

## ALFABETIZARTE: DESCOBRINDO O MUNDO POR MEIO DA LEITURA, JOGOS E ESCRITA

BARATA, Fernanda Feitosa<sup>1</sup>  
VALENTES, Raíssa Diuly Corrêa<sup>2</sup>  
SILVA, Tereza Eva Freire<sup>3</sup>  
CASTRO, Ana de Oliveira<sup>4</sup>

**RESUMO:** O projeto de gestão do programa Residência Pedagógica, financiado pela CAPES, está em desenvolvimento em uma escola municipal localizada no bairro Santo Antônio, Manaus, AM. Sob a orientação da Profa. Dra. Ana de Oliveira Castro, busca enfrentar os desafios da alfabetização de maneira inovadora. Assim, foi criada uma sala de alfabetização que adota uma abordagem pedagógica lúdica, promovendo o aprendizado por meio de atividades como a "Caixa de Formação de Palavras", "Ditado Mudo" e o "Jogo do Pião Silábico Reciclável". Com foco na ludicidade e na arte, o projeto busca criar um ambiente educacional que estimule não apenas o desenvolvimento da leitura e escrita dos alunos, mas também a curiosidade por aprender. Proporcionando aos estudantes um ambiente acolhedor e inspirador, o projeto visa superar as limitações de recursos, tornando o processo educacional mais estimulante e eficaz.

**PALAVRAS-CHAVE:** Alfabetização; Ludicidade; Jogo

Com base nas observações realizadas durante as visitas a uma escola municipal situada no bairro Santo Antônio, Manaus, AM, nota-se a ausência de uma sala fixa destinada à alfabetização e letramento, representando um desafio para alguns estudantes com dificuldades na leitura e escrita. Diante dessa problemática, os alunos residentes na referida escola, junto com a preceptora e os professores, em diversas reuniões, deliberam sobre os desafios enfrentados na alfabetização de alunos em defasagem de idade série. Além disso, levantam sugestões de atividades lúdicas passíveis de aplicação em sala de aula, buscando aprimorar o desempenho dos estudantes. Essa abordagem colaborativa busca não apenas superar desafios identificados, mas também promover um ambiente

---

<sup>1</sup> Graduanda em Licenciatura pedagogia, bolsista do programa residência pedagógica>, UFAM, *Campus* Manaus, fernandafeitosauf@gmail.com

<sup>2</sup> Graduanda em Licenciatura pedagogia, bolsista do programa residência pedagógica>, UFAM, *Campus* Manaus, raissadiuly16@gmail.com

<sup>3</sup> Graduanda em Licenciatura pedagogia, bolsista do programa residência pedagógica>, UFAM, *Campus* Manaus, terezaevafs@gmail.com

<sup>4</sup> Professora Orientadora do Núcleo 2 do Projeto RP/Pedagogia - Manaus (2022-2024), UFAM, *Campus* Manaus, anacastro@ufam.edu.br

educacional mais estimulante e eficaz.

O projeto “ALFABETIZARTE: DESCOBRINDO O MUNDO POR MEIO DA LEITURA, JOGOS E ESCRITA” tem como objetivo geral desenvolver um ambiente de alfabetização com atividades práticas destinadas aos alunos dos anos iniciais do Ensino Fundamental, visando promover uma aprendizagem eficaz da leitura e escrita. Além disso, apresenta objetivos específicos que incluem a produção de materiais didático-pedagógicos para auxiliar no processo de alfabetização e a organização de uma sala com o propósito de facilitar a prática alfabetizadora.

O projeto de alfabetização fundamenta-se nos princípios II, III e VIII estabelecidos no artigo 3 da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional (LDB). Em relação ao princípio II, que aborda a liberdade de aprender, ensinar, pesquisar e divulgar a cultura, o pensamento, a arte e o saber, a iniciativa cria um ambiente lúdico e dinâmico de aprendizado. Através de atividades práticas, busca-se não apenas aprimorar a eficácia na leitura e escrita por meio de jogos, mas também estimular a curiosidade pelo conhecimento e pela pesquisa, além de promover a cultura local através de atividades que proporcionam conhecimento regional e contato com a arte no ambiente da sala.

