

Estratégias de leitura e escrita nas línguas indígenas e portuguesa com foco no jogo Ludo Educativo

Klrmeson Ferdinan Rodrigues Fajardo

Estudante da Universidade Estadual do Maranhão –Polo UEMANET

Petronilha Moraes Moreira Pereira

Tutora da Universidade Estadual do Maranhão –Polo UEMANET

Cristiane Pereira do Nascimento

Estudante da Universidade Estadual do Maranhão –Polo UEMANET

Polyana Lavra Marinho

Estudante da Universidade Estadual do Maranhão –Polo UEMANET

Resumo: O presente trabalho vem relatar como desenvolver e aperfeiçoar alunos de escolas indígenas maranhenses que estão em processos de alfabetização, matriculados no 3º ano do ensino fundamental e em escolas de educação bilíngue (estudam tanto o português quanto a língua indígena) e que possuem dificuldades na escrita e leitura, seja por que não frequentaram a escola em anos anteriores, seja por algum transtorno na aprendizagem ou problemas familiares que impeçam a criança de progredir no estudo das línguas. O trabalho é feito com base em observações e análises sendo classificado como investigativo e exploratório, o estudo teve o objetivo de realizar um projeto de intervenção na escola indígena para melhorar o desempenho dos alunos com dificuldades na escrita e leitura usando recursos como roda de conversa com os pais, diálogo com a psicopedagoga, dinâmica com pais e responsáveis e jogos com os alunos no *tablet* com foco na ferramenta Ludo Educativo, para que pudessem melhorar as habilidades de leitura e escrita não somente no ambiente escolar mas também no cotidiano.

Palavras-chave: Bilíngue, Leitura, Escrita, Ludo Educativo.

Reading and writing strategies in indigenous languages and Portuguese with a focus on the educational game Ludo

Abstract: This paper describes how to develop and improve the literacy skills of students in indigenous schools in Maranhão who are enrolled in the 3rd grade of elementary school in bilingual education schools (studying both Portuguese and their indigenous language) and who have difficulties in writing and reading. This difficulty may stem from a lack of schooling in previous years, a learning disorder, or family problems that prevent the child from progressing in language learning. Based on observations and analyses, the study is classified as investigative and exploratory. Its objective was to implement an intervention project in the indigenous school to improve the performance of students with writing and reading difficulties using resources such as group discussions with parents, dialogue with the educational psychologist, activities with parents and guardians, and games with students on tablets, focusing on the Educational Games tool, to improve their reading and writing skills not only in the school environment but also in their daily lives.

Keywords: Bilingual, Reading, Writing, Educational Games.

1. Introdução

O contexto desta pesquisa, trata-se de uma atividade investigativa em escolas da educação básica do Maranhão. Este estudo apresenta as dificuldades enfrentadas pelos professores

das turmas do 3º ano do Ensino Fundamental, no que se refere aos estudantes que apresentam alguma dificuldade como disgrafia e dislexia. O trabalho em questão serviu com o objetivo de melhorar o desempenho de leitura e escrita dos alunos nas escolas indígenas maranhense, percebeu-se durante a visita na escola indígena **Raimundo Roberto Kapêtyc Candido** no centro sul do Maranhão que muitos alunos são dispersos e possuem algum transtorno da aprendizagem o que prejudica em partes o desenvolvimento da leitura e escrita desses alunos, principalmente os autistas e com TDAH. O trabalho tem como foco melhorar o desenvolvimento desses alunos por meio de atividades lúdicas, projetos, oficina e jogos pedagógicos com foco em leitura e escrita de forma que haja melhora no desempenho escolar.

O trabalho se deu por meio de uma investigação e visita na escola. Trata-se de uma pesquisa exploratória de natureza qualitativa. Durante a pesquisa foi utilizado o método de observação, seguindo um roteiro, onde foram coletados dados, utilizando-se recursos como, celular para registro fotográfico, cadernos para anotações e um relatório de observação. O trabalho ocorreu por meio da coleta e análise de informações; baseado em experiências e vivências humanas, foi realizada entrevista com gestores e professores na escola. Mais do que promover a alfabetização, a proposta visa o letramento, compreendido como a inserção do aluno nas práticas sociais da leitura e da escrita de forma significativa e contextualizada. O objetivo geral da pesquisa é identificar os alunos que apresentam problemas na leitura e na escrita e implementar o jogo Ludo educativo para que promova o desenvolvimento dessas habilidades, com foco na aprendizagem significativa. A proposta vai além da avaliação somativa tradicional, buscando intervenções que favoreçam a inclusão, o engajamento e a melhoria do desempenho escolar por meio de práticas contextualizadas no cotidiano escolar.

Este resumo está dividido em 5 seções, A primeira, contextualiza o tema geral do trabalho, descreve rapidamente o problema que se pretende solucionar ou discutir, e aponta o objetivo de sua realização. A segunda seção, traz a metodologia a ser abordada juntamente com os recursos utilizados e a ferramenta a ser desenvolvida (Ludo Educativo), a terceira e quarta seções mostram os resultados e discussões e pôr fim, a última faz as considerações finais abordando o que foi alcançado.

