

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
Faculdade de Educação
Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica

Ana Carolina Silva Gomes

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO COM O USO DAS TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs) E LUDICIDADE: reflexões sobre um
plano de ação**

Belo Horizonte
2025

Ana Carolina Silva Gomes

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO COM O USO DAS TECNOLOGIAS DA
INFORMAÇÃO E COMUNICAÇÃO (TICs) E LUDICIDADE: reflexões sobre um
plano de ação**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Especialização em Formação de Educadores para Educação Básica da Faculdade de Educação, da Universidade Federal de Minas Gerais, como requisito parcial para a obtenção do título de Especialista em Alfabetização e Letramento.

Orientadora: Profa. Dra. Daniela Montuani

Belo Horizonte

2025

633a

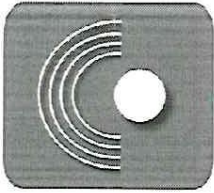
Gomes, Ana Carolina Silva, 1989-
Alfabetização e letramento com o uso das tecnologias da
informação e comunicação (TICs) e ludicidade [manuscrito] :
reflexões sobre um plano de ação / Ana Carolina Silva Gomes. --
Belo Horizonte, 2025.

24 p. : il., color.

Monografia -- (Especialização) - Universidade Federal de
Minas Gerais, Faculdade de Educação.

1. Educação. 2. Educação básica. 3. Tecnologia
educacional.
4. Ensino auxiliado por computador. 5. Alfabetização. 6. Letramento.
I. Título. II. Montuani, Daniela Freitas Brito, 1982-
III. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de

Catologação da fonte: Biblioteca da FaE/UFMG (Setor de referência)



UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
Curso de Especialização em Formação em Docência para
Educação Básica

ATA DE DEFESA DO NONINGENTÉSIMO DÉCIMO QUARTO TRABALHO FINAL DO CURSO DE
ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA EDUCAÇÃO BÁSICA
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

Aos doze dias do mês de julho do ano de dois mil e vinte e cinco, realizou-se, na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, a apresentação do trabalho final de conclusão do Curso de Especialização Formação em Docência para a Educação Básica – com o título **“Alfabetização e Letramento com uso das TICs e Ludicidade.”**, do(a) aluno(a) **Ana Carolina Silva Gomes**. A banca examinadora foi composta pelos seguintes professores Daniela Freitas Brito Montuani (orientador) e Chrisley Soares Félix. Os trabalhos iniciaram-se às 8h30, atendendo a uma escala de apresentações definida pelo(a) orientador(a). Após a apresentação oral do trabalho, a banca examinadora fez uma arguição ao aluno(a). A banca se reuniu, em seguida, sem a presença do(a) aluno(a) e do público, para fazer a avaliação final. Em conclusão, a banca examinadora considerou o trabalho aprovado. O resultado final do trabalho foi comunicado ao aluno(a), que deverá encaminhar à Secretaria do curso a versão final em meio digital para (laseb@fae.ufmg.br) e submeter o trabalho salvo em formato PDF de acordo com as orientações da Biblioteca universitária da UFMG, Repositório Institucional (www.repositorio.ufmg.br). Nada mais havendo a tratar, eu, Luciana Gomes da Luz Silva, secretária do colegiado do curso, lavrei a presente ata que, depois de lida e aprovada, será por mim assinada e pelos demais membros presentes. Belo Horizonte 12 de julho de 2025.

Aluno(a)

Ana Carolina Silva Gomes
Ana Carolina Silva Gomes

Registro na UFMG: 2024694610

Daniela Freitas Brito Montuani
Profa. Dra. Daniela Freitas Brito Montuani
Professor(a) Orientador(a)

Chrisley Soares Félix
Profa. Dra. Chrisley Soares Félix
Professor(a) Convidado(a)/avaliador(a)

Luciana Gomes da Luz Silva
Luciana Gomes da Luz Silva
Secretária do Colegiado de Curso de Especialização
Em Formação em Docência para Educação Básica

AGRADECIMENTOS

A Deus e a Nossa Senhora, por sempre terem este cuidado, proteção e amor; por estarem comigo em cada passo que dou, por abrirem portas para a realização dos meus sonhos, por me conduzirem em todo o meu percurso e por estarem no controle da minha vida. Gratidão! Sua presença em mim me faz ser uma pessoa melhor a cada dia.

Ao meu pai Moacir, pelo exemplo e apoio que sempre me deu! À minha mãe Núbia, que sempre me incentivou e me ajudou a elaborar esse plano, obrigada por todo o carinho comigo! À minha irmã Marina, pelo companheirismo, parceria e pela presença em minha vida. Me alegro com cada palavra de incentivo, sabedoria e direcionamento. Sou muito feliz por ter vocês! A toda a minha família, que me ajudou e esteve sempre comigo!

Aos amigos da Crisma e da Seresta, pelo apoio, incentivo e compreensão. Vocês são importantes para mim!

À Escola Municipal Laura Queiroz, por abrir as portas para que esse plano fosse realizado. Aos professores Camila, Elisane e Welker, por me apoiarem para que o plano de ação fosse aplicado na turma, e à turma do 1º ano Confiança, pela acolhida e carinho. Eterna gratidão! Cada um me tocou de maneira singular, aumentando ainda mais o meu amor pela Educação.

À minha orientadora e professora Doutora Daniela Montuani, por me orientar em toda a construção deste trabalho. Obrigada por sua doçura, sabedoria, firmeza e competência. Agradeço por sua escuta, orientação e por me incentivar sempre a ir além. Obrigada por tudo!

