

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

ANA LÚCIA DA SILVA OLIVEIRA

JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

**Belo Horizonte
2025**

ANA LÚCIA DA SILVA OLIVEIRA

JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

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 em alfabetização e letramento.

Orientadora: Professora Daniela Montuani

**Belo Horizonte
2025**

O48j
TCC

Oliveira, Ana Lúcia da Silva, 1988-
Jogos no processo de alfabetização [manuscrito] / Ana
Lúcia da Silva Oliveira. -- Belo Horizonte, 2025.
36 p. : il., color.

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

Orientadora: Daniela Freitas Brito Montuani.

Bibliografia: f. 35-36.

1. Educação. 2. Educação básica. 3. Jogos educativos.
4. Alfabetização. 5. Leitura -- Estudo e ensino. 6. Escrita -- Estudo
e ensino. 7. Conscientização da linguagem nas crianças.

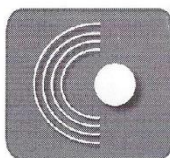
I. Título. II. Montuani, Daniela Freitas Brito, 1982-.

III. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de
Educação.

CDD- 371.397

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

Bibliotecário: Ivanir Fernandes Leandro CRB: MG-002576/O



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

ATA DE DEFESA DO NONINGENTÉSIMO DÉCIMO QUINTO TRABALHO FINAL DO CURSO DE
ESPECIALIZAÇÃO EM FORMAÇÃO DE EDUCADORES PARA EDUCAÇÃO BÁSICA

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 “**Jogos no processo de alfabetização**”, do(a) aluno(a) **Ana Lúcia da Silva Oliveira**. A banca examinadora foi composta pelos seguintes professores: Daniela Freitas Brito Montuani (orientador) e Simone Regina Pinto Pereira. Os trabalhos iniciaram-se às 8h30, atendendo a uma escala de apresentações definida pelo(a) orientador(a). Após a apresentação oral do trabalho, a banca examinadora fez uma arguição ao aluno(a). A banca se reuniu, em seguida, sem a presença do(a) aluno(a) e do público, para fazer a avaliação final. Em conclusão, a banca examinadora considerou o trabalho aprovado. O resultado final do trabalho foi comunicado ao aluno(a), que deverá encaminhar à Secretaria do curso a versão final em meio digital para (laseb@fae.ufmg.br) e submeter o trabalho salvo em formato PDF de acordo com as orientações da Biblioteca universitária da UFMG, Repositório Institucional (www.repositorio.ufmg.br). Nada mais havendo a tratar, eu, Luciana Gomes da Luz Silva, secretária do colegiado do curso, lavrei a presente ata que, depois de lida e aprovada, será por mim assinada e pelos demais membros presentes. Belo Horizonte 12 de julho de 2025.

Aluno(a) Ana Lúcia da Silva Oliveira Registro na UFMG: 2024694629
Ana Lúcia da Silva Oliveira

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

Simone Regina P. Pereira
Profa. Ms. Simone Regina Pinto Pereira
Professor(a) Convidado(a)/avaliador(a)

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

RESUMO

Este trabalho teve como objetivo analisar a importância do uso dos jogos no processo de alfabetização e como podem contribuir no processo de alfabetização e letramento. Como professora iniciante pude perceber o quanto a alfabetização é um processo complexo que demanda estratégias para ser consolidada de maneira eficaz. É sabido ser um desafio que tem sido enfrentado há anos e mesmo aplicando uma metodologia mais adequada na maior parte das vezes, o sucesso é frustrado. Nesse contexto o plano de ação foi realizado com o objetivo de analisar na prática e os desafios enfrentados em sala de aula e como os jogos podem contribuir nesse processo de modo a minimizar os impactos negativos, e dificuldades de aprendizagem. Para a concretização do plano foi selecionado em uma sala de 1º ano do ensino fundamental um pequeno grupo de alunos que não haviam consolidado a compreensão do princípio alfabético e analisar como os jogos, especialmente aqueles que exploravam as habilidades de consciência fonológica usados como ferramentas pedagógicas contribuiu positivamente para o desenvolvimento desses alunos. Esse plano de ação contribuiu não somente com o desenvolvimento dos alunos, mas também ampliou a minha visão em relação a alfabetização e letramento.

Palavras-chave: jogos de alfabetização; leitura; escrita; consciência fonológica.

ABSTRACT

This paper aims to analyze the importance of using games in the literacy process and how they can contribute to the literacy and literacy process. As a beginning teacher, I was able to see how literacy is a complex process that requires strategies to be consolidated effectively. We know that it is a challenge that has been faced for years and we have been looking for a way, that is, a more appropriate methodology to apply it, and most of the time we are unsuccessful. In this context, the action plan was carried out with the objective of analyzing in practice the challenges faced in the classroom and how games can contribute to this process in order to minimize negative impacts and learning difficulties. To implement the plan, a small group of students who had not consolidated their understanding of the alphabetic principle were selected from a 1st grade classroom in elementary school and analyzed how games, especially those that explored phonological awareness skills, used as pedagogical tools, contributed positively to the development of these students. This action plan contributed not only to the development of the students, but also broadened my vision regarding literacy and literacy.

Keywords: literacy games; reading; writing; phonological awareness.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 - Imagem do jogo “Cartas dos animais”	21
Figura 2 - Crianças jogando “Cartas dos animais”	22
Figura 3 - Atividade de completar palavras carta dos animais.....	23
Figura 4 - Imagem do jogo “Mexex-mexex”.....	23
Figura 5 - Crianças jogando “mexex-mexex”	24
Figura 6 - Imagem do “Jogo de formação de palavras com as sílabas simples”	24
Figura 7 - Crianças “jogando formação de palavras com sílabas simples”	25
Figura 8 - Imagem do jogo “Mico da letra diferente”	25
Figura 9 - Imagem do jogo “Brincando com o nome dos animais”	26
Figura 10 - Crianças “Brincando com o nome dos animais”	27
Figura 11 - Imagem do “Jogo dominó das palavras sapecas”	27
Figura 12 - Crianças jogando o jogo “Palavra secreta”	28

LISTA DE TABELAS

Tabela 1 Avaliação diagnóstica – Antes dos jogos – Criança A e B.....	30
Tabela 2 Avaliação diagnóstica – Antes dos jogos – Crianças C, D e E.....	30
Tabela 3 Avaliação qualitativa dos estudantes após a intervenção com os jogos	31

