
LICENCIATURA PLENA EM PEDAGOGIA

GIOVANNA CRISTINA DOS SANTOS FURTADO

**ANÁLISE DE JOGOS DIDÁTICOS PARA A
APRENDIZAGEM DA LEITURA E DA ESCRITA NO
ENSINO FUNDAMENTAL**

Rio Claro - SP
2025

GIOVANNA CRISTINA DOS SANTOS FURTADO

**ANÁLISE DE JOGOS DIDÁTICOS PARA A APRENDIZAGEM DA
LEITURA E DA ESCRITA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências – Câmpus de Rio Claro, da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita
Filho”, para obtenção do grau de Licenciada em
Pedagogia

Orientador(a): Andréia Osti

Rio Claro - SP
2025

F992a Furtado, Giovanna Cristina dos Santos
Análise de jogos didáticos para a aprendizagem da leitura e da escrita no ensino fundamental. / Giovanna Cristina dos Santos Furtado. -- Rio Claro, 2025
40 f. : fotos

Trabalho de conclusão de curso (Licenciatura - Pedagogia) - Universidade Estadual Paulista (UNESP), Instituto de Biociências, Rio Claro
Orientadora: Andréia Osti

1. Alfabetização. 2. Material Didático. 3. Jogos. 4. Aprendizagem.
I. Título.

GIOVANNA CRISTINA DOS SANTOS FURTADO

**ANÁLISE DE JOGOS DIDÁTICOS PARA A APRENDIZAGEM DA
LEITURA E DA ESCRITA NO ENSINO FUNDAMENTAL**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao
Instituto de Biociências, Câmpus de Rio Claro, da
Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita
Filho”, para obtenção do grau de Licenciada em
Pedagogia.

BANCA EXAMINADORA:

Prof. Dr. Andréia Osti

Prof. Dr. Débora Cristina Fonseca

Prof. Dr. Maria Antonia Ramos de Azevedo

Aprovado em: 05 de novembro de 2025

Assinatura do discente

Assinatura do(a) orientador(a)

AGRADECIMENTOS

O presente trabalho foi realizado com apoio da Pró Reitoria de Pesquisa (PROPe) e pelo Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq). Assim, agradeço às instituições financiadoras citadas, e, além disso, registro aqui meu agradecimento à minha orientadora Andréia Osti pelo apoio e suporte ao longo de toda a pesquisa. Por fim, agradeço à todos familiares e amigos que me incentivaram e me apoiaram ao longo de todo caminho percorrido até aqui.

RESUMO

O Brasil ainda carrega em sua história índices de fracasso na alfabetização de crianças que cursam o ensino fundamental em escolas públicas. Após a pandemia, dados nacionais do governo federal afirmam que ocorreu um aumento de um milhão de crianças sem saber ler nem escrever em fase etária e em série que o deveriam saber. Neste contexto, o presente trabalho objetiva descrever e analisar jogos pedagógicos que trabalhem conteúdos de leitura e escrita, como forma de ensinar os conteúdos da leitura e da escrita de maneira lúdica e afetiva, para ser utilizado por professores junto aos alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental. Especificamente visa auxiliar a escola no sentido de ajudar com as tarefas e conteúdos escolares, buscando desta forma, tentar minimizar os possíveis prejuízos no processo de escolarização, principalmente com o processo inicial de aprendizagem da leitura e da escrita. Acredita-se que acompanhar e compreender as dinâmicas postas em ação frente a esse cenário é fundamental para auxiliar a escola pública, sobretudo professores e alunos. Metodologicamente serão feitas leituras teóricas sobre aspectos fundamentais na aprendizagem da leitura e da escrita e a descrição de jogos disponibilizados pelo grupo de estudos e pesquisas GEPRAL. O estudo busca formas de trabalhar a leitura e a escrita, que são componentes básicos no ensino fundamental, com uma metodologia diferenciada: os jogos, que devem ser planejados, sistematizados e pautados em métodos de alfabetização para a promoção de uma educação humanizada.

Palavras-chave: Didática. Alfabetização. Ensino. Material Didático. Aprendizagem. Jogos.

ABSTRACT

Brazil still suffers from historically high literacy failure rates among children attending elementary school in public schools. After the pandemic, national federal government data indicate an increase of one million children who cannot read or write at the age and grade they should. In this context, this work aims to describe and analyze educational games that address reading and writing content as a way to teach reading and writing in a playful and engaging way, for use by teachers with elementary school students. Specifically, it aims to assist schools with homework and school content, thus seeking to minimize potential disruptions to the schooling process, especially the initial learning process of reading and writing. It is believed that monitoring and understanding the dynamics put into action in this scenario is essential to assist public schools, especially teachers and students. Methodologically, theoretical readings will be conducted on fundamental aspects of learning to read and write, as well as descriptions of games provided by the GEPRALE study and research group. The study seeks ways to develop reading and writing, which are basic components of elementary education, using a unique methodology: games, which should be planned, systematized, and based on literacy methods to promote a humanized education.

Keywords: Didactics. Literacy. Teaching. Teaching Materials. Learning. Games.

Title in english: Analysis Of Educational Games For Learning To Read And Writing In Elementary Education

LISTA DE FIGURAS

Figura 1: Tabuleiro e cartas do jogo Alfabetiza cuca.....	24
Figura 2: Cartas do jogo Alfamemória.....	25
Figura 3: Jogo Eureka.....	28
Figura 4: Jogo Monte Silábico.....	30
Figura 5: Imagem criada para o jogo Onde Estou?	32
Figura 6: Jogo Pula Sílabas	33
Figura 7: Jogo Tapa Certo	35

LISTA DE QUADROS

Quadro 1: Artigos analisados.....	14
Quadro 2: Sílabas que devem estar contidas nos cartões do jogo Batalha das Sílabas.....	26

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	10
2. OBJETIVOS	12
2.1. OBJETIVO GERAL:.....	12
2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:.....	13
3. METODOLOGIA	13
4. DESENVOLVIMENTO.....	13
4.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA.....	13
4.2 COMPREENDENDO A ORTOGRAFIA.....	19
4.3 OS JOGOS NA APRENDIZAGEM ESCOLAR	21
5. RESULTADOS E DISCUSSÕES.....	22
5.1 ALFABETIZA CUCA.....	22
5.2 ALFAMEMÓRIA	24
5.3 BATALHA DAS SÍLABAS	25
5.4 EURECA	27
5.5 MONTE SILÁBICO.....	28
5.6 ONDE ESTOU?.....	30
5.7 PULA SÍLABAS	32
5.8 TAPA CERTO SILÁBICO.....	34
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	35
REFERÊNCIAS	37

1. INTRODUÇÃO

Os resultados do Sistema de Avaliação da Educação Básica (SAEB) realizada em 2019, revelaram que, a média nacional dos alunos do 5º ano em Língua Portuguesa foi a mesma da avaliação anterior, indicando que não houve avanços por parte dos alunos. Isso mostra que, em 2017, 39,3% dos alunos do 5º ano do Ensino Fundamental apresentaram um desempenho insuficiente em Língua Portuguesa. No 9º ano, esse percentual foi de 60,5% e no 3º ano do Ensino Médio, último ano da educação básica, a porcentagem foi de 70,9% (INEP, 2018).

De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística – IBGE (2018), através da Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios Contínua (PNAD Contínua) realizada em 2018, tem-se que a taxa de analfabetismo das pessoas de 15 anos ou mais, isto é, aquelas que, hipoteticamente, já completaram o ensino fundamental, foi estimada em 6,8% da população, o que corresponde a 11,3 milhões de analfabetos. Quando comparada a taxa do ano de 2017, que foi de 7%, pode-se observar que o número de analfabetos foi reduzido em aproximadamente 121 mil pessoas. Apesar da queda na taxa de analfabetismo registrada pelo país, é possível analisar que esta redução não acontece como o esperado.

Mais recentemente, o Inep (2021) afirma que ocorreu um aumento de um milhão de crianças sem saber ler nem escrever em fase etária e em série que o deveriam saber, isso como uma consequência da pandemia, o que vai repercutir na educação de milhares de estudantes por muitos anos.

Tudo isso reforça a importância de um projeto que trate de desenvolver a leitura e a escrita, uma vez que a literatura nacional (Tassoni e Osti, 2022, Mainardes, 2021, Morais e Almeida, 2022, Lucca, Osti & Parente, 2022, Zacharias, Osti, Tortella, 2022, Lucca e Osti, 2021, Zacharias e Osti, 2021, Carolino e Osti, 2020, Fernandes e Osti, 2019, Osti, Fernandes, Manfroni, 2019, Almeida, 2018, Fernandes e Osti, 2016, Crepaldi, 2012) está mostrando a necessidade de trabalhos diferenciados junto a estudantes do EF para ensinar a leitura e a escrita.

