

## O PAPEL DOS JOGOS NO PROCESSO DE RECOMPOSIÇÃO DAS APRENDIZAGENS

**MONIQUE BEATRIZ KLUMB<sup>1</sup>; LUIZA DA SILVA TESSMER DUARTE<sup>2</sup>; DANIELA TUCHTENHAGEN<sup>3</sup>; CASSIANA DA SILVA FREITAS<sup>4</sup>; VITÓRIA KASTER NEUTZLING<sup>5</sup>; GILCEANE CAETANO PORTO<sup>6</sup>**

<sup>1</sup>*Universidade Federal de Pelotas – moniqueklumb@gmail.com*

<sup>2</sup>*Universidade Federal de Pelotas – luizatessmerduarte577@gmail.com*

<sup>3</sup>*Universidade Federal de Pelotas – danielatuchtenhagen22@gmail.com*

<sup>4</sup>*Universidade Federal de Pelotas – cassi.imagine@gmail.com*

<sup>5</sup>*Universidade Federal de Pelotas – kastervitoria@gmail.com*

<sup>6</sup>*Universidade Federal de Pelotas – gilceanep@gmail.com*

### 1. INTRODUÇÃO

Este resumo apresenta uma experiência pedagógica desenvolvida em uma escola municipal de Pelotas/RS, vinculada ao Programa de Educação Tutorial (PET) – Pedagogia/UFPel. O grupo atua na tríade ensino, pesquisa e extensão, e este trabalho tem como foco a recomposição das aprendizagens de alunos que estão em níveis iniciais do processo de alfabetização, com dificuldades de leitura e escrita. A proposta central é a utilização de jogos como instrumento pedagógico para estimular o desenvolvimento dessas habilidades, fundamentando-se em Morais (2012, 2019), que destaca o potencial dos jogos no processo de alfabetização. Partindo do pressuposto de que os jogos favorecem a motivação, a interação e a construção ativa do conhecimento, o objetivo deste relato é demonstrar como estratégias lúdicas podem contribuir para a superação de barreiras de aprendizagem em estudantes em processo de alfabetização.

A intervenção foi pensada como resposta aos desafios intensificados pela pandemia da Covid-19, que, segundo Porto et al. (2022), aprofundou desigualdades já existentes e resultou em defasagens significativas no processo de alfabetização. O cenário do Ensino Remoto Emergencial (ERE), marcado pela exclusão digital, pela sobrecarga docente e pela fragilidade das interações pedagógicas, fez com que muitos alunos chegassem aos anos finais sem domínio da leitura e da escrita. Diante desse contexto, nossa ação, com o uso de jogos adaptados, propõe o caminho inverso: valorizar a interação presencial, lúdica e colaborativa, reconstruindo a autoconfiança dos estudantes e resgatando o vínculo positivo com a aprendizagem, em um contexto marcado por desigualdades sociais.

### 2. METODOLOGIA

Este trabalho foi desenvolvido a partir de uma abordagem qualitativa, e a metodologia adotada seguiu os seguintes passos: realizamos uma reunião com a equipe pedagógica da escola para conversar sobre estudantes dos finais do ensino fundamental. Logo após, foi iniciado um diálogo com a família e também com os estudantes para compreender as trajetórias escolares desses alunos e suas percepções sobre as dificuldades de leitura e escrita em sala de aula. Depois, realizamos avaliações diagnósticas a fim de compreender o nível de escrita em que cada aluno se encontrava.

Partimos para seleção de jogos adaptados: baseamo-nos em teóricos como Vygotsky (1987) que destaca o trabalho do lúdico na formação da zona de

desenvolvimento proximal e Morais (2019) para escolher e criar jogos que trabalhassem consciência fonológica, leitura e escrita. Foram utilizados jogos como Bingo da Letra Inicial; Adedanha; Palavra dentro da Palavra e Jogos de Rimas, escolhidos por estimularem de forma direta e lúdica as habilidades dos alunos. As atividades foram planejadas em diálogo com a coordenação da escola, garantindo que os jogos não fossem vistos como ações paralelas, mas como parte do processo de aprendizagem dos alunos. Além disso, os encontros semanais foram documentados por meio de diários de campo e gravações de áudio, que registraram as atividades realizadas. Paralelamente, avaliamos continuamente o progresso dos alunos por meio das tarefas propostas.

### 3. RELATOS E IMPACTOS GERADOS

A intervenção alcançou 13 alunos do 6º ao 9º ano da escola parceira. Os resultados parciais demonstram progressos significativos no engajamento e na aprendizagem dos estudantes. Com a introdução dos jogos no processo de alfabetização, observou-se um aumento no interesse pelas aulas, os quais demonstraram entusiasmo ao participar dessas atividades. A interação entre os colegas, tornou-se um fator crucial para manter a motivação em sala de aula. Além disso, os alunos passaram a demonstrar maior compreensão das atividades propostas, saindo das tradicionais folhas estruturadas para uma aprendizagem mais dinâmica e significativa. Eles próprios relatam que esses momentos com os jogos são mais divertidos e especiais, evidenciando como essa metodologia trouxe sentido às suas experiências em aula.

