

ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO DE CRIANÇAS E A MEDIAÇÃO DE JOGOS DIDÁTICOS

LITERACY ACQUISITION AND LITERACY PRACTICES IN CHILDREN THROUGH THE MEDIATION OF EDUCATIONAL GAMES

Alexsandra Correa Pezo¹

Ildete Freitas Costa Londono Gomes²

RESUMO

Este artigo investiga como os jogos didáticos podem ajudar crianças de 6 e 7 anos a aprender a ler e a escrever, buscando alternativas ao ensino tradicional e repetitivo. A pesquisa foi realizada em uma escola pública da rede municipal de Tabatinga/AM, e acompanhou turmas do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental. Os dados foram coletados através da observação participante, com a aplicação de jogos feitos pela própria pesquisadora, e também por meio de entrevistas com duas professoras dessas turmas. Os resultados mostraram que o uso dos jogos mudou a atitude dos alunos, aumentando a participação e diminuindo o medo de errar na hora de reconhecer sílabas e formar palavras. Além disso, observou-se que o apoio de imagens facilitou a leitura e que a aprendizagem nas brincadeiras ocorreu, na prática, quando houve a orientação planejada do professor.

Palavras-chave: alfabetização; letramento; jogos didáticos; ensino fundamental.

ABSTRACT

This article investigates how educational games can help children aged 6 and 7 learn to read and write, seeking alternatives to traditional and repetitive teaching methods. The study was conducted in a public municipal school in Tabatinga, Amazonas, Brazil, and involved first- and second-grade elementary school classes. Data were collected through participant observation, including the application of educational games developed by the researcher, as well as through interviews with two teachers from these classes. The results also showed that the use of games changed students' attitudes, increasing participation and reducing their fear of making mistakes during syllable recognition and word formation activities. Furthermore, visual support facilitated reading, and learning through play effectively occurred when guided by the teacher's intentional and structured mediation.

Keywords: literacy; reading comprehension; educational games; elementary education.

¹ Graduanda em Pedagogia pela Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Tabatinga, Amazonas, Brasil. E-mail: alexsandracorrea.15@gmail.com.

² Doutora em Sociedade e Cultura na Amazônia pela Universidade Federal do Amazonas (UFAM). Professora do curso de Pedagogia da Universidade do Estado do Amazonas (UEA), Tabatinga, Amazonas, Brasil. E-mail: profa.ildete.uea@gmail.com.

1 INTRODUÇÃO

Aprender a ler vai muito além de juntar letras e formar palavras. Quando a criança entra nas séries iniciais, por volta dos 6 e 7 anos, ela está diante de um dos momentos mais importantes da vida escolar. É nessa fase que a escola tem a chance de mostrar que ler não é uma obrigação, mas uma porta aberta para a diversão, para o conhecimento e para descobertas que a criança ainda nem imagina.

O problema é que, por muito tempo, a escola não enxergou dessa forma. O método tradicional partia do pressuposto de que a criança aprende ouvindo o adulto e repetindo sons e sílabas até decorar. Ferreiro e Teberosky (1999) questionam exatamente isso. Para elas, essa busca pelo método “mais eficaz” ignora o que realmente acontece na cabeça de quem está aprendendo. A criança não é um recipiente vazio esperando ser preenchido. Como as próprias autoras escrevem, no lugar de uma criança que recebe a linguagem pronta, “aparece uma criança que reconstrói por si mesma a linguagem” (Ferreiro; Teberosky, 1999, p. 24).

Magda Soares (2017) caminha na mesma direção. Para ela, ensinar a ler e escrever é criar situações em que a criança se envolva com a escrita de verdade, em contextos que façam sentido para ela. Quando a alfabetização fica presa à repetição e se desconecta do cotidiano da criança, cria-se um abismo entre o que a teoria defende e o que acontece de fato dentro da sala de aula. Nesse caso, os jogos didáticos aparecem como uma ponte para atravessar esse abismo. Quando o lúdico entra no dia a dia escolar, é perceptível a mudança no comportamento da criança, que passa a interagir com os colegas e aprender sem o peso constante do medo de errar.

O interesse por esse tema não veio apenas da leitura dos clássicos teóricos que abordam a utilização do lúdico em sala de aula. Veio também da prática, mais precisamente através de uma oficina realizada no 6º período do curso de Licenciatura em Pedagogia, na disciplina de Prática de Letramento e Alfabetização II, ministrada pela professora Ildete Gomes. Observando as escolas de perto, ficou claro que o lúdico ainda é pensado e utilizado de forma distorcida, como se fosse um instrumento de distração dos alunos. Ao invés de somente entregar o material, é necessário que o professor interaja, oriente, conduza o processo.

Diante disso, esta pesquisa tem como objetivo geral analisar de que forma os jogos didáticos podem contribuir para o desenvolvimento da leitura em crianças de 6 e 7 anos, matriculadas no 1º e no 2º ano do Ensino Fundamental. Os objetivos específicos passam por discutir alguns dos principais conceitos, como alfabetização, letramento e ludicidade; pela identificação dos jogos didáticos mais adequados a crianças de 6 e 7 anos; pela aplicação

participativa dos jogos no espaço da sala de aula; e pela compreensão de como o professor enxerga e conduz o uso dos jogos didáticos.