A proposta com jogos didáticos se fundamenta em pesquisas realizadas e consolidadas, tanto nacionais (Morais e Almeida, 2022, Lucca, Osti & Parente, 2022, Zacharias, Osti, Tortella, 2022, Lucca e Osti, 2021, Zacharias e Osti, 2021, Carolino e Osti, 2020, Fernandes e Osti, 2019, Osti, Fernandes, Manfroni, 2019, Almeida, 2018, Fernandes e Osti, 2016, Crepaldi, 2012, Kishimoto, 2011, Lemle, 1986) quanto internacionais (Christie, 1991, Morais, 2005, Nunes and Bryant, 2006, Andrade,

2015) que trazem resultados indicando que o jogo é capaz de mobilizar conhecimentos pois deixa os aprendizes instigados a vivenciar tudo que se relaciona às jogadas. Especificamente, essas pesquisas apontam avanços significativos no desempenho ortográfico de crianças que participam de jogos de ortografia, melhora no desempenho geral em escrita e na leitura, melhora no desenvolvimento da consciência sobre as relações grafema-fonema. Também afirmam que as crianças podem aprender de forma lúdica e reflexiva desde que sejam conduzidas sequências didáticas apoiadas em jogos, cuja prática concilia ludicidade e reflexão.

Neste cenário, preocupa a aprendizagem da leitura e da escrita dada a especificidade do seu ensino. A exigência de a criança perceber as relações entre grafemas e fonemas, bem como conseguir realizar a leitura de atividades sem a intervenção direta e presencial do professor. A escrita e a leitura são processos complexos. Aprender a ler a escrever faz parte das atividades formais ensinadas em todas as escolas e se constituem como direitos de aprendizagem de toda e qualquer criança, no entanto também se acredita que muitos alunos não têm uma rotina doméstica em que a leitura/escrita seja trabalhada e que também não tenham adultos que sejam modelos leitores/escritores, tendo desta forma a escola como única referência para sua prática. E, dado as consequências da pandemia, as crianças ficaram ainda mais vulneráveis e podem apresentar mais dificuldades para entender a relação entre leitura e escrita, e vice-versa.

Destaca-se ainda que o Ministério da Educação ao tratar sobre a Base Nacional Comum para a formação inicial e continuada de professores da Educação Básica (Parecer atualizado em 18/09/2019) afirma que logra-se as aprendizagens essenciais que são consideradas como direito de todos os educandos e portanto devem ser asseguradas ao longo de todas as etapas e modalidades da educação básica, tendo como foco a erradicação do analfabetismo e a melhora nos índices de alfabetização, o que direciona para a aprendizagem específica da leitura e escrita. Aprender a ler e a escrever são atividades imprescindíveis para o pleno desenvolvimento humano na atual sociedade e essa aprendizagem, em se tratando da escola, influencia a aprendizagem de todas as demais disciplinas curriculares.

O trabalho aqui apresentado objetiva descrever e analisar jogos pedagógicos que trabalhem conteúdos de leitura e escrita, como forma de trabalhar os conteúdos de maneira lúdica e afetiva, para ser trabalhado por professores junto

aos alunos do primeiro ciclo do ensino fundamental que tenham dificuldades na leitura e na escrita.

Os jogos permitem trabalhar com crianças, em fase de alfabetização, as *regularidades diretas* de forma a atender alguns diferentes pares de letras (P/B/, T/D, F/V) e as *regularidades contextuais* (usos de C/QU, G/GU, R/RR, M/N em fim de sílaba) que costumam provocar confusão nos aprendizes principiantes que ainda se encontram em processo de consolidação daquelas relações fonema-grafema menos complexas. Para crianças que já estão alfabetizadas e estão em fase de aprender as regularidades morfológico-gramaticais têm-se jogos que tratam de pares de sufixos que criam palavras derivadas (como ESA/EZA) ou desinências verbais (AM/ÃO de cantaram / cantarão) e que foram elaborados com o propósito de trabalhar regras específicas e mais complexas.

De acordo com Moraes e Almeida (2022) o jogo didático, diferentemente do jogo educativo ou recreativo, tem a finalidade de promover a aprendizagem de conceitos e habilidades de diferentes áreas do conhecimento. Por isso exigem propósitos claros de ensino, objetivos definidos e planejamento de sequências didáticas. O jogo como recurso didático, segundo Borba (2007) é uma atividade planejada, que propicia a reflexão de conceitos linguísticos e constitui um modo diferente de ensinar e aprender, mas que ao incorporarem a ludicidade, propiciam novas e interessantes relações e interações entre as crianças e entre elas e o conhecimento. No processo de alfabetização, por exemplo, os jogos de rimas, lotos de palavras, dominó de letras, jogos de memória, dentre outros, constituem formas de ensinar e de direcionar a aprendizagem de conteúdos específicos da alfabetização.

Termina-se esse texto com a afirmativa de que a alfabetização é prerrogativa de cidadania e tal como nas palavras de Freitas (2011) “o ensino da língua escrita comporta o universo de possibilidades do trabalho pedagógico”.

2. OBJETIVOS

2.1. OBJETIVO GERAL:

- Compreender a importância dos jogos para o ensino da leitura e da escrita.

2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Fazer uma revisão de literatura sobre a temática dos jogos;
- Compreender a temática da ortografia como elemento para ser inserida em jogos que trabalhem a escrita e a leitura;
- Descrever jogos didáticos que foram produzidos para trabalhar os conteúdos de leitura e escrita.

3. METODOLOGIA

A pesquisa é de natureza qualitativa. Foi realizada uma revisão bibliográfica de literaturas que abordam a temática em questão, utilizando como recorte temporal os últimos 5 anos. Além disso, baseados em Morais e Almeida (2022) serão analisados três tipos de jogos, são eles:

1) Jogos com regularidades diretas: relacionam-se estritamente com a questão fonológica, não havendo mais de uma letra para notar determinado som (P, B, T, D, F, V, M, N);

2) Jogos com regularidades contextuais: esse grupo diz respeito as correspondências fonográficas que depende do contexto em que a palavra ou o dígrafo aparecem na palavra, tais como: par C/QU, par G/GU, par R/RR, classificação M/N no final de sílabas;

3) Jogos com regularidades morfológico-gramaticais: são os mais difíceis por estarem relacionados à classe gramatical das palavras e envolvem: o par AL/AU, o par ÊS/EZ, AM/ÃO, par AL/AU, par ICE / ISSE, par AM/ÃO.

4. DESENVOLVIMENTO

4.1 REVISÃO BIBLIOGRÁFICA

A fim de agrupar trabalhos que se aprofundaram na temática dos jogos como recurso didático na alfabetização, foi realizado um levantamento bibliográfico nos principais bancos de dados de artigos científicos, sendo eles o Scielo, o Periódico CAPES e o Google Scholar. Em cada uma dessas plataformas foi realizada uma pesquisa guiada pelos termos de busca “jogo” AND “alfabetização”, filtrando os artigos encontrados pelo recorte temporal de 2019 a 2024.

A partir dos resultados encontrados, foi realizada uma seleção mais criteriosa com relação às temáticas abordadas nos artigos. Estudos que tinham um enfoque nos jogos digitais foram eliminados, assim como aqueles que traziam em seu título o recorte da alfabetização matemática ou científica. Os resumos dos artigos que melhor se enquadram na temática buscada foram lidos e, nesse processo, pesquisas realizadas no Ensino Infantil também foram eliminadas.

