



**UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
CURSO DE ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA
EDUCAÇÃO BÁSICA**

CHRISTIANE GARCIA BOSSANELLI DO VALE

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO COM USO DAS TICS E LUDICIDADE:
UM CAMINHO PARA A EDUCAÇÃO SIGNIFICATIVA**

**Belo Horizonte-MG
2024**

Christiane Garcia Bossanelli do Vale

**ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO COM USO DAS TICS E LUDICIDADE:
UM CAMINHO PARA A EDUCAÇÃO SIGNIFICATIVA**

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 obtenção do título de Especialista
Alfabetização e Letramento

Orientadora: Professora Daniela Freitas Brito
Montuani

**BELO HORIZONTE-MG
2024**

V149a TCC	Vale, Christiane Garcia Bossanelli do, 1975- Alfabetização e letramento com uso das tics e ludicidade [manuscrito] : um caminho para a educação significativa / Christiane Garcia Bossanelli do Vale. -- Belo Horizonte, 2025. 76 p : il., color. Monografia -- (Especialização) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. Orientadora: Daniela Freitas Brito Montuani. Bibliografia: f. 69-71. Anexos: f. 76. Apêndices: f. 72-75. 1. Educação. 2. Educação básica. 3. Tecnologia educacional. 4. Tecnologia da informação -- Aspectos educacionais. 5. Ensino audiovisual. 6. Ensino auxiliado por computador. 7. Alfabetização. 8. Letramento. 9. Jogos educativos. 10. Atividades criativas na sala de aula. I. Título. II. Montuani, Daniela Freitas Brito, 1982-. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. CDD- 371.3078
--------------	--



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

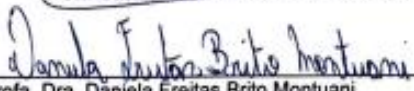
ATA DE DEFESA DO NONINGENTÉSIMO DÉCIMO OITAVO TRABALHO FINAL DO CURSO DE
ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA EDUCAÇÃO BÁSICA
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO

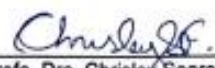
Aos doze dias do mês de julho do ano de dois mil e vinte e cinco, realizou-se, na Faculdade de Educação da Universidade Federal de Minas Gerais, a apresentação do trabalho final de conclusão do Curso de Especialização Formação em Docência para a Educação Básica – com o título **“Alfabetização e letramento com uso das TICs e ludicidade: um caminho para a educação significativa”**, do(a) aluno(a) **Christiane Garcia Bossanelli do Vale**. 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)


Christiane Garcia Bossanelli do Vale

Registro na UFMG: 2024695757


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


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


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

RESUMO

Este estudo teve como foco a alfabetização e o letramento mediado pelo uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e da ludicidade, com o objetivo de promover uma educação mais significativa e motivadora. A pesquisa investigou como a integração das TICs e das atividades lúdicas pode favorecer o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita em crianças com defasagem no processo de alfabetização, tornando o ensino mais dinâmico, interativo e adequado às demandas contemporâneas. A partir de uma abordagem qualitativa, este estudo baseou-se em revisão bibliográfica e análise de práticas pedagógicas para examinar os benefícios de ferramentas tecnológicas e metodologias lúdicas na sala de aula. Os resultados apontaram que o uso de aplicativos educativos, interativos e recursos audiovisuais contribuiu para o engajamento e a autonomia dos alunos, tornando o aprendizado mais prazeroso e alinhado às suas realidades. Foi possível concluir que a alfabetização e o letramento, apoiado pelas TICs e pela ludicidade, não apenas impulsionam o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes, mas também criam um ambiente de aprendizagem colaborativo e significativo, essencial para a formação de leitores e escritores críticos e autônomos.

Palavras-chave: Alfabetização, Letramento, TICs, Ludicidade.

ABSTRACT

This study focused on literacy development mediated by the use of Information and Communication Technologies (ICTs) and playfulness, aiming to promote a more meaningful and motivating educational experience. The research investigated how the integration of ICTs and playful activities could support the development of reading and writing skills in children with learning delays in the literacy process, making teaching more dynamic, interactive, and suited to contemporary demands. Adopting a qualitative approach, the study was based on a literature review and analysis of pedagogical practices to examine the benefits of technological tools and playful methodologies in the classroom. The results indicated that the use of educational and interactive apps, along with audiovisual resources, contributed to students' engagement and autonomy, making learning more enjoyable and aligned with their realities. It was concluded that literacy supported by ICTs and play-based strategies not only enhances students' cognitive and social development but also creates a collaborative and meaningful learning environment, which is essential for forming critical and autonomous readers and writers.

Keywords: Literacy, Reading and Writing, ICTs, Playfulness.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – Texto: Convite de Aniversário.....	42
Figura 2 – Jogo da Memória.....	46
Figura 3 – Atividade com alfabeto móvel.....	46
Figura 4 – Atividade de Interpretação de texto	49
Figura 5 – Atividade Interativa on-line com uso do tablet	50
Figuras 6 e 7 – Atividade: Palavra dentro de Palavra	51
Figura 8 – Atividade de reconhecimento de palavras	52
Figura 9 – Leitura do Livro Assim Assado de Eva Furnari	53
Figuras 10 e 11 – Atividade de Construção de Frases	53
Figura 12 – Atividade Interativa: Montagem de Frases	54
Figura 13 – Leitura do Livro: Bibi vai para a escola	55
Figura 14 – Atividade Montagem de lista de nomes	55
Figura 15 – Material utilizado no Projeto de Intervenção	57
Figura 16 – Lista de Palavras – Ditado	58
Figura 17 – Lista de Palavras – Ditado	59

LISTA DE TABELA

Tabela 1 – Registro da Atividade Diagnóstica	43
Gráfico 1 – Relatório – Diagnóstico da aluna Laura	44
Gráfico 2 - Relatório – Diagnóstico do aluno Walter	44
Gráfico 3 – Relatório – Diagnóstico da aluna Vitória	45

LISTA DE SIGLAS E ABREVIATURAS

ACPP – Articulação entre Conhecimento e Prática Pedagógica

BNCC – Base Nacional Comum Curricular

EJA – Educação de Jovens e Adultos

LASEB – Laboratório de Avaliação e Supervisão Educacional da Educação Básica

LDB – Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional

MEC – Ministério da Educação

PNLD – Programa Nacional do Livro Didático

PNL – Programa Nacional de Leitura

TICs – Tecnologias da Informação e Comunicação

UFOP – Universidade Federal de Ouro Preto

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	06
1 - REVISÃO DE LITERATURA	09
1.1. Alfabetização e Letramento	10
1.2. As TICs na Alfabetização e Letramento	13
1.3. Ludicidade como Estratégia de Aprendizagem Significativa	15
1.4. A Integração das TICs e da Ludicidade na Sala de Aula	17
2 - METODOLOGIA/PLANO DE AÇÃO	20
2.1. Aprendizagem Baseada em Jogos	20
2.2. Metodologia de Projetos	22
2.3. Aprendizagem Colaborativa e Interativa	24
2.4. Sequência Didática Lúdica	25
2.5. Uso de Ferramentas Digitais e Audiovisuais	26
2.6. Avaliação Formativa e Diagnóstica	28
2.7. Objetivo Geral	30
2.8. Plano de Ação	31
2.9. Relatos da Experiência	41
3 - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS	61
3.1. Desenvolvimento das Habilidades de Leitura e Escrita	61
3.2. Engajamento e Participação dos Alunos	62
3.3. Desafio Encontrado	63
3.4. Impactos Educacionais	64
CONSIDERAÇÕES FINAIS	65
REFERÊNCIAS	69
APÊNDICES	72
ANEXOS	76

INTRODUÇÃO

Minha trajetória de mais de 25 anos na educação e o compromisso com o desenvolvimento integral das crianças têm sido pilares fundamentais da minha atuação profissional. Ao longo desse percurso, percebi a crescente necessidade de metodologias inovadoras no processo de alfabetização e letramento, especialmente diante dos desafios enfrentados por alunos que apresentam dificuldades na leitura e na escrita.

Atuei como gestora escolar em uma instituição voltada para crianças de 6 a 11 anos do Ensino Fundamental Anos Iniciais. Posteriormente, enquanto colaboradora da rede municipal de Itabirito e participante ativa das formações do LASEB, desenvolvi um projeto de intervenção no Centro Educacional Municipal Professor Alcides Rodrigues Pereira, escola da rede pública que oferta Ensino Fundamental Anos Finais e Educação de Jovens e Adultos (EJA). Nessa experiência, acompanhei de perto a realidade de estudantes do 6º ano que ainda não tinham consolidado habilidades essenciais de alfabetização. Essa situação, observada entre os anos de 2023 e 2025, tornou-se um ponto de reflexão e motivação para a construção de um plano de ação voltado à superação dessas dificuldades.

Atualmente, além de continuar contribuindo para a formação docente e o fortalecimento das práticas pedagógicas na rede pública, sou idealizadora e apresentadora do podcast *Sala de Aula – Lugar Onde Tudo Acontece*, um espaço de diálogo sobre educação, cultura, inclusão, saberes populares e inovação pedagógica.

Durante minha prática profissional, observei que muitos alunos necessitam de estratégias diferenciadas que tornem o aprendizado mais significativo e conectado ao seu cotidiano. A partir de diagnósticos e atividades práticas, foi possível identificar diferentes níveis de compreensão e escrita, revelando um panorama marcado pela diversidade de necessidades e desafios educacionais. Diante disso, tornou-se evidente a importância de inovar na abordagem pedagógica,

incorporando recursos que estimulem o engajamento, a motivação e a autonomia dos estudantes no processo de aprendizagem.

Nesse sentido, a proposta de desenvolver um plano de ação voltado à alfabetização e letramento mediado pelas Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e pela ludicidade surge como uma estratégia promissora. O objetivo é explorar o potencial dessas ferramentas como facilitadoras da aprendizagem, desenvolvendo habilidades de leitura e escrita em alunos em processo de alfabetização, com foco na consciência fonológica, formação de palavras e frases e leitura com fluência. A proposta busca tornar o ensino mais dinâmico, acessível e próximo da realidade dos estudantes. Além de ampliar as possibilidades pedagógicas, o uso das TICs e das metodologias lúdicas contribui para a construção de um ambiente educacional mais interativo e motivador, no qual os estudantes possam desenvolver suas competências de forma prazerosa e eficaz.

Os principais objetivos deste plano de ação foram:

1. Fomentar o interesse dos alunos pela leitura e escrita, utilizando ferramentas digitais e atividades lúdicas que dialoguem com suas experiências e motivações pessoais;
2. Reduzir a defasagem de aprendizagem entre os alunos com dificuldades em habilidades básicas de alfabetização, promovendo um ensino mais inclusivo e eficaz;
3. Desenvolver competências de letramento de forma contextualizada, estimulando a autonomia, a interação e a participação ativa dos estudantes.
4. Desenvolver habilidades de consciência fonológica, formação de frases completas, leitura com fluência e produção de pequenos textos com apoio das TICs e atividades lúdicas.

Para alcançar esses objetivos, o plano propõe o uso de recursos como jogos educativos, aplicativos de leitura, atividades interativas e exercícios lúdicos, os quais incentivam a prática contínua e o aprimoramento das habilidades de leitura e escrita, tais como: identificação de letras e sílabas, formação de palavras e frases,

leitura com entonação, reconhecimento de rimas e construção de pequenos textos. Ao integrar esses elementos ao cotidiano escolar, buscou-se estabelecer uma ponte entre o conhecimento acadêmico e o universo digital dos alunos, tornando a aprendizagem mais próxima, significativa e envolvente.

Assim, a alfabetização e o letramento mediados pelas TICs e pela ludicidade não apenas favorecem o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes, mas também se mostram essenciais na formação de leitores e escritores críticos e independentes. A proposta visa, portanto, não apenas suprir lacunas no aprendizado, mas também transformar a experiência educativa, proporcionando aos alunos oportunidades reais de desenvolvimento e sucesso escolar.

Para facilitar a compreensão do percurso deste trabalho, a estrutura está organizada em quatro seções principais, além da introdução, considerações finais, referências, apêndices e anexos:

- **Seção 1 – Revisão de literatura:** aborda os conceitos de alfabetização e letramento, o papel das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a ludicidade como estratégia de aprendizagem significativa.
- **Seção 2 – Metodologia:** apresenta as estratégias do plano de ação, como o uso de jogos, projetos pedagógicos e recursos digitais, além do relato da experiência prática.
- **Seção 3 – Análise e discussão:** analisa os resultados da intervenção, com foco no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, no engajamento dos estudantes e nos impactos observados.
- **Considerações finais:** trazem as reflexões conclusivas sobre a intervenção, destacando os aprendizados, os desafios enfrentados e as contribuições para a prática pedagógica.

1 – REFERENCIAL TEÓRICO

O processo de alfabetização e letramento, especialmente em contextos de vulnerabilidade social ou em situações de defasagem escolar, demanda metodologias inovadoras e acessíveis que sejam capazes de envolver os alunos e dialogar com suas realidades. Nesse sentido, estudos apontam que o uso de Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e a adoção de atividades lúdicas podem potencializar o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, tornando o ambiente de aprendizado mais atrativo e interativo.

De acordo com pesquisa realizada por Bittencourt e Almeida (2018), o uso das TICs na educação tem mostrado avanços consideráveis no engajamento dos alunos em atividades de leitura e escrita. Eles observaram que 78% dos alunos participaram de forma mais ativa em atividades interativas quando essas envolviam ferramentas tecnológicas, em comparação com métodos tradicionais. Esse envolvimento maior se reflete não apenas na quantidade de tempo dedicado ao aprendizado, mas também na qualidade das produções textuais dos estudantes.

Valente (2019), o uso de tecnologias como aplicativos de leitura, jogos educacionais e plataformas interativas resulta em uma redução de 35% no tempo necessário para que os alunos adquiram competências de leitura e escrita, especialmente quando comparados aos métodos tradicionais de ensino. Essas ferramentas oferecem um aprendizado mais dinâmico e personalizado, permitindo que os alunos avancem de acordo com seu ritmo individual.

A UNESCO (2015) afirmou que o uso das TICs pode reduzir significativamente a defasagem escolar, apontando que escolas que implementam tecnologias de forma eficaz apresentaram aumento de 20% no desempenho em leitura e escrita de alunos em áreas com altos índices de vulnerabilidade social. O estudo conclui que a interação com mídias digitais estimula o interesse pela leitura, além de proporcionar a aprendizagem de novas formas de escrita.

Anunciação e Barbosa (2017) em um estudo abordou a integração de atividades lúdicas no ensino da leitura e escrita, revelando que 82% dos alunos que

participaram de atividades pedagógicas lúdicas melhoraram na fluência e compreensão de leitura, além de um aumento de 40% no uso adequado de estruturas textuais. A ludicidade, ao tornar o aprendizado mais atrativo, contribui para a criação de vínculos emocionais com a prática da leitura e escrita.

Esses dados demonstram que, quando utilizados de maneira integrada e planejada, as TICs e as atividades lúdicas não só aumentam o engajamento dos alunos, mas também melhoram significativamente a aquisição das habilidades de leitura e escrita, tornando o processo de alfabetização mais eficaz e prazeroso.

1.1. Alfabetização e Letramento

Segundo Soares (2003), a alfabetização e o letramento vão além da simples decodificação de códigos. "Alfabetizar não se resume a ensinar a ler e escrever, mas implica inserir os alunos no contexto social de uso da língua" (SOARES, 2003, p. 45). Por isso, neste plano de ação, trago atividades que colocam o aluno em contato com diferentes práticas de leitura e escrita, favorecendo a alfabetização com sentido e uso real da linguagem, como defende Soares. O letramento, por sua vez, está relacionado à capacidade de compreender e utilizar a língua escrita nas práticas sociais. Dessa forma, metodologias que integram TICs e elementos lúdicos proporcionam aos alunos a oportunidade de experimentar a aprendizagem de maneira interativa e contextualizada, promovendo não só a aquisição do conhecimento, mas também a capacidade de o aplicar em seu cotidiano.

De acordo com Soares (2003, p. 34), "letramento é uma palavra e conceito recentes, introduzidos na linguagem da educação e das ciências linguísticas há pouco mais de duas décadas".

O surgimento desse conceito decorre da necessidade de nomear e compreender práticas sociais da leitura e da escrita que ultrapassem a mera codificação e decodificação. Essas práticas têm se tornado cada vez mais centrais na vida social e profissional, evidenciando a insuficiência de apenas alfabetizar nos moldes tradicionais. Assim, alfabetização e letramento devem ser entendidos como

processos distintos, mas interdependentes. A alfabetização só tem sentido quando desenvolvida no contexto de práticas sociais de leitura e de escrita e por meio dessas práticas (SOARES, 2003, p. 37).

Kleiman (2008, p. 16) reforça essa ideia ao afirmar que *“o letramento diz respeito às práticas sociais de leitura e escrita que se desenvolvem em contextos concretos de uso”*, ou seja, não se restringe ao ato de aprender a ler e escrever, mas envolve a maneira como essas habilidades são mobilizadas na vida cotidiana, nos mais diversos contextos sociais.