O princípio III, que trata do pluralismo de ideias e concepções pedagógicas, é central nessa abordagem. Reconhecendo a importância de incluir métodos diversos para valorizar a diversidade, visa-se promover uma educação mais inclusiva. A LDB, nesse princípio, reconhece a complexidade das necessidades dos alunos. Portanto, defende-se esse princípio no projeto, adaptando diferentes formas de aprendizado aos alunos por meio de jogos e atividades práticas e dinâmicas, tornando o aprendizado mais rico e significativo. Adota uma abordagem em que "aprender brincando" desempenha um papel fundamental. São apresentadas atividades que desenvolvem a consciência fonológica, consciência silábica e trabalham os nomes das figuras, entre outros. Dessa forma, os jogos não são apenas atividades, mas ferramentas para enriquecer o processo educacional, proporcionando uma experiência divertida e prazerosa.

A gestão democrática, destacada no princípio VIII, é um pilar essencial na proposta. Incentiva e apoia ativamente a participação dos docentes, alunos e

comunidade nas decisões relacionadas ao ensino, promovendo uma abordagem colaborativa que leva em consideração as particularidades locais e individuais. Isso resulta em uma gestão democrática participativa. Apoiar a integração dos jogos na rotina das crianças, incentivando seus pais a apoiarem essas atividades fora da escola, fortalecendo assim a participação da família.

Ao integrar esses princípios ao projeto, busca uma aprendizagem mais eficaz da leitura e escrita, a criação de um ambiente educacional que respeite a liberdade de "aprender brincando" e que abrace a diversidade pedagógica, implementando uma gestão democrática para atender às necessidades específicas da comunidade escolar.

O projeto foi realizado durante os meses de novembro e dezembro de 2023. Em novembro, ocorreu a elaboração do projeto e construção dos materiais necessários para a execução. Na primeira semana de dezembro, aconteceu a aplicação do projeto de intervenção na Escola Municipal Padre Raimundo Nonato Pinheiro. O projeto tem foco nas crianças dos Anos Iniciais do Ensino Fundamental, destacando crianças do 1º e 2º ano (idade em que o trabalho de alfabetização é colocado em foco). A escola é uma instituição de Ensino Fundamental que atende do 1º ao 5º ano tanto no turno matutino como no turno vespertino.

Este projeto foi elaborado pelos residentes do programa de residência pedagógica, financiado pela Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES). O mesmo integra uma proposta de intervenção na gestão escolar. Para a realização desse projeto de gestão, consideramos, inicialmente, a análise realizada no ambiente escolar e as observações referentes ao aprendizado dos sujeitos no processo de alfabetização. Além disso, analisamos os impactos positivos provenientes da implementação da sala de alfabetização proposta, levando em consideração as atividades e procedimentos metodológicos a serem desenvolvidos para aprimorar o processo de leitura e escrita de maneira lúdica e prazerosa, por meio de abordagens pedagógicas. As fontes de informação abrangem uma vasta literatura sobre a temática em questão, buscando trazer atividades e jogos para compor a sala intitulada "ALFABETIZARTE: Descobrimos o mundo por meio da leitura, jogos e escrita," demonstrando que é possível "aprender brincando."

Para o desenvolvimento deste projeto, foi considerada a percepção acerca das dificuldades no processo de leitura e escrita dos alunos, tendo o projeto como meio para aprimorar esse procedimento. Serão utilizados autores como Ferreiro e Teberosky, que destacam o desenvolvimento da consciência fonológica como crucial no processo de aquisição da leitura e escrita. Eles enfatizam que manipular os sons das palavras é um pré-requisito essencial para o domínio da linguagem escrita. Vygotsky (2003) já estudava a finalidade e importância do brinquedo no desenvolvimento infantil. Em seus estudos, ressalta que esse objeto não deve ser definido e utilizado apenas com o objetivo de proporcionar prazer e alegria à criança. Portanto, no trabalho educativo com o brinquedo, podem ser atribuídas múltiplas funcionalidades e diferentes alcances.

Wallon (1975) afirma que para compreender a criança é necessário estudar os meios nos quais ela se desenvolve. Dessa forma, a incorporação do lúdico nas práticas educativas mostra-se essencial para compreender a realidade infantil e entender a ludicidade para além da diversão, mas como o meio pelo qual as crianças se comunicam e fazem suas descobertas e conquistas.

