

## O USO DE JOGOS LÚDICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PIBID

Vagner Paulo Ferreira <sup>1</sup>  
Priscila Rejane Azevedo Nobre <sup>2</sup>

### RESUMO

O trabalho relata observações de um bolsista do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), sobre o uso de jogos lúdicos na alfabetização numa turma de 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola municipal de Curitiba durante o ano de 2025. O conteúdo em sala de aula foi trabalhado alinhado com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), sendo realizadas atividades planejadas com a orientação da professora supervisora, partindo de um livro infantil chamado Perigoso! (Warnes, 2014). O uso de um jogo foi proposto como uma atividade para consolidar o conhecimento dos estudantes, seguindo os conteúdos do currículo oficial. A proposta lúdica para aula foi pensado com base no perfil demográfico da turma, com regras pensadas para uma adaptação do jogo de cartas super trunfo (GROW, 1977) com letras e sílabas implementadas na mecânica, com o intuito de também desenvolver a consciência fonológica com as palavras usadas no livro. O engajamento dos estudantes partiu das interações com as palavras e a competição envolvida, garantindo um espaço amigável para o aprendizado, existindo cooperação entre os participantes apesar da disputa em ganhar. Acompanhar esse processo pedagógico da alfabetização na sala de aula, observar as dinâmicas, dificuldades e interações foi muito esclarecedor para o bolsista enquanto estudante de Pedagogia, sendo possível revisar e dar sentido à teoria vista na licenciatura. Durante a criação desse material foram planejados os seguintes elementos: conteúdo, materiais, jogabilidade, regras e tempo de duração. Sugiro destacar que os resultados mostraram as múltiplas possibilidades da inserção da ludicidade no processo pedagógico como fator de motivação e convite à participação das crianças e como estratégia rica para o exercício da docência.

**Palavras-chave:** Alfabetização; BNCC; Jogos Pedagógicos; Ludicidade; PIBID.

### INTRODUÇÃO

A presente introdução trata de um relato sobre o processo de construção de um jogo lúdico para ser aplicado em sala de aula, desenvolvendo a alfabetização dos estudantes, descrito na Base Nacional Comum Curricular (BNCC) como campos de atuação do segundo ano do ensino fundamental, encontrado nos conteúdos as práticas de linguagem na parte da análise linguística/semiótica, com o objeto do conhecimento sendo a construção do sistema alfabético e da ortografia, desenvolvendo a habilidade descrita ler e escrever palavras com

<sup>1</sup> Graduando do Curso de Pedagogia do Instituto Federal do Paraná - IFPR, [vagfer54@gmail.com](mailto:vagfer54@gmail.com);

<sup>2</sup> Professor orientador: Graduada em Pedagogia, Universidade Estadual de Londrina - UEL, [pnobre@educacao.curitiba.pr.gov.br](mailto:pnobre@educacao.curitiba.pr.gov.br).



sílabas (Consoante, Vogal) identificando a existência de vogal em todas as sílabas (EF02LP04, pág 100, 101). Visto que no processo de alfabetização não se deve limitar somente a decodificação da palavra, o intuito do meio lúdico da atividade foi de engajar os estudantes durante o processo de aprendizagem como também promover a interação social entre os estudantes, esse momento possibilitou um desenvolvimento uniforme uma vez que os estudantes avançados conseguiram explicar e auxiliar por meio da interação aos estudantes que possuíam dúvidas ou dificuldades.

O uso de jogos na atualidade não se torna recorrente na educação por conta de alguns fatores, esses que dificultam a possibilidade do docente de aplicar são analisados aqui como obstáculos que podem ser superados. Durante a construção do material foi visto quais aspectos precisavam ser atendidos para finalizar o projeto, sendo esses: conteúdo, tempo, jogabilidade e engajamento, visto que não é necessário se limitar somente a esses aspectos, e que podem ser implementado outros caso seja aplicado novamente em outro momento como inclusão, recurso material e outros que sejam importantes em vista da realidade da turma. No final, ao analisar todo o processo, é pensado uma atividade que possa desenvolver melhor os conceitos que os estudantes tiveram dificuldade ou uma atividade que desenvolva outra característica da alfabetização tendo em vista o aprendizado durante a aplicação, visto que o jogo serviu de ferramenta tanto de avaliação como de desenvolvimento educacional na alfabetização da turma.