Assim, embora a alfabetização seja um passo fundamental, o letramento representa a funcionalidade e a aplicabilidade da leitura e da escrita na vida dos assuntos. Nessa perspectiva ao destacar que o letramento não se restringe apenas ao domínio técnico da leitura e da escrita, mas abrange as práticas sociais em que essas habilidades são aplicadas, como a interpretação de textos informativos, o uso da escrita em atividades profissionais e o consumo crítico de informações midiáticas.

Dessa forma, uma educação de qualidade deve contemplar não apenas o ensino da leitura e da escrita, mas também estratégias que promovam o uso reflexivo e funcional dessas competências. O letramento, portanto, permite que os indivíduos se tornem cidadãos críticos e participativos, capazes de interagir com os diversos gêneros textuais e demandas comunicativas presentes na sociedade contemporânea.

Nesse contexto, torna-se indispensável considerar os aportes teóricos da Psicogênese da Língua Escrita, proposta por Emília Ferreiro e Ana Teberosky (1999). Segundo as autoras, o processo de aprendizagem da leitura e da escrita ocorre por meio de etapas construtivas, em que a criança elabora hipóteses sobre o funcionamento do sistema alfabético, a partir de suas experiências concretas com a linguagem escrita. Aprender a ler e escrever, portanto, não é uma simples aquisição mecânica de códigos, mas uma construção ativa, baseada na compreensão da funcionalidade e estrutura da língua escrita.

Ferreiro destaca que a alfabetização deve ser entendida como um processo contínuo e não apenas como um estágio inicial da aprendizagem. Segundo a autora, *aprender a ler e escrever não é apenas um ato mecânico, mas um processo de construção do conhecimento que envolve significação e interação com o mundo letrado* (FERREIRO, 2001, p. 27).

Essa abordagem rompe com a visão tradicional, que via a alfabetização como um processo linear e homogêneo, desconsiderando os diferentes níveis de compreensão que as crianças apresentam. Na perspectiva da psicogênese, o aprendiz percorre estágios – pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético – em uma trajetória que reflete seu avanço na compreensão do princípio alfabético e na relação entre fala e escrita. Isso implica que o ensino deve respeitar o ritmo de aprendizagem de cada aluno e oferecer situações reais de uso da escrita, valorizando o erro como parte do processo.

Nessa visão, a alfabetização não pode ser dissociada do letramento, uma vez que o desenvolvimento da competência leitora e escritora exige experiências significativas de uso da língua escrita em diversos contextos. Soares (2003) complementa essa concepção ao afirmar que a alfabetização deve ocorrer em um ambiente rico em textos, no qual os alunos possam explorar diferentes gêneros discursivos e compreender a funcionalidade da escrita no dia a dia. Isso significa que o aprendizado da leitura e da escrita não deve se restringir à decodificação de letras e palavras, mas precisa envolver práticas de interpretação, produção textual e reflexão sobre os usos sociais da língua.

Além disso, o processo de alfabetização contínua se estende para além dos espaços escolares, permeando diversas situações comunicativas em que a leitura e a escrita são exigidas, como no acesso à informação, no exercício da cidadania e na inserção no mundo do trabalho. Nesse sentido, estudos apontam que metodologias inovadoras, como o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e de atividades lúdicas, podem potencializar a aprendizagem, tornando-a mais dinâmica e contextualizada (BITTENCOURT; ALMEIDA, 2018).

Portanto, compreender a alfabetização como um processo contínuo e psicogenético implica ponderar a necessidade de estratégias pedagógicas que valorizem a interação do aprendiz com o mundo letrado, incentivando a construção ativa do conhecimento e a ampliação progressiva de suas competências de leitura e escrita.

1.2. As TICs na Alfabetização e Letramento

Com o avanço das tecnologias digitais, a educação tem se transformado significativamente. As TICs passaram a ser vistas como ferramentas poderosas no processo de ensino-aprendizagem, favorecendo a construção do conhecimento de maneira colaborativa e dinâmica. Segundo Moran (2015), "as tecnologias digitais ampliam as possibilidades pedagógicas, criando ambientes interativos que promovem uma aprendizagem mais significativa" (MORAN, 2015, p. 78). Quando integradas ao ensino da alfabetização e letramento, as TICs podem proporcionar atividades diferenciadas, como jogos digitais, aplicativos de leitura, vídeos educativos e plataformas interativas, contribuindo para o engajamento dos alunos e facilitando a compreensão dos conteúdos.

Para alunos que enfrentam dificuldades na alfabetização, como os do 6º ano do Ensino Fundamental, o uso de tecnologias permite o acesso a recursos pedagógicos adaptáveis ao ritmo e ao estilo de aprendizagem de cada estudante. Kenski destaca "as TICs possibilitam a personalização do ensino, oferecendo atividades que respeitam as individualidades e estimulam a autonomia no aprendizado" (KENSKI, 2007, p. 94)."

Dessa forma, plataformas digitais, aplicativos educacionais e jogos interativos podem ser utilizados como estratégias eficazes para atender às especificidades dos alunos, proporcionando um ensino mais dinâmico e inclusivo.

Além disso, as TICs favorecem a diversificação das metodologias de ensino, permitindo que os professores utilizem diferentes formatos de apresentação de conteúdo, como vídeos, simulações, atividades gamificadas e exercícios

interativos. Segundo Moran (2015, p. 78), “as tecnologias digitais ampliam as possibilidades pedagógicas, criando ambientes interativos que promovam uma aprendizagem mais significativa”.

Essa abordagem auxilia na superação das dificuldades de aprendizagem, proporcionando experiências mais motivadas e contextualizadas para os estudantes.

Outro aspecto relevante é a possibilidade de monitoramento do progresso dos alunos por meio de plataformas digitais. Softwares educativos e ambientes virtuais de aprendizagem permitem que os professores acompanhem o desempenho individual dos estudantes, identificando dificuldades específicas e ajustando as estratégias de ensino conforme necessário. De acordo com Valente.

As tecnologias digitais na educação possibilitam uma aprendizagem mais significativa, pois os alunos interagem ativamente com os conteúdos, favorecendo a construção do conhecimento de forma autônoma (VALENTE, 2019, p. 102).

Complementando essa perspectiva, Frade et al. (2018) ressaltam que: “As crianças aprendem o sistema de escrita porque precisam utilizá-lo e compreender como a escrita funciona na sociedade para produzir sentidos” (FRADE et al., 2018, p. 14).

Essa afirmação evidencia a importância de se integrar os recursos digitais às práticas de leitura e escrita de forma contextualizada, promovendo situações reais de uso da linguagem. O uso de jogos e atividades digitais, com mediação intencional do professor, pode favorecer a construção do conhecimento sobre o sistema de escrita, ao mesmo tempo que amplia o repertório letrado dos alunos em consonância com as exigências da cultura digital.

Portanto, a utilização das TICs no processo de alfabetização não apenas facilita o acesso aos conteúdos, mas também promove maior engajamento dos alunos, tornando a aprendizagem mais dinâmica, interativa e adaptada às suas necessidades. Essas tecnologias, quando bem empregadas, representam um caminho promissor para reduzir a defasagem escolar e garantir um ensino mais inclusivo e eficiente.

As Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) desempenham um papel fundamental na modernização do ensino, proporcionando um ambiente de aprendizagem mais sonoro e atraente. Uma das principais vantagens dessas ferramentas é o aumento do engajamento e do interesse dos alunos, uma vez que exploram recursos visuais e interativos que tornam o aprendizado mais estimulante e acessível.

Além disso, as TICs possibilitam uma aprendizagem adaptativa, permitindo que cada aluno avance de acordo com seu próprio ritmo e necessidades, respeitando suas especificidades e estilos de aprendizagem. Essa personalização favorece a construção do conhecimento de maneira mais eficaz, promovendo maior autonomia no processo educativo.

Outro benefício relevante é o desenvolvimento de múltiplas habilidades nos alunos. O uso das tecnologias no ensino não apenas contribui para a aquisição da leitura e da escrita, mas também estimula competências como raciocínio lógico, criatividade, resolução de problemas e autonomia na busca pelo conhecimento.

Por fim, as TICs facilitam o acompanhamento do progresso dos estudantes por meio de plataformas educacionais que geram relatórios personalizados. Essas ferramentas permitem aos professores monitorar o desempenho dos alunos de maneira contínua, identificando dificuldades e ajustando estratégias pedagógicas conforme necessário. Dessa forma, as tecnologias educacionais não apenas enriquecem o ensino, mas também tornam o processo de aprendizagem mais eficiente e inclusivo.

1.3. Ludicidade como Estratégia de Aprendizagem Significativa

A incorporação de elementos lúdicos no ensino tem sido amplamente defendida pelos teóricos da educação, pois contribui para a aprendizagem significativa e para o desenvolvimento integral dos alunos. Vygotsky enfatiza que: *O brincar é uma atividade essencial para o desenvolvimento cognitivo, emocional e social das crianças* (VYGOTSKY, 1984, p. 36).

Isso ocorre porque, por meio das brincadeiras e dos jogos, os alunos exploram o mundo à sua volta, constroem significados e assimilam novos conhecimentos de forma natural e prazerosa. Ao utilizar jogos e atividades interativas, o ensino torna-se mais dinâmico, permitindo que as crianças aprendam de maneira envolvente e estimulante. Segundo Piaget (1972), o jogo é fundamental para o desenvolvimento intelectual, pois possibilita que uma criança organize suas experiências e compreenda conceitos de forma espontânea. Além disso, a ludicidade favorece a construção do pensamento abstrato, a criatividade e a resolução de problemas, habilidades essenciais para o aprendizado da leitura e da escrita.

A relação entre ludicidade e alfabetização é destacada por diversos estudos que apontam que o aprendizado ocorre com mais eficiência quando os alunos se sentem motivados e engajados nas atividades. Jogos educativos, contação de histórias, dramatizações e desafios interativos são algumas das estratégias lúdicas que podem ser utilizadas para estimular o interesse pela leitura e escrita. Segundo Leite e Costa (2017, p. 89), “o uso de práticas lúdicas no ensino favorece o desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, facilitando o aprendizado de forma contextualizada”.

Além disso, a ludicidade desempenha um papel importante na inclusão educacional, pois permite que os alunos aprendam respeitando seu próprio ritmo e estilo de aprendizagem. Em ambientes onde há diversidade de perfis e ritmos de desenvolvimento, as atividades lúdicas proporcionam oportunidades para que todos possam participar ativamente do processo de ensino-aprendizagem.

Dessa forma, ao integrar a ludicidade ao ensino da alfabetização e do letramento, os professores criam um ambiente de aprendizagem mais significativo e motivador, no qual os alunos não apenas aprendem a ler e escrever, mas também desenvolvem habilidades socioemocionais e cognitivas que serão fundamentais ao longo de toda a sua trajetória acadêmica e social.

O Papel do Brincar na Aprendizagem

A brincadeira não é apenas um momento de descontração, mas também um meio de construção do conhecimento. Segundo Piaget (1972), “o jogo possibilita que a

criança assimile novas informações de maneira espontânea, interligando teoria e prática" (PIAGET, 1972, p. 112). Alguns dos principais benefícios da ludicidade incluem:

- Maior motivação para a aprendizagem;
- Desenvolvimento da autonomia e resolução de problemas;
- Estímulo à socialização e ao trabalho em equipe;
- Facilidade na fixação de conteúdos por meio da experiência prática.

Além disso, Leite e Costa (2017) demonstram que "jogos educativos e práticas lúdicas são eficazes no desenvolvimento de competências cognitivas e sociais, facilitando o aprendizado de forma contextualizada" (LEITE; COSTA, 2017, p. 89).

1.4. A Integração das TICs e da Ludicidade na Sala de Aula

A combinação entre tecnologias digitais e estratégias lúdicas tem se mostrado uma abordagem eficiente na educação contemporânea. Conforme argumentam Leite e Costa (2017):

O uso de aplicativos e plataformas que incorporam elementos tecnológicos e lúdicos facilita o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita, além de estimular a autonomia e o pensamento crítico dos alunos" (LEITE; COSTA, 2017, p. 95).

A integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) ao ambiente escolar amplia significativamente as possibilidades de ensino e aprendizagem. Ferramentas como jogos educativos, vídeos interativos, plataformas gamificadas, realidade aumentada e aplicativos de alfabetização tornam o processo mais dinâmico, atrativo e personalizado, respeitando os diferentes ritmos e estilos de aprendizagem dos estudantes. Além disso, esses recursos favorecem a aprendizagem ativa, em que o aluno deixa de ser apenas receptor de informações e passa a interagir com o conteúdo de forma mais significativa.

Aliar tecnologia à ludicidade também contribui para um ambiente mais motivador, no qual o erro é visto como parte do processo e a experimentação é incentivada.

Jogos e desafios digitais podem ser usados para reforçar conteúdos trabalhados em sala de aula, além de desenvolver habilidades cognitivas, motoras e socioemocionais. Segundo Papert (1980), o uso criativo da tecnologia na educação favorece a construção do conhecimento de maneira contextualizada, despertando o interesse e o envolvimento do aluno com o conteúdo.

É importante ressaltar que a mediação do professor é fundamental nesse processo. O uso das TICs não substitui a prática pedagógica, mas a complementa, potencializando o ensino. Cabe ao educador selecionar as ferramentas adequadas, propor atividades desafiadoras e mediar as interações, garantindo que a ludicidade não se transforme apenas em entretenimento, mas que cumpra seu papel pedagógico de forma intencional.

Dessa forma, integrar TICs e ludicidade na prática pedagógica não apenas moderniza o processo de alfabetização, como também o torna mais eficaz, promovendo o desenvolvimento integral dos alunos e preparando-os para os desafios do mundo digital.

Desafios na Implementação das TICs e Ludicidade

Embora as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), aliadas a práticas lúdicas, representem um potencial transformador no processo de ensino-aprendizagem, sua efetiva implementação nas escolas ainda enfrenta diversos entraves. Entre os principais desafios, destaca-se a falta de infraestrutura tecnológica nas unidades escolares, que limita o acesso a dispositivos, conexão estável com a internet e espaços adequados para atividades interativas.

Outro obstáculo recorrente é a resistência de alguns educadores à adoção de metodologias inovadoras. Tal resistência pode estar relacionada tanto à insegurança frente ao uso das tecnologias quanto à falta de familiaridade com abordagens pedagógicas mais dinâmicas e centradas no aluno.

A necessidade de formação continuada para os docentes é igualmente um fator determinante. A simples presença de recursos tecnológicos não garante sua utilização pedagógica eficaz. Portanto, é imprescindível investir em capacitações

que não apenas ensinem o manuseio técnico das ferramentas, mas também desenvolvam competências para sua integração significativa ao currículo.

Ademais, a desigualdade no acesso às tecnologias por parte dos estudantes, especialmente aqueles em situação de vulnerabilidade social, representa um grande desafio para a equidade educacional. A ausência de condições mínimas em casa, como dispositivos próprios ou acesso à internet, compromete a continuidade e a efetividade das ações educativas que utilizam TICs.

Dessa forma, para que a ludicidade e as TICs cumpram plenamente seu papel no processo educativo, é necessário enfrentar tais desafios com políticas públicas consistentes, ações formativas estratégicas e um olhar sensível à realidade das comunidades escolares.

2 - METODOLOGIA/PLANO DE AÇÃO

Para o desenvolvimento do plano de ação voltado à alfabetização e letramento com o uso das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e da ludicidade, foram escolhidas metodologias que valorizam a interação, a prática ativa e o engajamento dos alunos. As metodologias foram definidas de forma a atender os diferentes níveis de aprendizado e necessidades específicas dos alunos do 6º ano do Ensino Fundamental com defasagem de aprendizagem abaixo, detalho as principais metodologias que serão aplicadas:

2.1. Aprendizagem Baseada em Jogos

A Aprendizagem Baseada em Jogos (*Game-Based Learning*) é uma abordagem metodológica inovadora que integra jogos digitais e atividades lúdicas ao processo de ensino, com o objetivo de tornar a alfabetização e o letramento mais significativos, prazerosos e eficazes. Essa metodologia vem ganhando destaque no cenário educacional contemporâneo por proporcionar experiências envolventes e interativas, nas quais os estudantes aprendem brincando, explorando e resolvendo problemas em ambientes que estimulam a autonomia, a colaboração e o protagonismo.

Conforme destaca James Paul Gee (2003), os jogos digitais bem planejados oferecem estruturas de aprendizagem que promovem o desenvolvimento do raciocínio, da linguagem e da resolução de problemas, ao mesmo tempo em que mantêm os alunos motivados por meio de feedbacks constantes e desafios progressivos. Gros (2012) complementa ao afirmar que os jogos educativos, ao aliar objetivos pedagógicos a elementos de diversão, despertam o interesse dos estudantes, ampliam o tempo de atenção e contribuem para a melhora no desempenho escolar.

No campo da alfabetização, a utilização de jogos como recurso didático favorece a construção de habilidades essenciais, como a leitura, a escrita, a consciência fonológica, o raciocínio lógico e a compreensão do sistema de escrita alfabética.

Como explicam Soares (2004) e Kleiman (2008), o letramento está profundamente relacionado às práticas sociais de uso da linguagem, e o jogo surge como uma potente ferramenta mediadora dessas práticas, pois aproxima o conteúdo escolar dos contextos significativos de uso da linguagem.