RESUMO

Este trabalho discute a importância da utilização das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) aliadas à ludicidade nos processos de alfabetização e letramento. Considerando as transformações sociais e educacionais contemporâneas, destaca-se o papel das práticas pedagógicas inovadoras que favorecem a aprendizagem significativa. A proposta foi desenvolvida na Escola Municipal Laura Queiroz, em junho de 2025, com a turma do 1º ano do Ensino Fundamental, tendo como objetivo analisar como as TICs, quando utilizadas de forma planejada e lúdica, podem potencializar o desenvolvimento da leitura e da escrita, sobretudo nos anos iniciais do Ensino Fundamental da Educação Básica.

Palavras-chave: alfabetização; educação; letramento; ludicidade; TICs.

ABSTRACT

This work discusses the importance of using Information and Communication Technologies (ICTs) combined with playfulness in the literacy and literacy processes. Considering contemporary social and educational transformations, the role of innovative pedagogical practices that favor meaningful learning stands out. The proposal was developed at Escola Municipal Laura Queiroz, in June 2025, with the 1st year of Elementary School, with the objective of analyzing how ICTs, when used in a planned and playful way, can enhance the development of reading and writing, especially in the initial years of Elementary Education.

Keywords: literacy; education; literacy; playfulness; ICTs.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO	8
2	REFERENCIAL TEÓRICO	10
2.1	ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: CONCEITOS E IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA.....	10
2.2	O USO DAS TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	11
2.3	A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO.....	12
3	METODOLOGIA/PLANO DE AÇÃO	14
3.1	HABILIDADES DA BNCC.....	14
3.2	CRONOGRAMA E DETALHAMENTO DO PLANO DE AÇÃO.....	15
4	ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DA PESQUISA	16
4.1	RELATO DA ATIVIDADE 1 - LEITURA DE HISTÓRIA NA TELA INTERATIVA.....	16
4.2	RELATO DA ATIVIDADE 2 - CAÇA AO BAÚ DO TESOURO.....	17
4.3	RELATO DA ATIVIDADE 3 - JOGO PALAVRA SECRETA.....	18
4.4	RELATO DA ATIVIDADE 4 - JOGO WORDWALL.....	21
4.5	RELATO DA ATIVIDADE 5 - PRODUÇÃO DE TEXTO COLETIVO.....	22
5	CONSIDERAÇÕES FINAIS	24
	REFERÊNCIAS	26

1 INTRODUÇÃO

Sou Ana Carolina Silva Gomes, estudante do Curso de Especialização em Formação de Educadores para a Educação Básica, com 36 anos de idade. Como professora da Educação Básica, atualmente trabalho na função de Monitora de Apoio Escolar, numa empresa terceirizada da Prefeitura de Itabirito (MG).

A minha vida escolar iniciou-se aos 3 anos de idade com professoras que me preparam o caminho para a alfabetização. Foram muitas descobertas e expectativas para o aprendizado.

Aos 6 anos, na minha introdução em uma escola de Ensino Fundamental I, aconteceram novas mudanças e dificuldades que surgiram no decorrer da alfabetização. Nessa fase, tive o privilégio de conviver com professores qualificados e, hoje, alguns deles são meus colegas de profissão.

O Fundamental II veio a seguir e tantas novidades pareciam gigantes, como a Língua Inglesa. Vários pensamentos surgiram no último bimestre, quando na então 8ª série, me fiz algumas interrogações: Em qual escola estudar, em qual município, qual curso escolher, Ensino Médio ou Técnico? A conclusão do Ensino Fundamental II ocorreu em 2004, na Escola Municipal José Ferreira Bastos.

Já em 2005, ingressei no Ensino Médio, dando início ao meu futuro profissional. Nessa fase, foram novos e diversos conhecimentos adquiridos, e convivências com novos professores que incentivaram a continuidade do processo e a escolha da minha profissão. Em 2007, foi concluído o Ensino Médio na Escola Estadual Engenheiro Queiroz Júnior. Em 2009, surgiu uma oportunidade, no município de Itabirito, para me ingressar no curso de Magistério na Escola Municipal Natália Donada Melillo. Naquela oportunidade, foi possível aprender um pouco do que é ser professora, por meio de disciplinas profissionalizantes, nas seguintes áreas: Conhecimentos na Formação Social; Processos de Ensino e Aprendizagem; Pesquisas e Tecnologias; Linguagens, Códigos e Tecnologias; e a Gestão Escolar. Pude, então, realizar a prática pedagógica, onde a docência foi vivenciada.

Durante o estágio, o aprendizado foi grande, com a professora regente Danielle. À época, foi a oportunidade de, algumas vezes, exercer a função de professora. Em 2010, concluí o curso de Magistério na Escola Estadual Intendente Câmara. Já com a formação em Magistério, veio a oportunidade de trabalhar na Escola Infantil Arco-Íris, onde fiz o estágio como monitora da turma Berçário/Maternal I. Foi uma experiência desafiadora, pois as crianças dependiam da professora o tempo todo. Então, veio a decisão de dar continuidade ao processo acadêmico.

No ano de 2011, ocorreu meu ingresso na Graduação em Pedagogia, na Universidade Norte do Paraná. Foi uma rica experiência, com grandes tutoras que apresentaram um vasto universo do processo de aprendizagem e da aquisição de conhecimentos. Em 2015, veio a conclusão da Graduação em Pedagogia.