Dessa forma, ao final da busca, 6 artigos se enquadraram em todos os critérios estabelecidos, sendo estes os selecionados para análise na presente pesquisa. O Quadro 1 a seguir, apresenta informações básicas dos referenciais teóricos que serão utilizados:

Quadro 1: Artigos analisados

Título	Autor(es)	Ano de publicação	Banco de dados
JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NA ALFABETIZAÇÃO: O QUE DIZEM E FAZEM AS PROFESSORAS.	Liane Castro De Araujo	2020	Scielo
A UTILIZAÇÃO DE JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.	Joana Alves Pereira Lima; Marta Alves Pereira Soares; Rosinei Pereira da Silva; Tânia de Carvalho Pereira.	2022	Capes
USO DE JOGOS PARA O ATENDIMENTO A CRIANÇAS COM DIFICULDADES NA ALFABETIZAÇÃO.	Andreia Osti; Tatiana Andrade Fernandes de Lucca; Ana Carolina Manfroni	2019	Capes
OS JOGOS E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DA UTILIZAÇÃO DESTE RECURSO EM SALA DE AULA.	Tatiana Andrade Fernandes de Lucca; Andreia Osti	2019	Capes
JOGOS DE ALFABETIZAÇÃO DO PNAIC: CONTRIBUIÇÕES E LIMITAÇÕES NAS PERSPECTIVAS DAS PROFESSORAS.	Tatiana Andrade Fernandes de Lucca; Andreia Osti; Cláudia da Mota Darós Parente	2022	Capes

A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO.	Ellen Prado Bueno de Paula; Maria de Fátima Proença Souza.	2019	Google Scholar
--	--	------	----------------

Fonte: autoria própria (2024)

Araujo (2020) buscou em sua pesquisa investigar a utilização dos jogos no planejamento docente, mais especificamente nas práticas de alfabetização, de escolas públicas de Salvador. Para isso, realizou entrevistas semiestruturadas com vinte e cinco (25) professoras do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, e com seis (6) coordenadoras de sete (7) diferentes escolas da região central da cidade citada. Além disso, também houve a observação de algumas salas de aula realizadas por bolsistas do projeto.

A partir das entrevistas, é chegada a conclusão de que é muito limitado a aplicação dos jogos como instrumento didático nas escolas. Ainda que as professoras afirmem reconhecer o valor desse tipo de material, são notadas algumas razões que justificam essa ausência

Por falta de conhecimentos mais atualizados sobre perspectivas de abordagem sistemática da língua em seus aspectos fonológicos e notacionais, ou por falta de segurança em assumi-los face aos discursos pedagógicos validados pela escola ou pelos programas adotados pela rede municipal, as professoras terminam se apoiando em metodologias que conhecem, mesmo em métodos já amplamente questionados no campo da alfabetização. (Araujo, 2020, p.25)

Diante dos resultados obtidos, a autora afirma a necessidade do investimento na formação docente a fim de fortalecer as estratégias didáticas no campo da alfabetização, já que, dentre as professoras entrevistadas, 9 delas alegam falta de experiência/formação quanto ao uso de jogos como justificativa para a baixa presença dos jogos como recurso didático. (Araujo, 2020)

Já no trabalho de Lima et al (2022) foi realizada uma pesquisa qualitativa de revisão bibliográfica acerca da contribuição dos jogos para o processo de alfabetização, baseando-se principalmente nos conhecimentos dos níveis de escrita e de leitura descritos por Emília Ferreira e Ana Teberosky.

Ao longo da pesquisa as autoras apresentam uma síntese da evolução do processo de alfabetização, que passa do método silábico com a utilização da cartilha, para uma alfabetização ligada a abordagem construtivista de Piaget, em que há uma valorização da experiência prévia da criança para a aquisição de conhecimento. Dessa forma, “Esse tipo de alfabetização propõe ao aluno

espaços de desafios e descobertas, onde eles são instigados e motivados a construir seus conhecimentos agindo e interagindo com os conteúdos propostos.” (Lima et al, 2022, p. 875)

Lima et al (2022) reforça os níveis de escrita e de leitura descritos por Emília Ferreiro e Ana Teberosky e propõem os jogos como um instrumento de muita utilidade para o progresso da linguagem escrita e leitura. Assim, de acordo com cada nível de escrita, há jogos que promovem as habilidades necessárias para o avanço para a fase seguinte, de forma que os objetivos e metodologias devem ser sistematizados a fim de garantir resultados positivos a partir desse material.

O artigo de Osti, Fernandes e Manfroni (2019) tem como incentivo de pesquisa os elevados índices de analfabetismo e de distorção idade série, ou seja, de alunos que não estão matriculados na série adequada para sua faixa etária. Assim, o trabalho apresenta os resultados de um projeto realizado com crianças do Ensino Fundamental I não alfabetizadas ou que apresentavam defasagem na leitura e escrita.

A metodologia empregada foi qualitativa e exploratória, realizada em duas escolas da rede municipal de uma cidade da mesorregião de Piracicaba. Noventa e três (93) crianças do 2º ano foram atendidas em sessões semanais ao longo de um ano letivo, e, nelas, utilizavam-se os jogos como instrumento pedagógico para as intervenções. Os atendimentos ocorreram nos anos de 2015, em que foram atendidos 46 alunos, e 2016, com atendimento a 47 estudantes.

Ao longo do andamento do projeto foram realizadas avaliações a cada dois meses para que a evolução das crianças fosse registrada, utilizando os níveis de escrita propostos por Ferreiro (1985) para análise. O diagnóstico das crianças foi realizado por meio de instrumentos como ditado de campo semântico, escrita espontânea e leitura para avaliação do nível de escrita.

Quanto aos resultados obtidos, “Na última avaliação, ocorrida próximo do término do ano letivo, observa-se uma maioria de alunos alfabéticos (76) e silábicos-alfabéticos (13) não havendo mais nenhum aluno pré-silábico.” (Osti, Fernandes, Manfroni, 20019, p.786). Diante dessa avaliação e das considerações realizadas pela coordenadora pedagógica da escola, fica evidente que os alunos atendidos obtiveram uma evolução significativa em suas habilidades de leitura e escrita ao longo do projeto.

Portanto, o trabalho evidenciou o valor dos jogos de alfabetização como estratégia de ensino para além do divertimento. Além disso, concluiu-se que sua importância também se mostra ao incitar a discussão sobre as atividades lúdicas de forma sistematizada em cursos de formação de professores e licenciaturas.

Na pesquisa realizada por Lucca e Osti (2019), as autoras discutem sobre a importância do jogo como aliado do professor alfabetizador, analisando de que maneira esse instrumento pode promover a apropriação do sistema de escrita alfabética. Para isso, foi realizada uma pesquisa documental com base nos registros pessoais de uma professora do 1º ano do Ensino Fundamental, posteriores a sua formação realizada pelo Pacto Nacional de Alfabetização na Idade Certa (PNAIC).

O documento pessoal analisado registrava um projeto com jogos realizado pela professora ao longo do ano de 2013 em uma escola municipal de uma cidade do interior de São Paulo. A sala de aula em que a sequência didática foi aplicada era composta por vinte e um (21) alunos, sendo nove (9) meninas e doze (12) meninos. Os registros continham planos de aulas, avaliações dos alunos e considerações sobre o desenvolvimento das atividades, e gráficos com evolução das fases da escrita dos alunos.

No início do ano letivo os jogos estavam presentes no cotidiano da sala de forma esporádica, sem seguir um planejamento específico. A partir do mês de maio daquele ano inicia-se uma sequência de atividades com jogos para a alfabetização uma vez por semana por sete semanas consecutivas. Os jogos utilizados pela professora focados na Língua Portuguesa foram: Dado Sonoro, Batalha de Palavras, Batalha dos Nomes e Jogo dos Contrários.

Quanto a evolução dos níveis das crianças ao longo do ano letivo

Sobre as evoluções no período de maio para agosto, tem-se que três alunos pré-silábicos avançaram para silábico com valor; cinco alunos silábico alfabéticos avançaram para alfabéticos; um aluno pré-silábico avançou para silábico-alfabético; três alunos silábicos com valor avançaram para silábico alfabético. Dois permaneceram silábico sem valor; quatro permaneceram silábico com valor e dois já eram alfabéticos. (Lucca; Osti, 2019, p. 159)

Dessa forma, além de concluir a contribuição no avanço da aprendizagem dos alunos no início da escolarização, também é destaque a aquisição de habilidades de cognição e sociabilidade, já que as atividades permitiram debates sobre as compreensões dos alunos acerca do sistema de escrita alfabética. Os jogos propiciaram a criação de estratégias, as interações sociais e capacidades emocionais para lidar com a dificuldade e com a perda.

Em seguida, no artigo desenvolvido por Lucca, Osti e Parente (2022), procura-se entender a contribuição da formação específica do PNAIC (Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa) oferecida no ano de 2013. O programa tinha como objetivo proporcionar aos professores conhecimentos sobre a relevância do uso dos jogos na alfabetização e possibilidades de utilização desse tipo de material.