Além disso, os jogos valorizam o erro como parte natural do processo de aprendizagem, promovendo o recomeço, a tentativa e o aperfeiçoamento constante. Nesse sentido, Vygotsky (1998) já apontava o brincar como uma zona de desenvolvimento proximal, na qual a criança realiza ações que ainda não domina completamente, mas que, com apoio e mediação, consegue desenvolver. Ao incentivar o pensamento crítico, a criatividade e a persistência, a Aprendizagem Baseada em Jogos torna-se especialmente eficaz com alunos que apresentam dificuldades de aprendizagem ou que ainda não consolidaram os processos iniciais da alfabetização, tornando o ambiente escolar mais acolhedor e estimulante.

Exemplos de Atividades:

- Jogos digitais de alfabetização: uso de aplicativos como *Alfabeto em Jogo*, *Letras e Números*, *EduEdu*, *Wordwall*, *Palavrinhas Mágicas* e *EscolaGames*, que auxiliam os alunos a reconhecer sons, letras, sílabas e formar palavras por meio de estímulos visuais e auditivos;
- Jogos de tabuleiro adaptados: construção de materiais físicos como bingo de letras e sílabas, dominó de palavras ou trilhas fonológicas que integram movimento, leitura e oralidade;
- Gamificação da rotina escolar: estruturação de tarefas como “missões” ou “desafios”, com níveis a serem superados e recompensas simbólicas, o que estimula o engajamento individual e coletivo;
- Oficinas de criação de jogos pelos próprios alunos: confecção de jogos com cartões, dados e peças, promovendo a criatividade, o domínio dos conteúdos e o trabalho colaborativo.

Ao incorporar a Aprendizagem Baseada em Jogos na prática pedagógica, o professor atua como um mediador ativo, observando as interações, propondo intervenções intencionais e utilizando os dados oriundos da experiência com os

jogos como instrumento de avaliação diagnóstica. Como defende Huizinga (2014), o jogo é parte constitutiva da cultura e da aprendizagem humana, sendo, portanto, uma via legítima para o desenvolvimento integral do estudante.

Quando planejada com intencionalidade didática, essa metodologia favorece não apenas a aquisição de competências linguísticas, mas também a formação de sujeitos autônomos, críticos e preparados para os desafios educacionais e sociais do século XXI.

2.2. Metodologia de Projetos

A Metodologia de Projetos é uma abordagem didática que coloca os alunos no centro do processo de aprendizagem, valorizando sua participação ativa e a construção do conhecimento por meio de situações reais e significativas. Fundamentada nos estudos de John Dewey (1979) e ampliada por autores como Fernando Hernández (1998) e Antoni Zabala (1998), essa metodologia propõe que o ensino parta de temas geradores ou situações-problema que despertem o interesse e a curiosidade dos estudantes, promovendo uma aprendizagem investigativa, colaborativa e interdisciplinar.

Ao trabalhar com projetos, o professor atua como mediador e orientador, criando condições para que os alunos pesquisem, debatam, produzam textos, articulem ideias e busquem soluções para desafios que envolvem conteúdos escolares e questões da vida cotidiana. Para Freire (1996), o conhecimento precisa estar ligado à prática social, e a Metodologia de Projetos permite exatamente essa articulação entre o saber escolar e o mundo vivido.

Essa abordagem favorece uma aprendizagem contextualizada e crítica, promovendo a integração entre leitura, escrita, oralidade e o uso criativo das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs). Como destaca Rojo (2013), as práticas pedagógicas precisam dialogar com os multiletramentos e os diferentes modos de linguagem contemporâneos, especialmente no contexto digital. Projetos

bem planejados estimulam o uso de textos multimodais, vídeos, infográficos, podcasts, entre outros gêneros que fazem parte do cotidiano dos alunos.

Além de desenvolver habilidades linguísticas e cognitivas, a Metodologia de Projetos fortalece as competências socioemocionais, como cooperação, empatia, escuta ativa e resolução de conflitos. Como afirma Vygotsky (1998), o aprendizado ocorre por meio da interação social e da mediação com o outro, o que se intensifica no trabalho coletivo de projetos.

A avaliação nessa metodologia é contínua e processual, pois acompanha todo o percurso do aluno, permitindo ao professor observar avanços na leitura, na escrita, na argumentação e no engajamento nas atividades. Também favorece a autonomia, o senso de responsabilidade e o protagonismo estudantil, elementos fundamentais para uma formação integral.

Essa abordagem é especialmente eficaz no 6º ano do Ensino Fundamental, sobretudo com estudantes que ainda não consolidaram plenamente as habilidades de alfabetização e letramento, pois valoriza os saberes prévios, respeita os diferentes ritmos de aprendizagem e proporciona vivências significativas que dão sentido ao ato de ler, escrever e aprender.

Exemplos de Atividades com Metodologia de Projetos:

- Projetos de leitura e escrita: produção de revistas, jornais escolares, livros de memórias, e-books de receitas ou podcasts. Os alunos assumem papéis como escritores, ilustradores, editores e apresentadores.
- Temas da atualidade: pesquisa e produção sobre meio ambiente, saúde, cultura local ou cidadania, com uso de vídeos, entrevistas, blogs e murais digitais.

Projetos interdisciplinares: temas como alimentação saudável, sustentabilidade ou festas culturais, envolvendo várias áreas do conhecimento e diferentes gêneros textuais.

2.3. Aprendizagem Colaborativa e Interativa

A aprendizagem colaborativa mediada por tecnologias digitais é uma abordagem pedagógica que valoriza a construção coletiva do conhecimento, incentivando a interação entre os alunos, o trabalho em equipe e o compartilhamento de ideias. Fundamentada nas teorias socioconstrutivistas de Vygotsky (1998), essa prática entende que o conhecimento é construído na relação com o outro, sendo potencializada pelas tecnologias quando utilizadas com intencionalidade educativa.

O uso de plataformas digitais, aplicativos colaborativos, ambientes virtuais de aprendizagem e redes escolares permite criar experiências dinâmicas e significativas, baseadas na escuta ativa, na argumentação e no protagonismo discente. Como destaca Lévy (1999), o ciberespaço amplia as possibilidades de cooperação e inteligência coletiva, promovendo uma aprendizagem que ultrapassa os limites físicos da sala de aula.

Essa metodologia favorece não apenas o desenvolvimento de habilidades cognitivas — como leitura, escrita, interpretação e produção textual —, mas também competências socioemocionais, como empatia, respeito à diversidade, cooperação, autonomia e responsabilidade coletiva. Para Moran (2015), as tecnologias digitais devem estar a serviço da aprendizagem ativa, crítica e conectada ao mundo real, promovendo sujeitos mais conscientes e participativos na cultura digital.

A mediação docente é essencial nesse processo. O professor assume o papel de facilitador, curador de conteúdos e organizador das interações, garantindo que todos os alunos tenham voz e sejam reconhecidos em suas contribuições. De acordo com Andrea Ramal (2013), o educador no século XXI deve integrar recursos tecnológicos ao currículo de forma pedagógica e afetiva, promovendo engajamento e aprendizagem significativa.

Mesmo em contextos híbridos ou virtuais, a interação entre os estudantes contribui para o fortalecimento dos vínculos escolares e o engajamento com as atividades propostas. Além disso, a colaboração digital permite práticas de autoria e coautoria, que ampliam a criatividade e a autonomia dos alunos — aspectos destacados por

Papert (1994) ao propor a aprendizagem como construção ativa e tecnológica do conhecimento.

Exemplos de Atividades:

- Leitura em grupo e rodas de conversa digital: uso de plataformas como Árvore de Livros e Google Sala de Aula, seguido de rodas de conversa online ou gravações, promovendo leitura crítica, escuta e argumentação;
- Produção coletiva de textos: criação de histórias em conjunto via Padlet, Jamboard ou Google Docs compartilhados, desenvolvendo a coesão textual, a coautoria e o respeito pela produção do colega;
- Comentários e resenhas digitais: após leituras, os alunos elaboram comentários e resenhas para blogs, fóruns ou murais virtuais, fortalecendo o senso de pertencimento e a escrita argumentativa;
- Projetos multimodais: integração de texto, imagem, som e vídeo em ferramentas como Canva, Book Creator ou Powtoon, promovendo a alfabetização digital e a multiletracia, conforme defende Jenkins (2009) com o conceito de culturas da convergência.

A utilização pedagógica das tecnologias deve estar sempre vinculada a objetivos claros e bem definidos, garantindo que o uso digital esteja a serviço da aprendizagem significativa e da inclusão. Assim, o ambiente escolar — mesmo que híbrido ou virtual — transforma-se em um espaço de construção de saberes colaborativos, críticos e motivadores.

2.4. Sequências Didáticas Lúdicas

As sequências didáticas lúdicas são estruturas de ensino planejadas com etapas organizadas e intencionalidade pedagógica, voltadas para o desenvolvimento gradual das habilidades de leitura, escrita e oralidade, por meio de atividades envolventes e prazerosas. Ao integrar elementos do lúdico, como jogos, brincadeiras, histórias e desafios criativos, essas sequências favorecem uma aprendizagem significativa, respeitando o ritmo e o nível de cada aluno.

De acordo com Zabala (1998), as sequências didáticas consistem em um conjunto de atividades ordenadas, estruturadas e articuladas, com o propósito de realizar certos objetivos de aprendizagem. Essas atividades devem ser planejadas de maneira que os alunos avancem progressivamente em seus conhecimentos, a partir da mobilização de saberes prévios e da resolução de situações-problema. Nesse sentido, o lúdico se insere como uma poderosa ferramenta pedagógica que, ao mesmo tempo em que diverte, promove o desenvolvimento cognitivo e social dos estudantes.

O lúdico, nesse contexto, não é apenas um recurso de entretenimento, mas uma estratégia que contribui diretamente para o engajamento, a atenção e a motivação dos estudantes, criando um ambiente favorável à alfabetização. Como destaca Kishimoto (2010), o brincar é uma linguagem da criança e, por meio dele, ela explora, experimenta e aprende sobre o mundo.

As sequências didáticas são compostas por atividades interdependentes, organizadas em etapas que promovem o avanço dos alunos em diferentes níveis de conhecimento. A seguir, detalhamos as fases principais: As sequências didáticas lúdicas, quando bem planejadas e contextualizadas, estimulam a autonomia, a criatividade e o protagonismo dos estudantes. Além disso, possibilitam ao professor realizar intervenções mais assertivas, pois o processo é contínuo e permite observar os avanços e desafios de cada criança.

2.5. Uso de Ferramentas Digitais e Audiovisuais

A inclusão de recursos digitais e audiovisuais no processo de alfabetização e letramento é uma estratégia pedagógica eficaz que potencializa a aprendizagem ao tornar o conteúdo mais dinâmico, acessível e motivador. Esses recursos ampliam as possibilidades de ensino, permitindo que os alunos explorem o conhecimento de forma interativa, visual e auditiva — aspecto fundamental para crianças em processo de aquisição da leitura e da escrita.

De acordo com o Ceale/UFMG (2022), as tecnologias digitais, quando integradas com intencionalidade didática, favorecem práticas significativas de alfabetização ao ampliarem as formas de interação com a cultura escrita, envolvendo múltiplos suportes e linguagens. Isso permite o desenvolvimento de habilidades fonológicas, ortográficas, discursivas e multimodais desde os anos iniciais do processo educativo.

Segundo José Manuel Moran (2015), o uso de tecnologias na educação pode transformar a sala de aula em um ambiente mais atraente, estimulante e voltado para o protagonismo do aluno. Já Rojo (2013) reforça que a alfabetização precisa acompanhar os multiletramentos, incorporando mídias digitais, imagens, sons e animações, que já fazem parte da vida cotidiana das crianças. Nesse contexto, a cultura digital não é um “extra” ao ensino, mas parte essencial da formação do leitor e do produtor de textos no século XXI.

Essas ferramentas favorecem diferentes estilos de aprendizagem, promovem a atenção sustentada e despertam o prazer em aprender. Além disso, contribuem para o desenvolvimento das competências digitais, preparando os estudantes para uma sociedade marcada pela conectividade e pela multiplicidade de linguagens. Como afirma Pierre Lévy (1999), a cultura digital amplia os modos de aprender e de construir saberes coletivos e colaborativos.

Essa abordagem está em consonância com a teoria sociocultural de Vygotsky (1998), que defende o papel das interações sociais e dos instrumentos culturais na mediação da aprendizagem. Para Papert (1994), os ambientes digitais podem fomentar a construção ativa do conhecimento, colocando a criança como sujeito de sua aprendizagem.

Exemplos de recursos utilizados na alfabetização digital:

- Aplicativos de leitura e escrita: *ABC do Bitá*, *PlayKids*, *Alfabeto em Ordem*, *Letras e Sons*, com atividades lúdicas que trabalham consciência fonológica, reconhecimento de letras e formação de palavras por meio de músicas, jogos e animações atrativas.

- Vídeos interativos e histórias animadas: Plataformas como *YouTube Kids*, *Mundo Bit* e *Palavra Cantada* associam som, imagem e texto, favorecendo a ampliação de vocabulário e a compreensão leitora.
- Quadros interativos e projetores multimídia: Permitem a manipulação de conteúdos de forma colaborativa e visual, promovendo maior engajamento.
- Áudios e podcasts infantis: Histórias narradas e músicas educativas estimulam a escuta ativa e a interpretação oral, ampliando o repertório linguístico dos alunos.

Benefícios observados:

- Maior engajamento dos alunos nas atividades;
- Desenvolvimento do vocabulário e da fluência verbal;
- Melhoria na associação entre sons, letras e imagens;
- Estímulo à participação ativa e ao trabalho colaborativo.

Como destaca Tardif (2002), a ação pedagógica deve ser planejada com base em saberes profissionais, considerando a intencionalidade educativa e os objetivos de aprendizagem. Quando bem utilizados, os recursos audiovisuais se tornam aliados potentes da alfabetização, tornando a prática docente mais inclusiva, criativa e conectada com os desafios da educação contemporânea.

2.6. Avaliação Diagnóstica e Formativa

A avaliação constitui-se em um componente essencial do processo de ensino e aprendizagem, devendo ser compreendida não apenas como instrumento de verificação de resultados, mas, sobretudo, como ferramenta orientadora das práticas pedagógicas. No contexto deste plano de ação, optou-se por uma abordagem diagnóstica e formativa, pautada na observação contínua e no acompanhamento sistemático do desenvolvimento dos alunos.

Durante a execução das atividades propostas, a avaliação formativa será utilizada com o propósito de monitorar o progresso dos estudantes, identificar suas

necessidades e ajustar as estratégias pedagógicas sempre que necessário. Essa modalidade de avaliação permite intervenções pedagógicas oportunas, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada aluno e promovendo sua participação ativa no processo. Como aponta Perrenoud (1999), avaliar para promover aprendizagens requer deslocar o foco do erro como punição para o erro como ponto de partida para novas intervenções. Esse entendimento reforça a importância de práticas avaliativas voltadas ao crescimento contínuo do estudante.

Os principais procedimentos avaliativos adotados serão:

- Observação e registro sistemático: acompanhamento diário do desempenho dos alunos, com foco na identificação de avanços, dificuldades e aspectos a serem potencializados, por meio de registros descritivos individualizados.
- Feedback interativo e imediato: devolutivas oferecidas em tempo real, especialmente durante atividades lúdicas e digitais, com o objetivo de orientar, reforçar aprendizagens e favorecer a autorregulação dos estudantes. Conforme destaca Hoffmann (2014), o feedback é elemento-chave da avaliação formativa, pois permite ao aluno compreender o que já aprendeu, o que precisa melhorar e como pode avançar, promovendo uma atitude reflexiva e participativa no próprio processo formativo.

Essas estratégias visam tornar a avaliação uma prática processual, contínua e mediadora, contribuindo para a construção de uma aprendizagem significativa e contextualizada. A proposta está alinhada aos pressupostos da avaliação emancipatória, que reconhece o aluno como sujeito ativo em seu percurso formativo. De acordo com Luckesi (2011), avaliar de forma emancipadora significa abandonar práticas classificatórias e assumir a avaliação como um ato pedagógico a serviço da formação do sujeito. Esse princípio reforça o compromisso ético e humano da educação com a inclusão e com o desenvolvimento integral dos estudantes.

2.7. Objetivo Geral

O objetivo central das metodologias apresentadas é criar um ambiente educativo acolhedor, dinâmico e significativo, onde os alunos se sintam motivados a aprender e confiantes em seu próprio processo de desenvolvimento. Mais do que transmitir conteúdos, busca-se proporcionar experiências de aprendizagem que despertem a curiosidade, favoreçam a autonomia e respeitem o ritmo e os interesses individuais de cada estudante.

Ao integrar Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) com práticas lúdicas e interativas, o processo de ensino-aprendizagem torna-se mais envolvente, ampliando as possibilidades de participação ativa e colaborativa dos alunos. Essas metodologias contribuem não apenas para o avanço nas habilidades de leitura e escrita, mas também para o fortalecimento de competências socioemocionais, como o trabalho em equipe, a empatia, a criatividade e a resolução de problemas.