### **Trabalhando Consciência Fonológica, Trabalhando o Nome das Figuras, Trilha Ortográfica**

A atividade “Trabalhando Consciência Fonológica” foi elaborada para explorar as iniciais do alfabeto, permitindo a identificação de figuras relacionadas a animais, objetos e outros elementos que compartilham a mesma inicial, abordando assim a Consciência Fonológica. A atividade será impressa e desenvolvida da seguinte maneira: distribuiremos blocos de papel aos alunos, em forma de planilha, contendo uma figura que inicia com as letras do alfabeto, como por exemplo "a figura de uma abelha, representando a letra A".

Ao lado, várias imagens diferentes, algumas começando com a letra A e outras não. Cada aluno associará a imagem às outras, identificando qual começa com a inicial da primeira figura. Desta forma, estaremos promovendo o desenvolvimento da consciência fonológica, associando as imagens ao som pronunciado ao falar uma palavra, com outras imagens que reproduzem o mesmo

som ao serem pronunciadas. Assim, a consciência fonológica torna-se a capacidade de perceber os sons da fala e manipulá-los, compreendendo que a linguagem oral é composta por várias estruturas fonéticas, incluindo palavras, sílabas e, por fim, fonemas.

A atividade “Trabalhando o Nome das Figuras” foi elaborada com o intuito de apoiar o desenvolvimento no processo de alfabetização, tratando-se da consciência fonológica e fonêmica. A consciência fonológica refere-se à percepção dos sons das palavras e à habilidade de manipulá-los, enquanto a consciência fonêmica diz respeito ao conhecimento dos sons das letras e à capacidade de aplicar esse conhecimento na decodificação de palavras desconhecidas. Essas habilidades são fundamentais no processo de leitura e escrita. Uma criança que conhece os sons das letras, mas encontra dificuldade em combiná-los para formar a palavra completa, apresenta desafios na consciência fonológica, especialmente na fonêmica. Portanto, é crucial desenvolver essas habilidades desde a infância, durante a educação infantil.

A atividade será conduzida da seguinte forma: serão impressas planilhas contendo figuras que começam com letras do alfabeto. Cada criança deverá identificar como escrever a palavra, pegar cada sílaba e colocá-la no velcro na planilha, formando a palavra em separação de sílabas. Em seguida, escreverá a palavra com pincel atômico no espaço indicado, indicando com qual letra ela começa e termina finalizando com a separação das sílabas. Desta forma, incentivamos a criança a aprender a separar palavras, ler, escrever e compreender como elas começam e terminam.

Por fim, a consciência fonológica e fonêmica emerge como um indicador crucial no processo de aprendizagem da leitura e escrita na alfabetização. Prepara as crianças para mapear a fala para a escrita, conectar sons com símbolos escritos e abordar os sons, combinando-os para escrever e ler novas palavras. Essas atividades foram selecionadas para serem trabalhadas nas séries do 1º ao 3º ano dos anos iniciais, priorizando o desenvolvimento da escrita e leitura. Os materiais escolhidos são simples, como folhas impressas, papel cartão/E.V.A., papel ofício impresso com as figuras, cola, fita durex ou papel contact, tesoura, pincel atômico, cola quente e uma caixa para armazenar as planilhas. Esses materiais, muitos dos quais já estão disponíveis nas salas de aula, proporcionam uma abordagem prática e sustentável, evitando o desperdício de papel.

Na Trilha Ortográfica, formamos quartetos, sendo que em cada quarteto há um juiz que não participa diretamente, mas fiscaliza as respostas dos demais participantes. Cada participante joga o dado, e aquele que tirar o maior número inicia o jogo. O dado determina quantas casas o participante avançará. Na casa em que cair, o participante deverá completar corretamente uma palavra relacionada à ortografia. O juiz, com a cartela em mãos, confere se foi completado corretamente. Se acertar, o participante permanece na casa; se errar, volta para a casa anterior. Vence quem chegar primeiro à linha de chegada. Este jogo tem como objetivo trabalhar a ortografia, desafiando a criança a pensar em como letras com sons parecidos aparecem em diferentes palavras, incentivando-a a conhecer as diversas palavras que formam a língua e ampliando seu vocabulário. O objetivo é completar as palavras com a forma ortográfica correta. Essa atividade é adequada para alunos do 4º e 5º ano. Inicialmente, a proposta é criar várias trilhas com papel impresso e colá-las em papelão ou papel cartão, formando um tabuleiro. A atividade visa ensinar a ortografia de maneira divertida, pois crianças dessa faixa etária apreciam atividades práticas, dinâmicas e que facilitam a compreensão.