Efetou-se uma pesquisa bibliográfica, sobre a formação docente para ludicidade, e documental, ao se analisar os materiais formativos propostos pelo PNAIC. Além disso, também foram realizadas entrevistas que continham oito perguntas abertas com dez professores alfabetizadores da rede pública de uma cidade do interior de São Paulo que realizaram o curso analisado.

Quanto aos resultados, foi possível reiterar a importância de se trazer a discussão da inserção dos jogos em sala de aula, já que, ao longo da pesquisa, foi possível afirmar que os professores consideram esse recurso como positivo para sua prática. Ademais, considerando-se os jogos analisados ao longo da pesquisa

Especificamente sobre os jogos, a análise documental demonstrou como os materiais fornecidos pelo Pnaic PNAIC (caixa composta por dez jogos de alfabetização) centram-se apenas em alguns aspectos e conteúdos da alfabetização, sendo que outras dimensões não são abordadas, como, por exemplo, as correspondências irregulares entre letras e sons, (que consistem nos casos em que há mais de uma letra, que na mesma posição, representa o mesmo som. (Lucca; Osti; Parente, 2022, p.11)

Por fim, a pesquisa bibliográfica realizada por Paula e Souza (2019) tem como objetivo evidenciar as concepções históricas do jogo e identificar sua influência nas classes de alfabetização, além de definir o papel do professor quanto a utilização desse tipo de recurso.

Na concepção histórica, as autoras fazem uma retomada desde a Roma Antiga até a atualidade daquilo que se entende como função e utilidade do jogo, que passa de motivações religiosas até a atual ideia do jogo como passatempo. No entanto, “Diante disso, Freire (2005) destaca algumas estratégias de utilizar o jogo em sala de aula de forma positiva e atraente, como proposta para reduzir o fracasso escolar, onde a criança também terá uma visão melhor do mundo.” (Paula, Souza, 2019, p.5)

A partir da pesquisa desenvolvida, conclui-se a grande contribuição dos jogos pedagógicos na aquisição de conhecimentos e habilidades, além de ser um aliado para a interação das crianças e do docente

Como recurso pedagógico são valiosos para que os professores consigam criar situações onde os alunos podem desenvolver conhecimentos, promover socialização, enquanto fazem algo prazeroso. Visando estimular naturalmente a criança a aprender. Além de ser um momento de diversão entre os alunos, é também um momento de aprendizagem. (Paula; Souza, 2019, p. 10)

4.2 COMPREENDENDO A ORTOGRAFIA

No primeiro capítulo do livro *Ortografia na sala de aula* (2005), Morais conceitualiza a questão da ortografia como uma convenção social, que se transforma ao decorrer do tempo. Além disso, trata da relevância das normas ortográficas, que se deve ao reconhecimento rápido de cada palavra ao longo de uma leitura, de forma que esse termo padronizado em escrita, possa ser pronunciado de diversas formas diferentes. Assim, para que fosse constituído um padrão na construção dessas normas, foram utilizados os princípios fonográficos, ou seja, a correspondência à pronúncia, e etimológicos, que consideram a escrita da palavra em sua língua de origem, além da incorporação das tradições de uso mais populares na linguagem falada.

Para além do sistema alfabético, a norma ortográfica configura mais um objeto de conhecimento a ser sistematizado e ensinado. Para isso, é preciso que os professores entendam de fato como funciona a ortografia da língua portuguesa.

Entendemos que as propriedades do objeto “norma ortográfica” operam respeitando aquelas já definidas pelo objeto “sistema de escrita alfabética”. Assim, a partir das combinações de letras que este último permite e dos valores sonoros que as letras nele assumem, a norma ortográfica cria outras propriedades ou restrições. Às vezes, como veremos, elas são pautadas por regras. Noutros casos, a norma estabelece formas únicas autorizadas, que o usuário terá que memorizar, sem ter como se guiar por uma regra. (Morais, 2005,p.17)

Morais (2005) define as irregularidades e regularidades do português, sendo a primeira dependente exclusivamente da memorização, já que não existe nenhuma norma para justificar sua ocorrência e são formadas com base na etimologia da palavra ou nas mais convencionais e populares formas de escrita. Alguns exemplos de irregularidades são o emprego da letra H no início de palavra; o fonema /s/ que pode ser grafado pelas letras S, C, Z, SS, X, Ç, XC, SC, SÇ e S; o fonema /z/ também representado por Z, S e X; entre muitos outros casos.

As regularidades são divididas em diferentes tipos, sendo elas: regularidades diretas, regularidades contextuais e regularidades morfosintáticas. As regularidades

diretas correspondem aos casos em que não há dificuldades em se estabelecer correspondência entre som e grafia, pois há apenas um grafema para representar determinado som. Esse é o caso das letras P, B, T, D, F e V, que não costumam representar dificuldade para os estudantes da língua portuguesa.

Já as regularidades contextuais não estão atreladas apenas ao som representado, mas também a posição da letra, os grafemas antecedentes e a tonicidade da palavra. Alguns exemplos retirados do quadro 1 do livro *Ortografia na sala de aula* seriam: “Os empregos de Z do início de palavras começadas com o som /z/, como zabumba, zebra, zinco, zorra e zumbido.”; “Os empregos de R e RR em palavras como rei, porta, carro, honra, prato e careca.”; “Os empregos de M e N nasalizando final de sílabas em palavras como canto e canto.” (Morais, 2005, p.22).

Por fim, as regularidades morfossintáticas dependem da análise de morfemas existentes nas palavras, considerando também suas características gramaticais.

A partir da internalização dos princípios gerativos (regras) que estamos agora enfocando, podemos grafar com segurança, por exemplo, todos os adjetivos pátrios terminados com a sequência sonora /eza/, mesmo aqueles que raramente vemos escritos (como balinesa e javanesa) ou os substantivos terminados com o mesmo som, mas derivados de adjetivos (como avareza e presteza). (Morais, 2005, p.23)

Diante de toda essa exposição, o autor conclui que é papel do professor ensinar promovendo a reflexão dos alunos sobre as normas ortográficas, utilizando planos pedagógicos que contemplem as especificidades de cada caso citado. Para isso, é necessário que as dificuldades e facilidades da turma em questão sejam identificadas a fim de constituir metas ao longo do ano letivo.

Seguindo esse princípio, Moraes (2005) discute no capítulo “O diagnóstico como instrumento para o planejamento do ensino de ortografia”, presente no livro citado anteriormente, os mecanismos mais adequados para a realização de um diagnóstico dos conhecimentos ortográficos de um grupo de alunos. Um desses mecanismos se trata do mapeamento, que permite uma visão das necessidades de aprendizado de cada indivíduo, possibilitando também um diagnóstico conjunto, ao se identificar as dificuldades em comum dos alunos. Dessa forma, metas coletivas poderão ser estimuladas para que os planos de aula possam suprir as ausências percebidas. Para que essa estratégia seja sistemática e bem-sucedida, devem ser realizados registros periódicos dos avanços, erros recorrentes e oscilações de cada aluno.

Dessa forma, por meio de instrumentos que evidenciam o desempenho ortográfico dos alunos, como os textos espontâneos (autoria dos próprios alunos) e os textos ditados, é possível a determinação das prioridades e reconhecimento da evolução de cada aluno. Porém, é importante que essas estratégias permitam que os estudantes possam fazer um estudo reflexivo da ortografia e não se limitem à cópias mecânicas, pois

(...) é necessário construirmos situações em que os estudantes sejam solicitados a pensar, a refletir, a discutir e a explicitar o que sabem sobre a ortografia de sua língua. E, com isso, tomar consciência das regularidades e das irregularidades da norma ortográfica.” (Silva; Morais, 2005, p. 67).

4.3 OS JOGOS NA APRENDIZAGEM ESCOLAR

A brincadeira é, ou pelo menos idealmente deve ser, uma das atividades nas quais as crianças destinam a maior parte de seu tempo diário, pois se trata de uma ação envolvente, prazerosa e com sentido para quem brinca. Dessa forma, entende-se que

Do ponto de vista do desenvolvimento, essa característica é fundamental, pois possibilita à criança aprender consigo mesma e com os objetos ou pessoas envolvidas nas brincadeiras, nos limites de suas possibilidades e de seu repertório. Esses elementos, ao serem mobilizados nas brincadeiras, organizam-se de muitos modos, criam conflitos e projeções, concebem diálogos, praticam argumentações, resolvem ou possibilitam o enfrentamento de problemas. (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 14).