Essas estratégias são especialmente eficazes na superação das defasagens de aprendizagem, comuns entre estudantes em processo de alfabetização e letramento. Ao tornar o aprendizado mais prazeroso e conectado com o universo infantil, amplia-se o engajamento e favorece-se a continuidade nos estudos, reduzindo índices de evasão e repetência.

Portanto, a adoção de metodologias que combinem jogos, projetos, sequências didáticas e ferramentas digitais não apenas enriquece a prática pedagógica, como também fortalece a relação entre aluno e conhecimento. O desenvolvimento das competências leitoras e de escrita deixando de ser um desafio isolado para tornar-se uma jornada coletiva, estimulante e transformadora, capaz de promover avanços significativos na trajetória escolar de cada criança.

Nesse processo, o envolvimento das famílias também foi previsto como parte fundamental da ação proposta. Desde o início, os responsáveis serão informados sobre os objetivos da intervenção, a metodologia adotada e a importância do acompanhamento conjunto entre escola e família. As famílias serão convidadas a participar ativamente desse processo, sendo incentivadas a acompanhar as

atividades desenvolvidas e a dialogar com a equipe pedagógica sobre o andamento do trabalho com seus filhos.

Com o intuito de garantir a transparência e o respeito aos direitos das crianças, será solicitada às famílias a assinatura de um termo de autorização para uso de imagem, documento que se encontra disponível no Apêndice deste trabalho. Essa formalização assegura que qualquer registro visual relacionado à ação proposta esteja de acordo com os princípios éticos e legais que regem a prática educativa.

2.8. PLANO DE AÇÃO

Sequência Didática de Alfabetização – Com alunos do 6º Ano do Ensino Fundamental em processo de alfabetização com uso das TICs e Ludicidade

Objetivo Geral: Desenvolver habilidades de leitura e escrita com autonomia, reconhecendo a função social da linguagem escrita em diferentes contextos através de recursos tecnológicos e atividades lúdicas, favorecendo a compreensão e o uso da linguagem escrita em situações práticas.

Duração: Aproximadamente 8 semanas, com aulas de 50 minutos, ajustando conforme a necessidade e progresso do aluno.

Semana 1: Avaliação Diagnóstica e Introdução ao Alfabeto

Objetivo Geral: Diagnosticar o nível de conhecimento prévio dos alunos e retomar o alfabeto, suas letras e sons, desenvolvendo as primeiras noções sobre o sistema de escrita alfabética.

- Atividade 1: Avaliação diagnóstica com plataforma EduEdu

Descrição: Aplicação de atividades digitais por meio da plataforma *EduEdu* (<https://eduedu.com.br/>) com foco na leitura de palavras simples, identificação de

letras, correspondência som e letra e escrita espontânea. Os dados serão usados para mapear o nível de conhecimento da turma e planejar intervenções pedagógicas.

Habilidade da BNCC: EF01LP02 – Reconhecer o alfabeto e o sistema de escrita alfabética.

- Atividade 2: Relembrando o alfabeto com apoio de recursos audiovisuais

Descrição: Apresentação lúdica do alfabeto utilizando vídeos educativos no YouTube (ex: *ABC do Bitá* - @MundoBitá <https://www.youtube.com/watch?v=PwbEWWjITE8>) e manipulação do alfabeto móvel. Após a visualização, os alunos são convidados a montar seus nomes com letras móveis.

Habilidade da BNCC: EF01LP02 – Reconhecer o alfabeto e o sistema de escrita alfabética.

- Atividade 3: Dominó das letras

Descrição: Parte 1: Jogo físico de Dominó dos Animais com vogais e consoantes, promovendo o reconhecimento visual das letras e sua associação com imagem e sons. (Produzido pela autora)

Habilidade da BNCC: EF01LP03 – Associar a escrita das letras às suas representações gráficas e sonoras.

- Atividade 4: Jogo “Sons das Letras” (digital ou físico)

Descrição: Jogo físico onde o aluno roda a roleta e na letra que parar a seta ele terá que identificar no tabuleiro a imagem que representa dizendo a palavra.

Habilidade da BNCC: EF01LP03 – Identificar fonemas e sua representação por letras.

Semana 2: Início da Decodificação de Palavras Simples

Objetivo Geral: Favorecer o reconhecimento, a leitura e a formação de palavras simples com estrutura CVC (consoante-vogal-consoante), fortalecendo a correspondência grafema-fonema e o uso consciente da oralidade.

- Atividade 1: Leitura e formação de palavras com letras móveis

Descrição: Para iniciar a atividade, será realizada a leitura do livro *“Apesar de Tudo”*, de Dipacho (2015), uma obra sensível que trata de vínculos e conexões, sendo um excelente ponto de partida para refletir com os alunos sobre o valor das letras quando estão unidas para formar palavras e sentidos. A mediação deve destacar que, assim como os personagens e elementos da história se conectam para formar relações, as letras também precisam estar juntas para formar palavras e construir significados. Em seguida, os alunos irão manipular letras móveis (de EVA, madeira, papel ou em formato digital) para formar palavras simples com estrutura CVC (como *sol, pé, mar, luz, céu, mil*). Cada aluno montará suas palavras individualmente ou em dupla, com apoio visual de imagens correspondentes. Após a montagem, os alunos serão convidados a realizar a leitura em voz alta, com suporte do professor.

Habilidade da BNCC: EF01LP04 – Ler palavras com correspondência grafema-fonema.

- Atividade 2: Jogo “Monte e Descubra a Palavra”

Descrição: Em duplas ou trios, os alunos recebem cartões com imagens e embaralham letras ou sílabas para montar a palavra correspondente. Quem montar corretamente, lê em voz alta e ganha pontos. Variações: Pode-se utilizar sílabas móveis para ampliar a complexidade com palavras maiores posteriormente.

Habilidade da BNCC: EF01LP05 – Construir palavras com diferentes letras e/ou sílabas.

- Atividade 3: Leitura gravada e autocorreção com recurso digital

Descrição: Cada aluno grava a leitura de palavras simples usando celular, tablet ou gravador. Depois, ouvem sua gravação e, com a ajuda do professor ou colega, refletem sobre a fluência e a pronúncia, fazendo correções se necessário. Ferramentas sugeridas: *Gravador de voz, Padlet, Flipgrid, Google Apresentações com áudio.*

Habilidade da BNCC: EF01LP06 – Utilizar recursos digitais para desenvolver a oralidade e a leitura.

Semana 3: Trabalhando Consciência Fonológica

Objetivo Geral: Desenvolver a habilidade de reconhecer, segmentar e manipular os sons das palavras, com foco em rimas, aliterações e sílabas.

- Atividade 1: Explorando rimas e aliterações com literatura infantil

Descrição: Leitura do Livro “O rato roeu a roupa do rei” de Ana Maria Machado (2001), do com ênfase nas palavras que rimam ou que iniciam com o mesmo som. Após a leitura, os alunos serão convidados a identificar e listar palavras que rimam ou com sons repetidos (ex: R - rato, rei, Roma).

Habilidade da BNCC: EF01LP01 – Reconhecer rimas, aliterações e sílabas em palavras.

- Atividade 2: Oficina de sílabas com tampinhas de garrafa pet

Descrição: Ao invés das palmas, os alunos irão separar palavras em sílabas utilizando tampinha de garrafa (cores variadas). Cada tampinha de cor diferente representa uma sílaba. A atividade será feita em dupla, com palavras ilustradas (ex: ra-to, ro-da, re-mo, ra-ba-ne-te). Os alunos separam as sílabas com as tampinhas, em seguida montam a palavra com o alfabeto móvel e relaciona a palavra a imagem.

Habilidade da BNCC: EF01LP01 – Reconhecer sílabas em palavras.

Atividade 3: Qual é a Sílabas – WORDWALL. *Qual é a sílabas?* [jogo educativo online]. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/12387035/sílabas/qual-é-a-sílabas>. Acesso em: 28 jun. 2025.

Descrição: Utilizando a plataforma o professor acompanha a atividade e ao final o aluno terá que registrar quantos acertos e em quanto tempo realizou a atividade.

Habilidade da BNCC: EF01LP03 – Identificar sílabas e fonemas na composição das palavras.

Semana 4: Trabalhando a Consciência Silábica

Objetivo Geral: Desenvolver a habilidade de identificar, segmentar e combinar sílabas na formação de palavras, fortalecendo a compreensão do sistema alfabético e a fluência na leitura e escrita.

- Atividade 1: Palavra dentro de palavra

Descrição: Utilizando imagens projetadas na tela interativa ou cartões ilustrados, os alunos serão convidados a nomear as figuras apresentadas e identificar a quantidade de sílabas de cada palavra. Após essa etapa oral, cada aluno receberá uma ficha com a palavra apresentada dividida em sílabas. A proposta é que os estudantes usem essas sílabas para formar novas palavras, exercitando a consciência silábica e a ampliação do vocabulário.

Habilidade da BNCC: EF01LP03 – Reconhecer e usar sílabas na construção de palavras.

- Atividade 2: Formação de palavras no aplicativo Escola Games - Disponível em: <https://www.escolagames.com.br/jogos/forma-palavras>. Acesso em: 28 jun. 2025.

Descrição: Os alunos utilizam o jogo “Formar Palavras” da plataforma *Escola Games*, no qual precisam arrastar sílabas até o local correto para formar a palavra correspondente à imagem apresentada. A atividade pode ser feita de forma individual ou em duplas, com supervisão do professor.

Habilidade da BNCC: EF01LP05 – Compor palavras por meio da junção de sílabas.

- Atividade 3: Jogo “Monte a Palavra” com fichas silábicas

Descrição: Os alunos recebem fichas com sílabas móveis e cartões com imagens. A tarefa é montar a palavra correta utilizando as sílabas disponíveis. Depois, devem ler em voz alta o que escreveram e verificar se está correto.

Habilidade da BNCC: EF01LP05 – Praticar a construção de palavras de forma lúdica.

Semana 5: Leitura e Escrita de Pequenas Frases

Objetivo Geral: Incentivar a leitura fluente e a construção de frases simples, promovendo o desenvolvimento da autonomia na produção textual com coerência e significado.

- Atividade 1: Leitura fatiada com o livro *Assim Assado*, de Eva Furnari (1991)

Descrição: A professora organizará a leitura do livro *Assim Assado* de forma lúdica e participativa, transformando o texto em fichas ilustradas, com uma frase por ficha, respeitando a ordem da narrativa. O livro será dividido em fichas com uma frase por página. A professora inicia a leitura com a primeira ficha/frase de cada contexto. Em seguida, o aluno deve localizar a próxima ficha em sequência e fazer a leitura em voz alta. A leitura segue com cada aluno participante lendo uma frase, promovendo a participação e o desenvolvimento da fluência. Ao final cada aluno deve dizer as palavras que rimam da parte do texto que a professora leu e que ele leu formando assim um grupo de palavras que rimam.

Esbranquiçado – Assado / Cozinheira – Prateleira / Pesada – Quadrada / Diferente – Cachorro Quente / Aventureira – Banheira / Encantado – Penteado / Coroca – Minhoca / Cabeludo – Veludo / Aprendiz – Nariz / Nanico – Penico / Fiada – Molhada / Moderno – Caderno / Pirado – Telhado / Vizinho – Passarinho /

Habilidade da BNCC:

- EF15LP04 – Ler e compreender, com certa autonomia, frases e pequenos textos, respeitando a pontuação e a entonação adequada.
- EF01LP01 – Reconhecer rimas, aliteraões e sílabas em palavras.

Habilidade da BNCC: EF01LP09 – Ler frases simples com fluência e compreensão.

- Atividade 2: Completar frases com fichas de palavras

Descrição: Os alunos receberão cartões com frases incompletas (ex: “O gato ____ no tapete”) e fichas com palavras que possam completar a frase com sentido. Após a montagem, farão a leitura da frase completa e registrarão no caderno.

Habilidade da BNCC: EF01LP10 – Produzir frases simples com coerência.

- Atividade 3: Jogo Interativo de Formar Frases - WORDWALL. *Jogo de formar frases* [jogo educativo online]. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/16509670/jogo-de-formar-frases>. Acesso em: 28 jun. 2025.

Descrição: Nesta atividade digital, o aluno irá acessar o jogo interativo pelo aplicativo Wordwall, no qual deve reorganizar palavras embaralhadas para formar frases corretas. O jogo apresenta instruções claras sobre quantos movimentos (trocas ou arrastos) podem ser feitos para acertar a sequência.

Cada frase corretamente formada gera uma pontuação automática, estimulando a atenção, o raciocínio linguístico e a autonomia. A pontuação obtida servirá de incentivo ao aluno.

Habilidade da BNCC:

- EF01LP04 – Construir, com ajuda do professor, frases simples para comunicar fatos e ideias.
- EF15LP06 – Ordenar palavras para formar frases e identificar frases com sentido completo.

Semana 6: Textos Simples com Função Social

Objetivo Geral:

Estimular a leitura e a produção de textos simples que circulam no cotidiano, como bilhetes, listas e recados, reconhecendo sua função social e utilidade prática.

- Atividade 1: Leitura e interpretação de bilhetes e cartas

Descrição: Apresentação de diferentes exemplos de bilhetes e cartas simples (recados da agenda, avisos, cartas de agradecimento). Leitura coletiva com ênfase no destinatário, no remetente e na intenção do texto. Os alunos irão identificar a função de cada mensagem (avisar, pedir, lembrar etc.).
Habilidade da BNCC: EF01LP13 – Identificar a função social de textos do cotidiano (bilhetes, receita, listas de compras, convite de aniversário e listas de amigos).

- Atividade 2: Escrita de listas com base em vivências reais

Descrição: Leitura do Livro Bibi vai para a Escola – Alejandro Rosas (2005) - Após uma conversa sobre a lista de materiais escolar, os alunos serão convidados a produzir uma lista com o nome de seus professores ou seus colegas.
Habilidade da BNCC: EF01LP14 – Produzir, com orientação, listas com base em modelos e vivências.

- Atividade 3: Produção de bilhetes em formato digital

Descrição: Os alunos irão produzir bilhetes digitais utilizando ferramentas simples como *Google Docs*, *Microsoft Word* ou plataformas de escrita colaborativa. A proposta é criar recados gentis para colegas, familiares ou professores (ex: “Bom dia! Espero que você tenha uma ótima aula!”). Os bilhetes poderão ser impressos para que entregue ao destinatário.

Habilidade da BNCC: EF01LP15 – Utilizar recursos digitais para produção textual, com autonomia crescente.

Semana 7: Jogos e Atividades Lúdicas de Reforço

Objetivo Geral: Consolidar habilidades de leitura e escrita por meio de jogos e atividades lúdicas, promovendo o envolvimento ativo dos alunos em práticas significativas de linguagem.

- Atividade 1: Caça-palavras digital – Palavras do cotidiano

Descrição: Utilização de caça-palavras digital (por meio da plataforma *Escola Games*) com palavras conhecidas e já trabalhadas em sala. Os alunos deverão localizar e grifar as palavras indicadas. Em seguida propor a busca do significado de cada palavra na página DICIO. *Aurélio* [verbetes online]. Disponível em: <https://www.dicio.com.br/aurelio-2/>. Acesso em: 28 jun. 2025.

Habilidade da BNCC: EF01LP04 – Identificar palavras conhecidas em textos.

- Atividade 2: Montagem de pequenas histórias com imagens e frases

Descrição: Os alunos recebem sequências de imagens e frases embaralhadas. A tarefa é organizar as imagens na ordem lógica e montar uma narrativa simples com início, meio e fim.

Habilidade da BNCC: EF01LP11 – Produzir pequenos textos narrativos com apoio de imagens ou sequência de ações.

Atividade 3: Atividade Interativa de Leitura e compreensão WORDWALL. *Compreensão leitora* [jogo educativo online]. Disponível em: <https://wordwall.net/pt/resource/12535201/-compreens%C3%A3o-leitora>. Acesso em: 28 jun. 2025.

Descrição: Nesta atividade interativa, o aluno será convidado a acessar um jogo no aplicativo Wordwall, onde encontrará pequenos textos seguidos de questões de múltipla escolha sobre o conteúdo lido.

A cada acerto, os alunos acumulam pontos e recebem feedback imediato, o que torna o processo mais dinâmico e motivador. A atividade favorece a autonomia, a leitura atenta e a capacidade de identificar informações explícitas nos textos.

Habilidades da BNCC:

- EF15LP05 – Ler e compreender, com certa autonomia, textos curtos.
- EF01LP10 – Identificar elementos da narrativa (personagens, espaço, tempo).
- EF01LP13 – Ler e compreender bilhetes, avisos, convites, entre outros.

Semana 8: Produção de Pequeno Texto e Avaliação Final

Objetivo Geral: Realizar a avaliação formativa das aprendizagens desenvolvidas ao longo do percurso, promovendo a produção textual e a reflexão sobre os avanços individuais na leitura e escrita.

- Atividade 1: Produção de texto narrativo ou descritivo com base em imagem ou tema vivido

Descrição: Os alunos serão convidados a escrever um pequeno texto narrativo ou descritivo a partir de um tema familiar (ex: “Um dia especial”, “Minha casa”, “A escola ideal”) ou com base em imagens inspiradoras. Será oferecido um banco de palavras e um esquema de apoio com início, meio e fim, conforme o nível dos alunos.