O estudo tem abordagem qualitativa, de caráter exploratório e descritivo. O procedimento metodológico utilizado foi a pesquisa de campo, que aconteceu em uma escola pública da rede municipal de Tabatinga, no Amazonas, por meio da aplicação participativa dos jogos didáticos e entrevistas com professoras das turmas do 1º e 2º ano do Ensino Fundamental, seguindo um roteiro de perguntas criado pela pesquisadora (vide Apêndice A).

A pesquisa está dividida em 3 seções teóricas (Leitura e Jogos na Alfabetização; O Lúdico nas Classes de Alfabetização do Ensino Fundamental; A Formação da Identidade das Crianças) em que são abordados os conceitos essenciais para a compreensão dos resultados, apresentados na seção Resultados e Discussão.

2 LEITURA E JOGOS NA ALFABETIZAÇÃO

2.1 Alfabetização e Letramento

Se faz necessário, antes de tudo, estabelecer os conceitos de **alfabetização** e **letramento**, que são essenciais para este trabalho, tanto que estão presentes no título da pesquisa. Embora andem juntos no processo de aprendizagem da língua escrita, esses conceitos apresentam diferenças fundamentais.

Durante muito tempo, a alfabetização foi entendida como o processo de dominar as relações entre letras e sons, a capacidade de codificar (transformar sons da fala em escrita) e decodificar (compreender os sinais escritos). O letramento vai além disso. Ele diz respeito ao uso real da leitura e da escrita nas situações do dia a dia. Em outras palavras, alfabetizar é ensinar como o código funciona. Letrar é garantir que a criança entenda para que ele serve e consiga utilizá-lo para interagir com o mundo.

São processos diferentes, mas isso não significa que devam acontecer separados dentro da sala de aula. O grande desafio da escola hoje não é só ensinar a ler de forma mecânica, mas inserir a criança de verdade na cultura escrita. É aí que entra a ideia de “alfabetizar letrando”, que é unir a técnica (alfabetização) ao seu uso social (letramento), de forma que um não aconteça sem o outro. Magda Soares (2017) é uma das autoras que mais defende essa não separação entre os dois processos.

O emprego dos verbos integrar e articular retoma a afirmação anterior de que os dois processos – alfabetização e letramento – são, no estado atual do conhecimento sobre a aprendizagem inicial da língua escrita, indissociáveis, simultâneos e

interdependentes: a criança alfabetiza-se, constrói seu conhecimento do sistema alfabético e ortográfico da escrita, isto é, no contexto de e por meio de interação com material escrito real, e não artificialmente construído, e de sua participação em práticas sociais de leitura e de escrita; por outro lado, a criança desenvolve habilidades e comportamentos de uso competente da língua escrita nas práticas sociais que a envolvem no contexto do, por meio do e em dependência do processo de aquisição do sistema alfabético e ortográfico da escrita (Soares, 2017, p. 68).

É exatamente nesse ponto que os jogos didáticos ganham força como ferramenta pedagógica. Eles têm a capacidade de unir essas duas dimensões de forma natural, tornando o aprendizado das letras uma experiência com sentido, participativa e conectada à realidade da criança.

Ferreiro e Teberosky (1999, p. 24) complementam essa visão, ao defender que “no lugar de uma criança que recebe pouco a pouco a linguagem inteiramente fabricada por outros, aparece uma criança que reconstrói por si mesma a linguagem”. Os estudos das autoras sobre a evolução da escrita infantil deixam claro que as crianças aprendem de forma ativa, construindo hipóteses sobre como a escrita funciona e ajustando sua compreensão a partir das experiências que vivem.

Para que essa reconstrução seja genuína, a alfabetização não pode se reduzir à repetição de letras e sílabas fora de contexto. Freire (1987) já criticava esse modelo, chamando de “educação bancária” a prática que trata o aluno como um depósito de informações. Em outra obra, o mesmo autor vai além: “a leitura do mundo precede a leitura das palavras” (Freire, 1989, p. 9). O ponto de partida da aprendizagem precisa estar na realidade concreta do aluno, valorizando o que ele já sabe e vive fora da escola. Soares (2017) reforça esse caminho ao argumentar que ensinar a ler e escrever é, antes de qualquer coisa, criar oportunidades para que a criança se envolva com a escrita em contextos reais, distantes de práticas de repetição de palavras e sem qualquer conexão com o cotidiano.

2.2 O planejamento e a escolha dos jogos didáticos

Os jogos didáticos, se utilizados com um propósito claro e planejado, podem ser importantes aliados no processo de alfabetização e letramento, evitando a mecanização do ensino. Eles promovem a aprendizagem de um jeito mais leve e respeitoso com o tempo de cada criança. Só que incluir jogos na alfabetização vai muito além de simplesmente entregar os jogos nas mãos dos alunos. Envolve primeiramente planejamento por parte do professor, que precisa escolher atividades que façam sentido para a turma.