SUMÁRIO

INTRODUÇÃO	9
1 – REFERENCIAL TEÓRICO	11
1.1 A Alfabetização na Perspectiva Do Letramento	11
1.2 Psicogênese da Língua Escrita	12
1.3 A Consciência Fonológica e a Construção do Sistema Alfabético	13
1.4 Práticas Pedagógicas e o Papel dos Jogos na Alfabetização	15
2 – METODOLOGIA	19
2.1- Plano de Ação	19
2.2 - Desenvolvimento	20
2.2.2 Cronograma de atividades	21
3 - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO PLANO DE AÇÃO	30
CONSIDERAÇÕES FINAIS	33
REFERÊNCIAS	34

INTRODUÇÃO

Meu nome é Ana Lúcia, técnica em administração, graduada em pedagogia pela Unopar e pós-graduada em educação especial com ênfase em TEA pela Facuminas, ingressei na área educacional no ano de 2020 como monitora escolar, iniciando minha carreira como professora no ano de 2024 em uma turma de 1º ano do ensino fundamental na rede municipal de Itabirito-MG e atualmente leciono em uma turma de 1º ano do ensino fundamental na rede municipal de Ouro Preto -MG.

Sempre admirei o ato de alfabetizar, e logo após me formar e assumir uma sala de aula passei a ter interesse em aprimorar meus conhecimentos na área de alfabetização.

Fui selecionada para lecionar na escola “Anexo portões” hoje chamada “Escola Municipal Dária Alves da Silva Couto”. Uma escola recém instalada na cidade de Itabirito e funcionava em tempo integral, onde tive a oportunidade de assumir a turma no período da tarde.

Sendo assim proposto pela direção da escola trabalhar atividades lúdicas com as crianças no período da tarde, me deparei com um grande desafio, sendo uma turma de alfabetização e com muitas crianças com dificuldades de aprendizagem.

Logo surgiu a oportunidade de especialização em alfabetização e letramento do LASEB em parceria com a prefeitura municipal de Itabirito. Decidi aprofundar sobre o tema jogos no processo de alfabetização, com o objetivo de estimular o desenvolvimento dos meus alunos.

Neste trabalho, busca-se compreender a importância da utilização de jogos no processo de alfabetização e letramento, analisando de que maneira essas práticas podem influenciar positivamente a aprendizagem dos alunos nos anos iniciais da educação básica. A escolha do tema se justifica pela necessidade de explorar estratégias pedagógicas mais interativas e eficazes que respeitem o ritmo de aprendizagem das crianças e valorizem suas experiências no ambiente escolar.

O objetivo desse plano foi de elaborar jogos que trabalham o desenvolvimento da consciência fonológica e compreensão do sistema de escrita alfabética, analisando práticas pedagógicas em salas de aula, promovendo reflexão sobre as semelhanças sonoras e gráfica das palavras, de forma a refletir a mediação do docente através do uso de jogos para garantir um bom desenvolvimento.

Este trabalho se organiza em três seções: (i) o referencial teórico, em que são apresentados vários conceitos de pesquisadores renomados no campo de alfabetização e letramento e também em que são explicados os conceitos básicos e necessários para a prática docente, (ii) a metodologia exemplifica as etapas do plano de ação e cada jogo utilizado e o objetivo de cada um, (iii) a análise dos resultados e relato a minha experiência durante os dias de aplicação dos jogos.

1 – REFERENCIAL TEÓRICO

1.1 A Alfabetização na Perspectiva Do Letramento

A alfabetização e o letramento representam processos que vão além da simples aquisição do código escrito. A alfabetização é um processo complexo que envolve a apropriação do sistema alfabético de escrita, permitindo que o sujeito compreenda o funcionamento da língua escrita e seja capaz de utilizá-la para se comunicar. De acordo com Soares (2003), "alfabetizar é fazer com que o aluno compreenda o princípio alfabético da escrita e seja capaz de utilizá-lo para ler e escrever". Magda Soares, referência no campo da alfabetização, defende que esse processo não pode ser dissociado do letramento, pois ambos se complementam no desenvolvimento pleno das competências linguísticas.

O conceito de letramento refere-se ao uso social da linguagem escrita e à capacidade de compreender e produzir textos em diferentes contextos. Segundo Soares (2003), letrar é "ensinar a usar a escrita como prática social, como instrumento de participação social, de acesso ao conhecimento, de exercício da cidadania". Assim, no processo de alfabetização, é fundamental proporcionar situações em que a criança tenha contato com diversos gêneros textuais e compreenda o papel social da leitura e da escrita.

Em suma, Tavares (2020) elucida diferenças entre um educando alfabetizado e letrado, já que o primeiro se abstém dos benefícios oferecidos pela prática sociocultural por meio do entendimento de textos mais complexos e elaboração de frequentes relatórios e enquanto o letramento, tem em si uma prática cultura e sócio-histórica o que é agregado as suas habilidades cognitivas.

Para o autor supracitado, um educando letrado se torna um protagonista de seu contexto, isso porque o letramento desenvolve no educando certa criticidade alavancando assim o discernimento quanto a realidade e isso porque o simples alfabetizado se resume no saber ler e escrever.

Desta forma, em sua fala expressiva Tavares (2020) aduz que o letramento possibilita ao educando um agir interativo, mediante uma formação subjetiva bem como uma identidade no plano relacional responsável-responsivo e que tem como premissa um dialogismo.

Assim sendo, pode-se perceber que todo cidadão letrado é alfabetizado, todavia a reciprocidade não se aplica em relação ao alfabetizado

Corroborando com as falas acima, encontra-se em Kleiman et al (2024), que o letramento tem em si um impacto social, ratificando que o conceito de letramento trata-se de uma “legitimação de práticas sociais de uso da escrita para muito além das práticas escolares, reverberando a voz e a participação ativa de grupos sociais por vezes alijados da construção do conhecimento”.

Dito isso, pode-se observar que o educador não pode apenas se limitar a alfabetização de seus alunos uma vez que a educação nas falas de Tavares (2024), trata-se de uma ação intencional e transformadora.

1.2 Psicogênese da Língua Escrita

Andrade, Andrade e Prado (2017) salientam que havia um grande número de crianças que não aprendiam ler e escrever e isso era como um pano de fundo social, o que para os pesquisadores era em razão da deserção escolar, e isso era visto como problema de dimensões sociais e não vontades individuais o que explicitava que a desigualdade social e econômica era um reflexo da desigualdade de oportunidades educacionais, e como isso, foi alicerçado a psicogênese da língua escrita.