Habilidade da BNCC: EF01LP11 – Produzir, com autonomia crescente, textos narrativos ou descritivos com base em temas familiares.

- Atividade 2: Avaliação final de leitura e escrita

Descrição: Aplicação de uma atividade diagnóstica final contendo:

- Leitura de palavras e frases simples;
- Interpretação de um pequeno texto com perguntas orais ou escritas;
- Produção de uma frase ou pequeno texto com base em imagem.

Habilidades da BNCC:

- ✓ EF01LP09 – Ler frases simples com fluência e compreensão;
 - ✓ EF01LP10 – Produzir frases com sentido e coerência;
 - ✓ EF01LP11 – Produzir textos com base em temas familiares.
-
- Atividade 3: Feedback reflexivo

Descrição: Os alunos irão registrar em uma folha comum sua resposta à seguinte pergunta: “O que aprendi até aqui?”. Eles poderão escrever frases simples, deixar desenhos ou gravações de áudio, expressando seus sentimentos sobre a própria aprendizagem.

Habilidade da BNCC: EF01LP16 – Refletir, com mediação do professor, sobre os próprios textos e processos de aprendizagem.

2.9. RELATO DO DESENVOLVIMENTO DO PLANO DE AÇÃO

Ao longo de mais de duas décadas dedicadas à educação, venho acompanhando de perto os desafios enfrentados por alunos que, apesar de avançarem nos anos escolares, ainda não consolidaram as habilidades básicas de leitura e escrita. Essa realidade, especialmente visível entre estudantes do 6º ano do Ensino Fundamental na rede pública de Itabirito, acendeu em mim a necessidade de buscar práticas mais significativas e inclusivas no processo de alfabetização.

Foi nesse contexto que foi idealizado e implementado um plano de ação no Centro Educacional Municipal Professor Alcides Rodrigues Pereira, com foco na integração das Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs) e da ludicidade. O objetivo era claro: tornar o ensino da leitura e da escrita mais atrativo, acessível e conectado com a realidade dos alunos. Esta experiência, que será compartilhado neste relato, revelou-se transformadora não apenas para os estudantes, mas também para minha própria prática pedagógica e concepção de aprendizagem.

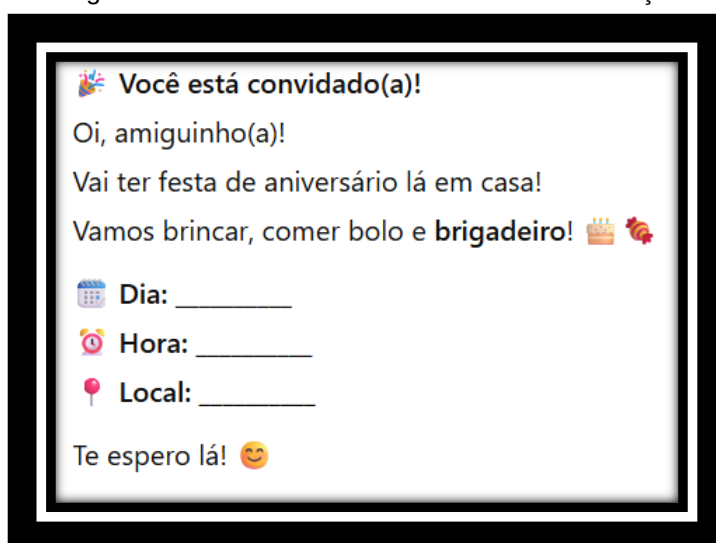
A intervenção foi realizada com alunos do 6º ano do Ensino Fundamental, pertencentes ao regime de Tempo Integral, que apresentavam defasagens no processo de alfabetização. Para preservar a identidade dos participantes, todos os nomes mencionados ao longo do trabalho são fictícios.

Desde a aplicação da avaliação diagnóstica inicial, observou-se uma marcante heterogeneidade nas hipóteses de escrita: havia estudantes no nível pré-silábico, outros em fase silábica com ou sem valor sonoro, além daqueles que já se encontravam na hipótese alfabética. Esse mapeamento inicial foi fundamental para a personalização das estratégias pedagógicas, respeitando o nível de desenvolvimento de cada aluno.

A atividade diagnóstica foi aplicada com toda a turma e teve como objetivo identificar o nível de desenvolvimento da escrita dos alunos. Inicialmente, foi realizada a leitura coletiva de um convite de aniversário, seguida da solicitação para que cada estudante escrevesse, em um post-it, a palavra “brigadeiro”.

As produções foram coletadas e analisadas com base nas hipóteses de escrita, permitindo mapear os diferentes estágios de aprendizagem presentes na turma e planejar intervenções pedagógicas mais eficazes e individualizadas.

Figura 1 – Texto: Convite de aniversário – Avaliação diagnóstica



🎉 **Você está convidado(a)!**
Oi, amiguinho(a)!
Vai ter festa de aniversário lá em casa!
Vamos brincar, comer bolo e **brigadeiro!** 🍰 🎂
📅 **Dia:** _____
🕒 **Hora:** _____
📍 **Local:** _____
Te espero lá! 😊

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

Na tabela abaixo, apresento os registros dos estudantes acompanhados no projeto.

Tabela 1 – Registro da Atividade Diagnóstica na Hipótese da Escrita

Alunos	Escrita Inicial	Resultado
Laura		Silábico s/ VS
Vitória		Alfabético
Walter		Pré-silábico

Fonte: Elaborado pela autora, 2024

A proposta de escrita da palavra “brigadeiro”, realizada após a leitura de um convite de aniversário, teve como objetivo identificar o estágio de desenvolvimento da escrita dos alunos e subsidiar intervenções pedagógicas mais adequadas.

Os resultados demonstram a heterogeneidade esperada em turmas com defasagem na alfabetização, especialmente em contextos de ensino fundamental em tempo integral. Cada estudante revelou características distintas quanto à compreensão do sistema de escrita alfabética:

- **Laura**, ao escrever “BIHAO”, apresentou indícios da hipótese silábica sem valor sonoro, marcando sílabas com letras que não representam os fonemas correspondentes, mas demonstrando a tentativa de organizar a palavra em partes sonoras.
- **Vitória**, ao escrever “BRIGADIRO”, evidenciou uma escrita já dentro da hipótese alfabética, com representação quase completa dos fonemas da palavra, revelando consciência fonológica e domínio da correspondência fonema-grafema.
- **Walter**, ao escrever “BIRI” para a palavra *brigadeiro*, apresenta indícios da hipótese pré-silábica, na qual as letras ainda não estabelecem uma correspondência estável com os sons da fala. No entanto, a presença de letras convencionais e a tentativa de aproximação fonética sugerem que o aluno pode estar em transição para a hipótese silábica, indicando um início de fonetização da escrita.

A análise das escritas permitiu afirmar que a atividade cumpriu seu papel diagnóstico, oferecendo dados concretos para personalizar as ações pedagógicas, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada aluno. As intervenções foram planejadas de forma diferenciada, promovendo avanços no nível de consciência fonológica, ampliação do repertório lexical e práticas de leitura e escrita com significado.

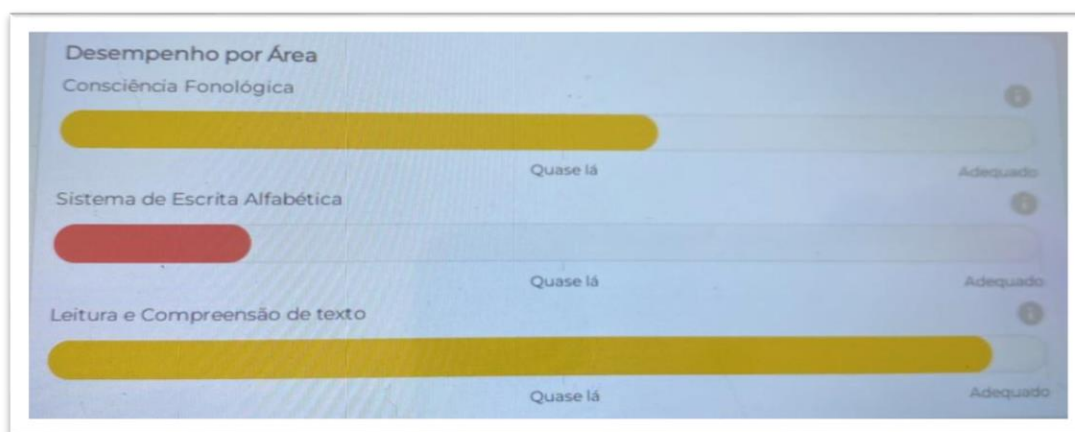
Outra ferramenta utilizada no processo diagnóstico dos alunos foi a plataforma EduEdu, que contribuiu para a análise mais precisa das habilidades de leitura e escrita, fornecendo dados complementares às observações em sala e às atividades propostas.

Gráfico 1 - Relatório – Diagnóstico da aluna Laura



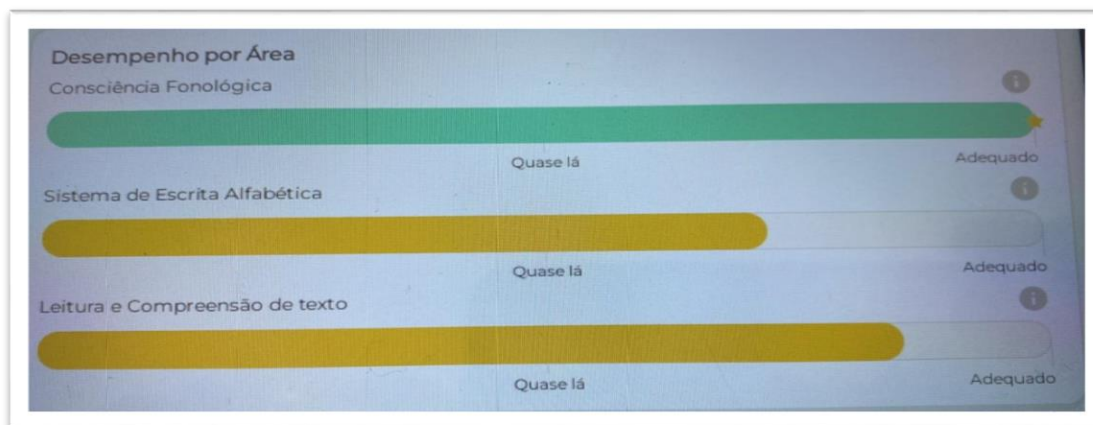
Fonte: Plataforma EduEdu

Gráfico 2 – Relatório – Diagnóstico do aluno Walter



Fonte: Plataforma EduEdu, 2024

Gráfico 3 – Relatório – Diagnóstico da aluna Vitória



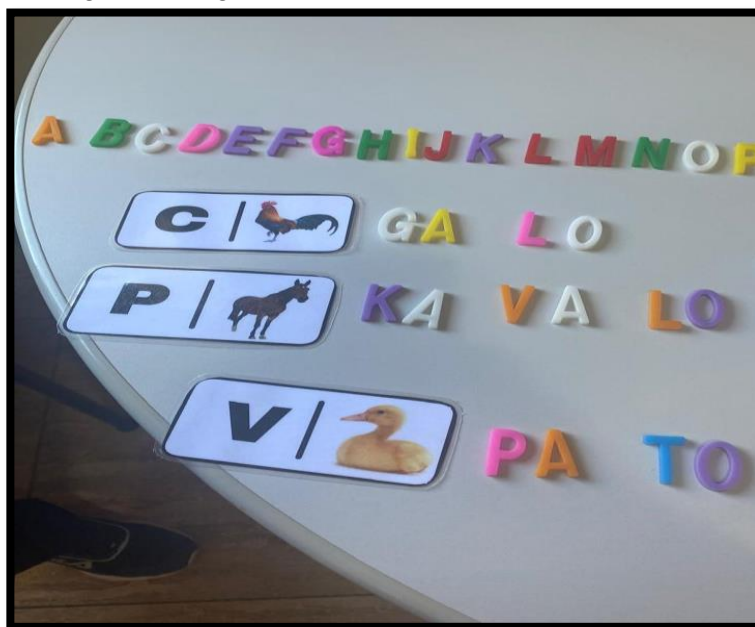
Fonte: Plataforma EduEdu, 2024

As atividades propostas ao longo das oito semanas foram organizadas em forma de sequência didática, contemplando desde o reconhecimento das letras até a produção de textos curtos com função social. Para isso, foi utilizado uma combinação intencional de recursos tecnológicos e lúdicos, como aplicativos educativos (EduEdu, Escola Games, Youtube, WORDWALL), vídeos interativos, jogos físicos criados pela autora, e atividades colaborativas digitais.

Logo nas primeiras semanas, a Aprendizagem Baseada em Jogos revelou-se uma estratégia altamente eficaz para despertar o interesse e o envolvimento dos alunos. Os jogos digitais utilizados, que integravam letras, sons e imagens de forma interativa, contribuíram significativamente para o fortalecimento da correspondência fonema-grafema, facilitando o reconhecimento e a formação de palavras.

Um dos momentos mais simbólicos dessa evolução foi protagonizado pela aluna Laura, que até então não reconhecia todas as letras do alfabeto. Ao interagir com o jogo “Dominó das Letras”, ela conseguiu, com entusiasmo, montar e ler corretamente as palavras “galo, Cavalo e pato”. A expressão de surpresa e felicidade em seu rosto foi um indicativo claro de que as estratégias adotadas estavam gerando impacto positivo e real no processo de aprendizagem.

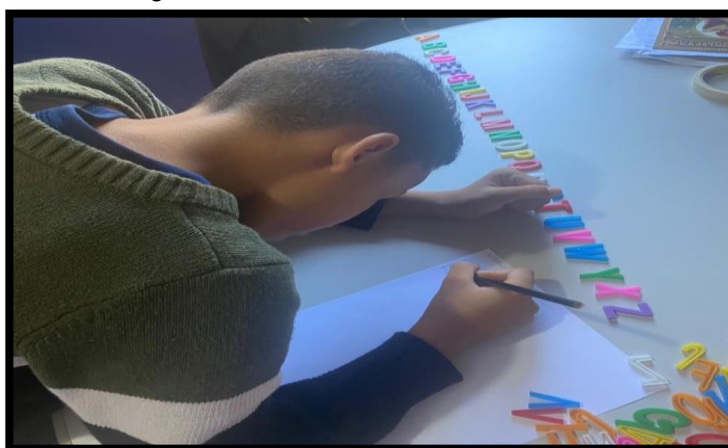
Figura 2 – Jogo da Memória – Atividade 3 da 1ª semana



Fonte: Criado pela autora, 2024

Outro exemplo emblemático foi o aluno Walter, que demonstrava muita insegurança no início das atividades. Chegou a se ausentar em alguns momentos, talvez por medo de errar ou por não se sentir capaz. Contudo, com o tempo, os jogos, a mediação acolhedora e o ambiente lúdico contribuíram para que ele ganhasse confiança, criasse vínculos comigo e os outros colegas e, gradualmente, desenvolvesse habilidades que antes pareciam distantes de sua realidade. Sua trajetória evidenciou que, quando o aluno é respeitado em seu tempo e incentivado em um ambiente seguro e estimulante, o aprendizado acontece de forma mais significativa e duradoura.

Figura 3 – Atividade com o alfabeto móvel



Fonte: Fotografado pela autora, 2024

A aluna Vitória apresentou uma escrita significativa ao realizar as atividades da 1ª semana, evidenciando avanços importantes no processo de alfabetização. Sua produção indica que ela se encontra na hipótese alfabética, demonstrando consciência fonológica e domínio da correspondência fonema-grafema. Vitória já compreende a relação entre sons e letras, estando em processo de consolidação da escrita convencional.

Em relação à leitura e interpretação, embora ainda apresente dificuldades, Vitória demonstrou desempenho consideravelmente superior ao dos demais colegas. Esse diferencial indicou que ela possui potencial para avançar com maior autonomia. Diante disso, concluiu-se que a aluna poderá ser acompanhada pela professora de apoio pedagógico da educação integral, a fim de potencializar suas habilidades de leitura e escrita.

Após a realização da avaliação diagnóstica na plataforma EduEdu, as atividades adequadas ao seu nível de aprendizagem foram encaminhadas à professora responsável pelo reforço no contraturno, garantindo um acompanhamento mais direcionado e eficaz. Paralelamente a esse suporte individualizado, foram também implementadas estratégias de engajamento, como a gamificação da rotina, com desafios, recompensas simbólicas e níveis a serem vencidos. Essa abordagem lúdica estimulou significativamente o envolvimento dos participantes, que demonstraram progresso não apenas nas habilidades linguísticas, mas também na autoestima, sentindo-se protagonistas do próprio aprendizado.

Durante a segunda semana do plano de intervenção, foram realizadas atividades voltadas ao reconhecimento, leitura e formação de palavras simples com estrutura CVC (consoante-vogal-consoante), com o objetivo de fortalecer a correspondência grafema-fonema e promover o uso consciente da oralidade.