Essa escolha precisa levar em conta a idade dos alunos, os objetivos que se quer alcançar e o nível de leitura em que a turma se encontra. Os jogos precisam ter relação com os conteúdos trabalhados, para que seja possível à criança desenvolver competências essenciais, como a identificação de letras, a formação de palavras e a compreensão de textos de forma contextualizada, de modo que a leitura faça sentido à criança.

2.3 O papel do professor no uso dos jogos didáticos

Nesse cenário, o educador tem um papel que vai muito além de distribuir materiais para a turma. Ele é quem organiza, acompanha e intervém de forma significativa. Ao propor uma atividade lúdica, o professor precisa saber exatamente qual habilidade quer trabalhar, e observar com atenção como cada aluno se comporta, o que compreende, como interage e onde encontra mais dificuldade. O que faz a diferença não é o recurso em si, mas a forma como ele é utilizado. Como afirma Araujo (2020), o jogo deixa de ser passatempo e assume uma função pedagógica clara quando mediado com intencionalidade.

É a partir dessa observação e desse incentivo que o jogo ganha sentido como proposta de aprendizagem. O professor precisa estar aberto a participar durante a brincadeira, ajustando a aplicação dos jogos às necessidades do grupo ou de cada criança. Com essa postura, o educador transforma os jogos em instrumentos que superam a transmissão de conteúdo, contribuindo para desenvolver a autonomia, a cooperação e a autoconfiança dos alunos.

3 O LÚDICO NAS CLASSES DE ALFABETIZAÇÃO DO ENSINO FUNDAMENTAL

3.1 A alfabetização como foco central dos anos iniciais

Quando a criança atinge os 6 e 7 anos e ingressa no 1º e no 2º ano do Ensino Fundamental, o ambiente escolar muda e passa a exigir novas responsabilidades. Segundo a Base Nacional Comum Curricular (Brasil, 2017), é exatamente nesses dois primeiros anos que a escola deve ter a alfabetização como o foco central da ação pedagógica. O objetivo é garantir que os alunos se apropriem do sistema de escrita alfabética de forma articulada ao desenvolvimento de outras habilidades de leitura e escrita.

No entanto, colocar a alfabetização como foco não significa que o ensino deva se tornar rígido ou puramente mecânico. A entrada no Ensino Fundamental não anula a infância. Como destaca Soares (2017), o desafio dessa etapa é garantir que o aprendizado do alfabeto e das regras ortográficas ocorra dentro de contextos reais de uso da língua (o letramento). É nesse

cenário que o ensino nas classes de alfabetização precisa encontrar um equilíbrio entre a exigência do aprendizado da leitura e o respeito ao tempo de desenvolvimento cognitivo e emocional da criança.

3.2 O jogo didático no Ensino Fundamental

Existe um equívoco comum na educação de que o brincar é uma exclusividade da Educação Infantil e que, ao chegar ao Ensino Fundamental, a criança deve apenas realizar atividades formais. Essa ruptura brusca costuma gerar desinteresse e frustração. A própria BNCC recomenda fortemente a valorização das situações lúdicas de aprendizagem nos anos iniciais do Ensino Fundamental, apontando que o lúdico é essencial para articular o conhecimento de forma progressiva e criar novas possibilidades de leitura do mundo (Brasil, 2017).

Nesse sentido, o jogo nas classes de alfabetização ganha uma roupagem nova e se torna um “jogo didático”. Lopes (2022) reforça que o brincar nas séries iniciais contribui ativamente para o desenvolvimento motor, cognitivo, emocional e intelectual do aluno. Quando a professora do 1º ou 2º ano traz um jogo de formar palavras ou um bingo silábico para a sala de aula, ela não está promovendo uma pausa nos estudos. Ela está utilizando a linguagem mais natural da criança, que é a brincadeira, para ensinar o conteúdo escolar mais exigido dessa fase, que é a leitura e a escrita.

3.3 A mediação lúdica e a postura ativa do aluno

Nas classes de alfabetização, o jogo didático funciona como um laboratório de experimentação. Em vez de apenas copiar palavras do quadro, o aluno é desafiado a pensar sobre as sílabas e os sons de forma interativa. Ferreiro e Teberosky (1999) já comprovaram que a criança constrói seu conhecimento formulando hipóteses e testando ideias. O jogo é o ambiente perfeito para isso, pois permite que o aluno teste a escrita, erre sem o peso da punição tradicional e tente novamente com a ajuda dos colegas.

Para que isso funcione no Ensino Fundamental, o jogo exige muita intencionalidade. O educador deixa de ser um mero transmissor de conteúdo e atua como um mediador ativo (Araujo, 2020). É ele quem planeja a atividade lúdica focada na dificuldade exata da sua turma de 1º ou 2º ano, garantindo que o jogo cumpra o seu papel de ensinar a ler com autonomia, confiança e muito significado.

4 A FORMAÇÃO DA IDENTIDADE DA CRIANÇA

4.1 Descobrindo quem é através da convivência

Aos 6 e 7 anos, ao entrar no Ensino Fundamental, a criança não está apenas aprendendo a juntar letras. Ela também está aprendendo a entender quem ela é. A BNCC aponta que uma das aprendizagens mais importantes dessa fase é exatamente a construção da identidade pessoal e social (Brasil, 2017).