## **METODOLOGIA**

Pensando na alfabetização a partir do livro, expande o conhecimento dos estudantes do imaginário para o real, expondo a um novo repertório de palavras e concretizando por meio de atividades os conceitos da consciência fonológica, saindo da história ilustrada e partindo para o uso real da palavra. O livro utilizado foi “O Perigoso!” (Tim Warnes) , o livro conta a história de uma toupeira que gosta de etiquetar todas as coisas com seus devidos nomes, até encontrar com uma criatura que não conhece seu nome sendo esse um crocodilo, a toupeira então coloca diversos adjetivos descrevendo as características físicas do crocodilo, como também a primeira impressão que o animal passa, ao final o livro traz a mensagem de não julgar os outros pela aparência nem pela primeira impressão, pois o crocodilo demonstra qualidades boas fazendo a toupeira dar a etiqueta de amigo a ele.



O trabalho então passado pela professora regente da turma foi criar e aplicar um jogo que usasse de base o conteúdo do livro, desenvolvendo a consciência fonológica dos estudantes, deixando livre a forma e qual nível de alfabetização seria desenvolvido durante a atividade. Ao criar o jogo foi pensado o nível de escrita silábico onde os estudantes compreendem que as palavras são divididas em sílabas, mas desenvolvendo a análise das palavras para uma concepção visual e lúdica do conteúdo.

O jogo de cartas tem escritas com as palavras que apareciam nas etiquetas do livro “O Perigoso!” (Tim Warnes), o jogo segue a regra semelhante ao super Super Trunfo (Grow, 1977), jogo de cartas com categorias diversas. As regras do jogo segue, o baralho com 24 cartas impressas em papel sulfite (24 cartas para cada grupo de alunos) possuem uma palavra escrita e separada em sílabas, o jogador da vez pode então escolher uma de 4 categorias na rodada para ser avaliado (quantidade de letras, quantidade de sílabas, quantidade de vogais, quantidade de consoantes), após a escolha então os jogadores escolhem a carta com a palavra que teria em maior quantidade aquela categoria, com todas as cartas na mesa vence aquele com maior quantidade na categoria escolhida, e pega todas as cartas em mesa, o objetivo para ganhar é necessário; coletar todas as cartas ou possuir o maior número dentro do tempo estipulado pelo professor. Para facilitar a identificação das 4 categorias, visualmente as palavras são mostradas separadas em sílaba, com cada vogal sendo colorida com uma cor distinta para identificação. Em anexo exemplo digital de algumas cartas utilizadas na atividade:

#### **Anexo 1 - Exemplo digital das cartas utilizadas**



PE-RI-GO-SO	A-MI-GO
DES-CUL-PE	LA-GAR-TA
MOS-CA	SA-PO
MUS-GO	PE-NA
CA-RA-COL	GI-GAN-TE
VER-DE	ES-CA-MO-SO

Fonte: Acervo pessoal (2025)

Numa partida seria:

- Com o baralho de 24 cartas é distribuído igualmente entre todos os jogadores (de 2 a 4).
- Começa o jogador que ganhar no pedra papel e tesoura, e escolhe a categoria a ser avaliada.
- O jogador vencedor escolhe a categoria que será usada na rodada para competir.
- Os jogadores após o primeiro em sentido horário, põem sobre a mesa a carta que irá competir nessa rodada.
- Após avaliado, o jogador com a maior quantidade na categoria escolhida ganha, e recolhe todas as outras cartas na mesa.
- O jogador vencedor tem o direito de escolher a categoria e lançar a carta desejada.



- As rodadas se repetem até que, um dos jogadores venceu coletando todas as cartas, ou se durante o tempo estipulado acabar, vencendo o jogador com mais cartas tendo possibilidade de empate nesse caso.

A turma em qual foi aplicado a atividade não possuía nenhuma necessidade específica de adaptação, mas alguns pontos foram pensados durante a construção para atender a necessidade caso algum estudante tivesse deficiência física e ou intelectual, como uso de alfabeto tátil nas palavras para identificação sensorial para estudantes com deficiência visual, bem também alteração no uso das cores para estudantes com daltonismo, para estudantes com dificuldade em aprendizado poderia ser reduzido o número de palavras usando também palavras curtas que facilite a identificação das letras.

Como ponto a destacar que pedagogicamente o jogo também serve como avaliação, após a aplicação e uma análise da dinâmica o docente poderá perceber conceitos que ainda podem ser desenvolvidos em aula, juntamente com as formas de aprendizado que os estudantes tenham facilidade e que podem ser trabalhadas novamente caso haja necessidade da turma ou do estudante.

## REFERENCIAL TEÓRICO

Vygotsky (1989) aponta em suas análises sobre o jogo, a contribuição para o desenvolvimento intelectual, social e moral, aspectos estes importantes no ensino e aprendizagem dentro da sala de aula. O processo dinâmico proporcionado na ludicidade serve como uma ferramenta na educação fora do processo tradicional de ensino, segundo o autor por meio do jogo o estudante consegue definir conceitos e desenvolver a atuação em situações reais por meio de situações criadas e simuladas a partir do jogo.