As propostas foram iniciadas com a leitura do livro *“Apesar de Tudo”*, de Dipacho, que serviu como ponto de partida para refletir com os alunos sobre o valor das conexões — tanto na história quanto na linguagem escrita. A partir dessa mediação, os alunos foram convidados a manipular letras móveis para formar palavras simples, com o apoio de imagens correspondentes. A atividade favoreceu

a construção significativa do conhecimento, permitindo que os estudantes visualizassem a estrutura das palavras e realizassem a leitura em voz alta com maior segurança.

Na sequência, o jogo “Monte e Descubra a Palavra” promoveu um ambiente de cooperação e desafio. Trabalhando em duplas, os alunos demonstraram entusiasmo e engajamento ao relacionar as imagens com as letras embaralhadas, evidenciando progressos na leitura, na formação de palavras e na socialização. A dinâmica possibilitou o desenvolvimento da autonomia na construção das palavras e maior atenção à sequência lógica dos fonemas.

Por fim, com a atividade de gravação da leitura, os estudantes tiveram a oportunidade de ouvir a própria voz, analisar sua fluência e refletir sobre a pronúncia. Esse momento gerou não apenas melhora na leitura, mas também fortalecimento da autoestima, uma vez que se mostraram orgulhosos por perceberem sua própria evolução. O uso de recursos digitais contribuiu para tornar o processo mais atrativo e interativo.

De modo geral, observou-se que Laura e Walter avançaram no reconhecimento e na leitura de palavras simples, apresentando maior domínio na associação entre som e letra, além de desenvolverem mais confiança ao se expressar oralmente. As atividades propostas não apenas favoreceram o desenvolvimento de habilidades linguísticas, como também reforçaram o sentimento de protagonismo dos estudantes no processo de aprendizagem.

A proposta da terceira semana tem como foco o desenvolvimento da consciência fonológica, competência essencial no processo de alfabetização. As atividades planejadas visam estimular os alunos a reconhecer, segmentar e manipular os sons das palavras, com ênfase em rimas, aliterações e sílabas, por meio de estratégias lúdicas, sensoriais e digitais.

Com a proposta de explorar a literatura infantil com o livro *“O rato roeu a roupa do rei”*, de autoria de Ana Maria Machado (2013), os alunos desenvolveram a sensibilidade para a sonoridade da linguagem, identificando rimas e aliterações de maneira espontânea e prazerosa. Com o contato com repetições sonoras e ritmo

textual despertaram o interesse pelo universo das palavras e ampliar seu vocabulário.

Figura 4 –Atividade de Interpretação de Texto

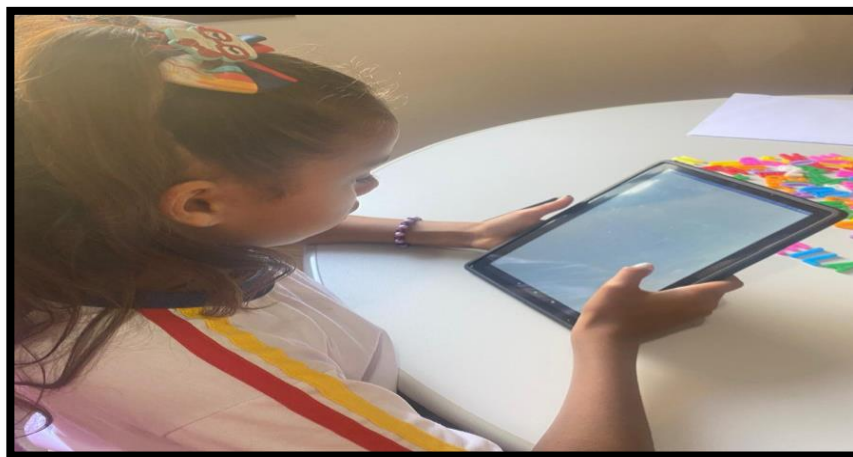


Fonte: Criado pela autora, 2024

Na oficina de sílabas utilizando tampinhas de garrafa PET, foi notório que os alunos se envolveram ativamente na segmentação silábica, associando som, cor e imagem de forma concreta. Essa vivência prática favoreceu a percepção das partes sonoras das palavras, facilitando a construção da consciência silábica e promovendo o trabalho colaborativo em duplas.

Já com o jogo on-line “Qual é a Sílabas?”, os alunos se sentiram motivados a participar da atividade digital de forma autônoma e concentrada, reforçando a identificação de sílabas e fonemas por meio da gamificação. A proposta ainda permite o desenvolvimento de habilidades metacognitivas, ao exigir que os estudantes registrem seus acertos e tempo de execução, refletindo sobre seu próprio desempenho.

Figura 5 – Atividade interativa on-line – Uso do tablet



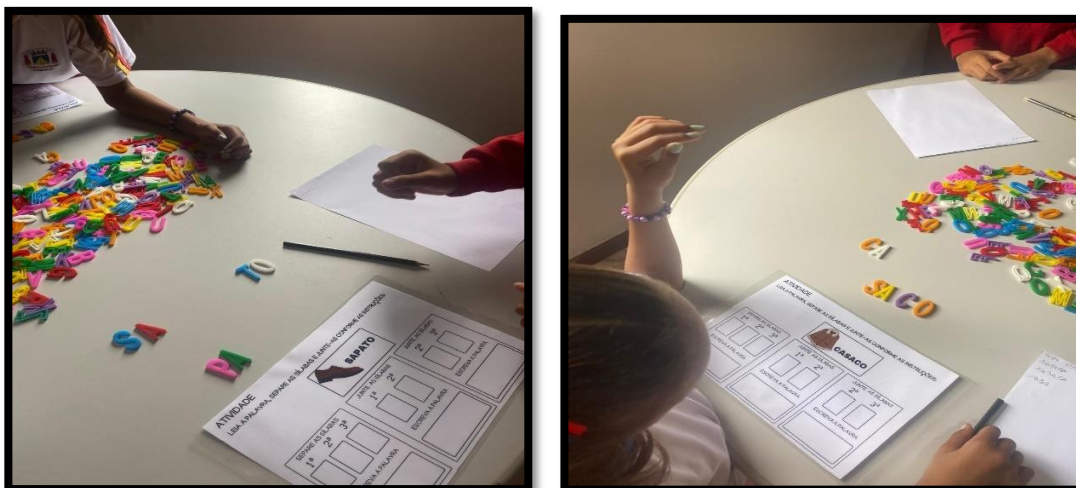
Fonte: Plataforma EduEdu

De maneira geral, as atividades contribuíram para o fortalecimento das habilidades fonológicas dos alunos, ampliando sua consciência sobre a estrutura sonora das palavras e preparando-os para etapas mais avançadas da leitura e escrita. Além disso, visivelmente o caráter lúdico e interativo das atividades propostas favoreceram o engajamento, a autoestima e a construção de uma aprendizagem mais significativa.

As atividades realizadas durante a quarta semana do plano de intervenção tiveram como foco o desenvolvimento da consciência silábica, com o objetivo de fortalecer a habilidade de identificar, segmentar e combinar sílabas na formação de palavras. As propostas foram bem recebidas pelos alunos, que demonstraram envolvimento e progressos significativos ao longo das práticas.

Na atividade “Palavra dentro de palavra”, os alunos participaram com entusiasmo, identificando com facilidade a quantidade de sílabas das palavras apresentadas nas imagens. A etapa seguinte, que consistiu em formar novas palavras a partir das sílabas destacadas, possibilitou uma rica ampliação do vocabulário. Os alunos surpreenderam ao criar combinações criativas, evidenciando raciocínio linguístico e maior domínio da segmentação silábica.

Figuras 6 e 7 – Atividade Palavra dentro de Palavra



Fonte: Criado pela autora

Durante a utilização do jogo digital “Formar Palavras”, da plataforma Escola Games, observou-se alto engajamento por parte dos estudantes. A atividade, além de motivadora, permitiu que os alunos exercitassem a junção de sílabas com autonomia, promovendo o raciocínio fonológico de forma dinâmica e divertida. Walter apresentou maior grau de dificuldade para realizar a atividade por isto recebeu apoio necessário para conseguir avançar com a prática.

Na proposta do jogo “Monte a Palavra” com fichas silábicas, os alunos participaram de forma colaborativa e demonstraram progressos na construção de palavras a partir das imagens apresentadas. A leitura em voz alta ao final de cada montagem foi um momento significativo para reforçar a oralidade, a consciência fonológica e a verificação da compreensão da atividade. A aluna Laura destacou-se ao conseguir relacionar corretamente as fichas silábicas às palavras ilustradas, evidenciando uma compreensão sólida da estrutura silábica e segurança na leitura.

Já o aluno Walter apresentou dificuldades para realizar a atividade de forma autônoma. Demonstrou insegurança ao manipular as sílabas e necessitou de suporte direto do professor para compreender a proposta e organizar as palavras. Sua participação foi acompanhada de perto, com intervenções pontuais para auxiliar na associação entre imagem e palavra, o que indica a necessidade de continuidade no trabalho com atividades mais direcionadas ao seu ritmo de aprendizagem.

Figura 8 – Atividade de reconhecimento de palavras



Fonte: Criado pela autora

De maneira geral, os alunos apresentaram avanços significativos na percepção e manipulação de sílabas, habilidades fundamentais para a fluência na leitura e na escrita. As atividades da semana contribuíram também para o fortalecimento da autoestima, da cooperação entre os pares e do interesse pelo processo de aprendizagem, demonstrando que a consciência silábica pode ser desenvolvida de forma leve, significativa e prazerosa.

As atividades desenvolvidas durante a Semana 5 tiveram como objetivo central incentivar a leitura fluente e a construção de frases simples com coerência e significado. O foco esteve no fortalecimento da autonomia na produção textual, na ampliação da compreensão leitora e no desenvolvimento da consciência fonológica, especialmente com relação às rimas.

Na atividade de leitura fatiada com o livro *Assim Assado*, de Eva. Furnari, os alunos demonstraram grande envolvimento e participação. A proposta, conduzida de forma lúdica e colaborativa, permitiu que cada estudante se responsabilizasse por uma parte da narrativa, o que favoreceu a atenção à sequência textual e à fluência na leitura. A identificação das rimas ao final de cada leitura estimulou a percepção sonora das palavras e ajudou a ampliar o vocabulário dos alunos. Laura e Walter conseguiram identificar as rimas corretamente, e passaram a utilizar essas palavras de forma espontânea em outros contextos orais e escritos.

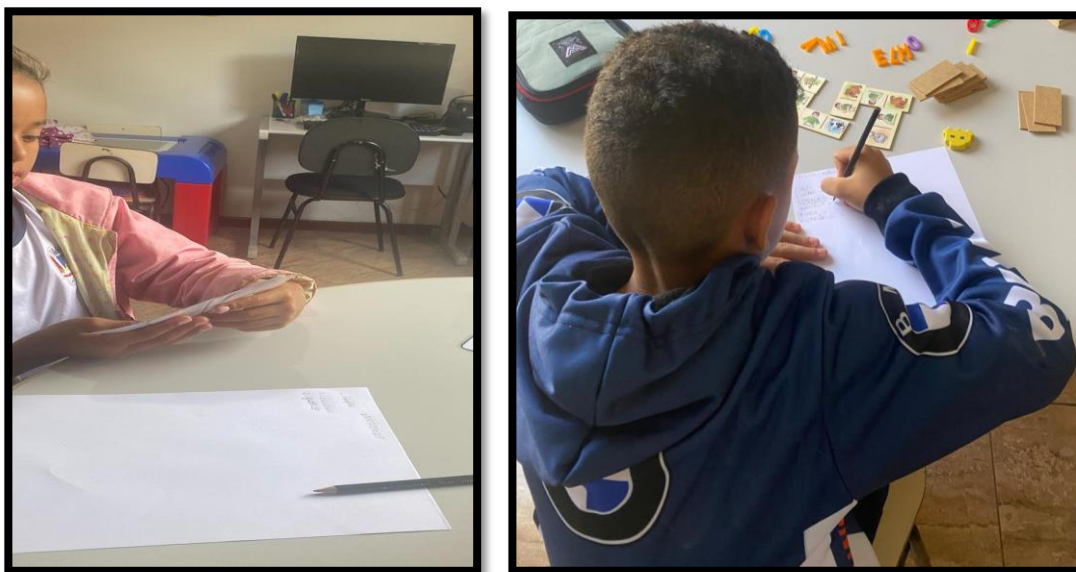
Figura 9 – Leitura do Livro Assim Assado, de Eva Furnari



Fonte: Registros da autora, 2024

Na atividade de completar frases com fichas de palavras, os alunos mostraram-se motivados a encontrar combinações que fizessem sentido, refletindo sobre o significado das palavras e sua função na frase. A montagem das sentenças e a posterior leitura e registro permitiram observar avanços na construção textual e no uso coerente da linguagem. Alunos que antes apresentavam insegurança passaram a se expressar com mais clareza e objetividade.

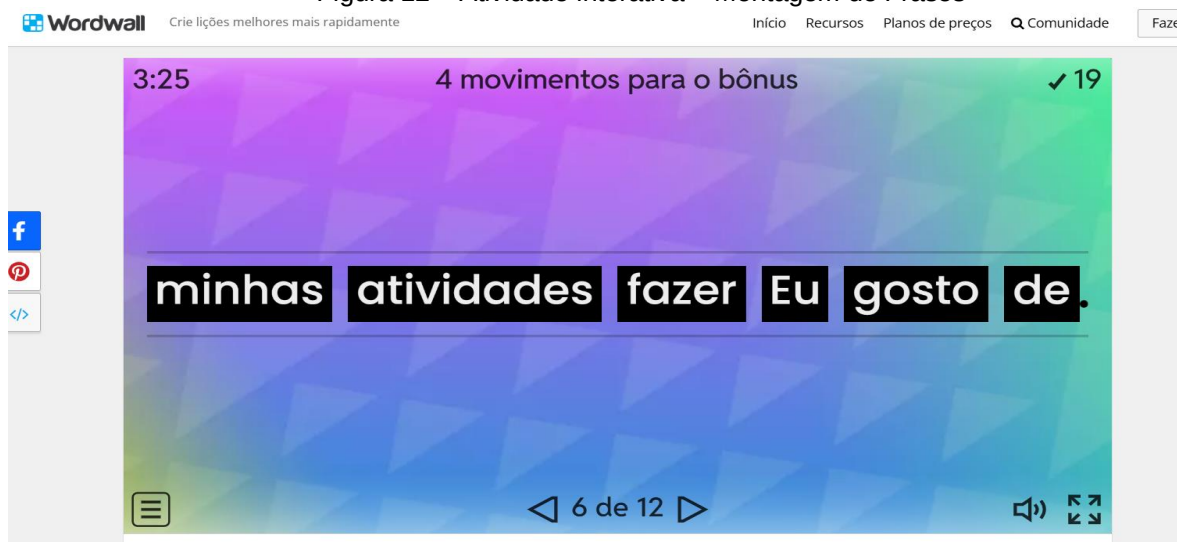
Figuras 10 e 11 – Atividade de construção de frases



Fonte: Registros da autora, 2024

O jogo interativo de formar frases no Wordwall também teve ótima aceitação entre os estudantes. A dinâmica digital promoveu o raciocínio linguístico e a organização do pensamento verbal, além de incentivar a autonomia e a atenção por meio do sistema de pontuação. Foi possível notar uma evolução na habilidade de ordenar palavras para formar frases com sentido completo, especialmente entre os alunos que já apresentavam certa familiaridade com recursos digitais.

Figura 12 – Atividade interativa – Montagem de Frases



Fonte: Plataforma Wordwall

De modo geral, as atividades da semana cumpriram plenamente seus objetivos, promovendo avanços na leitura fluente, na compreensão de frases e na produção textual simples. Além disso, contribuíram para o fortalecimento da autoestima dos alunos, que passaram a se perceber mais capazes de ler e escrever com significado. A participação ativa, o entusiasmo e os progressos individuais confirmam a eficácia das estratégias propostas para o desenvolvimento da leitura e da escrita no processo de alfabetização.

As atividades da sexta semana foram planejadas com o intuito de aproximar os alunos de textos com função social, incentivando a leitura e a produção de mensagens cotidianas como bilhetes, listas e recados. A proposta teve grande aceitação entre os alunos, que demonstraram interesse em explorar esse tipo de linguagem funcional e acessível.

Na atividade de leitura e interpretação de bilhetes e cartas, os alunos participaram de forma ativa, identificando com clareza elementos como remetente, destinatário e a intenção da mensagem. A mediação coletiva favoreceu o entendimento da função de cada texto, permitindo que os estudantes reconhecessem seu uso no dia a dia, o que ampliou a percepção da leitura como ferramenta de comunicação prática.

A produção de listas com base em vivências reais, inspirada no livro *Bibi vai para a Escola*, de Alejandra Rosas, proporcionou um momento significativo de conexão entre texto e realidade. Os alunos elaboraram lista com nomes de professores e colegas, reforçando a organização escrita, o uso de letras iniciais maiúsculas e o reconhecimento da estrutura de um texto funcional. A atividade revelou avanços na autonomia e no envolvimento com a produção escrita.