Essa descoberta acontece no convívio do dia a dia. É na escola que a criança percebe que tem vontades, sentimentos e características que são suas, da mesma forma que os colegas possuem os seus. Nesse campo de experiências, a escola é orientada a criar momentos em que a criança possa se diferenciar dos demais e, ao mesmo tempo, aprender a viver em grupo. É brincando, dividindo espaço e convivendo que ela começa a construir o respeito por quem é diferente.

4.2 Respeitando a história e a realidade de cada aluno

Essa formação da identidade não pode ser ignorada na hora de ensinar a ler e a escrever. Paulo Freire é enfático nesse ponto. Em *Pedagogia da Autonomia*, ele defende que ensinar exige respeito profundo à identidade cultural do aluno (Freire, 1996). Isso significa que a escola precisa valorizar a história de vida, a família e os costumes que a criança traz de casa.

Tratar os alunos como se todos fossem iguais, ou como se a vida deles fora da escola não importasse, é um erro que custa caro. Quando o professor parte do mundo da criança para conduzir a alfabetização, ela se sente reconhecida, ganha confiança e fica mais disposta a participar. Como Freire (2011) sempre defendeu, a leitura da palavra só faz sentido quando está conectada à leitura de mundo que a criança já possui. Alfabetizar, portanto, não é só ensinar o alfabeto. É ajudar o aluno a se afirmar como pessoa no mundo.

4.3 O jogo como forma de se expressar

Nesse processo de descoberta da própria identidade, os jogos e as brincadeiras têm um papel especial. Como Froebel já apontava, a brincadeira é o momento em que a criança coloca para fora o que carrega por dentro (Bastos, 1999). Quando joga, ela expressa medos, alegrias, vontades e a forma como entende o mundo ao redor.

Nos jogos em grupo, a criança aprende a conviver com outras crianças. Isso contribui diretamente para a formação do seu caráter. Através dos jogos, a criança aprende que precisa

escutar o colega, esperar sua vez de jogar, que tem que lidar com a frustração de perder e até mesmo com a alegria de ganhar. Tudo isso molda sua personalidade. Assim, o jogo didático na alfabetização vai além do ensinar a ler. Ele contribui para formação da cidadania, para um aluno que seja capaz de interagir e respeitar limites dentro da sociedade.

5 METODOLOGIA

Esta pesquisa tem abordagem qualitativa e caráter descritivo. O procedimento metodológico utilizado foi a pesquisa de campo, que foi realizada através da observação participante, que, segundo Minayo, Deslandes e Gomes (2010), é o caminho mais adequado quando se quer investigar relações humanas e processos sociais de perto. Na observação participante, como o próprio termo sugere, o pesquisador não apenas observa, mas interage com o grupo e participa das atividades, ao mesmo tempo em que coleta informações para a pesquisa.

O trabalho de campo aconteceu em uma escola pública da rede municipal de Tabatinga/AM. As turmas acompanhadas eram do 1º e do 2º ano do Ensino Fundamental, com crianças entre 6 e 7 anos. Cada turma tinha em média 25 alunos, mas os jogos não foram aplicados a todos os alunos.

Ao todo, a pesquisa de campo teve duração de 5 dias, divididos da seguinte forma: 1º dia – 24 de abril de 2026 (1º ano matutino); 2º dia – 27 de abril de 2026 (1º ano matutino); 3º dia – 28 de abril de 2026 (2º ano vespertino); 4º dia – 30 de abril de 2026 (2º ano vespertino); e 5º dia – 04 de maio de 2026 (2º ano vespertino). As informações sobre a pesquisa de campo podem ser visualizadas com mais detalhes no Quadro 1, abaixo.

Quadro 1 – Aplicação dos jogos didáticos no trabalho de campo

DIA DE APLICAÇÃO	TURMA / TURNO	JOGOS DIDÁTICOS APLICADOS
 1º DIA 24/04/2026	1º ano Matutino	Jogo de formação de palavras a partir de imagens (com letras do alfabeto)  
 2º DIA 27/04/2026	1º ano Matutino	- Jogo de formação de palavras a partir de imagens (com sílabas)   - Peão silábico 
 3º DIA 28/04/2026	2º ano Vespertino	- Jogo de formação de palavras a partir de imagens (com letras do alfabeto)   - Jogo de formação de palavras a partir de imagens (com sílabas)   - Peão silábico 
 4º DIA 30/04/2026	2º ano Vespertino	- Peão silábico  - Jogo da memória (associação entre imagem e palavra)   - Jogo de formação de palavras a partir de imagens (com letras do alfabeto)  
 5º DIA 04/05/2026	2º ano Vespertino	Bingo silábico 

Fonte: Autoria própria (2026).

O objetivo foi entender, na prática, o que os jogos didáticos têm a oferecer no início da alfabetização. Todos os recursos usados nas atividades foram feitos pela própria pesquisadora. Cada jogo foi pensado com um objetivo específico voltado para o desenvolvimento da leitura e da escrita. A seguir, estão descritos os cinco jogos aplicados durante o trabalho de campo.

