidade dos educandos, especialmente em contextos de vulnerabilidade social.

Nesse contexto, esta pesquisa propôs a elaboração de três jogos didáticos voltados para o fortalecimento da alfabetização, tendo como foco o estímulo à leitura, à atenção, à percepção visual e à compreensão textual.

A questão norteadora da investigação foi: Como jogos complementares, quando devidamente adaptados, podiam auxiliar na alfabetização de alunos com dificuldades específicas na leitura?

O objetivo principal foi desenvolver recursos didáticos lúdicos que pudessem contribuir para o avanço da alfabetização em estudantes com domínio parcial da leitura. Como objetivos específicos, destacaram-se: identificar as principais dificuldades enfrentadas pelos alunos no processo de leitura; planejar e confeccionar três jogos didáticos adaptados às necessidades observadas; e aplicar os jogos como estratégia complementar de ensino.

METODOLOGIA

Como etapa inicial, foi realizada uma escuta ativa com os próprios alunos, por meio de uma conversa informal, a fim de compreender suas preferências em relação a jogos. Além disso, observou-se que um dos estudantes apresentava maiores dificuldades nas atividades de leitura e escrita, sinalizando a necessidade de uma atenção mais individualizada durante a aplicação da proposta. Essa percepção foi fundamental no planejamento da intervenção,





garantindo que as estratégias pedagógicas fossem sensíveis às diferentes demandas da turma. Os estudantes demonstraram maior interesse por jogos como Uno, dominó e quebra-cabeça. A partir desses dados, foram planejados três jogos didáticos adaptados ao contexto da alfabetização, sendo eles:

- Dominó da Alfabetização
- Uno da Leitura
- Palavra Puxa Palavra (inspirado em jogos de tabuleiro, com foco na ampliação do vocabulário e estímulo à fluência).

A aplicação dos jogos foi realizada em pequenos grupos, durante os dias destinados ao cumprimento da carga horária no Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID), com o acompanhamento da bolsista e da professora regente. A docente responsável organizou a rotina da turma de modo que houvesse um momento específico para a realização da atividade, permitindo que a mediação entre os alunos e os jogos ocorresse de forma intencional e orientada. As sessões aconteceram no horário regular das aulas, com os jogos sendo aplicados de forma intercalada, respeitando o tempo e o ritmo da turma.

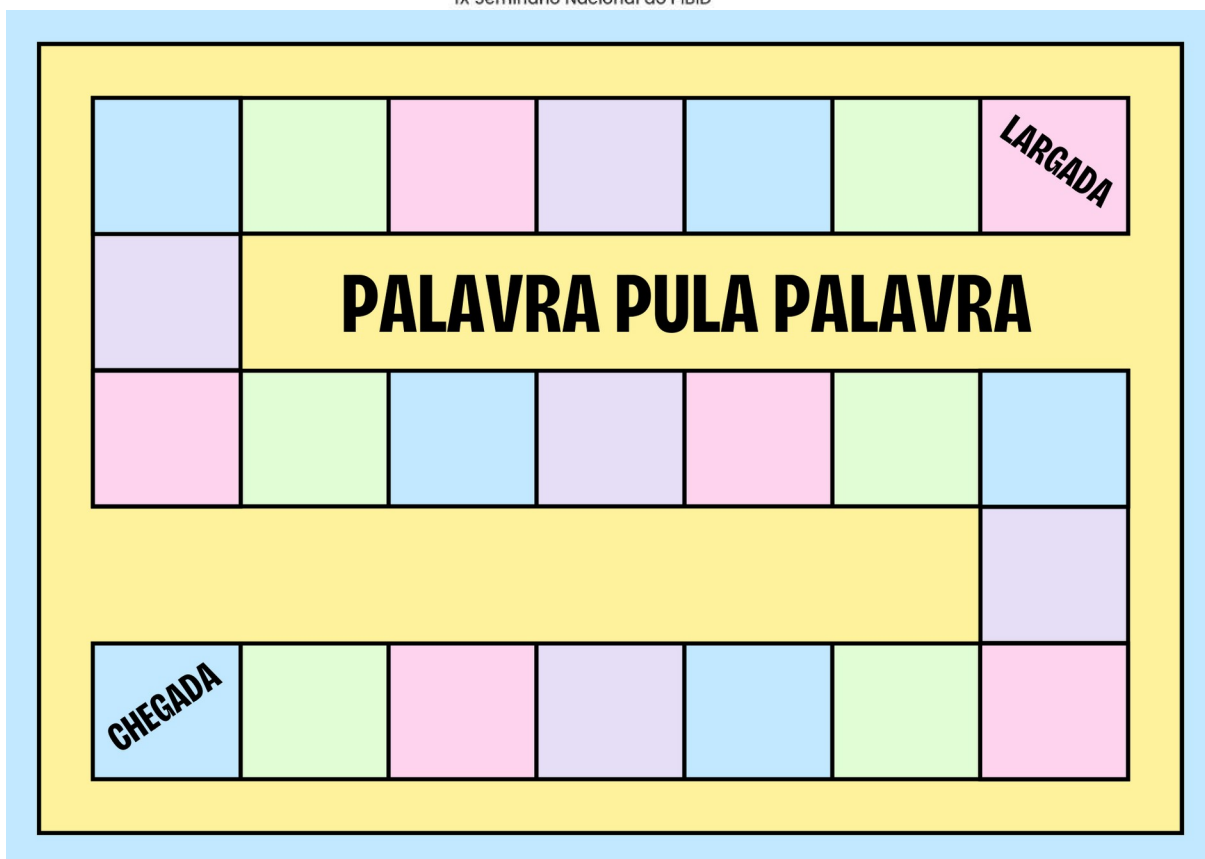
A coleta de dados foi feita por meio da observação direta, registrada em diário de campo, com atenção ao engajamento dos estudantes, às estratégias utilizadas durante as atividades e aos possíveis avanços no processo de leitura.