A psicogênese da língua escrita, conforme estudada por Ferreiro e Teberosky (1985), refere-se ao processo de construção do conhecimento sobre a escrita pela criança, desde a fase pré-silábica até a alfabética. Segundo as autoras, a aprendizagem da escrita não ocorre de forma mecânica, mas sim como resultado de uma construção ativa por parte do sujeito, que testa hipóteses sobre o funcionamento do sistema de escrita como descrito a seguir:

(i) Pré-silábica: A criança ainda não relaciona letras com sons, usa garatujas, desenhos ou letras aleatórias e pode usar muitas letras ou poucas, sem padrão. Exemplo: Para escrever "casa", pode escrever “BTLO” ou “AAA”.

(ii) Silábica: A criança já percebe que a escrita representa sons da fala, cada letra ou grafema representa uma sílaba inteira e escreve uma letra para cada sílaba falada. Exemplo: Para "casa", pode escrever “CA” ou “CS”.

(iii) Silábico-alfabética: A criança começa a misturar traços do sistema silábico e alfabético. Algumas sílabas são representadas com uma letra, outras com duas

(mais próximas da escrita convencional). Exemplo: Para "casa", pode escrever "CSA" ou "CZA".

(iv) Alfabética: A criança entende o princípio alfabético, ou seja, que cada som corresponde a uma letra ou grupo de letras. Consegue escrever palavras de forma foneticamente correta, mesmo que com erros ortográficos. Exemplo: Para "casa", escreve "caza" ou "kasa".

(v) Ortográfica: A criança domina o sistema alfabético e começa a refletir sobre as normas ortográficas da língua. Corrige grafias como "caza" para "casa", reconhece regras como uso de "ç", "nh", "lh", etc. Exemplo: Escreve "casa" corretamente, assim como outras palavras com grafia convencional.

Conhecer cada uma dessas fases, ou seja, como o estudante aprende é fundamental para as escolhas pedagógicas do professor, para definição de intervenções assertivas que favoreçam a aprendizagem da escrita.

1.3 A Consciência Fonológica e a Construção do Sistema Alfabético

Segundo Rodrigues e Postalli (2019), consciência fonológica é a consciência dos sons que compõe a fala, e estudos apontam que existe uma forte relação como sucesso da aprendizagem da criança em relação a leitura e a escrita.

Pode-se complementar dessa forma que a consciência fonológica é a habilidade que a criança desenvolve para perceber que a fala é composta por sons menores, como palavras, sílabas e fonemas.

Segundo Soares (2016), consciência fonológica é condição importante para que a criança avance no processo de alfabetização, porque ela permite perceber que as palavras são constituídas por segmentos sonoros que podem ser relacionados a letras. Isso significa que ela começa a entender que pode "manipular" os sons da fala — por exemplo, contar quantas sílabas tem uma palavra, identificar palavras que rimam ou perceber o som inicial de uma palavra.

Os fonemas são as unidades sonoras da fala, enquanto grafemas são as letras ou conjuntos de letras que os representam na escrita. A relação entre fonema e grafema é essencial no processo de alfabetização. Para Moraes (2019), a consciência fonêmica — a habilidade de perceber, segmentar e manipular os sons da fala — é uma habilidade metalinguística crucial para a aprendizagem da leitura e da escrita. Da

mesma forma, a compreensão dos grafemas e de sua função no sistema alfabético deve ser construída gradualmente.

Morais (2019), propõe jogos fonológicos como recursos eficazes para desenvolver a consciência dos sons da fala, apoiando a transição da criança para a escrita alfabética.

A correspondência grafo-fonêmica é a base da aprendizagem do princípio alfabético, pois diz respeito à relação entre os sons da fala (fonemas) e suas representações gráficas (grafemas). De acordo com Oliveira (2010), é por meio da exploração dessas correspondências, em atividades significativas e lúdicas, que a criança começa a consolidar a compreensão do sistema de escrita.

Essa consciência é fundamental na alfabetização, porque antes mesmo de aprender as letras, a criança precisa entender como os sons funcionam. É um processo pelo qual a criança compreende que as letras representam os fonemas, e que elas podem juntar essas letras para formar palavras. Isso não acontece de uma hora para outra: ela passa por etapas de escrita, como garatujas, uso de letras aleatórias, até entender que há uma lógica entre som e letra (o que chamamos de princípio alfabético), ou seja, a construção do sistema alfabético é quando a criança começa a perceber que a escrita tem regras e representa a fala de maneira organizada.

Além de usarmos a linguagem para conversar, escrever ou nos comunicar no dia a dia, também podemos pensar sobre como a linguagem funciona. Esse tipo de pensamento é chamado de atitude metalinguística — ou seja, refletir sobre a própria linguagem.

Dentro dessas reflexões, uma das mais importantes para quem está aprendendo a ler e escrever é a consciência fonológica. Ela é a capacidade de perceber, identificar e manipular os sons da fala, como perceber que “mato” e “gato” terminam do mesmo jeito, ou que a palavra “cavalo” tem três pedaços sonoros (sílabas).

Essa consciência envolve várias habilidades diferentes:

- Contar quantos sons ou sílabas há numa palavra;
- Dizer os sons separados de uma palavra;
- Perceber sons iguais em palavras diferentes;
- Tirar ou trocar sons para formar novas palavras.

Além disso, essa percepção pode acontecer nas sílabas, rimas e fonemas, que são os menores sons da fala e também pode envolver diferentes posições dos sons: se estão no começo, no meio ou no final da palavra.

Para que uma criança consiga aprender a escrever usando o sistema alfabético, ela precisa desenvolver a capacidade de ouvir as palavras com atenção, percebendo que elas são feitas de partes menores: as sílabas e os sons (ou fonemas). No começo, quando a criança tenta escrever, ela cria hipóteses como tentar usar uma letra para cada sílaba. Mas, para avançar, ela precisa perceber que as sílabas também são formadas por sons menores e que cada som pode ser representado por uma letra, é importante que brinque com as palavras, observe como soam, compare palavras parecidas, veja como elas rimam ou começam do mesmo jeito, tudo isso de forma natural, em jogos, parlendas, cantigas e trava-línguas.