O **Bingo silábico** (Figura 1) foi elaborado com cartelas que possuem formato de grade. Em cada espaço dessa grade, pode ser colocada uma sílaba. Durante a dinâmica, as crianças ouvem as sílabas e marcam as que encontram nas suas cartelas. A atividade trabalha o reconhecimento dos sons das sílabas.

Figura 1 – Bingo silábico.



Fonte: Autoria própria (2026).

O **Jogo da memória com associação entre imagem e palavra** (Figura 2) foi criado de uma forma diferente; foi feito para associar imagem e palavra, como o próprio termo indica. O material é composto por pares de cartas, sendo uma carta com a figura e a outra com a nome dessa figura. A ideia é estabelecer a relação entre a imagem e seu nome, desenvolvendo o reconhecimento das palavras e o desenvolvimento da leitura inicial.

Figura 2 – Jogo da memória com associação entre imagem e palavra.



Fonte: Autoria própria (2026).

O **Peão silábico** (Figura 3), também chamado de “jogo da garrafa”, foi confeccionado com garrafas PET contendo rótulos com sílabas impressas. A proposta é o aluno girar as garrafas para combinar as sílabas, formando as palavras através dessas combinações.

Figura 3 – Peão silábico (jogo da garrafa).



Fonte: Autoria própria (2026).

O jogo de **Formação de palavras com letras** (Figura 4) tem o objetivo de formar palavras com as letras do alfabeto, tendo como incentivo as imagens que correspondem a essas palavras. A atividade estimula o reconhecimento das letras e sua ordem na formação das palavras.

Figura 4 – Formação de palavras com letras.



Fonte: Autoria própria (2026).

Já o jogo de **Formação de palavras com sílabas** (Figura 5) é bem semelhante ao jogo anterior; a diferença básica é que, ao invés de letras, são utilizadas sílabas para formar as

palavras. É uma atividade que exige um pouco mais da criança, porque ela precisa pensar nos pedaços sonoros das palavras, mas a contribuição dessa atividade é bastante significativa para a leitura e escrita.

Figura 5 – Formação de palavras com sílabas.



Fonte: Autoria própria (2026).

Além das observações e dos jogos, a coleta de dados contou com entrevistas com duas professoras das turmas acompanhadas, identificadas neste estudo como Professora A e Professora B, para preservar a identidade dos entrevistados. As conversas seguiram um roteiro de entrevista semiestruturada e as falas foram transcritas com ajustes gramaticais (vide Apêndice A), sem alterar o sentido ou a intenção da fala das professoras. Todos os cuidados éticos da pesquisa qualitativa foram respeitados em todas as etapas do estudo (Minayo; Deslandes; Gomes, 2010).

6 RESULTADOS E DISCUSSÃO

6.1 A análise da aplicação dos jogos didáticos

Os dados coletados durante os cinco dias de observação nas turmas de 1º e 2º ano foram muito além de apenas notar o interesse das crianças pela brincadeira. A estratégia de organizar as turmas e chamar os alunos em pequenos grupos (de três em três) para a aplicação dos jogos permitiu um acompanhamento muito próximo e individualizado. Com essa dinâmica, a aplicação dos jogos (Formação de palavras com letras, Formação de palavras com sílabas, Peão silábico, Jogo da memória e Bingo silábico) revelou detalhes importantes sobre as dificuldades e os avanços dos alunos. Os resultados foram divididos em **quatro grandes temas**, a seguir

explorados, os quais mostram, na prática, como as crianças constroem suas próprias ideias sobre a escrita.

6.1.1 A troca de letras e a descoberta dos sons

Durante o primeiro dia de observação no 1º ano (24 de abril de 2026), com o uso do jogo de “Formação de palavras com letras”, observou-se que os alunos tiveram uma dificuldade inicial muito forte para identificar as letras sozinhas e tentar formar as palavras. Como as crianças jogavam em trios, foi possível observar de perto que o ponto mais crítico dessa etapa foi a confusão frequente entre letras que possuem o mesmo som, com destaque para a troca do “s” pelo “ç”. Pela teoria, isso não deve ser encarado como um problema de aprendizagem ou falta de atenção, mas sim como a demonstração de um conflito mental totalmente natural.

Soares (2017) explica que a criança, ao tentar entender as regras do sistema de escrita, depara-se com o fato de que a nossa língua não é exata, ou seja, percebe que letras diferentes podem representar exatamente o mesmo som. O uso das letras soltas no jogo permitiu que os alunos testassem essas combinações fonéticas de forma ativa e sem medo. Nesse contexto, a brincadeira funcionou como um laboratório, um espaço seguro de experimentação. Isso confirma a visão de Ferreiro e Teberosky (1999), que defendem que o aluno não apenas recebe a língua pronta, mas a constrói por conta própria ao criar hipóteses sobre como o alfabeto funciona e testá-las na prática, dinâmica que pode ser observada na Figura 6.

Figura 6 – Aplicação da Formação de palavras com letras no 1º ano.



Fonte: Autoria própria (2026).