Figuras 13 e 14 – Leitura do Livro Bibi vai para a escola e Montagem de lista



Fonte: Registros da autora, 2024

A produção de bilhetes em formato digital foi outro ponto significativo da semana. Os alunos mostraram-se curiosos e animados com o uso das ferramentas digitais simples. Criaram recados gentis com frases bem estruturadas e coerentes, demonstrando que, mesmo em ambientes tecnológicos, é possível manter o propósito comunicativo e afetivo do texto. A possibilidade de imprimir os bilhetes para entregá-los ao destinatário trouxe um senso de pertencimento e orgulho pelo que produziram.

De forma geral, os alunos demonstraram grande evolução na compreensão e produção de textos com função social. As atividades contribuíram para ampliar o letramento funcional, fortalecer a escrita com propósito e integrar práticas digitais ao cotidiano escolar de forma significativa e acessível.

A sétima semana foi dedicada à consolidação das habilidades trabalhadas nas semanas anteriores, por meio de jogos e atividades lúdicas. O objetivo foi reforçar a leitura e a escrita de forma divertida e significativa, promovendo maior engajamento e segurança por parte dos alunos.

A atividade com o caça-palavras digital foi bem recebida. Os alunos se envolveram na busca das palavras conhecidas, demonstrando memorização do vocabulário já trabalhado. Em seguida, a proposta de pesquisar os significados no dicionário online promoveu o desenvolvimento da autonomia e o uso consciente da tecnologia como recurso de aprendizagem. Laura e Walter se mostraram entusiasmados ao descobrir novos sentidos para palavras familiares.

Na montagem de pequenas histórias com imagens e frases embaralhadas, os alunos apresentaram bom desempenho ao organizar as sequências lógicas e construir narrativas com início, meio e fim. Essa atividade favoreceu o desenvolvimento do pensamento narrativo, da oralidade e da estruturação de ideias. Foi possível perceber que os estudantes conseguiram aplicar o que haviam aprendido sobre coerência textual de forma concreta e criativa.

Por fim, a atividade interativa de leitura e compreensão na plataforma Wordwall gerou um ambiente de competição saudável e foco nas leituras. A pontuação automática estimulou a atenção e a motivação, enquanto o feedback imediato permitiu ajustes e reflexões durante o processo. Os alunos demonstraram avanços na leitura atenta e na identificação de informações explícitas nos textos, mostrando evolução na compreensão leitora.

Em resumo, as atividades lúdicas e interativas da Semana 7 contribuíram significativamente para consolidar as habilidades trabalhadas ao longo do plano de intervenção. Durante as semanas anteriores, os alunos foram estimulados com práticas que envolveram desde o reconhecimento de letras e formação de palavras

simples (Semana 1 e 2), passando pelo trabalho com consciência fonológica e silábica (Semanas 3 e 4), até a leitura e produção de frases com coerência (Semana 5) e o uso de textos com função social, como listas e bilhetes (Semana 6). A culminância com os jogos e dinâmicas reforçou o aprendizado de forma leve e envolvente. Os alunos mostraram-se mais seguros, autônomos e motivados, o que reforça o valor do uso de metodologias ativas, da ludicidade e da personalização do ensino como estratégias eficazes no processo de alfabetização.

Figura 15 – Material utilizado no Projeto de Intervenção



Fonte: Registros da autora, 2024

A oitava e última semana do plano de intervenção teve como objetivo consolidar as aprendizagens desenvolvidas ao longo do percurso por meio de atividades avaliativas e de reflexão sobre o progresso individual de cada aluno no processo de leitura e escrita.

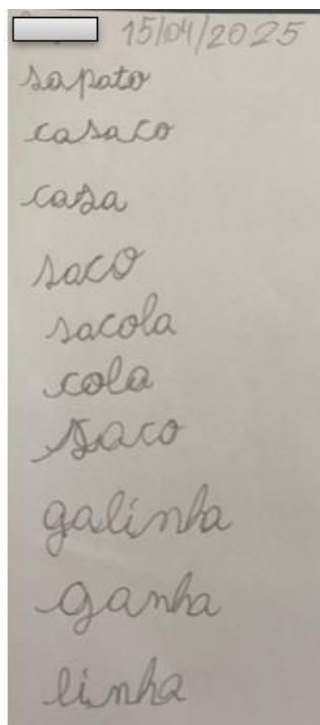
Na atividade de produção de texto narrativo ou descritivo, os alunos foram convidados a escrever sobre temas familiares, como “Um dia especial”, “Minha casa” ou “A escola ideal”, ou ainda a partir de imagens inspiradoras. A oferta de um banco de palavras e de um esquema com início, meio e fim facilitou a organização das ideias e incentivou a autonomia dos estudantes, respeitando o nível de escrita de cada um. Foi possível observar que os alunos já conseguem estruturar frases com coerência, utilizar pontuação básica e expressar sentimentos e vivências com

clareza. A produção textual revelou não apenas evolução técnica, mas também criatividade, afetividade e segurança na escrita.

A avaliação final de leitura e escrita permitiu verificar, de maneira mais objetiva, os avanços de cada aluno:

- **Laura** demonstrou progresso na leitura de palavras e frases simples, apresentando maior fluência e compreensão. Na produção escrita com base em imagem, conseguiu elaborar frases com sentido e, em muitos casos, pequenas sequências narrativas. A comparação com os registros iniciais evidenciou avanços significativos, especialmente na consciência fonológica, na segmentação silábica e na capacidade de construção textual.

Figura 16 – Lista de palavras – Ditado

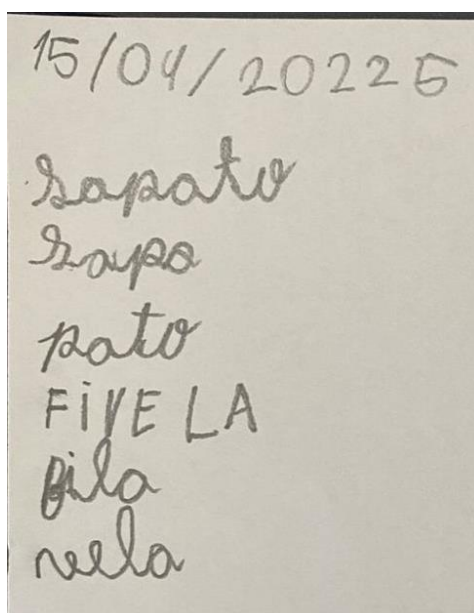


Fonte: Registros da autora, 2025

- **Walter**, ao longo do percurso, também apresentou indícios de avanço, especialmente no interesse pelas atividades de leitura e escrita e na tentativa de representar sons da fala por meio de letras, o que sugere um início de compreensão da relação entre fala e escrita. Apesar disso, ainda enfrenta dificuldades na

organização de ideias e na construção de frases completas. Na produção escrita baseada em imagem, sua escrita se restringiu a palavras isoladas ou frases incompletas, mesmo com o apoio de banco de palavras e esquemas estruturados. Na leitura, apresentou baixa fluência e dificuldades de compreensão de palavras e frases simples, demonstrando que aspectos como consciência fonológica, segmentação silábica e estruturação textual ainda estão em processo inicial de consolidação.

Figura 17 – Lista de palavras - Ditado



Fonte: Registro da autora 2025

• **Vitória**, por sua vez, conseguiu superar suas principais dificuldades logo no início da intervenção. Após um diagnóstico cuidadoso, a professora do reforço escolar foi orientada a desenvolver uma proposta de intervenção adequada às suas necessidades específicas. Essa ação precoce possibilitou que Vitória avançasse com maior segurança em sua trajetória de alfabetização, participando das atividades com mais autonomia e desenvolvendo habilidades importantes no campo da leitura e da escrita.

Diante desse cenário, conclui-se que o aluno Walter necessita de intervenções pedagógicas mais personalizadas e contínuas, com atividades específicas que reforcem os fundamentos da leitura e da escrita. Recomenda-se o

acompanhamento mais próximo da professora de reforço ou atendimento especializado, de modo a respeitar seu ritmo de aprendizagem e oferecer as condições necessárias para seu progresso.

A atividade de feedback reflexivo foi um momento marcante e sensível do processo. Ao responderem à pergunta “O que aprendi até aqui?”, os alunos expressaram, por meio de palavras e desenhos, suas percepções sobre a própria aprendizagem. As respostas revelaram um sentimento de conquista, pertencimento e valorização do saber construído. Laura, Walter e Vitória citaram a alegria de “aprender a escrever”, “ler melhor” ou “fazer frases sozinho”, demonstrando não apenas progresso cognitivo, mas também desenvolvimento emocional e motivacional.

De forma geral, a Semana 8 encerrou o ciclo com um panorama muito positivo. Os alunos demonstraram avanços consistentes em suas habilidades de leitura e escrita, além de maior autonomia, confiança e envolvimento com a aprendizagem. As atividades avaliativas e reflexivas reforçaram a importância de práticas pedagógicas intencionais, sensíveis e personalizadas, que reconheçam cada etapa do processo como parte essencial da formação do leitor e do escritor em construção.

Ao longo do plano, também se destacou o papel das atividades colaborativas, como a produção coletiva de textos e as rodas de conversa digitais. Por meio dessas práticas, os alunos aprenderam a valorizar a escuta, o respeito ao outro e a construção conjunta do conhecimento. Utilizamos ferramentas como o Padlet e o Google Docs, ampliando as oportunidades de expressão oral e escrita, mesmo para aqueles que ainda apresentavam dificuldades de codificação.

Por outro lado, alguns desafios foram inevitáveis. A limitação de acesso a dispositivos e à internet exigiu adaptações constantes, como a replicação das atividades digitais em formatos físicos, utilizando letras móveis, fichas ilustradas e materiais recicláveis. As diferenças no ritmo de aprendizagem entre os alunos também exigiram um acompanhamento individualizado e flexibilidade na aplicação das atividades, reforçando a importância de um olhar atento, afetivo e sensível.

Mesmo diante desses obstáculos, os resultados foram bastante positivos. Ao final do período, foi notável o avanço dos alunos na leitura de palavras simples, na escrita de frases com sentido e na compreensão da função social da linguagem. A atividade de encerramento, que consistiu na produção de um pequeno texto descritivo, revelou o quanto os estudantes haviam se apropriado do processo de alfabetização de forma significativa. As produções evidenciaram evolução na estrutura textual, no vocabulário e na autonomia dos alunos.

3 - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO PLANO DE AÇÃO

A implementação do plano de ação desenvolvido para promover a alfabetização e o letramento de alunos com defasagem na aprendizagem, utilizando tecnologias digitais e estratégias lúdicas, possibilitou uma experiência rica de observação pedagógica. O projeto foi realizado com um grupo de alunos de uma turma do 6º ano do Ensino Fundamental II, nas quais havia alunos que ainda não haviam consolidado habilidades essenciais de leitura e escrita. Ao longo das oito semanas de execução, foi possível identificar avanços significativos tanto no desempenho acadêmico quanto no engajamento e na autoestima dos estudantes.

3.1 Desenvolvimento das Habilidades de Leitura e Escrita

As atividades propostas ao longo das semanas foram pautadas em habilidades específicas da BNCC, com foco na construção da consciência fonológica, leitura de palavras e frases simples, e produção de pequenos textos. Desde a primeira semana, com a aplicação da avaliação diagnóstica na Plataforma EduEdu, foi possível identificar os diferentes níveis de conhecimento dos alunos quanto à identificação de letras, fonemas e a construção de palavras.

Na análise comparativa entre os resultados diagnósticos e os desempenhos ao final do plano, constatou-se um crescimento expressivo na capacidade de associação entre som e grafia, na leitura de palavras simples e na compreensão da estrutura de frases. Alunos que inicialmente apresentavam hipóteses pré-silábicas evoluíram para níveis silábicos com valor sonoro e até mesmo para hipóteses alfabéticas. Esse avanço foi favorecido pela variedade de atividades propostas, pela interação com jogos digitais, e pela mediação constante.

Além disso, a criação de ambientes de aprendizagem que integravam tecnologias, como o uso de aplicativos (ABC do Bitá, Palavra Cantada, entre outros), permitiu um aprendizado mais envolvente e significativo, despertando o interesse dos alunos em práticas de leitura e escrita. O uso do áudio e da imagem para reforçar a relação entre sons, letras e palavras teve papel crucial nesse processo

3.2 Engajamento e Participação dos Alunos

Outro aspecto relevante observado durante o plano de ação foi o aumento do engajamento e da participação ativa dos alunos nas atividades propostas. A ludicidade, presente nos jogos, brincadeiras, vídeos interativos e desafios digitais, contribuiu para que os estudantes desenvolvessem uma relação mais positiva com o processo de aprendizagem.

A gamificação das atividades, com progressão por níveis e recompensas simbólicas, incentivou os alunos a superarem seus próprios limites, promovendo a autorregulação e o espírito colaborativo. As atividades em grupo, como as rodas de conversa digitais e a produção coletiva de textos, também favoreceram a socialização, o respeito à vez de falar e a valorização das ideias do outro.

Além disso, a utilização de plataformas interativas permitiu que os alunos visualizassem seus próprios avanços, especialmente nas atividades que envolviam gravação de leitura ou a produção de textos digitais. Isso resultou em maior confiança na realização das tarefas e no prazer em aprender. Os alunos relataram que nunca haviam se ouvido lendo e ficaram felizes ao perceber que conseguiram pronunciar palavras e frases inteiras, o que fortaleceu sua autoestima.

3.3 Desafios Encontrados

Apesar dos resultados positivos, a execução do plano também revelou alguns desafios importantes. Entre eles, destaca-se a limitação no acesso equitativo aos dispositivos digitais. Em algumas ocasiões, foi necessário adaptar as atividades para formatos analógicos, como uso de letras móveis e fichas impressas, o que exigiu maior esforço de planejamento e logística por parte da mediadora.

Outro desafio enfrentado foi o ritmo diferenciado de aprendizagem entre os alunos. Houve necessidade constante de personalização das atividades para atender às especificidades de cada criança. Em determinados casos, foi preciso realizar

atendimentos individuais ou em pequenos grupos, principalmente com alunos que apresentavam maiores dificuldades em discriminar fonemas ou formar palavras.

Além disso, a integração efetiva das TICs ao currículo demandou formação continuada da mediadora e acompanhamento pedagógico. Algumas ferramentas, embora acessíveis, exigem tempo de familiarização tanto para docentes quanto para os alunos. No entanto, com a continuidade do uso, observou-se uma evolução na autonomia e no domínio das ferramentas digitais por parte dos estudantes.

3.4 Impactos Educacionais

A análise dos resultados obtidos com a aplicação do plano de ação indica que a combinação entre tecnologia e ludicidade representa uma estratégia eficiente para o enfrentamento das dificuldades de alfabetização, especialmente em turmas com distorção idade-série ou lacunas no processo de aprendizagem. O uso das TICs promoveu um ambiente de aprendizagem mais interativo, dinâmico e conectado com a realidade dos alunos, enquanto as atividades lúdicas tornaram o processo de ensino mais leve, prazeroso e significativo.

A participação ativa dos alunos e o progresso nas habilidades de leitura e escrita demonstram que é possível criar experiências de aprendizagem inovadoras e inclusivas, mesmo em contextos com limitações estruturais. O projeto também evidenciou a importância da escuta sensível por parte do professor, da mediação pedagógica qualificada e da valorização dos saberes dos alunos.

Dessa forma, os resultados obtidos com o plano de ação evidenciam a importância de integrar práticas pedagógicas tradicionais a metodologias inovadoras que valorizem o ritmo individual do aluno, considerem seus interesses e se conectem com as linguagens digitais. A formação integral do estudante, conforme orienta a BNCC, depende da articulação entre diferentes saberes, do estímulo à autonomia e da promoção do protagonismo infantil no processo de aprendizagem.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O presente trabalho teve como objetivo principal desenvolver e implementar um plano de ação voltado à alfabetização e letramento de alunos com defasagem de aprendizagem, utilizando estratégias lúdicas e recursos tecnológicos. A proposta partiu da necessidade de superar os desafios enfrentados no processo de ensino e aprendizagem, especialmente no contexto pós-pandemia, em que muitos estudantes avançaram nos anos escolares sem terem consolidado as habilidades básicas de leitura e escrita.

Ao longo da execução do plano, observou-se que a integração entre as Tecnologias da Informação e Comunicação (TICs), a ludicidade e as metodologias ativas proporcionou aos alunos um ambiente mais estimulante e significativo para aprender. As atividades foram planejadas de forma progressiva, respeitando o ritmo de aprendizagem de cada estudante e permitindo a personalização do ensino conforme suas necessidades.

A implementação do plano de ação evidenciou avanços significativos no processo de alfabetização dos alunos, especialmente no que se refere ao desenvolvimento da consciência fonológica, da leitura de palavras e frases simples e da construção da escrita com função social. Tais progressos foram identificados a partir de avaliações diagnósticas, atividades formativas e observações qualitativas realizadas ao longo das oito semanas do projeto.

Esses resultados estão alinhados aos achados teóricos apresentados na revisão de literatura. Segundo Leite e Costa (2017), a integração das TICs e da ludicidade no ambiente escolar favorece a aprendizagem significativa, especialmente entre alunos com dificuldades de alfabetização, pois promove o envolvimento ativo e estimula diferentes estilos de aprendizagem. A presença de elementos lúdicos em atividades digitais proporciona uma experiência interativa que respeita o ritmo individual e desperta o interesse dos alunos, como foi observado no uso de aplicativos como ABC do Bitá, Palavra Cantada e jogos educativos.