Sendo a brincadeira uma potência, deve-se considerar igualmente o jogo, pois se trata de um brincar com regras e objetivos, de maneira organizada. No jogar se fazem simulações de decisões e riscos, se montam estratégias que levam a possibilidade de ganhar ou perder, fazendo com que, de forma lúdica e divertida, a criança vivencie propósitos, regras, frustrações e responsabilidades. (Macedo; Petty; Passos, 2005).

Além dos benefícios já mencionados, a ludicidade integrada na aprendizagem escolar por meio dos jogos, é necessária para tornar a presença obrigatória na escola algo mais prazeroso, com significado e motivação. Sendo a escola um consenso entre os adultos como algo benéfico para as crianças, os próprios alunos, muitas vezes, não compreendem o motivo de passarem uma grande parte de seu dia tentando aprender conteúdos que, para eles, não tem nenhum sentido ou motivação. Por isso, é necessário que haja prazer nesse processo, de forma que a sala de aula possa lhes oferecer desafios a serem enfrentados de forma criativa e

simbólica, colocando-os como parte do processo de aprendizagem, não apenas receptores e reprodutores de ensinamentos vazios.

Assim, incorporar jogos ao processo de alfabetização torna a aprendizagem um desafio instigante e que aflora a curiosidade. Para que isso seja efetivo, os jogos propostos devem estar em concordância com os recursos disponíveis pelas crianças que terão contato com os jogos, pois os desafios enfrentados devem ser possíveis de serem resolvidos, já que

Tarefas impossíveis geram respostas evasivas, desculpas, desinteresse, adiamentos, sentimentos de culpa ou impotência, sonegação de informações, etc. O impossível é lindo como pergunta, como questão que nos acompanha pela vida afora; as respostas devem ser, ainda que provisórias e precárias, necessárias e possíveis. E, mais que isso, devem fazer algum sentido para quem as expressa, principalmente se for uma criança. (Macedo; Petty; Passos, 2005, p. 19).

5. RESULTADOS E DISCUSSÕES

Os jogos aqui apresentados foram retirados do acervo do Grupo de Estudos e Pesquisas em Representações, Aprendizagem, Leitura e Escrita - GEPRAL, que desenvolve pesquisas e trabalhos acerca dos processos de ensino e aprendizagem, a alfabetização, a leitura, a escrita, a afetividade e a satisfação acadêmica, bem como produz jogos e atividades didáticas para uso em sala de aula.

Os jogos analisados no presente trabalho foram selecionados com base no potencial pedagógico dos materiais, especificamente visando o desenvolvimento da alfabetização ortográfica, promovendo o exercício de leitura/escrita de palavras contendo regularidades diretas, regularidades contextuais e regularidades morfológico-gramaticais.

5.1 ALFABETIZA CUCA

OBJETIVO: Acertar as perguntas para chegar em primeiro lugar no fim do tabuleiro.

MATERIAL: 01 tabuleiro, 01 dado, 04 pinos e 60 cartas de perguntas, sendo 20 envolvendo rima, 20 envolvendo aliteração e 20 envolvendo segmentação de sílaba. O jogo também contém 01 folha com as regras do jogo para os alunos e 01 folha com orientações para que o professor entenda o objetivo didático do jogo e como fazer uma mediação com os alunos.

JOGADORES: De 02 a 04 jogadores. Tendo como público alvo crianças que já desenvolveram consciência fonológica, ou seja, que compreendem o que é rima, aliteração e segmentação de sílaba.

REGRAS: O tabuleiro é composto por 25 casas, intercalando entre as cores e símbolos: azul (nuvem), vermelho (coração) e verde (estrela), representando, respectivamente, rima, aliteração e segmentação de sílaba. Na parte inferior das cartas de rima e aliteração, há um exemplo de possível resposta que pode ser dada pelo(a) aluno(a) caso ele(a) não saiba responder e na parte inferior das cartas de segmentação de sílabas há a separação correta das palavras. Após embaralhar as cartas (sem misturar as cores) e preparar o local do jogo, cada jogador irá escolher uma cor de pino. O primeiro jogador será aquele que tirar o maior número do dado e os demais seguirão no sentido horário. Ao lançar o dado o jogador deverá andar o número de casas indicadas e, conforme a cor da casa que ele cair, o jogador à sua direita irá tirar a carta representante e lerá em voz alta a pergunta. Se o jogador souber responder à pergunta, ele permanece na casa, porém, se errar ou não souber a resposta ele terá que retornar à casa que estava anteriormente. Cada carta tirada deve retornar para debaixo da pilha ou ser deixada de lado. O primeiro que chegar ao fim, vence.

OBSERVAÇÕES: Este jogo foi inspirado no jogo Cuca Legal, da marca Pais & Filhos; o tabuleiro foi feito com elementos do Canva; os pinos foram baixados do Pinterest.

POTENCIAL PEDAGÓGICO: O jogo é capaz de desenvolver a consciência fonológica e habilidade de separação de sílabas dos alunos. Dessa forma, são trabalhadas as relações entre som e letra, de forma que todos os tipos de regularidades podem ser trabalhados a depender das palavras selecionadas para serem utilizadas como base para as perguntas do jogo.

IMAGEM:

Figura 1: Tabuleiro e cartas do jogo Alfabetiza cuca



Fonte: acervo do grupo GEPRALE, 2025.

5.2 ALFAMEMÓRIA

OBJETIVO: Formar o maior número de pares de peças correspondentes, estimulando o processo de alfabetização.

MATERIAL: O jogo é composto por 72 peças em MDF, divididas em três níveis de dificuldade, com 24 peças em cada nível (formando 12 pares).

JOGADORES: Recomendado para 2 a 4 participantes.

REGRAS: Coloque as peças com as imagens viradas para baixo e as embaralhe. Defina a ordem dos jogadores. Cada jogador, em sua vez, vira duas peças tentando encontrar um par correspondente. Ao encontrar um par, o jogador remove as peças do espaço de jogo e tem o direito de jogar novamente. Se não encontrar, vira as peças de volta para baixo e passa a vez. O jogo termina quando todos os pares forem encontrados e vence o jogador que formar o maior número de pares.

OBSERVAÇÃO: É recomendada a divisão das crianças de acordo com o estágio de alfabetização, visto que o jogo foi produzido em três modos distintos: cor azul - figura e primeira sílaba; cor amarela - figura + primeira sílaba e sílaba final; cor vermelha - figura e palavra completa.

POTENCIAL PEDAGÓGICO: O jogo exige uma construção silábica das palavras, progredindo da leitura de sílabas para palavras completas. Na versão analisada, são trabalhadas as regularidades diretas (trabalhando o fonema único de letras como

B,T,D,F,V,M,N) e contextuais (RR, M/N no final de palavra), podendo ser realizadas adaptações a depender das complexidades gramaticais a serem trabalhadas.

IMAGEM:

Figura 2: Cartas do jogo Alfamemória



Fonte: acervo do grupo GEPRAL, 2025.

5.3 BATALHA DAS SÍLABAS

OBJETIVO: Formar a maior quantidade de nomes de animais a partir das sílabas e da lista de palavras disponíveis. Trabalhar formação de palavras díssílabas e trissílabas pré-determinadas em um conjunto, trabalhando sílabas simples.

MATERIAL: O jogo é composto por 34 cartas que representam as sílabas dos 14 animais escolhidos para o jogo (14 animais: Vaca, Gato, Macaco, Rato, Pato, Sapo, Galo, Jacaré, Lobo, Jabuti, Cavalo, Camelo, Urso e Coruja).

As cartas deverão ter o tamanho padrão de 5 centímetros x 4 centímetro

JOGADORES: 2 a 3 jogadores. Faixa etária: 2º ano.

REGRAS: É um jogo de turnos. O jogo começa com a distribuição de 6 cartas para cada jogador, o restante ficará em um baralho de compras. Após decidida a ordem dos jogadores, cada um expõe, seguindo a ordem, as palavras que conseguiu formar com as sílabas em mãos. Se o jogador não conseguir formar uma palavra, ele pode comprar uma carta (há um limite de 6 cartas na mão de cada jogador. Caso fique com 7 cartas, ele deverá descartar uma carta da mão, a menos que forme uma palavra). Caso haja cartas na pilha de descarte, durante a fase de compra, o jogador pode decidir entre comprar uma carta do baralho ou pegar uma carta da pilha de descarte. Ao pegar uma carta dessa pilha, o jogador deve descartar outra de sua mão, fazendo uma troca. O jogo termina quando um jogador não tiver mais carta na mão. Inicia-se então a contagem de sílabas dos animais formados. O jogador com mais pontos vence. Cada sílaba vale 1 ponto. Se as cartas de compra acabarem, os jogadores continuam a trocar a carta de sua mão com a carta de sua escolha da pilha de descarte. A regra de descarte continua normalmente. Isso ocorre até que as cartas da mão de um dos jogadores acabem. As cartas são usadas para formar exatamente as palavras propostas na lista. Se um jogador formar uma palavra (por exemplo: "vaca"), outro jogador terá que usar as sílabas "va" e "ca" para formar outro animal.