É fundamental que a criança veja as palavras escritas, pois a escrita ajuda a tornar mais claro os sons que ela ouve. A habilidade de consciência fonológica (perceber sons, sílabas, rimas) ajuda, mas sozinha não é suficiente para que a criança se alfabetize. A criança precisa entender o que a escrita faz: ela serve para representar a linguagem. E isso ela aprende na prática, desde a Educação Infantil, explorando e brincando com a linguagem falada e escrita.

1.4 Práticas Pedagógicas e o Papel dos Jogos na Alfabetização

Kishimoto et al (2011) afirmam que o lúdico potencializa a aprendizagem além de garantir em seu espaço o direito da criança em ser criança, dito isso, pode-se perceber que o lúdico e/ou jogos didáticos são ferramentas muito úteis para ensinar as crianças, especialmente na fase da alfabetização. Eles tornam o aprendizado mais divertido e prazeroso, porque quando a criança está brincando, ela se sente mais motivada e envolvida com a atividade — o que facilita o aprendizado.

Por meio dos jogos, as crianças conseguem praticar a relação entre som e letra (por exemplo, perceber que a palavra "casa" começa com o som /k/ e é escrita com a letra C). Isso é essencial para que elas compreendam como funciona a escrita. Além disso, os jogos ajudam a desenvolver várias habilidades importantes, como:

- Atenção e memória (porque precisam lembrar regras e informações),
- Raciocínio lógico (quando precisam resolver desafios),
- Percepção visual e auditiva (ao identificar letras, sons e imagens),
- Consciência fonológica (que é perceber os sons das palavras),
- Interação social (pois muitas vezes jogam em grupo).

Se forem bem pensados e usados no momento certo, os jogos favorecem a participação ativa da criança, fazem com que ela pense sobre o que está aprendendo e tornam o ambiente de sala de aula mais leve e envolvente. Ou seja, os jogos não são só “brincadeira”: são uma forma inteligente, planejada e divertida de ensinar e aprender!

Assim sendo, Pereira e Bispo (2024) elucidam que os jogos didáticos são verdadeiros potenciais didáticos quanto ao processo ensino-aprendizagem e encontram-se resguardado pela BNCC (Base Nacional Comum Curricular) que define jogos como ferramenta auxiliar do ensino.

Dito isso, pode-se perceber que os jogos usados na sala de aula não servem somente para entreter, mas são ferramentas importantes que ajudam as crianças a aprenderem a ler e escrever. Isso acontece porque, ao brincar, a criança consegue relacionar os sons das palavras com as letras do alfabeto de forma divertida, natural e dentro de situações que fazem sentido para ela (contextualizadas).

Quando a atividade é divertida, a criança participa com mais vontade, presta atenção, se interessa mais e, com isso, aprende com mais facilidade. O jogo, portanto, não é uma distração é uma maneira de ensinar com prazer. Além de ser uma ação lúdica os jogos na alfabetização é uma prática social e cultural criado pelas pessoas ao longo do tempo.

Jogos são mais que diversão, eles podem ensinar mesmo quando não são feitos com essa intenção, sempre têm algum valor educativo. Porém, alguns jogos são criados especialmente para ensinar como os jogos de alfabetização. Os jogos de

alfabetização têm um propósito específico pois ajudam as crianças a entender como a escrita funciona, ou seja, que as letras representam os sons da fala (os fonemas) e como essas letras se combinam para formar palavras, compreender o sistema de escrita e consolidar o aprendizado, tornando as crianças mais fluentes na leitura e escrita.

Para o professor é essencial escolher bem o jogo, pensando no que ele quer ensinar e no nível dos alunos sendo possível adaptar, mudando suas regras ou grau de dificuldade e apresentar as regras e materiais com clareza antes de começar. Além disso é importante lembrar que os jogos são ótimos recursos, mas não substituem a mediação do professor para que realmente ajudem na alfabetização, é necessária uma mediação intencional, além de outras atividades que reforcem o que foi aprendido no jogo.

Os jogos de alfabetização são ótimos recursos, mas seu uso precisa ser bem conduzido e articulado com outras práticas pedagógicas, cuidadosamente planejadas com objetivos pedagógicos claros. Eles têm a função de unir o aspecto divertido (lúdico) com o ensino intencional (didático), ajudando as crianças a refletirem sobre como a língua funciona, tanto em sua forma falada quanto escrita.

Por fim, com base em autores como Magda Soares (2016) e Daniela Montuani (2020), reforçamos que os jogos são ferramentas estratégicas no processo de alfabetização. Eles não devem ser usados apenas como recreação, mas sim como recursos planejados, que potencializam o aprendizado da leitura e da escrita nas séries iniciais, quando usados de forma intencional e reflexiva.

Os jogos de alfabetização podem favorecer tanto a compreensão da natureza e do funcionamento do sistema de escrita alfabética, quanto a consolidação do processo de alfabetização. No primeiro caso, eles contribuem para que, de maneira lúdica e prazerosa, os alunos compreendam o que a escrita representa as partes sonoras das palavras e como ela faz essa representação por meio da notação das unidades sonoras mínimas da fala, os fonemas. No segundo caso, visam, principalmente, a consolidar o conhecimento das correspondências entre fonemas e grafemas, bem como o desenvolvimento da fluência de leitura e escrita.

Segundo Silva (2014),

o uso de jogos pedagógicos torna-se uma estratégia que pode potencializar esse processo de construção da compreensão do sistema de escrita pela criança. Ao interagir com jogos que envolvem letras, palavras e sons, a criança é incentivada a refletir sobre a estrutura da linguagem escrita, favorecendo a superação das hipóteses iniciais e o avanço para níveis mais complexos de compreensão. (SILVA, A, 2014, p.162.)

Jogos como dominós com sílabas, bingo de palavras, trilhas com letras e jogos digitais interativos podem ser adaptados de acordo com o nível psicogenético em que o aluno se encontra, promovendo o engajamento e a aprendizagem significativa. A prática lúdica, quando bem planejada, favorece o desenvolvimento da consciência fonológica, da percepção de regularidades da escrita e do entendimento das relações entre fala e escrita.

Dessa forma, integrar os conhecimentos sobre a psicogênese da língua escrita e as intervenções com uso de jogos na alfabetização pode contribuir para um ensino mais efetivo, respeitando o ritmo e o nível de desenvolvimento de cada criança.

