

INTERVENÇÃO PEDAGÓGICA POR MEIO DE JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO

Layza Rodrigues Teixeira ¹

RESUMO

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

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

INTRODUÇÃO

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

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





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

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

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

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

METODOLOGIA

A proposta desta intervenção surgiu a partir das observações realizadas pela professora regente da turma, que, ao longo do ano letivo, identificou dificuldades de alguns alunos no processo de leitura. Essas dificuldades envolvem, sobretudo, a falta de fluência e a



compreensão textual. A partir dessa demanda concreta, construiu-se uma proposta de intervenção pedagógica com foco no fortalecimento da alfabetização.

A pesquisa apresenta abordagem qualitativa, de natureza exploratória, e fundamenta-se na metodologia da pesquisa-ação, por envolver diagnóstico, planejamento, aplicação e avaliação de estratégias no ambiente escolar.

Como etapa inicial, foi realizada uma escuta ativa com os próprios alunos, por meio de uma conversa informal, a fim de compreender suas preferências em relação a jogos. Além disso, observou-se que um dos estudantes apresenta maiores dificuldades nas atividades de leitura e escrita, sinalizando a necessidade de uma atenção mais individualizada durante a aplicação da proposta. Essa percepção tem sido fundamental no planejamento da intervenção, garantindo que as estratégias pedagógicas sejam sensíveis às diferentes demandas da turma. Os estudantes demonstraram maior interesse por jogos como Uno, dominó e quebra-cabeça. A partir desses dados, foram planejados três jogos didáticos adaptados ao contexto da alfabetização, sendo eles:

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

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

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



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

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

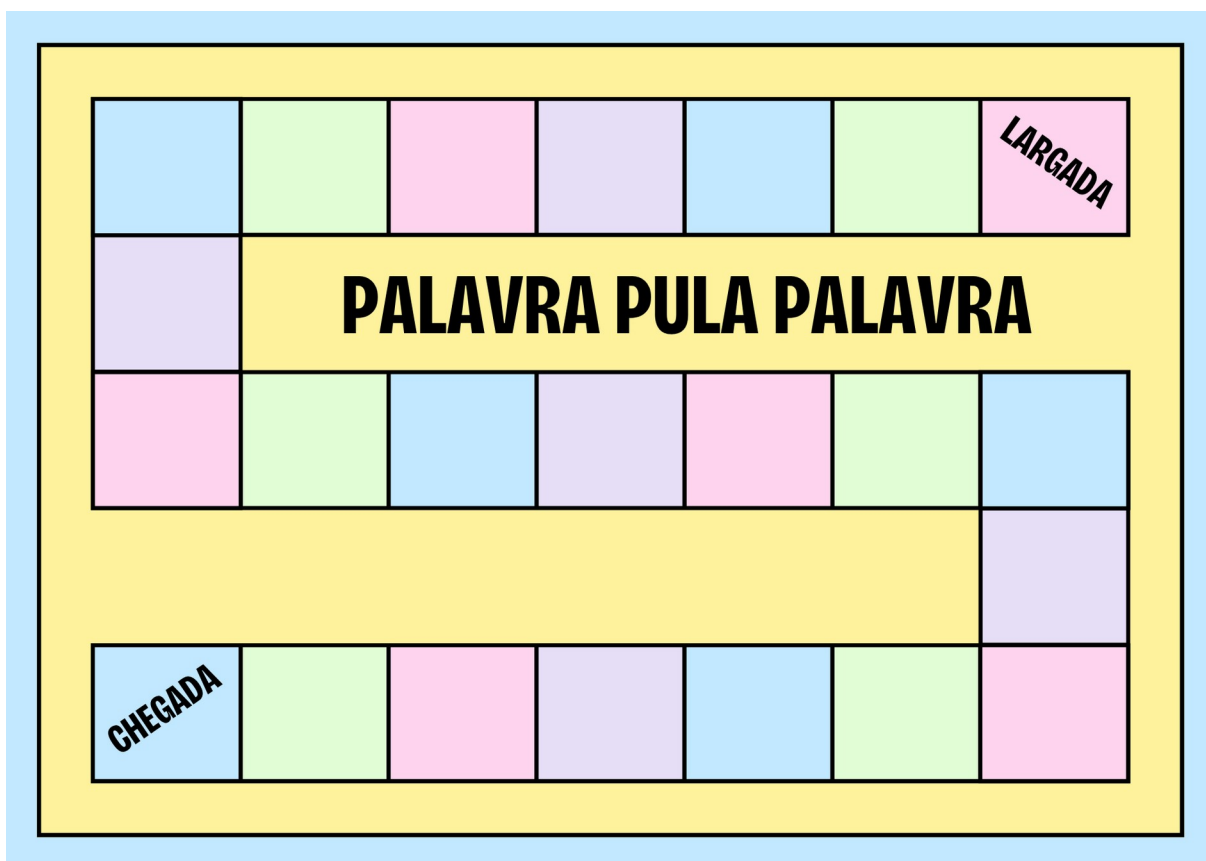


Figura 1 – Estrutura do jogo de tabuleiro “Palavra Puxa Palavra” adaptado para o processo de alfabetização.