POTENCIAL PEDAGÓGICO: O foco deste jogo está na construção de palavras, sendo ideal para a prática de regularidades diretas, já que evidencia sílabas formadas por letras com apenas um fonema atribuído. Ele exige que o aluno analise, junte e forme palavras a partir de sílabas, consolidando a aprendizagem de correspondências entre letras e sons.

TABELA:

Quadro 2: Sílabas que devem estar contidas nos cartões do jogo Batalha das Sílabas.

VA	VA	GA	MA	RA	PA
SA	GA	JA	JA	JA	JÁ
LO	LO	LO	BU	RE	TO
TO	TO	CA	CA	CA	CA
CA	ME	UR	CO	CO	RU
SO	PO	TI	BO		

Fonte: acervo do grupo GEPRAL, 2025.

5.4 EURECA

OBJETIVO: Junte cartas encontrando objetos no tabuleiro. Para vencer, seja o primeiro jogador a juntar 6 cartas!

MATERIAL: 4 tabuleiros tamanho A4, 1 dado colorido, 1 dado numérico, 50 cartas, 1 marcador de tempo para 30 segundos.

JOGADORES: 2 ou mais; do 1º ou 2º ano.

REGRAS: Utilize os 4 tabuleiros para formar um quadrado 2x2, ou seja, duas linhas e duas colunas. Separe as cartas, de acordo com as cores, em dois montes diferentes. Embaralhe cada monte e coloque-os próximo ao tabuleiro. Decida quem vai começar primeiro. A partir daí, o jogo continua no sentido horário. Na sua vez, jogue o dado colorido. Em seguida, retire uma carta do monte de mesma cor daquela obtida no dado. Cada monte oferece uma missão geral diferente, descrita abaixo. Continue jogando até que um jogador tenha 6 cartas.

Carta verde: individual. Leia a missão em voz alta e, em seguida, jogue o dado numérico. Para ganhar essa carta, você deve encontrar o número de objetos obtidos no dado, no tempo do marcador de tempo. Se você encontrar objetos suficientes antes de o tempo acabar, você fica com a carta. A sua vez terminou. Se o tempo acabar antes de você encontrar o número suficiente de objetos, retire a carta do jogo. A sua vez terminou.

Carta Azul: encontre primeiro. Vire a carta com a face voltada para cima, para que todos os jogadores a vejam. Ela mostra um objeto que aparece somente no tabuleiro. Agora o jogador deve procurar pelo objeto o mais rápido possível. O jogador que encontrar primeiro, grita EURECA! Esse jogador fica com a carta. A jogada terminou.

ATENÇÃO: A vez passa agora ao jogador à esquerda do jogador que retirou a carta, e não do que encontrou o objeto. Mais de um desafio pode ser respondido pela mesma imagem!

OUTRAS MANEIRAS DE JOGAR:

MATERIAL: Jogo composto de 65 cartas.

JOGADORES: 2 participantes

REGRAS: As cartas devem ser embaralhadas e cada jogador deve receber 30 cartas, dividindo-as em 6 montes de 5 cartas todas viradas para baixo e 5 cartas viradas para cima ao centro da mesa. O jogador mais novo inicia a partida, “Monte silábico” é uma corrida, onde os jogadores estão todos jogando ao mesmo tempo. No início, as cinco cartas do centro são viradas. Então os jogadores podem começar a olhar as cartas em suas pilhas. O objetivo é criar um conjunto correspondente de cada uma das seis pilhas de cartas. No entanto, os jogadores só podem manusear as suas cartas de uma forma específica. Eles só poderão pegar uma pilha de cada vez. Os outros cinco devem permanecer virados para baixo. Com uma pilha na mão, um jogador pode descartar uma das cartas da mão para o centro e depois pegar uma das cinco cartas do centro. Eles devem descartar primeiro antes de pegar uma carta. Só pode haver cinco cartas em cada pilha de cada vez. Antes de pegar outra pilha, eles devem colocar a pilha de cinco cartas de sua mão viradas para baixo. Assim que um jogador tiver um conjunto de cinco cartas iguais, ele coloca a pilha voltada para cima na sua frente para mostrar que coletou um conjunto correspondente.

O jogo não precisa necessariamente ser jogado com todas as cartas, as professoras podem utilizá-lo com as sílabas que desejarem, podendo por exemplo usá-lo para ajudar as crianças que possuem dificuldade em diferenciar sílabas como B/P, V/F, D/T. Através desse jogo as professoras conseguem perceber quais crianças já assimilaram as sílabas simples no início da palavra assim como suas famílias silábicas, e utilizar o jogo para auxiliar o desenvolvimento e aprendizagem das crianças que ainda não conseguiram.

OBSERVAÇÃO: O jogo “Monte silábico” foi inspirado no jogo Piles criado por Cameron Ring, Corey Schrimpi, e K.C. Schrimpi e publicado pela Lost Boy Entertainment.

POTENCIAL PEDAGÓGICO: Conforme consta nas regras apresentadas, o jogo pode ser utilizado para auxiliar dificuldades fonológicas e ortográficas relacionadas a regularidades diretas por meio do exercício de repetição e de agrupamento.

IMAGEM:**Figura 4:** Jogo Monte Silábico

Fonte: acervo do grupo GEPRALÉ, 2025.

5.6 ONDE ESTOU?

OBJETIVO: Encontrar no tabuleiro, as figuras faladas pela professora/mediadora o mais rápido o possível.

MATERIAIS: Tabuleiro (com a imagem ilustrativa); Lista de palavras (oralizada pela professora/mediadora); Botão ou outro meio de marcar as respostas

JOGADORES: 2 participantes.

REGRAS:

1. Coloque o tabuleiro central na mesa, onde todos os jogadores possam ver.
2. A professora irá oralizar as palavras da lista.
3. Os jogadores devem encontrar a palavra no tabuleiro e marcar a posição correta utilizando o botão ou outro marcador.
4. Ganha quem encontrar e marcar corretamente todas as palavras primeiro.

LISTA DE PALAVRAS:

1. Alfinetes (Na parede, ao lado do quadro, no mural)

2. Caneca (canto inferior esquerdo, ao lado da cesta de brinquedos)
3. Cesta de brinquedos (no chão, em frente a cama)
4. Cobertor (na cama, na frente do garoto, no centro do tabuleiro)
5. Controle remoto (canto inferior direito, no chão)
6. Estrela (em cima de livros, na estante da parede da esquerda)
7. Gaveta aberta (a esquerda do tabuleiro, do lado da cama, embaixo da mesa)
8. Lápis (dentro do cesto, em frente a cama)
9. Livros (na estante da parede da esquerda, abaixo da estrela)
10. Meias (espalhadas pelo chão)
11. Papéis (espalhados pelo chão)
12. Quadro (na parede, acima da cabeça do garoto, ao lado do mural com alfinetes)
13. Relógio (no canto direito, em frente a cômoda)
14. Roupas espalhadas (no chão)
15. Urso de Pelúcia (na esquerda do tabuleiro, em cima da mesa, ao lado das camisetas)
16. Vaso de planta (em cima da cômoda, ao lado da televisão)
17. Travesseiro (na cama, atrás do garoto)

POTENCIAL PEDAGÓGICO: Esse jogo pode ser utilizado como ferramenta para o desenvolvimento da leitura e da aplicação de conhecimentos ortográficos. A diversificação das palavras contidas na lista de objetos do jogo possibilita que o aluno pratique a leitura de palavras com regularidade direta (que contêm correspondências diretas entre fonemas e grafemas), regularidades contextuais

(como o uso do dígrafo QU, o som do 'R' em diferentes posições, etc) e regularidades morfológico-gramaticais (S no final para palavras no plural).

IMAGEM:

Figura 5: Imagem criada para o jogo Onde Estou?



Fonte: acervo do grupo GEPRAL, 2025.

5.7 PULA SÍLABAS

OBJETIVO: Identificar e localizar sílabas em palavras apresentadas pelos alunos.