Vale destacar que os efeitos da intervenção não foram imediatos. Os resultados esperados foram compreendidos como uma construção contínua, que ocorreu ao longo do tempo. A aprendizagem exigiu mediação constante e respeitou o ritmo individual de cada criança, sendo necessária uma análise progressiva dos impactos dos jogos na fluência e compreensão leitora dos alunos.

Os jogos pedagógicos utilizados nesta pesquisa foram desenvolvidos digitalmente por meio da plataforma Canva, considerando critérios de acessibilidade visual, clareza nas instruções e adequação à faixa etária do Ensino Fundamental. Após a finalização dos modelos gráficos, os materiais foram impressos em papel de alta gramatura e revestidos com papel contact, com o objetivo de garantir maior durabilidade durante o manuseio pelas crianças.

Figura 1 – Primeira estrutura do jogo de tabuleiro “Palavra Puxa Palavra” adaptado para o processo de alfabetização.





Fonte: Elaborado pela autora (2025).

Os designs dos jogos foram passados por modificações até chegar ao resultado final, em busca de materiais lúdicos e atrativos para as crianças. Por se tratar de um material com finalidade educativa, os jogos foram validados previamente por outros bolsistas do curso de Pedagogia do Instituto Federal do Espírito Santo – campus Vila Velha. Essa etapa visou assegurar a pertinência didático-metodológica dos conteúdos e a viabilidade de aplicação em sala de aula.

REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização e o letramento são processos distintos, porém complementares, que fundamentam o trabalho pedagógico com a linguagem escrita. De acordo com Soares (2009), alfabetizar é ensinar o sistema de escrita alfabética, ou seja, desenvolver a capacidade de





codificar e decodificar palavras. Já o letramento refere-se à inserção do indivíduo em práticas sociais de leitura e escrita, promovendo o uso competente e funcional da linguagem no cotidiano. Essa compreensão amplia o olhar sobre o ensino da leitura, ressaltando a importância de estratégias que não apenas ensinam o código, mas também dão sentido à leitura.

Dentro dessa perspectiva, os jogos educativos se mostram ferramentas potentes, pois integram o lúdico ao processo de aprendizagem e favorecem o desenvolvimento da linguagem de forma significativa. Vygotsky (1991) afirma que, no jogo, a criança atribui novos significados a objetos e situações, transformando-os em signos dentro de um contexto simbólico. Essa capacidade de representação não depende da semelhança física entre os objetos reais e os utilizados no brincar, mas sim da possibilidade de expressar ações e significados por meio deles. O jogo, portanto, contribui para o desenvolvimento das funções mentais superiores,

incluindo a linguagem, a atenção e a memória, sendo especialmente relevante no processo de alfabetização

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a realização desta intervenção, esperou-se favorecer o progresso dos alunos no processo de alfabetização, especialmente em aspectos como a fluência na leitura, a interpretação de textos simples e o enriquecimento do vocabulário.

A expectativa era que os jogos estimulasse a participação ativa dos estudantes, despertando maior interesse pelas atividades de leitura e promovendo uma vivência mais prazerosa com os textos.

Do ponto de vista da prática docente, a proposta também visou oferecer à professora regente novas possibilidades de observação e análise do desempenho dos alunos, contribuindo para a diversificação das estratégias de ensino.

Os jogos didáticos foram aplicados e representaram um momento muito satisfatório. As crianças se divertiram e, juntamente com o caráter lúdico, desenvolveram suas próprias



aprendizagens. Algumas apresentaram maiores dificuldades e outras menos, porém, de acordo com o andamento da atividade, os resultados foram positivos.

Figura 2- Momento de aplicação dos jogos e interação entre os alunos.



Fonte: Arquivo da autora (2025).

Durante os jogos, as crianças foram constantemente estimuladas, e essa ação favoreceu o alcance dos propósitos da proposta, que era a alfabetização. Observou-se também que os alunos interagiram mais, demonstrando maior envolvimento e interesse nas atividades.





CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões finais deste trabalho destacaram a relevância de propor intervenções pedagógicas fundamentadas nas demandas reais do contexto escolar, especialmente diante dos desafios enfrentados no processo de alfabetização. A aplicação dos jogos evidenciou possibilidades significativas de contribuição para a prática docente, especialmente ao integrar ludicidade e intencionalidade pedagógica. Observou-se que a mediação por meio dos jogos ampliou o repertório dos alunos, estimulou a autonomia e favoreceu o desenvolvimento das habilidades leitoras. Todo o processo foi acompanhado de registros sistemáticos, o que possibilitou uma análise mais precisa de seus impactos.

REFERÊNCIAS

BRASIL. Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014. Plano Nacional de Educação – PNE 2014-2024. Diário Oficial da União, Brasília, DF, 26 jun. 2014. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/113005.htm. Acesso em: 28 jun. 2025.

CANVA. Canva: ferramenta de design gráfico online. Disponível em: <https://www.canva.com>. Acesso em: 29 jun. 2025.

FREIRE, Paulo. Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa. 17. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.

SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. 3. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2009. 96 p.

VYGOTSKY, Lev S. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991. 224 p.

Texto digitalizado pela Seção Braille da Biblioteca Pública do Paraná. Uso permitido para fins educacionais de pessoas com deficiência visual.