Além disso, a Metodologia de Projetos, conforme descrita por Hernández (1998), contribui para a construção do conhecimento de forma contextualizada, promovendo a articulação entre as áreas do conhecimento e o desenvolvimento de competências cognitivas e socioemocionais. Esse aspecto ficou evidente no projeto, sobretudo nas atividades de produção coletiva, como listas, bilhetes e histórias, em que os alunos puderam utilizar a leitura e a escrita em situações significativas e com sentido social.

A utilização de sequências didáticas lúdicas, defendida por autores como Dolz e Schneuwly (2004), também se mostrou eficaz para organizar o ensino de forma progressiva e com objetivos claros. As atividades, realizadas em etapas desde a pré-leitura até a produção textual, facilitaram a assimilação de novos conhecimentos e permitiram intervenções pedagógicas mais precisas.

Outro ponto de convergência entre a prática desenvolvida e a literatura foi a importância da mediação do professor. O papel do docente como facilitador e organizador do processo de ensino foi essencial para o sucesso do plano, confirmando os estudos de Morán (2015), que destaca a relevância de o professor atuar como mediador na aprendizagem digital, promovendo a construção ativa do conhecimento e garantindo a intencionalidade pedagógica do uso das TICs.

A abordagem integrada entre tecnologia, ludicidade e metodologias ativas proporcionou não apenas o avanço das habilidades técnicas de leitura e escrita, mas também o fortalecimento das dimensões afetivas e sociais do processo de alfabetização. Tal constatação reforça a perspectiva de que o processo de ensinar e aprender deve considerar o sujeito em sua integralidade, conforme orienta a BNCC (2017), e que as práticas pedagógicas precisam estar alinhadas com os desafios do século XXI.

Dessa forma, conclui-se que os objetivos propostos foram atingidos de maneira satisfatória. A aplicação das estratégias planejadas demonstrou que o uso das TICs, aliado a atividades lúdicas e interativas, constitui uma ferramenta potente para o resgate do interesse pela aprendizagem e para o fortalecimento das competências leitoras e escritoras. O plano de ação proposto pode, portanto, servir

como modelo para outras intervenções pedagógicas em contextos semelhantes, contribuindo para a garantia do direito à aprendizagem e ao desenvolvimento pleno de todos os alunos.

Encerrar essa experiência é, ao mesmo tempo, reconhecer os avanços conquistados e reafirmar o compromisso com uma educação que acolhe, escuta e transforma. A vivência com esse grupo de alunos reforçou minha convicção de que, para garantir o direito de todos à alfabetização, é essencial combinar sensibilidade pedagógica, intencionalidade didática e inovação. O uso das tecnologias, aliado ao poder do brincar e à mediação cuidadosa do professor, mostrou-se um caminho possível e potente. Mais do que ensinar a ler e escrever, tratou-se de criar vínculos, despertar potencialidades e devolver aos alunos a confiança em sua própria capacidade de aprender. Sigo, portanto, motivada a continuar reinventando a prática docente com propósito, afeto e compromisso com cada estudante.

Essa experiência reafirmou minha convicção de que o uso planejado das TICs e da ludicidade pode transformar o processo de ensino-aprendizagem, sobretudo quando aliadas a uma prática pedagógica intencional, acolhedora e sensível às necessidades dos alunos. Mais do que ferramentas, esses recursos funcionaram como pontes entre o universo escolar e o cotidiano das crianças e adolescentes, proporcionando um aprendizado mais vivo, relevante e prazeroso.

O uso das Tecnologias da Informação e Comunicação e da ludicidade não foi um mero adorno metodológico, mas uma estratégia intencional de inclusão, equidade e valorização dos saberes dos alunos. Com elas, o ambiente de aprendizagem se transformou: tornou-se mais interativo, mais próximo do cotidiano dos estudantes e, principalmente, mais afetivo.

Percebe-se, ao longo dessa experiência, que, quando oferecemos aos alunos oportunidades reais de vivenciar a leitura e a escrita com prazer, autoria e reconhecimento, eles se sentem pertencentes ao mundo letrado. A alfabetização, nesse contexto, deixa de ser um fim e passa a ser um meio de participação social, expressão e transformação de suas realidades.

Ao longo dessas semanas, a professora regente teve participação ativa nas ações pedagógicas, acompanhando de perto tanto as atividades coletivas quanto as intervenções individuais ou em dupla. Houve um trabalho conjunto, no qual as observações e registros realizados durante as oficinas eram repassados à docente, permitindo o planejamento articulado das próximas etapas. Com base nas necessidades identificadas, sugestões de atividades complementares eram encaminhadas para serem aplicadas ao longo da semana, reforçando os conteúdos trabalhados e promovendo a continuidade do processo de aprendizagem em sala de aula. Essa parceria contribuiu significativamente para o fortalecimento das práticas pedagógicas e para o acompanhamento mais individualizado dos alunos em processo de alfabetização.

Finalizar essa jornada permitiu reafirmar a potência de práticas pedagógicas que acolhem, desafiam e motivam os alunos a aprenderem com sentido. Trabalhar com alfabetização no 6º ano do Ensino Fundamental exige não apenas conhecimento técnico, mas, acima de tudo, sensibilidade para compreender as histórias de cada estudante, respeitando seus tempos e celebrando cada pequena conquista.

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Maria Elizabeth Bianconcini de. *Tecnologias e currículo: trajetórias convergentes ou divergentes na formação docente?* Campinas: Papirus, 2013.
- ANUNCIAÇÃO, D. M.; BARBOSA, M. S. *A ludicidade no ensino da leitura e escrita: um estudo de caso nas escolas públicas brasileiras*. Educação e Pesquisa, v. 43, n. 1, p. 81-98, 2017.
- BITTENCOURT, M. F.; ALMEIDA, L. C. *Tecnologias na educação: práticas pedagógicas e o uso de TICs na alfabetização*. Revista Brasileira de Educação, v. 23, n. 2, p. 45-60, 2018.
- BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular (BNCC)*. Brasília: MEC, 2018.
- CEALE – Centro de Alfabetização, Leitura e Escrita. *Tecnologias digitais na alfabetização: cultura escrita digital e ensino*. Belo Horizonte: UFMG, 2022. Disponível em: <https://www.ceale.fae.ufmg.br/termos-e-acoes-didaticas-sobre-cultura-escrita-digital.html>. Acesso em: 24 jun. 2025.
- DEWEY, John. *Democracia e educação*. São Paulo: Nacional, 1979.
- DIPACHO. *Apesar de tudo*. São Paulo: Jujuba, 2015.
- FERREIRO, Emília. *Passado e presente dos verbos ler e escrever*. São Paulo: Cortez, 2001.
- FRADE, Isabel Cristina Alves da Silva et al. *Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita*. Belo Horizonte: UFMG / FaE / Ceale, 2018. 136 p. ISBN 978-85-8007-120-7.
- FREIRE, Paulo. *Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa*. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- FURNARI, Eva. *Assim assado*. São Paulo: Moderna, 1991.
- GEE, James Paul. *What video games have to teach us about learning and literacy*. New York: Palgrave Macmillan, 2003.
- GROS, Begoña. *Videojuegos y aprendizaje*. Barcelona: Editorial UOC, 2012.

HERNÁNDEZ, Fernando. *Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

HOFFMANN, Jussara. *Avaliar para promover: as setas do caminho*. Porto Alegre: Mediação, 2014

HUIZINGA, Johan. *Homo ludens: o jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva, 2014.

JENKINS, Henry. *Cultura da convergência*. São Paulo: Aleph, 2009.

KENSKI, Vani Moreira. *Educação e tecnologias: o novo ritmo da informação*. Campinas: Papirus, 2007.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. *O brincar e suas teorias*. 6. ed. São Paulo: Pioneira Thomson Learning, 2010.

KLEIMAN, Ângela B. *Texto e letramento*. São Paulo: Cortez, edições anteriores a 2025.

LEITE, S. M.; COSTA, A. P. *O uso de práticas lúdicas no ensino e seu impacto na aprendizagem significativamente*. Revista Brasileira de Educação, v. 1, p. 85-100, 2017.

LÉVY, Pierre. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUCKESI, Cipriano Carlos. *Avaliação da aprendizagem escolar: estudos e proposições*. São Paulo: Cortez, 2011.

MACHADO, Ana Maria. *O rato roeu a roupa*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2001.

MEC. Ministério da Educação. *Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: cadernos de formação – unidade 2: a organização do trabalho pedagógico no ciclo de alfabetização*. Brasília: MEC/SEB, 2012.

MORAN, José Manuel. *Metodologias ativas para uma educação inovadora*. In: BACICH, L.; MORAN, J. M. (orgs.). *Metodologias ativas para uma educação inovadora: uma abordagem teórico-prática*. Porto Alegre: Penso, 2015.

PERRENOUD, Philippe. *Avaliação: da excelência à regulação das aprendizagens*. Porto Alegre: Artes Médicas Sul, 1999.

PAPERT, Seymour. *A máquina das crianças: repensando a escola na era da informática*. Porto Alegre: Artmed, 1994.

PIAGET, Jean. *A formação do símbolo na criança: imitação, jogo e sonho, imagem e representação*. Rio de Janeiro: Zahar, 1972.

RAMAL, Andrea. *Educar: a solução está na sala de aula*. São Paulo: Globo, 2013.

ROJO, Roxane. *Escola e os multiletramentos: práticas de letramento e de subjetivação*. Campinas: Mercado de Letras, 2013.

ROSAS, Alejandro. *Bibi vai para a escola*. São Paulo: Moderna, 2005.

SOARES, Magda. *Letramento: um tema em três gêneros*. Belo Horizonte: Autêntica, 2004.

SOARES, Magda. *Letramento e alfabetização: as muitas facetas*. Revista Brasileira de Educação, n. 22, p. 5-17, 2003, 2006, 2008, 2020.

TARDIF, Maurice. *Saberes docentes e formação profissional*. Petrópolis: Vozes, 2002.

UNESCO. *Relatório global de monitoramento sobre a educação para todos: o impacto das tecnologias digitais na educação em áreas vulneráveis*. Paris: UNESCO, 2015.

UNESCO. *Tecnologias da Informação e Comunicação na Educação: um currículo para professores*. Brasília: UNESCO, 2010.

VALENTE, José Armando. *O impacto das Tecnologias da Informação e Comunicação na educação básica: perspectivas e desafios*. São Paulo: Editora Cortez, 2019.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

VYGOTSKY, Lev S. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

ZABALA, Antoni. *A prática educativa: como ensinar*. Porto Alegre: Artmed, 1998.

Referência extra (documento UFMG):

UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS. *Diretrizes para normalização de trabalhos acadêmicos da UFMG*. Disponível em: <https://repositorio.ufmg.br/static/politica/diretrizes-para-normalizacao-de-trabalhos-academicos-da-UFMG.pdf>.

APÊNDICE

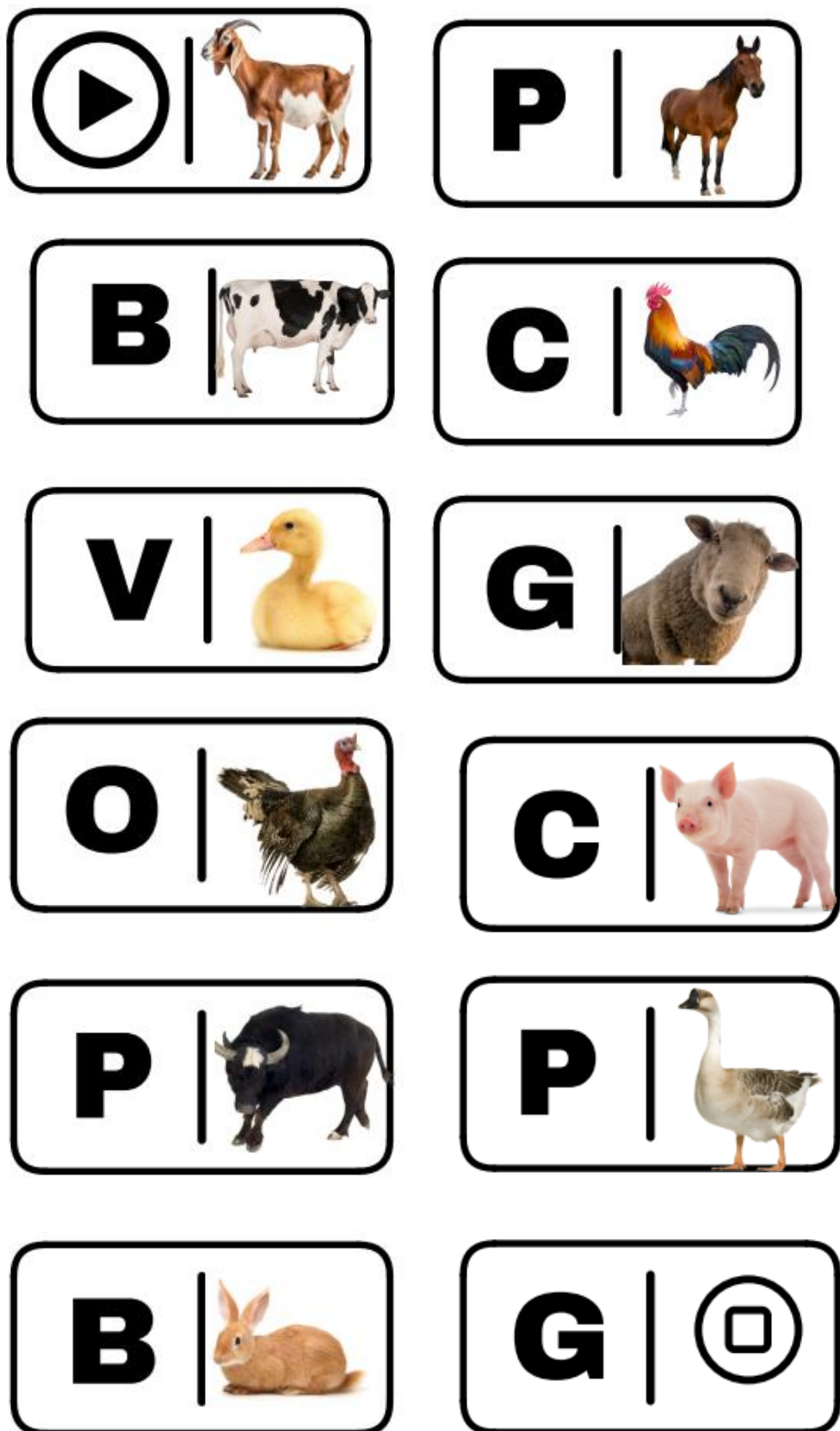
Autorização de Uso de Imagem

AUTORIZAÇÃO DE USO DE IMAGEM E VOZ			
Eu, _____,			
responsável	legal	pelo(a)	aluno(a)
autorizo, de forma gratuita, o uso da imagem e da voz de meu(minha) filho(a) para fins exclusivos de divulgação e registro das atividades do Projeto de Intervenção Educacional , realizadas no âmbito escolar.			
Declaro estar ciente de que as imagens e/ou gravações poderão ser utilizadas em:			
☐	Materiais	didáticos	e relatórios do projeto
☐	Publicações acadêmicas e científicas, caso necessário		
A presente autorização é concedida sem qualquer ônus, abrangendo o uso da imagem e da voz em fotografias, vídeos ou gravações de áudio, exclusivamente para os fins mencionados acima, garantindo a privacidade e a integridade da criança.			
Este termo é válido enquanto durar o projeto, podendo ser revogado a qualquer momento, mediante solicitação formal por parte do(a) responsável.			
Local: _____			
Data: ____/____/____			

Assinatura do(a) responsável legal			
CPF: _____			
Telefone para contato: _____			

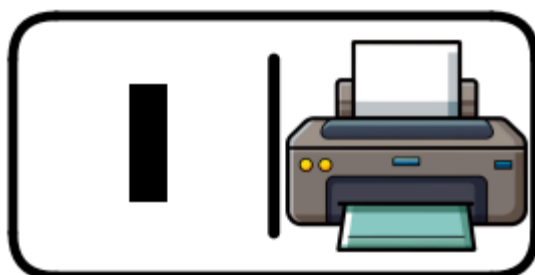
Fonte: Criado pela autora

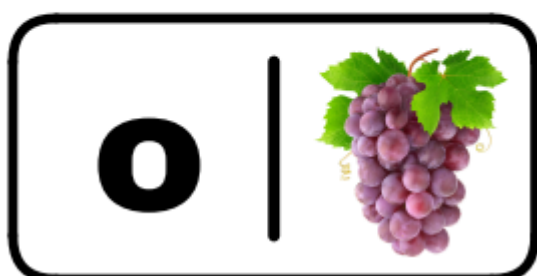
JOGO – DOMINÓ DE LETRAS – ANIMAIS DA FAZENDA



Fonte: Criado pela Autora

JOGO – DOMINÓ DAS VOGAIS





Criado pela autora

ANEXOS

Livros literários utilizados