MATERIAL: O jogo contém 11 kits de placas (vermelha, amarela e verde) e um saco com 80 sílabas simples de 16 família silábicas.

JOGADORES: Crianças do 1º ano do Ensino Fundamental Anos Iniciais.

REGRAS:

Preparação: antes de iniciar o jogo é importante que a professora posicione as placas no chão de maneira que caiba um aluno atrás das placas e que a placa vermelha fique à esquerda do corpo dos alunos. A sala deverá ser dividida em dois grandes grupos, o primeiro para pular nas placas e o segundo para ditar as sílabas.

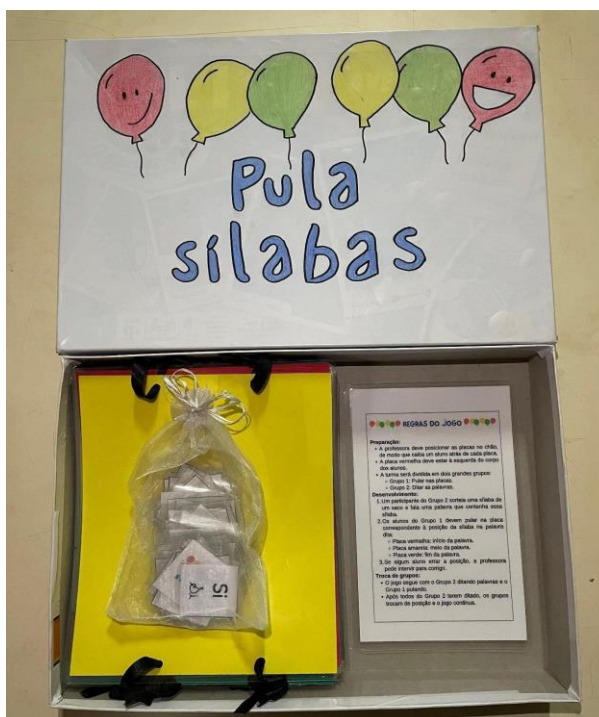
Desenvolvimento: um participante do segundo grupo sorteia uma sílaba do saco e fala uma palavra que contenha essa sílaba. Em seguida, os alunos do primeiro grupo devem pular corretamente na placa correspondente à posição que essa sílaba ocupa na palavra ditada: Vermelha: início da palavra; Amarela: meio da palavra; Verde: fim da palavra.

Caso alguma criança erre a posição da palavra a professora pode intervir da maneira que achar mais conveniente para a correção. O jogo se encaminha com os ditados e o grupo dois pulando nas placas e após todos do segundo grupo ditarem os grupos trocam de posição e continuam o jogo.

POTENCIAL PEDAGÓGICO: O jogo desenvolve uma consciência silábica ao propor que os alunos identifiquem a posição exata de uma sílaba dentro da palavra. Essa dinâmica funciona como uma ferramenta de avaliação para o professor, que pode diagnosticar dificuldades e facilidades no processo de alfabetização, e constrói uma base para a compreensão de regras ortográficas contextuais.

IMAGEM:

Figura 6: Jogo Pula Sílabas



Fonte: acervo do grupo GEPRALÉ, 2025.

5.8 TAPA CERTO SILÁBICO

OBJETIVO: O objetivo do jogo é identificar a sílaba que está faltando na palavra apresentada, e com a mãozinha de ventosa bater em cima da sílaba correta. Assim que o primeiro aluno bater na sílaba, ela vai grudar na ventosa e desse modo será possível que a professora identifique o aluno que encontrou a sílaba primeiro.

A partir disso, após os alunos completarem o jogo, a professora pode solicitar que eles peguem as palavras formadas, escrevam elas inteiras no caderno e dividam as suas sílabas.

Por fim, o objetivo pedagógico do jogo é que os alunos possam desenvolver a consciência fonológica enquanto a professora possa identificar como os alunos estão diante do conteúdo e até mesmo utilizar o jogo como uma forma de avaliação.

MATERIAL: O jogo pode ser adaptado de diversas formas, a professora da sala pode organizar ele de acordo com as necessidades e interesses da sala, podendo selecionar diversos temas e optar pelas quantidades desejáveis de cartas.

Nesta versão, foram utilizadas 120 cartas, sendo divididas por níveis, fácil (verde) composta por sílabas simples e difícil (amarelo) composta por sílabas complexas. Desse modo, 30 cartas de cada nível são destinadas às sílabas (cartas quadradas) e às outras 30 destinadas às imagens e palavras incompletas (cartas redondas), somando, portanto, 60 cartas em cada nível e 120 ao todo.

Além disso, para que o jogo cumpra com o seu objetivo, serão necessários três objetos com uma ventosa na ponta, os quais serão utilizados pelos alunos para bater em cima da sílaba que completará de forma correta a palavra apresentada.

JOGADORES: 4 participantes, 1 para virar as cartas e outros 3 para encontrar as sílabas corretas de cada palavra.

REGRAS: As fichas com as imagens e palavras incompletas estarão viradas de cabeça para baixo e as fichas com as sílabas estarão espalhadas de forma aleatória na mesa. Um dos alunos participantes ficará responsável por pegar a ficha virada, falar a mesma em voz alta e mostrar para os outros três alunos, os quais terão que identificar a imagem, a sílaba que está faltando na palavra, procurar a sílaba nas

fichas espalhadas e bater com a mão de ventosa na sílaba que completará a palavra de forma correta.

OBSERVAÇÃO: Também é possível jogar com a ordem invertida, ou seja, as imagens estarão expostas e as sílabas serão viradas.

POTENCIAL PEDAGÓGICO: O jogo é adaptável para diferentes níveis, podendo ser inseridas desde sílabas de regularidade direta, até sílabas mais complexas que abrangem a regularidade contextual, como os dígrafos RR, SS, CH, etc.

IMAGEM:

Figura 7: Jogo Tapa Certo



Fonte: acervo do grupo GEPRALÉ, 2025.

6. CONSIDERAÇÕES FINAIS

A pesquisa buscou apresentar formas alternativas de promover o ensino e aprendizagem da leitura e escrita nas escolas públicas, dando destaque aos jogos didáticos como instrumento lúdico no cotidiano escolar. Além disso, foram analisados jogos alfabetizadores do acervo do grupo de pesquisa GEPRALÉ, que contribuem para o desempenho dos alunos na leitura e escrita considerando suas regularidades e irregularidades específicas.

Nessa perspectiva, foram analisados artigos científicos que contribuíram para o campo da alfabetização com o auxílio de jogos didáticos. De acordo com as pesquisas revisadas na análise bibliográfica, foi possível reunir algumas conclusões,

como a perceptível aquisição de habilidades tanto no campo da alfabetização quanto no campo social advinda da utilização dos jogos didáticos em sala de aula, que foram destacadas nas pesquisas de Osti, Fernandes e Manfroni (2019); Lucca e Osti (2019) e Paula, Souza (2019). Além disso, também concluiu-se que esse tipo de metodologia deve ser sistematizada tanto pelos professores atuantes, quanto pelos cursos de formação de docentes para maior efetividade (Araujo, 2020); (Osti; Fernandes e Manfroni, 2019);(Lima et al, 2022).

Quanto aos jogos aqui apresentados, todos possibilitam o exercício da leitura e da escrita em sala de aula, contendo palavras que trabalham conteúdos de regularidades diretas (grafemas que representam um único som, como P, B, T, D, F e V), regularidades contextuais (como empregos de R e RR) e regularidades morfo-sintáticas (sufixo ESA ou EZA) da escrita de forma lúdica e descontraída. As produções utilizam da rima, aliteração e formação de palavras como estratégias de alfabetização/alfabetização ortográfica, e é importante ressaltar que essas estratégias devem ser sistematizadas e direcionadas a um público-alvo específico ao longo do Ensino Fundamental.

Os jogos analisados possuem como objetivo o desenvolvimento de habilidades de alfabetização, além de promover a socialização, lógica e habilidades de resolução de conflitos dos alunos. Para que isso seja concretizado de forma prática, os materiais serão disponibilizados para escolas da rede municipal de Rio Claro a fim de auxiliar as escolas públicas na promoção de ações alfabetizadoras. Dessa forma, os jogos apresentados são um exemplo prático de formas de inserir estratégias de alfabetização lúdica, a fim de incentivar os alunos a pensarem, discutir e refletir sobre a ortografia da própria língua, sendo esta uma necessidade ao longo desse processo de alfabetização (Silva e Moraes, 2005).