2 – METODOLOGIA

2.1- Plano de Ação

Este trabalho foi desenvolvido por meio de uma abordagem qualitativa, buscando compreender o quanto os jogos podem contribuir no desenvolvimento dos níveis de leitura e escrita, valorizando a realidade escolar, trazendo através dos jogos uma alfabetização significativa e de novas experiências. Com base em um plano de ação, visando a melhoria das práticas pedagógicas com o uso de jogos pedagógicos.

O plano foi realizado na escola pública municipal “Escola Municipal Dária Alves da Silva Couto” na cidade de Itabirito- MG, onde foram analisados 5 alunos em fase de alfabetização com idades entre 6 e 7 anos.

A escolha pelo plano de ação, foi muito benéfica pelo fato de associar os jogos de forma integrada ao ensino pedagógico, com o objetivo de promover melhorias no processo de ensino e aprendizagem.

Os instrumentos utilizados para a coleta de dados serão:

- Observações participantes durante as atividades,
- Fotografias e gravações
- Relatos das atividades realizadas;
- Avaliação diagnóstica inicial e final, com foco no desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita.

O plano de ação foi estruturado com base nos pressupostos teóricos de Magda Soares que defende uma alfabetização que integre o letramento e a consciência fonológica; de Ferreiro e Teberosky, que enfatiza a importância do trabalho com o sistema de escrita alfabética e das hipóteses de escrita; e de Daniela Montuani que propõe o uso de jogos como estratégia lúdica e pedagógica no processo de alfabetização.

As atividades serão elaboradas com base em jogos didáticos que envolvam: **a consciência fonológica e outras habilidades de leitura e escrita**, com atividades que promovam:

- Substituição e identificação de letras, sílabas palavras de forma a incentivar a reflexão sobre sons e grafemas (sons iniciais, rimas, segmentação silábica);
- Reconhecimento e formação de palavras;
- Leitura de palavras simples;

- Escrita espontânea e dirigida;

Além disso, o uso desses recursos teve como intenção promover interação social, aprendizado colaborativo, mediadas por regras e objetivos compartilhados. E ainda facilitar a mediação docente, pois por meio dessas atividades e jogos os professores podem identificar dificuldades individuais e adaptar estratégias.

2.2 - Desenvolvimento:

O plano de ação foi concebido com o objetivo de promover intervenções pedagógicas através de jogos de alfabetização, visando atender às necessidades de aprendizagem identificadas previamente em sala de aula. As ações foram planejadas com base nos princípios da prática reflexiva e da intencionalidade pedagógica, conforme orientações da Base Nacional Comum Curricular (BNCC) e autores que discutem o ensino e a aprendizagem na perspectiva do letramento e da alfabetização.

As intervenções ocorreram semanalmente, no período de **24 de outubro a 5 de dezembro de 2024**, totalizando **sete encontros**. Cada encontro teve a duração de **50 minutos** e foi cuidadosamente estruturado para contemplar atividades que favorecessem a participação ativa dos estudantes, a reflexão sobre os conteúdos trabalhados e o desenvolvimento progressivo das competências e habilidades propostas.

Ao longo dos sete encontros foi possível observar uma evolução significativa no desempenho dos estudantes, especialmente no que diz respeito à ampliação da consciência fonológica, à melhora na leitura de palavras e ao aumento da motivação para participar das atividades escolares.

2.2.1 Jogos trabalhados:

- Carta dos animais
- Quebra cabeça de palavras (mexe, mexe)
- Jogo de formação de palavras com sílabas simples
- Jogo do “Mico da Letra diferente” - LAL/CEALE/UFMG
- Brincando com o nome dos animais - LAL/CEALE/UFMG
- Dominó das palavras sapecas - LAL/CEALE/UFMG
- Palavras secreta - LAL/CEALE/UFMG

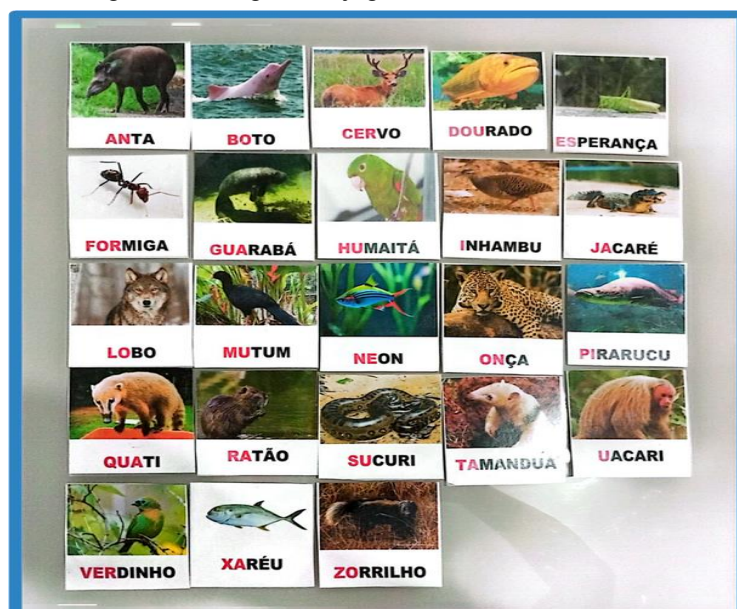
2.2.2 Cronograma de atividades

Dia	Atividade
1º dia – 24/10/2024	Roda de leitura “Abecedário dos bichos brasileiros de Geraldo Valério” Jogo “Carta dos animais”
2º dia – 31/10/2024	Formação do nome dos animais com letras Jogo “Mexe, mexe”
3º dia – 07/11/2024	Formação de Palavras com sílabas “Jogo de formação de palavras com sílabas simples”
4º dia – 14/11/2024	Pareamento das palavras diferenciadas apenas por um fonema. “Jogo do mico a letra diferente”
5º dia – 21/11/2024	Roda de Leitura: ‘festa na Selva’ de Fátima Paixão, Natália Dutra e Rosilei Dias. As crianças teriam que ajudar cada animal a encontrar a letra inicial do seu nome. Cartas: brincando com o nome dos animais
6º dia – 28/11/2024	História “Palavras sapecas” na tela interativa Dominó palavras sapecas
7º dia – 05/12/2024	Identificar a sílaba inicial de cada figura e descobrir a palavra secreta. Jogo “Palavra Secreta”

2.2.3 Detalhamento dos jogos

1º DIA – Jogo “Carta dos animais”

Figura 1 - Imagem do jogo “Cartas dos animais”



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

Objetivos

1. Trabalhar a consciência fonológica com a finalidade de ampliar o conhecimento dos alunos das letras do alfabeto através da escrita do nome dos animais identificando suas respectivas letras (grafemas) e seus sons (fonemas).
2. Desenvolver a capacidade de classificação por ordem alfabética.
3. Desenvolver a consciência silábica.