Fonte: Elaborado pela autora (2025).





Por se tratar de um material com finalidade educativa, os jogos serão validados previamente por outros bolsistas do curso de Pedagogia do Instituto Federal do Espírito Santo – campus Vila Velha. Essa etapa visa assegurar a pertinência didático-metodológica dos conteúdos e a viabilidade de aplicação em sala de aula. A validação servirá também como parâmetro de

ajustes necessários, respeitando os princípios pedagógicos que regem a Educação Infantil e o desenvolvimento integral das crianças.

REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização e o letramento são processos distintos, porém complementares, que fundamentam o trabalho pedagógico com a linguagem escrita. De acordo com Soares (2009), alfabetizar é ensinar o sistema de escrita alfabética, ou seja, desenvolver a capacidade de codificar e decodificar palavras. Já o letramento refere-se à inserção do indivíduo em práticas sociais de leitura e escrita, promovendo o uso competente e funcional da linguagem no cotidiano. Essa compreensão amplia o olhar sobre o ensino da leitura, ressaltando a importância de estratégias que não apenas ensinam o código, mas também dão sentido à leitura.

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

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





RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com a realização desta intervenção, espera-se favorecer o progresso dos alunos no processo de alfabetização, especialmente em aspectos como a fluência na leitura, a interpretação de textos simples e o enriquecimento do vocabulário. A proposta parte da ideia de que o uso de

jogos pedagógicos, quando bem planejados e mediados, podem tornar a leitura uma experiência mais envolvente e significativa para as crianças.

A expectativa é que os jogos estimulem a participação ativa dos estudantes, despertando maior interesse pelas atividades de leitura e promovendo uma vivência mais prazerosa com os textos. Além disso, a interação entre colegas durante os jogos deve contribuir para o

desenvolvimento de habilidades sociais e comunicativas, o que também favorece o avanço no domínio da linguagem escrita.

Do ponto de vista da prática docente, a proposta também visa oferecer à professora regente novas possibilidades de observação e análise do desempenho dos alunos, contribuindo com a diversificação das estratégias de ensino. A experiência proporcionará momentos ricos para identificar avanços, dificuldades e diferentes formas de aprender, favorecendo um acompanhamento mais individualizado.

Outro resultado esperado é o aperfeiçoamento dos materiais desenvolvidos, a partir da validação feita por outros bolsistas da área da Pedagogia, o que permitirá ajustes que aprimorem sua funcionalidade e adequação pedagógica. Com isso, os jogos produzidos poderão se consolidar como recursos úteis em outros contextos escolares, fortalecendo a proposta de integrar o lúdico ao ensino da leitura e escrita de forma intencional.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

As reflexões finais deste trabalho destacam a relevância de propor intervenções pedagógicas fundamentadas nas demandas reais do contexto escolar, especialmente diante dos desafios enfrentados no processo de alfabetização. A escuta ativa da professora regente e a





observação inicial dos estudantes permitiram identificar indícios de dificuldades específicas relacionadas à fluência e à compreensão leitora, o que motivou a construção de uma proposta lúdica e intencional para auxiliar nesse processo. A elaboração de jogos pedagógicos tem se mostrado uma estratégia promissora para favorecer o engajamento dos alunos, respeitando seus diferentes ritmos de aprendizagem e promovendo um ambiente mais participativo.

Embora a aplicação dos jogos ainda esteja em fase de planejamento, a pesquisa aponta possibilidades significativas de contribuição para a prática docente, especialmente ao integrar ludicidade e intencionalidade pedagógica. Espera-se que a mediação por meio dos jogos possa ampliar o repertório dos alunos, estimular a autonomia e favorecer o desenvolvimento das habilidades leitoras. A proposta será acompanhada de registros sistemáticos, o que permitirá, futuramente, uma análise mais precisa de seus impactos. Diante disso, destaca-se a importância de seguir investindo em estudos que articulem teoria e prática na formação de professores, bem como em estratégias pedagógicas sensíveis às realidades escolares. A experiência em construção poderá, posteriormente, ser adaptada a outros contextos, contribuindo para o fortalecimento de práticas alfabetizadoras mais criativas, significativas e comprometidas com o direito à aprendizagem.

REFERÊNCIAS

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

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

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





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

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

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

