

ALFABETIZAÇÃO E LUDICIDADE: UM RELATO DE EXPERIÊNCIA COM JOGOS ADAPTADOS NOS ANOS INICIAIS ODS 4.1

Maria Julia Leardini (Universidade de Taubaté)

A alfabetização exige estratégias amplas e diversificadas que possibilitem ao aluno avançar em seu processo de apropriação da leitura e escrita, sobretudo considerando o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada (CNCA), instituído pelo Decreto nº 11.556, de 12 de junho de 2023, cujo objetivos são “I - implementar políticas, programas e ações para que as crianças brasileiras estejam alfabetizadas ao final do segundo ano do ensino fundamental;” e “II - promover medidas para a recomposição das aprendizagens, com foco na alfabetização e na ampliação e no aprofundamento das competências em leitura e escrita das crianças matriculadas na rede de ensino até o final dos anos iniciais [...]” (Brasil, 2023, s.p.). Nesse contexto, o jogo configura-se como recurso pedagógico potente, capaz de mobilizar a criatividade, a interação e o engajamento das crianças no processo de aprendizagem. Para Vigotski (2003, p.123), o jogo é apontado como “[...] o melhor mecanismo educativo do instinto” e, ao mesmo tempo, “[...] a forma ótima de organização do comportamento emocional”. Assim sendo, este relato de experiência tem como objetivo discorrer sobre a adaptação de jogos didáticos como recurso para promover a alfabetização efetiva em turmas do segundo ano do Ensino Fundamental. Como metodologia, foram utilizados jogos adaptados para o contexto pedagógico, dentre eles o “Uno¹ silábico”, elaborado a partir de sílabas simples e complexas para formar palavras; a adaptação do jogo “*Rory’s story cubes*”² em cubos e cartas com personagens e cenários, possibilitando a criação e o reconto oral de narrativas; tabuleiros de formação de palavras, que estimularam a escrita autônoma; além de quebra-cabeças silábicos. Após dois bimestres de implementação das práticas alfabetizadoras mediadas por jogos lúdicos, observaram-se resultados e avanços significativos, evidenciados pelo maior engajamento dos estudantes nas atividades propostas, pela ampliação da compreensão das relações entre grafema e fonema (anteriormente a principal dificuldade do grupo), e pela produção de narrativas orais e escritas mais organizadas e coesas. Esses indicadores permitem afirmar que houve evolução nos processos de leitura e escrita, demonstrando que a utilização de jogos lúdicos na alfabetização favorece a motivação dos alunos e contribui para tornar a aprendizagem mais significativa e efetiva. Além disso, os jogos favoreceram a socialização e a cooperação entre os alunos, aspectos essenciais para a aprendizagem nos Anos Iniciais. Conclui-se, então, que a adaptação de jogos didáticos para a alfabetização constitui-se como prática pedagógica significativa, uma vez que alia ludicidade, concretude e intencionalidade docente, contribuindo para tornar o processo de alfabetização mais efetivo e inclusivo.

¹ Jogo de cartas da Mattel Games (Mattel Games, 2021).

² Jogo criado por Rory O’Connor e lançado pela Galápagos em 2005 (O’Connor, 2005).

Palavras-chave: Alfabetização; jogos didáticos; ensino fundamental; ludicidade; práticas pedagógicas.

Referências:

BRASIL, **Decreto nº 11.556, de 12 de junho de 2023**. Institui o Compromisso Nacional Criança Alfabetizada. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, ed. 112, n. 112, p. 3, 13 jun. 2023 Disponível em: https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2023-2026/2023/decreto/D11556.htm. Acesso em: 12 abril 2025.

MATTEL GAMES. **UNO®**. 2021. Disponível em: <https://www.mattelgames.com/enus/cards/uno>. Acesso em: 22 set. 2025.

O'CONNOR, Rory. **Rory's Story Cubes: Mistério**. São Paulo: Galápagos, 2005

VIGOTSKI, Liev Semionovich. **Psicologia pedagógica**. Trad. Claudia Schilling. Porto Alegre: Artmed, 2003.

¹ Jogo de cartas da Mattel Games (Mattel Games, 2021).

² Jogo criado por Rory O'Connor e lançado pela Galápagos em 2005 (O'Connor, 2005).