A parte referencial teórica que embasa o processo de alfabetização e letramento parte da compreensão que esses são processos interdependentes, Soares (2003) discute em sua obra, que a necessidade de considerar que a aprendizagem o sistema de escrita e interação social dos estudantes que envolvem leitura e escrita deve ocorrer simultaneamente. Essa perspectiva foi essencial e orientou a construção do jogo pro segundo ano do ensino fundamental, uma vez que alfabetizar não se limita a decodificar a palavra, mas compreender o seu uso e



significado para utilização em relações sociais, garantindo autonomia do estudante na comunicação e linguagem por meio do aprendizado.

A BNCC traz habilidades e práticas de linguagem que devem ser desenvolvidas na educação, como docente o uso da BNCC se torna parte do trabalho, portanto a aplicação da atividade também foi pensada no desenvolvimento do campo da atuação descrita como construção do sistema escrito alfabético e da ortografia no segundo ano, a habilidade descrita de leitura, escrita e interpretação de sílabas (EF02LP04), aparece durante a descrição do processo de alfabetização no currículo, a ideia que desenvolver o entendimento das sílabas ocorre normalmente apresentando primeiro a sílaba simples Consoante/Vogal (CV), sendo trabalhado o ano letivo inteiro, para após o aprendizado desse conceito introduzir as sílabas que constituem somente V; CCV; CVC; CCVC; CVV, ao final do ano. Como ponto de partida foi pensado que os estudantes já passaram por esse processo durante o primeiro ano do fundamental, sendo assim o trabalho complementar de explicar a forma que as sílabas se constituem ocorreu de forma natural.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

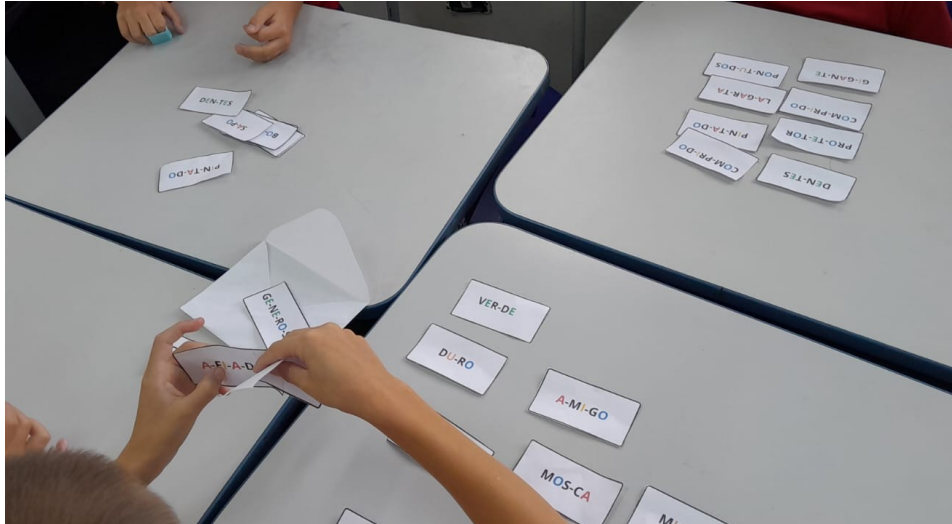
Durante a construção e elaboração do jogo foram pensados os seguintes aspectos: conteúdo, tempo, jogabilidade e engajamento, esses aspectos serviram de guia em um primeiro momento como ponto de partida, o conteúdo veio a partir do livro “O Perigoso!” (Tim Warnes), sendo o usado as sílabas como o foco principal, tempo seria proporcionado pelo tempo da aula de 1 hora, dividido a 40 minutos do jogo e 20 minutos para organização, explicação e uma partida rápida para tirar dúvida que os estudantes se acostumem com as regras, a jogabilidade foi pensado a partir das mecânicas do jogo, se as regras foram entendidas e explicadas corretamente, se a escrita das cartas estavam fáceis de reconhecer e compreender os elementos dispostos durante a partida, e no engajamento o ponto era manter a atenção dos alunos de forma descontraída se entretendo durante as partidas.