6.1.2 O desafio de juntar as letras e formar sílabas

No segundo e terceiro dias de campo (27 e 28 de abril de 2026), a introdução das atividades “Formação de palavras com sílabas” e do “Peão silábico” (o jogo feito com garrafas PET) revelou um novo e grande obstáculo. As crianças mostraram muita dificuldade na

consciência fonológica ao passarem da letra solta para a unidade da sílaba. Rodar o peão e tentar juntar os pedaços sonoros exigiu um esforço mental bem maior do que apenas olhar para uma letra isolada.

Essa mudança mostra um salto de complexidade. Segundo Soares (2017), o desenvolvimento da consciência fonológica (que é a capacidade de perceber que a fala pode ser dividida em sílabas e sons menores) é um passo fundamental para que a criança realmente entenda o princípio do alfabeto. A resistência maior das crianças aos jogos com sílabas comprova que o ensino focado apenas em memorizar visualmente as letras não garante que o aluno saiba ler. O jogo com o peão didático forçou a reflexão sobre os pedaços sonoros das palavras. Por isso, a mediação e a ajuda constante da pesquisadora foram essenciais para guiar os grupos de alunos a relacionarem o som que saía de suas bocas com a escrita que estava no rótulo da garrafa. As Figuras 7 e 8 ilustram, respectivamente, a interação das turmas com a formação de palavras por sílabas e as atividades de leitura.

Figura 7 – Alunos do 1º ano interagindo com a Formação de palavras com sílabas.



Fonte: Autoria própria (2026).

Figura 8 – Atividades de leitura e formação de palavras na turma do 2º ano.



Fonte: Autoria própria (2026).

6.1.3 O uso das imagens para facilitar a leitura

O quarto dia de observação (30 de abril de 2026) trouxe grandes avanços com a aplicação do “Jogo da memória com associação entre imagem e palavra”. Os dados coletados mostraram que a presença do desenho mudou completamente a dinâmica do aprendizado, pois facilitou bastante a atividade. As crianças conseguiram ligar a imagem ao texto escrito de forma muito mais rápida, demonstrando menos frustração e mais confiança ao virarem as cartas.

Esse resultado prático tem tudo a ver com o pensamento de Paulo Freire (1989), que defende de forma muito clara que a leitura do mundo vem sempre antes da leitura da palavra. A imagem ofereceu o contexto que a criança precisava para conseguir ler. Em vez de apenas juntarem sílabas sem sentido, os alunos usaram a figura como um apoio mental para descobrir o que estava escrito na carta correspondente. Isso prova que a alfabetização funciona muito melhor quando está unida ao letramento, pois a imagem insere a palavra em uma situação que

faz sentido para o aluno, tirando o peso da decodificação mecânica e trazendo o significado para o centro da atividade, conforme ilustra a Figura 9.

Figura 9 – Interação das crianças com o Jogo da memória (associação imagem-palavra).



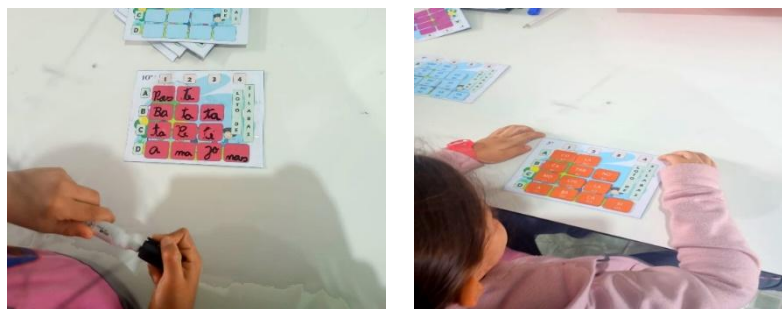
Fonte: Autoria própria (2026).

6.1.4 O aprendizado em grupo e a perda do medo de errar

Por fim, a aplicação do “Bingo silábico” no quinto dia (04 de maio de 2026), com a turma do 2º ano, evidenciou mudanças visíveis no comportamento e nas emoções dos alunos. A dinâmica de cartelas exigiu atenção, capacidade de ouvir as sílabas sorteadas e raciocínio rápido para marcá-las. Esse jogo gerou a maior interação entre as crianças em toda a pesquisa de campo. Além disso, foi possível notar ao longo de todas as intervenções que o erro perdeu o peso negativo e punitivo que costuma ter na escola tradicional, virando apenas mais uma etapa natural da brincadeira. Quando não encontravam a sílaba na cartela, as crianças não se retraíam, mas logo se preparavam para a próxima rodada.

Isso confirma a ideia de que o jogo não é só uma técnica de ensino, mas um momento valioso de socialização e expressão da criança, como defendia Friedrich Froebel (Bastos, 1999). Lopes (2022) também reforça que o brincar desenvolve a criança na dimensão emocional e social, ensinando a lidar com regras e com os colegas. Na visão de Ferreiro, o erro nesse contexto passa a ser visto como um erro construtivo, que acontece justamente porque a criança está sempre reorganizando seus pensamentos em busca da resposta certa. O uso sistemático dos jogos reduziu o medo de errar, aumentou a colaboração entre os pequenos grupos e reforçou a confiança dos alunos para aprender a ler e a escrever com autonomia. O alto nível de engajamento e a interação das crianças durante o bingo podem ser visualizados na Figura 10.