Atividades realizadas

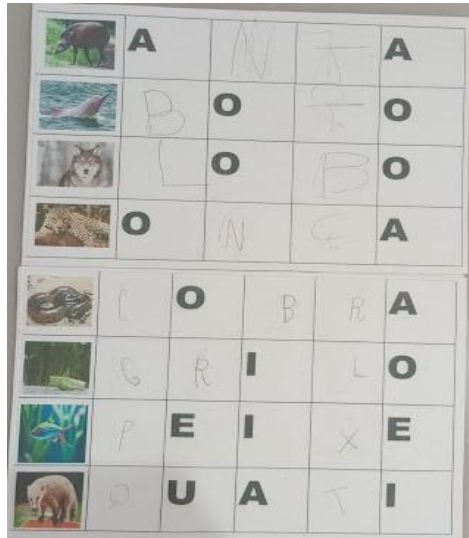
1. Roda de leitura: Livro “Abecedário dos bichos brasileiros” de Geraldo Valério
2. Após a leitura sobre a curiosidade de alguns animais distribui para as crianças cartas dos animais citados no livro com a sílaba inicial destacada.
3. Dividir o grupo em duas partes e pedir que cada grupo organize os nomes dos animais em ordem alfabética, o grupo que terminar primeiro vence a competição.
4. Pedir cada criança que escolha uma carta e pedir que elas escrevam outras palavras com o som inicial da carta escolhida, quem escrever o maior número de palavras é o vencedor.
5. Completar o nome dos animais com as sílabas faltantes

Figura 2 - Crianças jogando “Cartas dos animais”



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

Figura 3 - Atividade de completar palavras carta dos animais



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

2º DIA- Jogo “Mexe-Mexe”

Figura 4 - Imagem do jogo “Mexe-mexe”



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

Objetivos:

1. Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita.
2. Desenvolver a compreensão da escrita através da formação de palavras.
3. Manipulação e percepção dos sons.

Atividades realizadas:

1. As crianças foram divididas em duplas e receberam as letras das palavras embaralhadas com a imagem de apoio para identificar a palavra que precisa ser formada.
2. Organizar as letras de modo a formar a palavra corretamente, usando todas as fichas.

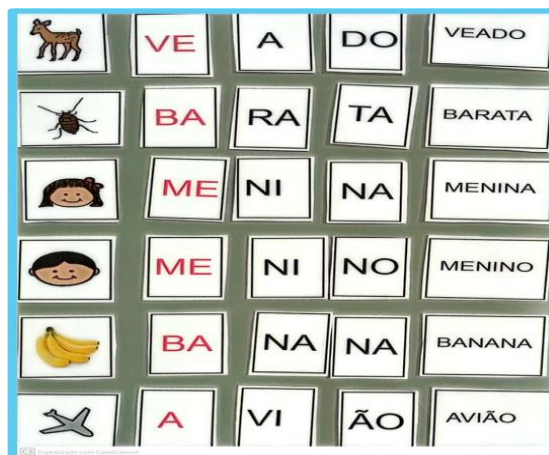
Figura 5 - Crianças jogando “mexe-mexe”



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

3º DIA – “Jogo de formação de palavras com as sílabas simples”

Figura 6 - Imagem do “Jogo de formação de palavras com as sílabas simples”



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

Objetivos:

1. Compreender a estrutura da língua e a percepção de sons
2. Desenvolver a habilidade de segmentação silábica das palavras

Atividades realizadas:

1. As crianças foram divididas em duplas e receberam as sílabas, palavras e imagens embaralhadas.
2. Procurar uma imagem e identificar as sílabas que formam as palavras e encontrar o nome da palavra.

Figura 7 - Crianças “jogando formação de palavras com sílabas simples”



Jogo de formação de palavras com sílabas simples

Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

4º DIA – Jogo “Mico da letra diferente”

Figura 8 - Imagem do jogo “Mico da letra diferente”



Fonte “Elaborado pela estudante Bruna Santos Quintão LAL/CEALE/FaE/UFMG)

Objetivos:

1. Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores (os fonemas)
2. Identificar os pares mínimos.
3. Comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes.
4. Perceber que palavras podem ter a mesma sequência de sons e ser diferentes

Atividades realizadas

1. Dividir turma em dupla e embaralhar e distribuir as cartas entre a dupla.
2. Pedir as crianças para formar pares que se diferenciam apenas por uma letra.
3. O jogador que ficar sem cartas primeiro vence a partida.

5º DIA – Jogo “Brincando com o nome dos animais”

Figura 9 - Imagem do jogo “Brincando com o nome dos animais”



Fonte: Elaborado pelas estudantes Fátima Valéria Paixão, Natália Dutra e Rosilei Santos Dias
LAL/CEALE/FaE/UFMG

Objetivos:

1. Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores, as letras;
2. Identificar o fonema inicial das palavras;

Atividades realizadas:

1. Leitura da história festa na Selva de Fátima Paixão, Natália Dutra e Rosilei Dias
2. Com a turma em círculo, explorar com as crianças o nome dos animais com a letra inicial, o número de sílabas, após com as cartas espalhadas no meio da roda, as crianças teriam que ajudar cada animal a encontrar a letra inicial do seu nome.

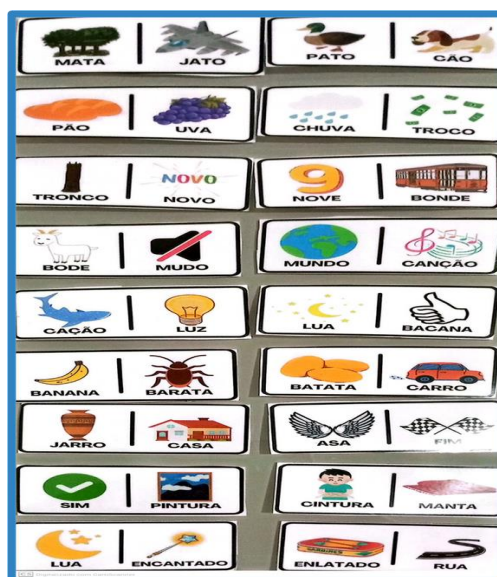
Figura 10- Crianças “Brincando com o nome dos animais”



Fonte: Acervo pessoal da pesquisadora, 2024.