O sonho de ser professora da Educação Infantil foi ficando mais próximo e, em 2022, ingressei, por meio de processo seletivo, na Rede Pública de Ensino de Itabirito. No dia da escolha da vaga havia uma dúvida, porém, após a explanação oferecida, fiz a escolha para o Ensino Fundamental I. Assim, minha trajetória profissional teve início na Escola Municipal Laura Queiroz, onde encontrei um grande desafio: a alfabetização, porque iniciei minha atividade como professora regente em turma do 2º ano do Ensino Fundamental. Em 2023, atuei na Monitoria de Apoio de dois alunos do 5º ano e, em 2024, como professora da turma do 1º ano, na mesma escola. Em 2025, retornei para a escola como Monitora de Apoio Escolar de uma aluna com deficiência intelectual.

Tendo em vista minha experiência e a inserção nessa especialização, o plano de ação desse Trabalho de Conclusão de Curso teve como objetivo desenvolver as competências de leitura e escrita necessárias para o progresso acadêmico e pessoal, utilizando as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), a fim de aprimorar os processos de alfabetização e letramento, e promover uma aprendizagem interativa e dinâmica, auxiliando o desenvolvimento das habilidades de consciência fonológica, de leitura e escrita.

O plano de ação foi realizado na Escola Municipal Laura Queiroz, no mês de junho de 2025, na turma de 1º ano do Ensino Fundamental I. A Escola fica localizada à Rua Adelino Fernandes, s/n.º, no Bairro Esperança. É uma escola de tempo integral, que atende crianças do 1º ao 5º ano do Ensino Fundamental.

Este trabalho está organizado da seguinte forma: o primeiro Capítulo, após a Introdução, discorre sobre alguns referenciais teóricos que fundamentam o trabalho, com conceitos como alfabetização, letramento, ludicidade e as TICs. No Capítulo seguinte, apresento a metodologia e o planejamento que tem como tema “Alfabetização divertida – superando desafios”, bem como o detalhamento do plano de ação. No Capítulo 4, apresento os relatos de atividades e as primeiras reflexões acerca dos resultados obtidos. Por fim, nas Considerações Finais, indico os aprendizados relativos ao desenvolvimento deste trabalho.

2 REFERENCIAL TEÓRICO

2.1 ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO: CONCEITOS E IMPLICAÇÕES PARA A PRÁTICA PEDAGÓGICA

A alfabetização refere-se ao processo de aprendizagem do sistema alfabético da escrita, envolvendo a compreensão da correspondência entre os sons da fala (fonemas) e as letras (grafemas). Trata-se, portanto, do domínio técnico da leitura e da escrita. Segundo Soares (2003, p. 5), “alfabetizar é fazer com que o aluno domine o sistema de escrita alfabética e seja capaz de utilizá-lo para ler e escrever palavras, frases e textos.”

Já o letramento está relacionado às práticas sociais de leitura e escrita, isto é, à capacidade de usar a linguagem escrita de forma funcional nos diferentes contextos sociais. Para Kleiman (1995, p. 17), o letramento refere-se “não apenas ao saber ler e escrever, mas ao saber usar, adequadamente, a leitura e a escrita nas práticas sociais.” Magda Soares (2003, p. 20) também define letramento como “o resultado da ação de ensinar e aprender as práticas sociais de leitura e de escrita.”

Embora distintos, alfabetização e letramento não são processos excludentes. A alfabetização, centrada na apropriação do sistema de escrita alfabética, é um passo necessário, mas não-suficiente para o letramento. Ou seja, é possível estar alfabetizado sem estar letrado, assim como é possível estar em processo de letramento mesmo antes de dominar, plenamente, o sistema alfabético. Ainda em Soares (2003, p. 20), a autora destaca que “é possível e necessário alfabetizar letrando”, defendendo uma abordagem que une o ensino do sistema de escrita à inserção dos alunos nas práticas sociais da leitura e da escrita.

A articulação entre alfabetização e letramento impõe aos educadores o desafio de abandonar práticas mecânicas e fragmentadas, adotando propostas que envolvam os alunos em situações reais de leitura e escrita. Isso exige **planejamento intencional**, uso de **gêneros textuais variados**, **escuta atenta** às hipóteses das crianças sobre a escrita e um **ambiente alfabetizador** que estimule a curiosidade e a participação ativa.

Práticas como rodas de leitura, produção de textos coletivos, interpretação de histórias, uso de listas, cartazes e jogos linguísticos são exemplos de estratégias que permitem integrar o ensino do código com o uso social da escrita.

A **Base Nacional Comum Curricular - BNCC** (Brasil, 2017), documento normativo que orienta os currículos escolares em todo o país, corrobora a proposta de integração entre alfabetização e letramento. No campo da Educação Infantil e dos anos iniciais do Ensino Fundamental, a BNCC (2017) reconhece a importância de uma abordagem que promova o uso social da linguagem desde os primeiros anos escolares. Segundo a Base Nacional:

A alfabetização deve acontecer em contextos significativos de letramento, de forma a garantir aos alunos o desenvolvimento das capacidades de ler e escrever com compreensão e autoria. (Brasil, 2017, p. 58)

A mesma BNCC (Brasil, 2017) estabelece, dentro dos objetivos da alfabetização, o desenvolvimento da **consciência fonológica**, o domínio do **sistema de escrita alfabética** e o **uso competente da linguagem em diferentes situações de comunicação** – o que está em consonância com os princípios defendidos por Magda Soares (2003).

2.2 O USO DAS TECNOLOGIAS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

As TICs permitem o acesso a diferentes linguagens e mídias, possibilitando múltiplas formas de interação com o texto. *Softwares* educativos, jogos digitais, aplicativos de leitura e escrita, vídeos interativos e plataformas virtuais são exemplos de recursos que podem ser utilizados na alfabetização, de forma lúdica e eficaz. Muitos estudiosos defendem que o uso das tecnologias pode ser um catalisador de aprendizagens, desde que esteja integrado a uma proposta pedagógica coerente.