Figura 10 – Engajamento dos alunos do 2º ano durante o Bingo silábico.



Fonte: Autoria própria (2026).

6.2 Percepção das professoras sobre o uso dos jogos

Além de observar as crianças, a pesquisa buscou entender como as professoras, que estão na linha de frente, enxergam o uso dessas ferramentas. As entrevistas com as docentes, identificadas como Professora A e Professora B, revelaram visões até opostas e curiosas em relação às atividades lúdicas.

A Professora A, com cinco anos de atuação na área, relatou usar quebra-cabeças e atividades de formação de palavras. Mas ela mesma admitiu que recorre a esses recursos principalmente “quando os alunos estão mais distraídos”. Para ela, o jogo serve para prender a atenção e melhorar a leitura. Por outro lado, apontou uma dificuldade presente no cotidiano de muitos docentes: “Muitos [alunos] focam mais na brincadeira do que na atividade, o que dificulta avaliar se estão realmente aprendendo”.

Essa fala da professora aponta para uma questão já referida anteriormente. Quando o jogo é aplicado sem um propósito pedagógico claro, a criança enxerga a atividade apenas como diversão. É exatamente aí que entra o papel do professor, que precisa mediar, dando finalidade e sentido à brincadeira, evitando o “brincar pelo brincar”, que de fato dificulta o aprendizado.

A Professora B, com nove anos de experiência, mostrou um uso mais estratégico do lúdico. Ela recorre a jogos como formação de palavras, junção de sílabas e atividades com cores e imagens especificamente quando percebe que “o aluno não consegue ler ou tem dificuldade de aprendizagem”. Para ela, o jogo é uma via alternativa para a criança que não se adaptou ao método tradicional. Nas suas próprias palavras, ao saberem que vai ter jogo, os alunos ficam mais animados, participam mais, e as imagens ajudam bastante na compreensão.

Cruzando as falas das professoras com o que foi observado na prática, fica claro que o jogo didático é um aliado poderoso. Por meio dele, a criança fica mais motivada, saindo da passividade da recepção de conteúdos para se tornar sujeito ativo do processo de aprendizagem. Mas os dados também confirmam que a diversidade de níveis numa mesma turma de 6 e 7 anos exige planejamento estratégico dos professores. O lúdico só atinge seu potencial máximo quando o professor sabe o que quer ensinar e intervém de forma ativa durante a brincadeira.

7 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este artigo partiu de uma pergunta direta: os jogos didáticos realmente ajudam crianças de 6 e 7 anos a aprender a ler? E, mais do que isso, será que o lúdico consegue transformar aquele ensino repetitivo em algo que faça sentido para a criança?

O que foi observado na escola pública da rede municipal de Tabatinga/AM e nas conversas com as professoras deixou a resposta bastante clara. Sim, os jogos funcionam. Durante a aplicação dos jogos, especialmente do Bingo silábico, do Jogo da memória e do Peão silábico, que se mostraram mais desafiadores, foi possível perceber que a criança muda de postura. Ela deixa de apenas ouvir e começa a participar, a tentar, a arriscar. O erro deixa de ser um problema e passa a fazer parte do processo. Isso, por si só, já faz uma diferença enorme numa fase em que o medo de errar pode travar o aprendizado.

Só que a pesquisa também mostrou algo importante: o jogo sozinho não resolve. Essa é a conclusão mais honesta deste estudo. O que faz a diferença de verdade é o professor que está por trás. Quando o jogo é usado só para ocupar o tempo ou acalmar a turma, o resultado é limitado. Mas quando o educador planeja e participa ativamente da atividade, o jogo se torna uma poderosa ferramenta de aprendizagem.

Os jogos também possuem outra função, que é ajudar a suavizar a passagem da Educação Infantil para o Ensino Fundamental, fazendo com que a criança encontre um ambiente que ainda faz sentido para ela, onde aprender a ler e brincar não são coisas separadas. Essa é,

afinal de contas, a essência do **alfabetizar letrando**: ensinar o código da escrita de uma forma que a criança entenda o sentido da leitura.

Por fim, é preciso destacar que, para que todas essas mudanças sejam de fato implementadas nas escolas, os professores precisam de condições reais de trabalho, tempo para planejar e acesso a formações que os preparem para usar o lúdico com intencionalidade. Aprender a ler é a primeira grande porta que a criança abre para o mundo. E como este estudo mostrou, essa porta pode ser aberta com muito mais leveza, participação e (por que não?) alegria!