Os anos iniciais representam a etapa crucial em que o aluno é introduzido no processo de alfabetização, e o uso de atividades lúdicas torna esse aprendizado divertido e prazeroso. Nesse período, o aluno é inserido no contexto da leitura e escrita, aprendendo o alfabeto e como escrever e ler, desenvolvendo outras habilidades. Como destacado por Soares (2003), a alfabetização não é uma habilidade isolada, mas sim um conjunto de habilidades, caracterizando-a como um fenômeno de natureza complexa e multifacetada. Essa foi a proposta das atividades lúdicas no ensino-aprendizagem das crianças, buscando facilitar e tornar o processo educativo mais eficaz e envolvente.

### **Roleta Silábica**

O jogo "Roleta Silábica" foi criado com o objetivo encantador de envolver alunos do 1º e 2º anos, especialmente aqueles que se encontram em estágio silábico, numa experiência lúdica e educativa.

Nesse jogo, cada aluno recebe uma cartela contendo três palavras, mas há um toque especial: algumas sílabas estão ausentes. A dinâmica começa quando o

professor ou mediador gira a roleta, onde cada segmento corresponde a uma sílaba que pode preencher as lacunas nas palavras das cartelas.

Os participantes, atentos ao giro da roleta, analisam suas cartelas para verificar se a sílaba indicada é a que falta em suas palavras. Caso haja correspondência, o aluno tem o privilégio de preencher essa sílaba na sua cartela. O grande objetivo? Ser o primeiro a completar todas as palavras e garantir a vitória.

O "Roleta Silábica" não é apenas um jogo; é uma estratégia pedagógica pensada para estimular a visão crítica da língua nas crianças. A proposta é que elas observem como sílabas diferentes formam palavras distintas, começando a perceber a menor unidade da sílaba, o tão importante fonema.

Essa atividade vai além do entretenimento, buscando tornar o aprendizado da linguagem uma experiência envolvente. Desafiamos as crianças a explorarem e compreenderem as diferentes partes que compõem uma palavra, proporcionando uma jornada educativa repleta de descobertas e diversão. Os materiais utilizados incluem lápis, cola, tesoura, papelão, E.V.A, papel ofício e papel impresso com palavras

No jogo "Trabalhando o Nome das Figuras", é uma atividade voltada para crianças do 1º ao 3º ano, foi concebida para contribuir no processo de alfabetização, focando na consciência fonológica e fonêmica. A consciência fonológica abrange a percepção dos sons das palavras, enquanto a fonêmica se relaciona ao conhecimento dos sons das letras, ambos cruciais na decodificação de palavras desconhecidas. Essas habilidades desempenham papel vital no desenvolvimento da leitura e escrita

Optamos por uma abordagem prática. Planilhas com figuras iniciadas por letras do alfabeto serão impressas. Cada criança deverá identificar e escrever a palavra, utilizando velcro para separar as sílabas na planilha. Em seguida, com um pincel atômico, escreverão a palavra no espaço indicado, indicando a letra inicial e final, além de realizar a separação silábica.

Essa estratégia busca não apenas ensinar a separação silábica, leitura e escrita, mas também desenvolver a compreensão sobre como cada palavra se inicia e termina.

A consciência fonológica e fonêmica não é apenas um indicador de aprendizagem na alfabetização; ela prepara as crianças para associar a fala à escrita, conectando sons a símbolos escritos e combinando-os para a escrita e

leitura de novas palavras. Os materiais utilizados incluem papel Cartão/E.V.A, papel ofício impresso com as figuras, cola, fita durex ou papel contact, tesoura, pincel atômico, cola quente, velcro, caixa para armazenar as planilhas.

### **Picolés da consciência silábica e Caixa de Formação de Palavras**

O jogo tem como propósito explorar o som inicial das sílabas, sendo direcionado para crianças do 1º e 2º anos, o que se mostra fundamental no processo de desenvolvimento da consciência fonológica.