O professor, neste contexto, assume o papel de mediador, planejando atividades que envolvam os alunos e estimulem a reflexão e a autoria. A introdução de recursos tecnológicos – computadores, *tablets*, aplicativos educativos, quadros interativos e ambientes virtuais de aprendizagem – tem possibilitado novas formas de engajamento dos alunos com a linguagem escrita. Ferramentas como jogos pedagógicos, *softwares* de escrita colaborativa, vídeos educativos e plataformas interativas contribuem para o engajamento dos alunos, promovendo aprendizagens mais significativas e motivadoras.

Além disso, o uso das TICs favorece a personalização do ensino, respeitando o ritmo e as necessidades individuais dos estudantes. Com recursos multimodais e interativos, é possível desenvolver atividades que envolvam desde o reconhecimento de letras e sons até a produção

de textos em suportes digitais, ampliando as formas de expressão e de compreensão. Para a análise sobre o uso das TICs na alfabetização, Frade *et al.* (2018) afirmam que:

O uso de tecnologias digitais na alfabetização e no letramento de crianças em processo inicial de alfabetização insere-se em um contexto social e educacional no qual o acesso a este tipo de tecnologia torna-se cada vez mais democrático. Dos espaços domésticos de famílias menos favorecidas economicamente aos espaços escolares, mesmo os mais periféricos, os computadores e os outros dispositivos – ou suportes digitais (*tablets*, telefones e outros) com acesso à internet estão mais acessíveis às crianças desde a mais tenra idade. É neste sentido que consideramos a importância de a escola se apropriar de mais um suporte de leitura e escrita, compreendendo que, mesmo as crianças em fase inicial de aprendizagem do sistema de escrita, podem e devem usar dispositivos conectados à internet. Usamos o computador nas aulas das turmas de alfabetização, considerando desde o planejamento de cada aula até a análise do resultado que delas decorreu. (Frade *et al.*, 2018, p. 15)

Segundo Ana Elisa Ribeiro e Carla Viana Coscarelli (2014), temos:

O conceito de letramento tem foco em textos impressos, já que os textos digitais são mais recentes do que a discussão sobre as práticas sociais de leitura e escrita. Letramento digital diz respeito às práticas sociais de leitura e produção de textos em ambientes digitais, isto é, ao uso de textos em ambientes proporcionados pelo computador ou por dispositivos móveis, como celulares e *tablets*, em plataformas como *e-mails*, redes sociais na web, entre outras. (Ribeiro; Coscarelli, 2014, p. 181)

Vale aqui ressaltar que estes recursos quando são bem-planejados e essencialmente mediados pelo professor podem fomentar uma aprendizagem criativa, ativa, colaborativa e significativa para os alunos desenvolverem as habilidades estabelecidas na BNCC, de 2017, e apresentadas pelos estudiosos e pesquisadores da área.

2.3 A LUDICIDADE NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

A ludicidade proposta na alfabetização e no letramento é um elemento fundamental no processo de ensino e aprendizagem. Como disse Vygotsky (1989), o ato de brincar faz parte do desenvolvimento infantil, sendo uma prática natural e indispensável para a construção do conhecimento pela criança. Quando incorporada às práticas pedagógicas, a ludicidade contribui, significativamente, para que a criança aprenda de forma prazerosa e contextualizada ao seu desenvolvimento.

Na alfabetização e no letramento, as atividades lúdicas como jogos, músicas, contação de histórias, dramatizações e atividades com materiais concretos favorecem a construção dos conceitos de leitura e escrita. Tais práticas estimulam não apenas a cognição, mas também a criatividade, a socialização, a atenção, a memória e o raciocínio lógico da criança.

Para Piaget (1976, p. 95), “o jogo é uma atividade essencial para o desenvolvimento da inteligência, pois permite que a criança explore, descubra e interaja com o mundo ao seu redor.” Já em Vygotsky (1989) temos que “o brincar tem um papel central na aprendizagem, pois é por meio da interação social que a criança internaliza os conhecimentos” (p. 117). Magalhães (2022) avalia que:

A professora de alfabetização na escola pública sabe da importância da brincadeira e do jogo na aprendizagem da criança na faixa etária dos 6 aos 8 anos, no desenvolvimento da imaginação e da fantasia da criança e na resignificação do seu mundo. (Magalhães, 2022, prefácio)

Quando a professora, em sua sala de aula, utiliza metodologias que incluem a ludicidade, o processo de alfabetização se torna mais atrativo e eficaz. As crianças passam a perceber a leitura e a escrita não como uma obrigação, mas como uma ferramenta de comunicação e expressão dentro de um contexto prazeroso. Portanto, promover a ludicidade na alfabetização e no letramento não é apenas uma estratégia didática, mas um compromisso com uma Educação que respeita os direitos das crianças, seus interesses, seus ritmos e suas formas de aprender.

3 METODOLOGIA/PLANO DE AÇÃO

3.1 HABILIDADES DA BNCC

O plano de trabalho proposto tem como fundamento as seguintes habilidades propostas na Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017):

(EF15LP10) - Escutar, com atenção, falas de professores e colegas, formulando perguntas pertinentes ao tema e solicitando esclarecimentos sempre que necessário.

(EF01LP06) - Segmentar oralmente palavras em sílabas.