6º DIA – Jogo “Dominó das palavras sapecas”

Figura 11- Imagem do “Jogo dominó das palavras sapecas”



Fonte: Elaborado pelos estudantes de Pedagogia: Betina Tavares Ribeiro, Júlia Valadares Nogueira de Faria e Tiago Colombini Martins dos - LAL/CEALE/FaE/UFMG

Objetivos:

1. Comparar palavras, identificando semelhanças e diferenças gráficas e sonoras entre elas;
2. Compreender que, se modificarmos uma ou mais letras em uma palavra, esta é transformada em outra palavra;
3. Conhecer/reforçar o conhecimento de algumas correspondências grafofônicas, estimulando a consciência grafofonêmica

Atividades realizadas:

1. História palavras sapecas na tela interativa;
2. Cada dupla recebe 6 peças embaralhadas e viradas para baixo
3. Peças restantes viradas para baixo
4. Escolhe um jogador para iniciar
5. O primeiro a jogar escolhe uma de suas peças
6. O próximo jogador deve analisar se alguma das peças que tem consigo faz par com um dos lados da que está na mesa. Se sim, deve colocá-la na mesa e dizer o nome da palavra, se não passa a vez
7. Quem terminar as cartas primeiro vence a partida.

7º DIA – Jogo “Palavra secreta”

Figura 12 - Crianças jogando o jogo “Palavra secreta”



Objetivos:

1. Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
2. Perceber que palavras diferentes podem ter partes sonoras iguais ou semelhantes;
3. Identificar a sílaba como unidade fonológica;

Atividades realizadas:

1. Cada dupla recebeu com cartelas com imagens onde as sílabas iniciais formavam outra palavra.
2. A dupla que completasse a palavra corretamente primeiro, venceria o jogo, na medida que formavam as palavras iam trocando de cartela com os outros colegas.

3 - ANÁLISE E DISCUSSÃO DOS RESULTADOS DO PLANO DE AÇÃO

A aplicação de jogos de alfabetização teve como objetivo observar e estimular o avanço dos alunos nos diferentes níveis de escrita descritos por Emília Ferreiro: pré-silábico, silábico, silábico-alfabético e alfabético. As atividades lúdicas foram utilizadas como ferramentas de intervenção pedagógica e diagnóstico formativo. Segundo Ferreiro (1999), a criança começa atribuindo um valor simbólico ao que escreve, ainda que não haja correspondência entre o que diz e o que escreve.” As análises foram feitas com 5 (cinco) crianças em diferentes níveis de escrita, 3 (três) pré-silábicas, 1(uma) silábica sem valor sonoro e 1 silábica alfabética. A seguir verificamos os dados das avaliações diagnósticas:

Tabela 1 - Avaliação diagnóstica – Antes dos jogos – Criança A e B

	BRUXA	CASTELO	MANTEIGA
CRIANÇA A Pré-silábica	BAEVOVVA	KURTOVOL	MCTHUVZVZ
CRIANÇA B Silábica-alfabética	BRUVA	CASTLO	MCTMA

Fonte: Dados coletados pela autora, 2024

Tabela 2 - Avaliação diagnóstica – Antes dos jogos – Crianças C, D e E

	BRIGADEIRO	SORVETE	MINGAU	PÃO
CRIANÇA C Pré-silábica	NMBR	CNACA	MGU	ONDA
CRIANÇA D Silábica (transição)	BIDA	DOVED	BIMIT	BABU
CRIANÇA E Pré-silábica	IHB	UE	IHO	RDT

Fonte: Dados coletados pela autora, 2024

Ressaltamos que, apesar de identificarmos as hipóteses de escrita dessas crianças, entendemos que há em certas escritas a demonstração de uma transição,

por exemplo no caso da criança C, que apesar de pré-silábica, em algumas palavras como Brigadeiro(NMBR) e Mingau (MGU) usa letras pertinentes, mostrando um início de fonetização. Também podemos citar a criança D que, classificada como silábica, se mostra fonetizando em algumas palavras como Brigadeiro (BIDA) pois usa sons e letras pertinentes na escrita como “BI” e para Sorvete (DOVED), como as letras O e VE.

A implementação do plano de ação baseado na utilização de jogos de alfabetização, foi muito relevante na aprendizagem dos alunos participantes, pois mesmo em pouco tempo, as crianças se mostraram interessadas durante o processo de implementação, foi possível observar, o envolvimento, a participação ativa das crianças, e mesmo em pouco tempo os jogos contribuíram de alguma forma para que os alunos elevassem a compreensão do sistema de escrita alfabética. Além disso, demonstraram maior autonomia durante as atividades, o que reforça a eficácia do uso dos jogos como estratégia de ensino na alfabetização.

Os jogos didáticos foram selecionados de forma a atingir alguns objetivos específicos como desenvolver a consciência fonológica, proporcionar ludicidade, motivação e inclusão. As atividades envolveram o reconhecimento de letras, a formação de palavras, estimulando a autonomia dos alunos e promovendo interações colaborativas entre eles.

Após a intervenção com os jogos, foi possível analisar de forma qualitativa esses avanços, o que é pontuado no quadro a seguir.

Tabela 3 Avaliação qualitativa dos estudantes após a intervenção com os jogos

Criança A:	O aluno mesmo com algumas dificuldades na alfabetização, apresentou uma pequena melhora em transição para silábico com valor sonoro.
Criança B	A aluna é proativa e com bom desenvolvimento, após as intervenções, ainda confundia os sons de algumas letras, mas se encontrava na fase alfabética.
Criança C	A aluna apesar de apresentar alguns problemas de comportamento apresentou um bom desenvolvimento se encontrava na fase silábica-alfabética em transição para alfabética.

Criança D	O aluno apresentou melhora significativa no processo de alfabetização, se encontrava na fase silábico com valor sonoro em transição para silábico alfabético.
Criança E	O aluno possui muita dificuldade de aprendizagem e concentração, na realização dos jogos participou de forma ativa, mas talvez por outros motivos desconhecidos, se encontrava ainda em fase pré-silábica.

Fonte: Dados coletados pela autora, 2024

Após a aplicação dos jogos pude concluir que quando fazemos uma proposta pedagógica intencional, pode ser um recurso poderoso no desenvolvimento das competências da leitura e escrita, contribuindo para uma alfabetização mais significativa e prazerosa.