Durante a aplicação foi possível perceber que alguns aspectos embora pensados cuidadosamente na realidade em sala de aula precisaria passar por alterações caso fosse trabalhado em outro momento ou em outra turma, os estudantes precisavam de um auxílio durante as partidas sendo aqueles que tinham dificuldade em ler ou entender as regras os principais, nesses casos ainda tiveram ajuda de outros estudantes que já entenderam e estavam



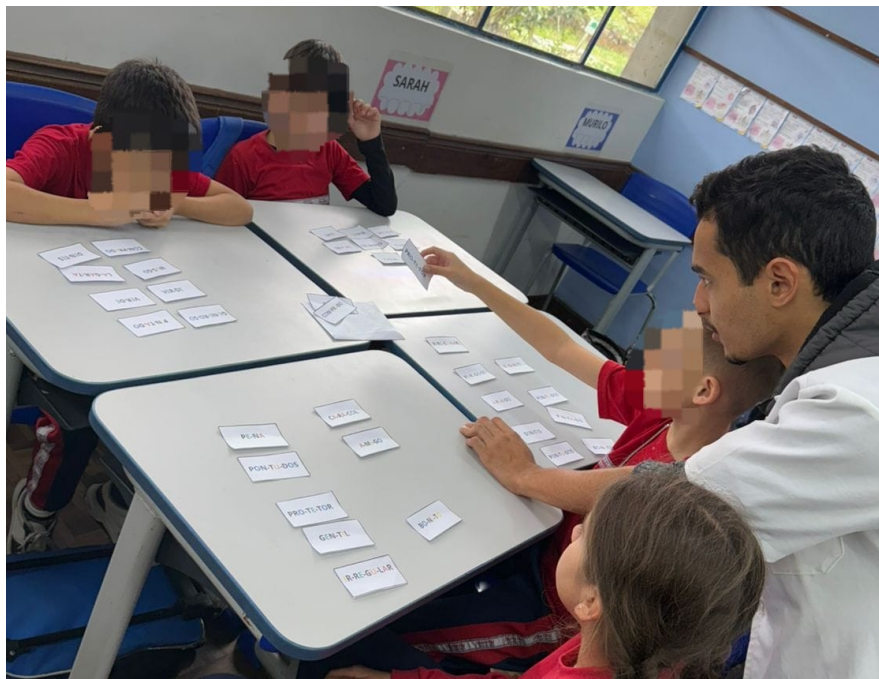
dispostos a explicar de outra forma as regras para que todos tivessem uma partida divertida.  
Segue em anexo fotos durante a aplicação da atividade:

#### Anexo 2 - Início do jogo retirada das cartas



Fonte: Acervo pessoal (2025)

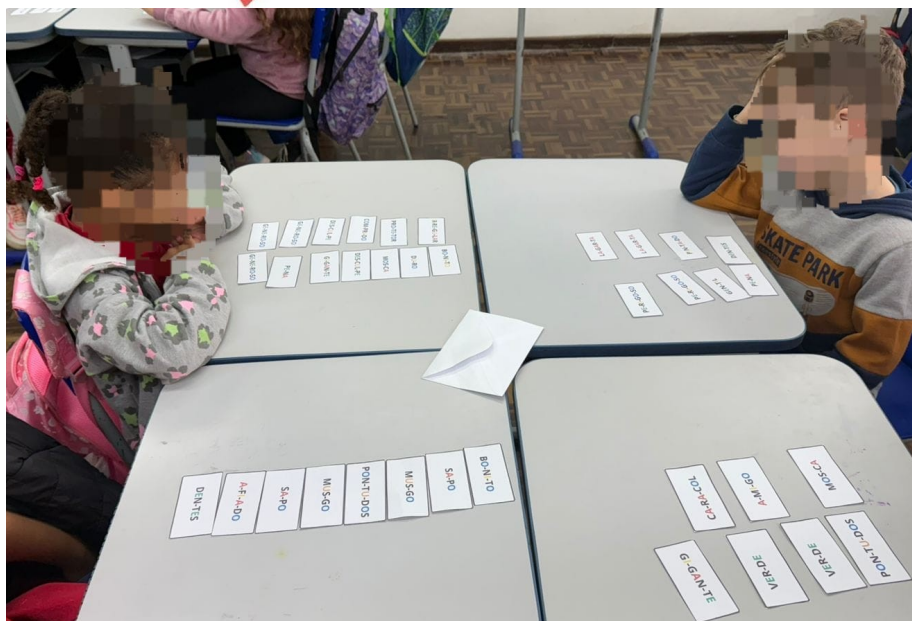
#### Anexo 3 - Auxílio com os estudantes com dificuldade em entender as regras



Fonte: Acervo pessoal (2025)

#### Anexo 4 - Contagem de cartas e finalização da atividade





Fonte: Acervo pessoal (2025)