(EF01LP02) - Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

(EF15LP02) - Estabelecer expectativas com relação ao texto que vai ler (pressuposições antecipadoras dos sentidos, da forma e da função social do texto), apoiando-se em seus conhecimentos prévios sobre as condições de produção e recepção do texto, o gênero, o suporte e o universo temático, bem como sobre saliências textuais, recursos gráficos, imagens, dados da própria obra (índice, prefácio, etc.), confirmando antecipações e inferências realizadas antes e durante a leitura de textos, checando a adequação das hipóteses realizadas.

(EF15LP16) - Ler e compreender, em colaboração com os colegas e com a ajuda do professor e, mais tarde, de maneira autônoma, textos narrativos de maior porte, como contos (populares, de fadas, acumulativos, de assombração, etc.) e crônicas.

(EF01LP07) - Identificar fonemas e sua representação por letras.

(EF01LP12) - Reconhecer a separação das palavras, na escrita, por espaços em branco.

(EF01LP13) - Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças entre sons de sílabas mediais e finais.

(EF01LP02X) - Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de acordo com o nível da escrita, seja ele pré-silábico, silábico, silábico-alfabético ou de forma alfabética – usando letras/grafemas que representem fonemas.

3.2 CRONOGRAMA E DETALHAMENTO DO PLANO DE AÇÃO

Data	Atividades	Sistematização
10/06	Leitura de história na tela interativa	<ul style="list-style-type: none"> - Explorar com as crianças a capa do livro <i>Pirata de Palavras</i>, de Jussara Braga. - Apresentar a autora e ilustradora do livro. - Fazer um levantamento de hipóteses sobre o tema da história e anotar as ideias no quadro. - Ler a história na tela interativa.
11/06	Caça ao Baú do Tesouro	<ul style="list-style-type: none"> - Contar para os alunos que na escola tem um baú escondido com um tesouro e convidá-los a encontrar este objeto. - Explicar que, nesta aventura, o tesouro serão as palavras que encontrarmos no baú e que, para isso, devemos seguir as pistas espalhadas pela escola. As palavras elencadas são: Escola, Pirata, Folha, Selo, Amarelo, Jornal, Balão, Feijão, Espada, Burro, Panela, Capela, Vassoura. - Após seguir as pistas e encontrar o tesouro, voltar para a sala e pedir que anotem as palavras que encontraram no baú, em uma folha, formando uma lista.
12/06	Jogo Palavra secreta	<ul style="list-style-type: none"> - Brincar com o jogo <i>Palavra secreta</i>, elaborado com as palavras do livro. As palavras formadas nas cartelas são: amarelo, caramelo, chocolate, espada, panela e pirata. Neste jogo, as crianças precisam descobrir uma palavra nova, formada a partir de sílabas iniciais. - Analisar as palavras que os alunos conseguiram descobrir.
13/06	Jogo das rimas	<ul style="list-style-type: none"> - Jogo na plataforma Wordall: <i>Jogo das rimas</i>. - Em seguida, atividade de recortar e relacionar palavras que rimam.
16/06	Produção de texto	<ul style="list-style-type: none"> - Produção de texto coletivo na tela interativa. - Escrita do significado de uma das palavras do Baú do tesouro.

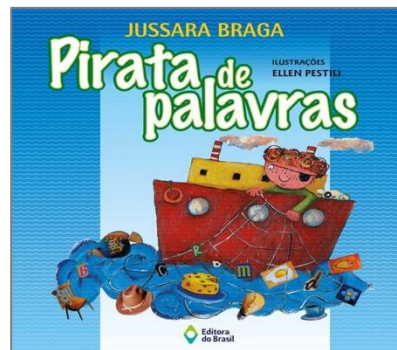
Fonte: Dados da pesquisa, elaboração da autora, 2025.

4 ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DA PESQUISA

4.1 RELATO DA ATIVIDADE 1 - LEITURA DE HISTÓRIA NA TELA INTERATIVA

Após entrar na sala e cumprimentar os alunos, foram apresentadas as atividades e os objetivos do dia: uma leitura do livro *Pirata de Palavras*, de Jussara Braga (2004) na tela interativa (Figura 1). As crianças ficaram curiosas e perguntaram qual era a história. A professora perguntou se eles sabiam o que era um pirata, ouviu suas hipóteses e continuou apresentando-lhes a capa do livro. Sobre a capa, pediu que descrevessem o que viam. Em seguida, explorou o nome da autora, ilustradora e editora, especificando suas funções.

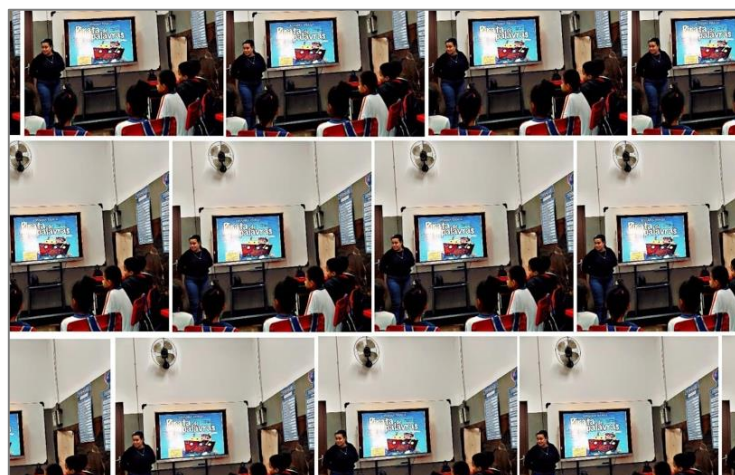
Figura 1 - Capa do livro Pirata de Palavras



Fonte: Registros da autora, 2025.