Outro avanço notável foi o fortalecimento da autoestima e da participação ativa dos alunos. Durante as atividades com jogos, tornou-se evidente a maior confiança deles ao realizar leituras em voz alta, consolidando a oralidade na turma, algo que antes gerava insegurança. A abordagem lúdica não apenas facilitou a apropriação do sistema de escrita alfabetica (SEA), mas também criou um ambiente acolhedor, onde os estudantes se sentem capazes e motivados a aprender. Essas mudanças comportamentais e cognitivas reforçam a eficácia dos jogos como um recurso pedagógico de suma importância para o processo de alfabetização, transformando não apenas suas habilidades com a leitura e escrita, mas também sua relação com o aprendizado. O aumento do engajamento e motivação tornou-se evidente. As expressões de alegria, as comemorações quando atingiam os objetivos e os pedidos para repetir as atividades mostraram a percepção positiva do aprendizado, a fala de um dos alunos – "com os jogos fica mais fácil de entender, que é mais legal" – demonstra como a metodologia de ensino tornou o processo de aprendizagem mais acessível e prazeroso.

Figura 1 e 2: fotografias dos jogos realizados em sala de aula



Fonte: arquivo pessoal, 2025.

Entre os jogos utilizados, O Adedanha adaptada destacou-se como uma ferramenta particularmente eficaz. O jogo foi organizado da seguinte forma: os alunos eram desafiados a encontrar palavras dentro de uma categoria predefinida (como "animais" ou "nomes próprios") que começavam com a letra sorteada. O objetivo principal era desenvolver a consciência fonológica, acelerar o acesso ao léxico mental (fluência verbal) e praticar a escrita espontânea. Os materiais utilizados foram simples: uma sacola com letras, papel para registrar as palavras encontradas pelo grupo, e um cronômetro para definir um tempo por rodada. A mediação foi crucial, as mediadoras atuaram fazendo perguntas como: "Que animal começa com 'J'?". A reação dos alunos foi extremamente positiva. Inicialmente, houve certa hesitação, mas rapidamente o clima se tornou de grande entusiasmo e colaboração entre os jogadores. Eles comemoravam coletivamente ao lembrar de uma palavra difícil, ajudavam-se mutuamente com dicas sonoras e, ao final, pediam insistente para jogar novamente. Um aluno resumiu a experiência afirmado: "É mais legal porque a gente pensa e brinca ao mesmo tempo", frase que capta perfeitamente a integração bem-sucedida entre o lúdico e o pedagógico proposto pela intervenção.

Nisso (Araújo. et al, 2022) destacam o valor dos jogos no processo de apropriação do sistema de escrita alfabética:

o valor dos jogos como estratégia didática não é apenas, nem especialmente por sua natureza lúdica e muito menos com a finalidade de facilitação, motivação ou diversão, mas por seu potencial em gerar boas reflexões no contexto dos objetivos do próprio jogo, favorecendo o avanço das crianças em relação aos conteúdos visados pelo jogo. Os jogos promovem situações de interação em que é preciso tomar decisões com autonomia, atender a exigências e buscar soluções, mobilizando os conhecimentos numa situação mais dinâmica, menos formal (p. 48).

A participação dos bolsistas do PET-Pedagogia nesta ação proporcionou uma formação acadêmica integral. Os graduandos desenvolveram competências essenciais em mediação pedagógica lúdica, vivenciando na prática os desafios e potencialidades da educação nesse contexto de ensino. O contato direto com os alunos e a necessidade de planejar, adaptar e avaliar estratégias didáticas permitiu que os bolsistas refinasse suas habilidades docentes, compreendendo a complexidade do processo de alfabetização em diferentes faixas etárias.

#### 4. CONSIDERAÇÕES

Esta experiência pedagógica evidenciou o potencial dos jogos como ferramenta de mediação no processo de alfabetização, especialmente para os alunos dos anos finais do Ensino Fundamental que enfrentam desafios persistentes na leitura e na escrita. A intervenção reforçou a importância de estratégias lúdicas e significativas para romper com ciclos de exclusão escolar, demonstrando que é possível reconstruir a autoconfiança e o vínculo dos estudantes com a aprendizagem, mesmo em contextos marcados por desigualdades. A abordagem qualitativa permitiu não apenas acompanhar os avanços dos alunos, mas também refletir criticamente sobre as práticas

pedagógicas, destacando a necessidade de políticas educacionais que priorizem a recomposição das aprendizagens de forma criativa e inclusiva.

Além disso, a ação proporcionou aos bolsistas do PET-Pedagogia uma formação acadêmica engajada. A vivência prática em um contexto real de desafios educacionais ampliou a compreensão sobre o papel social da universidade, incentivando a produção de conhecimento crítico e a busca por soluções no chão da escola. A experiência reiterou a importância de parcerias entre universidade e escola pública, mostrando que essa articulação entre diferentes espaços é essencial para transformar realidades e promover uma educação verdadeiramente emancipatória. Essa ação não apenas colaborou para acompanhar os avanços dos alunos, mas também refletiu sobre as práticas pedagógicas que façam sentido para os alunos e o que contribui para a recomposição de suas aprendizagens.

## 5. REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

ARAÚJO, Liane Castro de; CAMINI, Patrícia; NOGUEIRA, Gabriela Medeiros; ZASSO, Silvana Maria Bellé (org.). **Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos**. Curitiba: CRV, 2022.

MACEDO, Maria do Socorro Alencar Nunes (org.). **Retratos da alfabetização na pandemia da COVID-19: resultados de uma pesquisa em rede**. São Paulo: Pá de Palavra, 2022.

MORAIS, Artur Gomes. **Sistema de escrita alfabética**. Editora Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Artur Gomes. **Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização**. Autêntica, 2019.

VIGOTSKY, Lev Semenovich et al. **Pensamento e linguagem**. 1987.