A dinâmica consiste em desafiar a criança a identificar a sílaba correspondente e associá-la à imagem que compartilha o mesmo som inicial. Essa abordagem prática e interativa visa desenvolver a consciência silábica. Utilizando figuras e palavras soltas, a criança é incentivada a encaixá-las nos sons iniciais correspondentes. Este jogo contribui significativamente para o desenvolvimento da consciência fonológica, considerada crucial no processo de aquisição da leitura e escrita, conforme destacado por autores como Ferreiro e Teberosky (1985). Eles enfatizam que manipular os sons das palavras é um pré-requisito essencial para o domínio da linguagem escrita. Os materiais incluem palito de picolé, papel impresso, E.V.A., cola, tesoura, cola quente, lata de leite ninho ou pote

A Caixa de Formação de Palavras tem como objetivo estimular a formação de palavras, sendo direcionada para crianças de 1º a 5º anos. Esse jogo educativo visa fortalecer as habilidades de leitura, escrita e vocabulário de maneira lúdica e divertida.

A metodologia adotada envolve o uso de uma caixa contendo tampinhas com letras de A a Z. Na parte superior da caixa, há uma figura, e os alunos precisam identificar a palavra correspondente à imagem. Eles devem procurar as letras nas tampinhas e formar a palavra associada à figura. Essa abordagem proporciona uma experiência interativa e envolvente para o aprendizado

Os materiais utilizados para a construção desse jogo incluem uma caixa de sapato, 50 tampas de garrafas, 9 garrafas, E.V.A, cola quente, tesoura, fita e figuras. A simplicidade desses materiais torna o jogo acessível e fácil de replicar, promovendo uma abordagem prática e efetiva no desenvolvimento das habilidades linguísticas das crianças.

Figura 01. Sala Alfabetizarte



Fonte: Elaborado pelos residentes do Programa Residência Pedagógica, 2024.

Figura 02. Parede da sala Alfabetizarte



Fonte: Elaborado pelos residentes do Programa Residência Pedagógica, 2024.

Figura 03. Culminância do projeto



Fonte: Elaborado pelos residentes do Programa Residência Pedagógica, 2024.

Em síntese, o projeto "ALFABETIZARTE: DESCOBRINDO O MUNDO POR MEIO DA LEITURA, JOGOS E ESCRITA" emergiu como uma iniciativa visionária para enfrentar os desafios da alfabetização em uma escola pública. A criação de uma sala de alfabetização inovadora, com abordagem lúdica, revela-se uma resposta eficaz à ausência de recursos para letramento. Ao integrar princípios da Lei de Diretrizes e Bases da Educação Nacional, o projeto não apenas prioriza a aprendizagem de leitura e escrita, mas também promove a curiosidade, diversidade pedagógica e gestão democrática. As atividades práticas propostas, como "Caixa de Formação de Palavras" e "Roleta Silábica", não apenas abordam deficiências identificadas, mas também enriquecem o processo educacional de forma envolvente e sustentável, isso foi comprovado durante a imersão das crianças na sala de alfabetização. Ao transcender o paradigma tradicional, o projeto da sala "AlfabertizArte" representa uma promissora jornada educacional, moldando um ambiente acolhedor que celebra a singularidade de cada criança e transforma a alfabetização em uma experiência cativante e eficaz.

O presente trabalho foi realizado com o apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES) e da Secretaria Municipal de Educação (SEMED). Agradeço pela disposição e empenho da nossa coordenadora, Prof<sup>a</sup>. Dra. Ana de Oliveira Castro, bem como pelo suporte e atenção dedicados ao longo de nosso percurso no Programa Residência Pedagógica.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério de Educação e Cultura. LDB - Lei nº 9394/96, de 20 de dezembro de 1996.

FERREIRO, Emilia; Teberosk, Ana. **A Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Medicas 1985. 284 p.

MONTEIRO, Leliane. **Caixa de leitura**. A arte de ensinar e aprender. 2018. Disponível em :<https://www.aartedeensinareaprender.com/2018/01/caixa-de-leitura.html?m=1>. Acesso em : 18 de novembro de 2023.

RODRIGUES, Natália. **Picolé da consciência silábica**. Materiais educativos. 2022. Disponível em: <https://www.materiaiseducativosbr.com/product-page/picolé-da-consciência-silábica>. Acesso em: 17 de novembro de 2023.

SOARES, Aparecido José Couto; CARNIO, Maria Silvia. **Consciência fonêmica em escolares antes e após oficinas de linguagem**. J. Soc. Bras. Fonoaudio I. [online]. 2012, vol.24, n.1.