A leitura da história teve início com a exploração de todas as imagens junto com as crianças. O aluno Felipe, após observar, atentamente, fez a leitura oral da imagem do livro. Os alunos interagiram, entre si e com a professora, e conseguiram ler as palavras apresentadas (Figura 2):

Figura 2 - Leitura da história



Fonte: Registros da autora, 2025.

Terminada a leitura, a professora regente disse aos alunos que havia um baú de tesouro guardado na escola. Mas que iríamos descobri-lo apenas no dia seguinte, instigando a curiosidade e a imaginação de todos.

4.2 RELATO DA ATIVIDADE 2 - CAÇA AO BAÚ DO TESOIRO

No dia seguinte, logo ao chegar à escola, os alunos do 1º ano indagaram à professora quando iriam procurar o baú daquele tesouro. A professora respondeu que iriam procurar o baú mais tarde. Quando chegou o momento da caça ao tesouro, a professora revelou que, para encontrar o baú escondido com o tesouro, eles precisariam seguir as pistas. Após caracterizar os alunos, todos saíram para encontrar o tesouro (Figura 3). Foi uma atividade muito prazerosa.

Figura 3 - Os alunos procurando o baú do tesouro



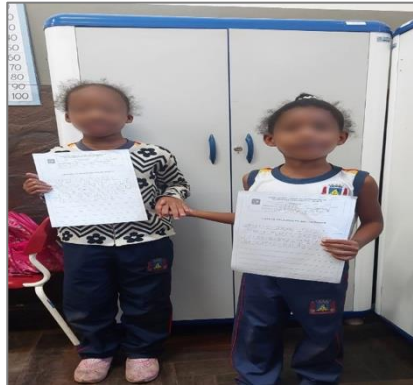
Fonte: Registros da autora, 2025.

A professora brincou na hora do caça ao tesouro que a estudante Débora estava muito próxima de conseguir achá-lo, a coleguinha Luana abriu a porta para ajudar a colega Débora e, assim, todos os alunos entraram na sala e encontraram o tesouro. Foi quando a professora os orientou a ver o que tinha dentro do baú. As alunas Débora e Beatriz ficaram tão impressionadas com o que tinham encontrado, que disseram: “Professora, tem palavras neste baú!”

A professora pediu para que cada criança falasse qual foi a palavra que encontrou. As palavras que estavam no baú eram: amarelo, jornal, espada, pirata, feijão, escola, folha, burro, panela, vassoura, capela e balão. Depois que todos falaram, foi a vez de a professora dizer aos alunos para construírem a lista de palavras encontradas. A professora falou como escreve a palavra “pirata” pelos sons das sílabas e, assim, as crianças falaram como escrevia a palavra

encontrada. Algumas crianças apresentaram erros na escrita, mas a professora corrigiu o que elas tinham escrito. A atividade que foi concluída com sucesso (Figura 4).

Figura 4 - As alunas com sua atividade



Fonte: Registros da autora, 2025.

4.3 RELATO DA ATIVIDADE 3 - JOGO PALAVRA SECRETA

Na sequência das atividades, foi aplicado o jogo “Palavra secreta”. Após a explicação de como seria o jogo, foram apresentadas as regras, as cartelas e as fichas do jogo (Figuras 5 e 6). O jogo utilizado está disponível no Instagram do projeto Laboratório de Alfabetização e Letramento de Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita, da UFMG/CEALE/UFMG (2024).

Figura 5 - Regras do jogo Palavra secreta

PALAVRA SECRETA - SÍLABAS INICIAIS
COMO JOGAR

REGRAS

- CADA DUPLA RECEBE UM KIT DO JOGO
- AS CARTELAS DEVEM SER DIVIDIDAS IGUALMENTE ENTRE OS JOGADORES
- OS JOGADORES DEVEM IDENTIFICAR A SÍLABA INICIAL DE CADA PALAVRA REPRESENTADA NAS CARTELAS E PREENCHER A FICHA CORRESPONDENTE À FICHA DE SUA PREFERÊNCIA NA CARTELA, DESENVOLVENDO A PALAVRA SECRETA.
- VENCE O JOGADOR QUE COMPLETA AS CARTELAS CORRETAMENTE PRIMEIRO.
- VARIANTE:** AS CARTELAS FICAM EMPILHADAS ENTRE OS JOGADORES DURANTE O JOGO CORRENTE. CADA JOGADOR PEGA UMA CARTELA E DEPENDENDO DA PALAVRA SECRETA COMPLETA AS FICHAS DAS SÍLABAS SOBRE A CARTELA. QUANDO IDENTIFICAR UMA NOVA PALAVRA SECRETA POR DENTRO, VENCE QUEM CONSEGUIR COMPLETAR O MAIOR NÚMERO DE CARTELAS.

OBJETIVO DO JOGO
RECONHECER A PALAVRA SECRETA, RECONSTRUINDO E LIGANDO A SÍLABA INICIAL DO NOME DE CADA PALAVRA APRESENTADA.

NÚMERO DE JOGADORES
2 JOGADORES.

MATERIAIS

- 12 CARTELAS CONTENDO AS PALAVRAS SECRETAS
- 48 FICHAS CONTENDO AS SÍLABAS

Fonte: @lal_ufm, 2024.

Figura 6 - Cartela do jogo



Fonte: @lal_ufmg, 2024.

Os alunos foram divididos em dois grupos (Figura 7) e cada grupo recebeu três cartelas junto com as fichas, para descobrir, a partir da sílaba inicial de cada imagem, qual era a palavra. O grupo das alunas Débora e Beatriz acertou todas as palavras secretas da cartela.