Por fim, destaca-se que o potencial pedagógico dos materiais aqui analisados e desenvolvidos só pode ser colocado em prática por meio da mediação intencional do professor, já que os jogos não são ferramentas autônomas, mas recursos que dependem de um planejamento, da intervenção e da sistematização realizada pelo docente. Assim, é papel do educador diagnosticar as necessidades da turma, selecionar os jogos que se enquadram às necessidades identificadas, adaptar os materiais de acordo com os objetivos de aprendizagem e transformar o momento lúdico em uma oportunidade de reflexão sobre o sistema de escrita.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Tarciana Pereira Silva. **O aprendizado de regras morfológicas de ortografia: a evolução das crianças e os efeitos de intervenções didáticas com o uso de jogos**, 2018. Tese (Doutorado em Educação) – Centro de Educação, Universidade Federal de Pernambuco, Recife, 2018.

ANDRADE, Braulio Antonio Arcos. **Diseño de actividades lúdicas para la esnsãanza: aprendizaje de ortografía em nível básico médio baseados em juegos tradicionales acuatorianos**. Ambato. Pontificia Universidad Catolica del Ecuador, 2015.

ARAUJO, L. C. DE. ARTIGO - JOGOS COMO RECURSOS DIDÁTICOS NA ALFABETIZAÇÃO: O QUE DIZEM E FAZEM AS PROFESSORAS. **Educação em Revista**, v. 36, 2020.

BORBA, A. M. O brincar como um modo de ser e estar no mundo. In: **Ensino Fundamental de nove anos**. Brasília: Ministério da Educação, Secretaria de Educação Básica, 2007.

BRASIL. **Base Nacional Comum Curricular (BNCC)**. Segunda versão revista. Brasília: MEC/CONSED/UNDIME, 2018a.

CAROLINO, Aline Gasparini Zacharias; OSTI, Andreia. Intervenções em língua escrita: entre desafios e possibilidades do trabalho pedagógico com estudantes brasileiros. **Revista Portuguesa de Investigação Educacional**, v. 20, p. 186-205, 2020.

CHRISTIE, James. **Programme de jeux pour les structures precolaires et les cours primaires** (2ème partie). L'Education par le jeu et l'Environnement, n. 44, 1991.

CREPALDI, Roselene. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil, 2012.

DE MELLO FABIANO, Júlia Jordão. **A CONTRIBUIÇÃO DOS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO**. [S.l.]: UNIVERSIDADE ESTADUAL PAULISTA “JÚLIO DE MESQUITA FILHO”, 2023.

FERNANDES, T. A.; OSTI, A. Contribuições e limitações do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade Certa: um estudo com professores alfabetizadores | National Pact of Literacy in the Right Age’ s contributions and limitations: A study with literacy teachers. **REVISTA DE EDUCAÇÃO PUC-CAMPINAS**., v.24, p.175 - 193, 2019Carolino e Osti, 2020.

FERNANDES, T. A. ; OSTI, A. O uso do jogo nas práticas alfabetizadoras: recursos para a aprendizagem. In: Guilherme do Val Toledo Prado; Liana Arrais Serodio; Heloísa Helena Dias Martins Proença.. (Org.). **Teu olhar transforma o meu?**. 1ed.campinas: FE - UNICAMP, 2015, v. 1, p. 476-487.

FREITAS, S. F. **A narrativa de crianças sobre o insucesso escolar – aproximações psicanalíticas**. 2011. 190f. Dissertação de Mestrado (Programa de Pós-graduação em Educação Escolar) - Faculdade de Ciência e Letras, Universidade Estadual Paulista “Júlio Mesquita Filho”, Araraquara. Disponível em: <http://repositorio.unesp.br/handle/11449/97425>. Acesso em: 12 jan. 2020.

KISHIMOTO, T. M.; PINAZZA, M. A. MORGADO, R. de F. C. TOYOFUKI, K. R. Jogo e letramento: crianças de 6 anos no ensino fundamental. **Educ. Pesqui.** [online]. v.37, n.1, p. 191-210, 2011.

LEMLE, Miriam. **Guia teórico do alfabetizador**. SP: Editora Ática, 1995.

LIMA, Ana Lúcia D'império. **Retratos da educação no contexto da pandemia do Coronavírus**: um olhar sobre múltiplas desigualdades. Outubro de 2020. 102 p.

LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes; OSTI, Andreia. **Formação de alfabetizadores no PNAIC**: a experiência de um município paulista. São Carlos: Pedro & João Editores, 2021, v.1. p.225.

LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes de, OSTI, Andreia, PARENTE, Claudia da Mota Daros. (2022). Jogos de alfabetização do Pnaic PNAIC: contribuições e limitações nas perspectivas das professoras. **Acta Scientiarum. Education**, 45(1), e54788

LUCCA, Tatiana Andrade Fernandes; OSTI, Andreia. Organização do trabalho na alfabetização: apontamentos docentes a partir do PNAIC. **Linha Mestra.** , v.1, p.114 - , 2021.

LUCCA, T. A. F. DE; OSTI, A. OS JOGOS E O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: RELATO DE UMA EXPERIÊNCIA DA UTILIZAÇÃO DESTE RECURSO EM SALA DE AULA. Schème: **Revista Eletrônica de Psicologia e Epistemologia Genéticas**, v.11, n. 1, p. 125–166, 28 ago. 2019.

MACEDO, Lino de e PETTY, Ana Lúcia Sícoli e PASSOS, Norimar Christe. **Os jogos e o lúdico na aprendizagem escolar**. Porto Alegre: Artmed.

MAINARDES, Jefferson *et al.* **Políticas e práticas de alfabetização: perspectivas autorais e contextuais**. Rio de Janeiro: Fórum Estadual de Alfabetização do Rio de

Janeiro: VW Editora, 2021. p. 57-65. Disponível em: <https://pt.scribd.com/document/541010142/Ebook-FEARJ>. Acesso em: 31 jun. 2022.

MORAIS, Artur Gomes; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia; LEAL, Telma Ferraz. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORAIS, Artur Gomes; ALBUQUERQUE, Eliana Borges Correia; LEAL, Telma Ferraz. **Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética**. Belo Horizonte: Autêntica, 2005.

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Artur Gomes; ALMEIDA, Tarciana Pereira da Silva. **Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão**. Belo Horizonte, MG: Autêntica, 2022.

OSTI, A.; FERNANDES, T. A.; MANFRONI, A. C. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização. **Argumentos Pró-Educação**, v.4, p.774 - 795, 2019.

OSTI, Andreia. Formação de professores alfabetizadores. IN: PARENTE, Claudia da Mota Daros.; VALLE, Luiza Elena L.Ribeiro; MATTOS, Maria José Viana Marinho. **A formação de professores e seus desafios frente às mudanças sociais, políticas e tecnológicas**. Porto Alegre: Penso, 2015.

OSTI, A.; FERNANDES, T. A.; MANFRONI, A. C. Uso de jogos para o atendimento a crianças com dificuldades na alfabetização. **Argumentos Pró-Educação**, v.4, p.774-795, 2019. Disponível em: <http://ojs.univas.edu.br/index.php/argumentosproeducacao/article/view/378/301>>. Acesso em: 16 out. 2024.

SILVA, Alexsandro; MORAIS, Artur Gomes de. **Ensinando ortografia na escola**. In: SILVA, Alexsandro; MORAIS, Artur Gomes de; MELO, Kátia Leal Reis de (Org.) **Ortografia na sala de aula**. Belo Horizonte: Editora Autêntica, 2005.

SOARES, M. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e a escrever**. São Paulo: Editora Contexto, 2020.

TASSONI, E. C. M.; OSTI, A. O que podemos aprender com a pandemia? Reflexões sobre a alfabetização e a prática docente de professoras paulistas. In: **Retratos da alfabetização na pandemia da COVID-19**. 1 ed. São Paulo: Parábola, 2022, p. 83 -99.

ZACHARIAS, A. G.; OSTI, A.; TORTELLA, J. C. B. Alfabetização em contexto: diferentes tendências e perspectivas In: **Educação em diferentes perspectivas: conceitos, aplicações e interdisciplinaridade no contexto pedagógico**.1 ed.São Carlos: Pedro & João Editores, 2022, p. 37-76.

ZACHARIAS, A. G.; OSTI, A. **Intervenção multissensorial em um grupo de estudantes com dificuldades na leitura e escrita**. São Carlos: Pedro & João Editores, 2021, v.1. p.237.