Após a aplicação foi feita uma análise de como os fatores de aprendizado foram atendidos, no conteúdo foi possível notar que muitos estudantes desenvolveram a consciência fonológica como também reconheceram muitas palavras escritas, alguns tiveram dificuldades e após o apoio conseguiram acompanhar o ritmo da turma até o final da aula, em questão ao tempo se aplicado novamente teria que ser reduzido os 40 minutos de aplicação do jogo, os 20 minutos correram bem para explicar e organizar mas o tempo longo de 40 minutos se mostrou afetar negativamente o engajamento dos estudantes, muitos perderam interesse na metade da aula e começaram a dispersar o foco, na parte da jogabilidade as regras não estavam tão claras tendo que ser repassada por conta de termos específicos que muitos estudantes não entenderam, o uso de exemplo do jogo Super Trunfo (Grow, 1977) não foi tão efetivo pois muitos não tiveram contato com o baralho, sendo repensado em utilizar termos mais claros e também apropriados para a explicação, e em engajamento os estudantes tiveram muito interesse em participar de uma atividade diferente e ficaram empolgados com a ideia, mas pelo tempo prolongado acabaram perdendo o interesse eventualmente.

O jogo embora uma ferramenta interessante de avaliação acaba sendo deixada de lado pelos professores, por falta de interesse, dificuldade em manter a atenção da turma, falta de recursos materiais e pouco tempo de preparar e montar o jogo, esses fatores atrapalham muitas vezes em docentes terem interesse em desenvolver o fator lúdico em sala de aula, sendo tratado como obrigação muitas vezes por conta do currículo a ser trabalhado em sala,



ainda sim é importante ressaltar que mesmo com dificuldades em desenvolver atividades lúdicas, essas atividades são ferramentas válidas de ensino e a mudança de rotina pode melhorar o ambiente de sala de aula, uma forma de aplicação lúdica em sala é usar materiais prontos e fáceis de montar, com isso esta atividade realizada em sala mostra que com um pouco de criatividade, papel, tempo e apoio pode surgir uma atividade lúdica interessante, claro nenhum professor nem estudante de pedagogia é um mestre em criação de jogos, mas com a visão pedagógica nos permite a criação de um material de ensino único que pode ser desenvolvido posteriormente com mais tempo, recurso e criatividade.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

De certa forma a aplicação tornou a dificuldade e interesses dos estudantes visível, o uso de jogo para avaliação não limita o processo educativo, neste exemplo ainda existe possibilidade de expansão dos conteúdos com atividades ou aulas futuras, se baseando pela experiência individual de cada um o planejamento de aula se direciona em desenvolver exatamente as dificuldades e dúvidas, essa análise após avaliação permite que o docente tenha melhor compreensão de turma, além de proporcionar aos estudante um espaço de interação que desenvolva habilidades sociais também.

Portanto a divulgação de material lúdico simples e de fácil de reprodução podem dar um salto no desenvolvimento desses materiais, também funciona como incentivo aos docentes que pretendem aplicar em sala adaptando e alterando dependendo da necessidade de ensino, especificidade da turma e materiais disponíveis, esse trabalho de adaptar também se prova uma dificuldade, caso um jogo seja muito complexo acaba sendo um problema de pensar outra forma de aplicar as regras ou materiais. Outro problema é o custo, poucos materiais disponíveis são gratuitos, esse custo acaba sendo outra barreira para aplicação em sala, pois a qualidade também é questionável daqueles que são gratuitos.

Entendendo o pensamento de Vygotsky (1989) sobre a ludicidade podemos problematizar mais sobre a realidade que esse tema se encontra atualmente, tendo sua relevância no campo educacional como forma de avaliação e desenvolvimento cognitivo, portanto existem docentes que ainda buscam desenvolver materiais para sala de aula, mas dificilmente são reconhecidos por conta de uma divulgação que não tem força a alcançar outros docentes que buscam esses materiais, reforçando que profissionais da educação não são



os únicos que se apropriam do lúdico, seria interessante uma comunicação e troca de ideias com outras áreas que também usam desse meio para novas perspectivas de desenvolver o material.

## REFERÊNCIAS

SOARES, M. *Alfabetização e letramento*. São Paulo: Contexto, 2003.

VYGOTSKY, L. S. *A formação social da mente*. São Paulo: Martins Fontes, 1989.

BRASIL. Ministério da Educação. *Base Nacional Comum Curricular*. Brasília: MEC, 2018.

WARNES, Tim. *O Perigoso!* São Paulo: Brinque-Book, 2011.

GROW. *Super Trunfo: Marvel*. São Paulo: Grow, [s.d.]. 32 cartas.