Figura 7 - Crianças com o jogo Palavra secreta



Fonte: Registros da autora, 2025.

A aluna Débora conseguiu acertar a cartela que estava com a palavra secreta: Amarelo. Já a aluna Beatriz conseguiu achar a palavra secreta: Espada. Os outros alunos interagiram muito bem com o jogo. Só há comentários das alunas Débora e Beatriz (Figuras 8 e 9), porque naquele momento era só para fazer atividades com duas alunas, mas avaliando melhor resolvi aplicá-las com toda a turma. Contudo, na hora de relatar, eu precisei mencionar as intervenções delas.

As crianças reagiram aos sons das sílabas. Algumas apresentaram dificuldades para identificar algumas sílabas, porém algumas crianças conseguiram pensar, com facilidade, nas sílabas.

Figura 8 - Débora jogando



Fonte: Registros da autora, 2025.

Figura 9 - Beatriz jogando



Fonte: Registros da autora, 2025.

E assim que todos os alunos acharam as palavras secretas foi a vez de registrá-las em uma folha de ofício como mostrado na Figura 10, abaixo:

Figura 10 - Crianças escrevendo as palavras do Jogo



Fonte: Registros da autora, 2025.

4.4 RELATO DA ATIVIDADE 4 - JOGO WORDWALL

No quarto dia de aula, foi aplicado um jogo do Wordall,¹ o “Jogo das Rimas”, em tela interativa na internet (Figura 11). Como é uma escola de tempo integral, é muito utilizado na parte da tarde (no contraturno). A reação deles foi muito impactante e divertida.

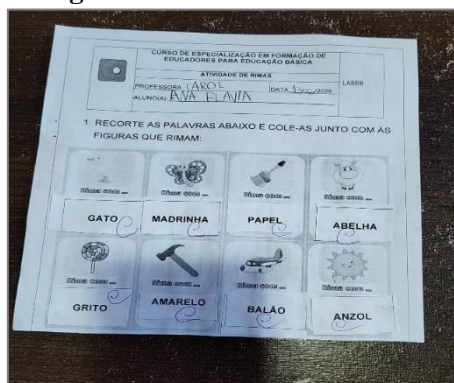
Figura 11 - Tela interativa



Fonte: Registros da autora, 2025.

O objetivo do jogo é descobrir as rimas, adivinhando a combinação na tela interativa. As crianças se envolveram muito na atividade. A professora Carol organizou uma forma para que uma criança respondesse à pergunta do jogo; algumas crianças tinham dificuldade em desenvolver o jogo, e precisavam da intervenção da professora. Encerrado o jogo, houve uma atividade de recorte, para identificar e relacionar palavras que rimam, como mostra a Figura 12:

Figura 12 - Atividade de rimas



Fonte: Registros da autora, 2025.

¹ Disponível na internet, em. <https://wordwall.net/pt/resource/1863366/aprendizagem/jogo-das-rimas>. Acesso em 20 mar.2025.

4.5 RELATO DA ATIVIDADE 5 – PRODUÇÃO DE TEXTO COLETIVO

O objetivo da atividade foi identificar qual figura estaria no desenho e depois escrever o nome e seu significado. A professora Carol mostrou em um vídeo no YouTube² sobre o significado e depois perguntou às crianças qual significado entenderam.

Todas as crianças escreveram o mesmo significado. Para a palavra “tesouro”, as crianças disseram o que significava. A professora escreveu na tela interativa o significado. Todas as crianças participaram, falando suas ideias.

A maioria das crianças falou que a palavra “baú” era uma mala muito grande e que a palavra “tesouro” era uma mala cheio de ouro, prata, etc. A aluna Beatriz, por exemplo, conseguiu falar para a professora o nome da figura e assim escreveu em sua folha o nome e o significado com a intervenção da professora (Figura 13):

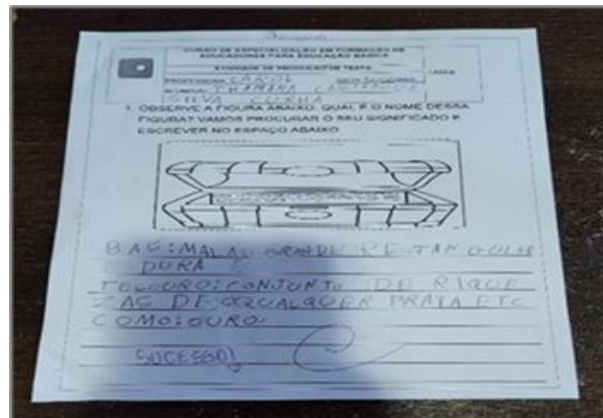
Figura 13 – Beatriz realizando a atividade



Fonte: Registros da autora, 2025.

Após encerrada a semana de muitas descobertas, diversão e aprendizado, as crianças se descobriram como o personagem Heitor, o pirata de palavras. Nessa proposta, foi possível desenvolver atividades de leitura, análise de palavras (sílabas e rimas), realizar registros de palavras e a produção de um pequeno texto, como demonstrado nas Figuras 14 e 15, na próxima página.

² Disponível em <https://www.youtube.com/watch>. Acesso em 10 abr. 2025.