Conforme destaca Moraes (2012), é essencial que o ensino da língua escrita considere o que o aluno já sabe e valorize suas hipóteses e produções, promovendo um ambiente interativo e desafiador. Nesse sentido, os jogos utilizados funcionaram como aliados no processo de aprendizagem, respeitando os diferentes níveis de desenvolvimento.

Durante a aplicação dos jogos surgiram muitos desafios, gerando aprendizado não só para as crianças, mas também para mim. Como professora mediadora, essas práticas contribuíram também para a minha experiência docente. Durante a execução do plano de ação tive experiências boas e outras nem tanto. No desenvolvimento dos jogos em sala de aula nem sempre conseguimos aplicar a forma original de um jogo e em alguns foram necessárias algumas adaptações para atingir meu objetivo, de certa forma tudo foi aprendido, a prática de utilizar os jogos como recurso de alfabetização é uma prática que fará parte da minha trajetória profissional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho teve como objetivo desenvolver práticas pedagógicas, por meio de um plano de ação, com o uso de jogos como estratégia no processo de alfabetização de crianças no primeiro ano do Ensino Fundamental. A proposta foi fundamentada em autores como Magda Soares, Artur Gomes de Moraes e Daniela Montuani, que reconhecem o brincar como elemento essencial no desenvolvimento da linguagem escrita e na construção do conhecimento.

A prática pedagógica desenvolvida demonstrou que os jogos, desenvolvidos com intencionalidade educativa, contribuem significativamente para a aprendizagem da leitura e da escrita. As crianças participaram com entusiasmo das atividades, mostrando maior engajamento, interesse e autonomia diante dos desafios propostos. A ludicidade presente nos jogos favoreceu a experimentação com o sistema de escrita alfabética, a ampliação do vocabulário, a consciência fonológica e a colaboração entre os colegas.

O plano de ação permitiu observar pequenos avanços no desempenho dos estudantes, principalmente na participação ativa dos alunos e a percepção dos sons iniciais e a consciência de formação de palavras. No aspecto profissional, esta experiência foi transformadora. O processo de elaboração, aplicação e análise das atividades lúdicas ampliou minha compreensão sobre o papel do professor como mediador do conhecimento. Percebi a importância de flexibilizar métodos e reconhecer o valor da ludicidade como recurso pedagógico, especialmente no contexto da alfabetização. O trabalho também fortaleceu minha capacidade de planejamento e de avaliação crítica da prática docente, contribuindo de maneira significativa para minha formação como educador alfabetizador.

Concluo, portanto, que o uso de jogos no processo de alfabetização é uma prática potente, que respeita o desenvolvimento infantil e valoriza o protagonismo do aluno. Acreditar na aprendizagem por meio do brincar é reafirmar uma educação mais humanizada, significativa e eficaz. Que esta pesquisa possa inspirar outros educadores a explorarem caminhos lúdicos no processo de ensinar e aprender a ler e escrever.

REFERÊNCIAS

ANDRADE, P. E.; ANDRADE, O. V. C. dos A.; PRADO, P. S. T. do. Psicogênese da língua escrita: uma análise necessária. **Cadernos de Pesquisa**, v. 47, n. 166, p. 1416–1439, out. 2017.

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1985.

FRADE, I. C. A. S. **Métodos e didáticas de alfabetização**. Belo Horizonte: CEALE/FAE-UFMG, 2005.11.

KISHIMOTO, T. M. et al. Jogo r Letramento: Crianças De 6 Anos No Ensino Fundamental. **Educação e Pesquisa**, V. 37, N. 1, P. 191–210, JAN. 2011. Disponível em: <<https://www.scielo.br/j/ep/a/CS7DnYNgt4877n6f9mnRnqK/>>

KLEIMAN, A. B. et al. O Conceito de Letramento na Produção Científica Brasileira: Retorno Às Origens, Discussões Para O Futuro. **Trabalhos em Linguística Aplicada**, v. 63, n. 1, p. 240–254, jan. 2024.

MONTUANI, D. F. B.; SOUZA, M. J. F. (Org.). **Jogos de Alfabetização**. Editora CRV, 2023.

MORAIS, Artur Gomes. **Consciência fonológica na Educação Infantil e no ciclo de alfabetização**. 1. ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

OLIVEIRA, L. C. de. Letramento e alfabetização: perspectivas e práticas. Belo Horizonte: Ceale/Autêntica, 2010.

PEREIRA, J. G.; BISPO, C. de O. Jogos didáticos e o ensino-aprendizagem: concepções de professores de Geografia no município de São Lourenço da Mata – PE. **Geopauta**, v. 8, p. e14287, 2024.

RODRIGUES, P. do N.; POSTALLI, L. M. M. Habilidades de consciência fonológica promovidas pelo ensino de leitura e escrita. **Psicologia Escolar e Educacional**, v. 23, p. e189961, 2019.

SILVA, Alexsandro. Jogos de alfabetização. *In*: FRADE, Isabel Cristina da Silva; COSTA VAL, Maria da Graça; BREGUNCI, Maria das Graças Castro (org.). **Glossário Ceale: termos de alfabetização, leitura e escrita para educadores**. Belo Horizonte, MG: Faculdade de educação/ UFMG, 2014

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento: perspectivas contemporâneas**. São Paulo: Contexto, 2003

SOARES, M. **Alfabetização: A questão dos métodos**. São Paulo: Contexto, 2016

SOARES, M. B.; BATISTA, A. A. G. **Alfabetização e letramento**. Belo Horizonte:

TAVARES, Wolmer Ricardo. **Letramento e Alfabetização**. Revista Gestão Universitária, mar. 2023. Disponível em: <<http://www.gestaouniversitaria.com.br/artigos/letramento-e-alfabetizacao>>. Pesquisado em: 27 jun 2025.

TAVARES, Wolmer Ricardo. **Educação e a Não Neutralidade**. São Paulo: Ícone, 2024.

Sites consultados:

<https://atividadeparaeducacaoespecial.com/inclusao-jogo-de-formacao-das-palavras-com-as-silabas-simples/>Disponível em: Acesso em: 27 Jun. 2025

<https://profjuliacosta.com.br/produto/mexe-mexe-fechado-para-alfabetizacao/>Disponível em: Acesso em: 27 Jun. 2025