REFERÊNCIAS

- ALMEIDA, Franciane Silva; OLIVEIRA, Patrícia Batista de; REIS, Deyse Almeida dos. A importância dos jogos didáticos no processo de ensino aprendizagem: revisão integrativa. **Research, Society and Development**, [S. l.], v. 10, n. 4, e41210414309, 2021.
- ARAÚJO, Liane Castro de. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. **Educação em Revista**, Belo Horizonte, v. 36, e220532, 2020.
- BASTOS, Maria Helena Camara. A educação do homem: estudo introdutório. **Educação e Filosofia**, Uberlândia, v. 13, n. 25, p. 307-338, jan./jun. 1999.
- BRASIL. Ministério da Educação. **Base Nacional Comum Curricular**. Brasília: MEC, 2017.
- FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em processo**. Tradução de Maria Antonia Cruz Costa Magalhães, Marisa do Nascimento Paro e Sara Cunha Lima. São Paulo: Cortez, 2017.
- FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Edição comemorativa. Porto Alegre: Artmed, 1999.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
- FREIRE, Paulo. **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam**. 23. ed. São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.
- FREIRE, Paulo. **Pedagogia da autonomia: saberes necessários à prática educativa**. 25. ed. São Paulo: Paz e Terra, 1996.
- KISHIMOTO, Tizuko Morchida. Froebel e a concepção de jogo infantil. **Revista da Faculdade de Educação**, São Paulo, v. 22, n. 1, p. 145-168, jan./jun. 1996.
- LOPES, Annalyne Felipe. **Jogos pedagógicos no processo de alfabetização de crianças no 1º ano do ensino fundamental: uma análise de experiência**. 2022. 44 f. Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Pedagogia) – Centro de Educação, Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2022.
- MINAYO, Maria Cecília de Souza (Org.); DESLANDES, Suely Ferreira; GOMES, Romeu. **Pesquisa social: teoria, método e criatividade**. 29. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.
- NEVES, Ambrosiane Bernardo das. Os jogos didáticos são meios facilitadores do processo do ensino e aprendizagem na alfabetização? Um estudo de caso. **Revista Ibero-Americana de Humanidades, Ciências e Educação - REASE**, São Paulo, v. 9, n. 5, p. 2576-2602, mai. 2023.
- SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. São Paulo: Editora Contexto, 2017.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Transcrição das entrevistas com as docentes

A.1 – Entrevista com a Professora A

Entrevistador: Bom dia, professora. Qual é o seu nome?

Professor A: [Identificação suprimida para preservação da identidade].

Entrevistador: Há quanto tempo a senhora trabalha com turmas de alfabetização?

Professor A: Há cinco anos.

Entrevistador: Como a senhora costuma organizar e planejar as aulas de leitura para crianças de seis e sete anos?

Professor A: Sempre de acordo com o planejamento pedagógico, trabalhando leitura, compreensão e interpretação de texto.

Entrevistador: A senhora faz uso de jogos didáticos nas aulas?

Professor A: Sim.

Entrevistador: Com que frequência isso acontece e em quais momentos do processo?

Professor A: Quando os alunos estão mais distraídos.

Entrevistador: Que tipos de jogos didáticos costumam ser utilizados nas atividades de alfabetização?

Professor A: Quebra-cabeças e atividades de formação de palavras.

Entrevistador: O que a senhora espera alcançar, do ponto de vista pedagógico, ao utilizar esses jogos nas aulas de leitura?

Professor A: Que eles consigam entender que estão lendo e que possam melhorar a leitura.

Entrevistador: Como os alunos costumam reagir e se comportar durante essas atividades?

Professor A: É razoável. Nem todos se comportam bem.

Entrevistador: A senhora gostaria de acrescentar mais alguma coisa?

Professor A: Nem todos prestam atenção. Muitos focam mais na brincadeira do que na atividade, o que dificulta avaliar se estão realmente aprendendo.

A.2 – Entrevista com a Professora B

Entrevistador: Boa tarde, professora. Qual é o seu nome?

Professor B: [Identificação suprimida para preservação da identidade].

Entrevistador: Há quanto tempo a senhora trabalha com turmas de alfabetização?

Professor B: Há nove anos.

Entrevistador: Como a senhora costuma organizar e planejar as aulas de leitura para crianças de seis e sete anos?

Professor B: Eu trabalho de forma didática, analisando as dificuldades de cada aluno, porque eles têm níveis diferentes de aprendizagem.

Entrevistador: A senhora faz uso de jogos didáticos nas aulas? Com que frequência isso acontece?

Professor B: Sim, uso com frequência, principalmente quando o aluno tem dificuldade de leitura.

Entrevistador: Em quais momentos do processo esses jogos são utilizados?

Professor B: Quando percebo que o aluno não consegue ler ou tem dificuldade de aprendizagem.

Entrevistador: Que tipos de jogos didáticos costumam ser utilizados?

Professor B: Jogos de formação de palavras, junção de sílabas e jogos com imagens e cores.

Entrevistador: O que a senhora pretende alcançar, do ponto de vista pedagógico, ao utilizar esses jogos?

Professor B: Melhorar o nível de aprendizagem e ajudar na alfabetização.

Entrevistador: Como os alunos costumam reagir durante essas atividades?

Professor B: Eles ficam mais animados, participam mais e demonstram interesse. Gostam bastante quando sabem que vai ter jogo.

Entrevistador: Gostaria de acrescentar algo mais?

Professor B: Os jogos ajudam bastante, principalmente porque os alunos conseguem entender melhor através das imagens.