Figura 14 – Produção de texto coletivo

Fonte: Registros da autora, 2025

Figura 15 – Turma participante desta pesquisa

Fonte: Registros da autora, 2025

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Esse trabalho buscou investigar as possibilidades e os desafios da alfabetização e do letramento, por meio do uso das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) e da ludicidade, tendo como base as contribuições da teoria de Magda Soares (2003). Ao longo da pesquisa, foi possível observar que as TICs, quando aliadas a práticas lúdicas, podem proporcionar uma experiência rica e dinâmica no processo de aprendizagem de leitura e escrita, favorecendo a construção do conhecimento de forma interativa e prazerosa.

A teoria de Magda Soares, ao destacar a importância de um processo de letramento que vá além da mera decodificação de palavras, foi fundamental para respaldar as práticas analisadas nesse trabalho. Soares (2019) defende que a alfabetização e o letramento devem ser entendidos como um processo contínuo, que envolve não só a apropriação da escrita, mas também a compreensão das diferentes formas de uso da Língua em contextos sociais diversos.

Por um lado, as TICs aparecem como uma ferramenta que pode ampliar os espaços de aprendizagem, oferecendo novas formas de interação e construção de sentido.

Por outro lado, a ludicidade, presente no livro de Jussara Braga (2004), *Pirata de Palavras*, se mostrou uma aliada poderosa para a motivação dos alunos. O caráter lúdico e envolvente da história e as atividades propostas permitiram que as crianças se sentissem desafiadas e, ao mesmo tempo, se divertissem no processo de aprendizagem, criando um ambiente propício à experimentação e à descoberta. A ludicidade é, portanto, um elemento essencial na alfabetização e no letramento, pois torna o aprendizado mais prazeroso, criativo e menos mecânico.

Ainda assim, apesar das evidentes vantagens, o uso das TICs e da ludicidade no contexto educacional exigem planejamento e postura crítica dos educadores. É imprescindível que o uso destas ferramentas seja mediado de maneira estratégica, levando-se em consideração a realidade dos alunos, seus contextos socioeconômicos e a infraestrutura disponível na escola. O educador, neste cenário, assume um papel fundamental como facilitador da aprendizagem, sendo capaz de combinar as potencialidades das TICs com abordagens lúdicas que favoreçam o engajamento e a apropriação efetiva do conteúdo.

Em conclusão, a integração das Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) com práticas lúdicas no processo de alfabetização e letramento pode transformar, significativamente, a maneira como as crianças se relacionam com a leitura e a escrita.

Ao adotar as contribuições de Magda Soares (2003; 2019), observamos que o processo de letramento se amplia para além das paredes da sala de aula, envolvendo novos contextos,

novos materiais e novas formas de interação. Desse modo, o ensino da leitura e da escrita se torna um processo mais dinâmico, significativo e, sobretudo, prazeroso para os alunos.

Além das atividades lúdicas e com uso da tecnologia, as atividades de sistematização escrita após os jogos também se mostraram essenciais para consolidar as habilidades que se pretendia desenvolver.

Estas considerações finais ressaltam a necessidade de continuarmos a refletir sobre as práticas pedagógicas no cenário atual, incorporando no planejamento das atividades as TICs e a ludicidade de maneira crítica e criativa, a fim de promover uma Educação mais inclusiva, inovadora e, acima de tudo, que favoreça o desenvolvimento integral dos estudantes como leitores e produtores de textos em diversos contextos sociais.

REFERÊNCIAS

BRAGA, Jussara. **Pirata de Palavras**. Pinhais (PR): Editora do Brasil, 2004.

BRASIL. Ministério da Educação. Conselho Nacional da Educação. Resolução CNE/CP de 22 de dezembro de 2017. Institui e orienta a implantação da Base Nacional Comum Curricular, a ser respeitada obrigatoriamente ao longo das etapas e respectivas modalidades no âmbito da Educação Básica. Resolução CNE/CP 2/2017. Brasília (DF): **Diário Oficial da União**, Seção 1, pp. 41 a 44. Disponível em <https://basenacionalcomum.mec.gov.br/>. Acesso em 10 jun. 2024.

FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva *et al.* **Tecnologias digitais na alfabetização [recurso eletrônico]**: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita. Belo Horizonte (MG): UFMG/FaE/Ceale, 2018.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. Campinas (SP): Papirus, 2012.

KLEIMAN, Ângela. **Os significados do letramento**: uma nova perspectiva sobre a prática social da escrita. Campinas (SP): Mercado de Letras, 1995.

MAGALHÃES, Luciane Manera. **Oficina de alfabetização**: materiais, jogos e atividades. Curitiba (PR): Appris, 2022.

PIAGET, Jean. **A formação do símbolo na criança**: imitação, jogo e sonho, imagem e representação. 5. ed. Rio de Janeiro (RJ): LTC, 1976.

RIBEIRO, Ana Elisa; COSCARELLI, Carla Viana. Letramento Digital. *In*: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro; COSTA VAL, Maria das Graças (orgs.). **Glossário Ceale**: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte (MG): Faculdade de Educação/UFMG, 2014.

RIBEIRO, Ana Elisa; COSCARELLI, Carla Viana. Tecnologias Digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita. *In*: FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva; BREGUNCI, Maria das Graças de Castro; COSTA VAL, Maria das Graças (orgs.). **Glossário Ceale**: Termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores. Belo Horizonte (MG): Faculdade de Educação/UFMG, 2014.

SOARES, Magda. **Alfabetizar**: toda criança pode aprender a ler e a escrever. Belo Horizonte (MG): Autêntica, 2019.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento: as muitas facetas. **Revista Brasileira de Educação**, Rio de Janeiro (RJ), n. 23, p. 5-17, jan./abr. 2003.

VYGOTSKY, Lev S. **A formação social da mente**: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 6. ed. São Paulo (SP): Martins Fontes, 1989.