2. Material e Métodos

O estudo trata-se de uma pesquisa aplicada com objetivos imediatos. A pesquisa aplicada tem a finalidade de gerar conhecimentos para aplicações práticas, direcionados a resolução de problemas específicos (GIL, 2008). é também de uma pesquisa descritiva, pois investiga os fatos por meio da descrição dos fenômenos, levando em consideração a opinião das pessoas e a característica da população. Segundo Gil (2008), a pesquisa descritiva envolve levantamento, coleta de dados, observação e aplicação de questionário, sendo bastante solicitada por instituições educacionais. Utiliza dados qualitativos, em que são descritos dados por meio dos fatos observados, a pesquisa de campo utiliza dados numéricos e são feitas avaliações por meio das características do local. O projeto de intervenção foi desenvolvido por meio das seguintes etapas:

- a) Apoio psicopedagógico: O trabalho com esse profissional foi um suporte para que fosse desenvolvida a roda de palestra com os pais e serviu para identificar o transtorno de cada aluno;
- b) Roda de conversa e dinâmica com os pais para tratar a respeito dos transtornos da aprendizagem: A roda de conversa consistiu em uma palestra com um grupo de pais para tratar sobre o tema transtorno na aprendizagem e dificuldades apresentadas pelos seus alunos na escola, com o apoio da psicopedagoga foi possível realizar uma dinâmica que consistia em vendar os pais para que pudessem pintar um desenho de olhos vendados, fazendo uma comparação breve e resumida entre as dificuldades de um adulto e as crianças;
- c) Implantação do Jogo Ludo Educativo: O Ludo Educativo é um site para desenvolver jogos com alunos do Ensino Fundamental. O projeto desenvolveu jogos que auxiliam na alfabetização, brincadeiras com letras, palavras e sílabas. O trabalho focou tanto na disciplina de Língua Portuguesa quanto na Língua Indígena com alunos do 3º ano, as atividades foram realizadas com um *tablet* no qual os alunos tiveram acesso ao jogo por meio de plataformas digitais. Dentre as atividades identificadas tiveram a de formação de palavras, frases e identificação de letras e sílabas.

Figura 01- Identificação de letras no Ludo Educativo



Fonte: Ludo Educativo (2015)

Tabela 01- Recursos utilizados

Quantidade	Discriminação
01 unidade	Caixa de madeira para guardar documentos e materiais
03 unidades	Materiais de pintura como hidrocor , lápis de cor, giz de cera
10 unidades	Livros didáticos e revistas infantis nas línguas portuguesa e indígena
03 resmas	Papel A4
7 unidades	Livros referentes à temática da pesquisa
12 unidades	Tablets para desenvolvimento do Jogo Ludo Educativo
-	Acesso a plataformas da UEMA e curso para aperfeiçoamento de professores
Fonte: Autoria própria (2026)	

3. Resultados

O projeto alcançou aprimorar e desenvolver as habilidades de escrita e leitura dos estudantes tanto na língua portuguesa quanto na indígena, tornando-os leitores e escritores mais competentes e críticos. A atividade em questão desenvolveu resultados específicos conforme a necessidade de cada transtorno conforme listado abaixo:

- Alunos com Disgrafia (Dificuldades na escrita): Melhorou o desenvolvimento da coordenação motora fina (movimento das mão e dedos), compreensão de regras ortográficas e gramaticais, aumento da fluência de palavras, frases e textos, escrita de forma rápida e melhoria da escrita (sem rasuras e rabiscos);
- Alunos com dislexia (Dificuldades na leitura): Aumento da fluência e precisão na leitura, melhoria da consciência fonológica (habilidade de reconhecer os sons das palavras), desenvolvimento da compreensão leitora, adaptação ao ambiente escolar;
- Dislalia (Dificuldades na fala): Melhoria da pronúncia e da comunicação, aprimoramento da capacidade de identificar e diferenciar os sons da fala.

4. Discussão

O trabalho focou em ações que visaram o desenvolvimento das habilidades na leitura e escrita por meio do jogo Ludo Educativo dentre elas perguntas para estimular a compreensão do texto, palavras e frases, trabalho diário com os alunos na ferramenta no *tablet*, orientação para continuação do trabalho em casa com os pais ainda que não houvesse *tablet*, o trabalho poderia ser continuado por meio do estudo em livros e folha de caderno.

Os pontos positivos dessa experiência foram melhoria da aprendizagem dos alunos, redução das faltas escolares, melhoria do trabalho do professor em sala de aula, fortalecimento da relação entre escola e família, criação de um ambiente inclusivo e desenvolvimento de habilidades cognitivas e motoras dos alunos. Por fim o desenvolvimento deste projeto contribuiu para formação enquanto profissional da educação pois houve uma interação entre professores, psicopedagogos e profissionais de outras escolas, ampliando a troca de experiências e informações entre as diversas áreas.

4.1 Citações e formatação das referências

A BNCC (Base Nacional Comum Curricular) define a alfabetização como a apropriação do sistema de escrita alfabética de forma simultânea às práticas sociais de leitura e escrita, que deve ser alcançada até o final do 2º ano do Ensino Fundamental assim como o novo PNE de 2026 que tem como objetivo assegurar a alfabetização ao final do 2º segundo ano do ensino fundamental. A BNCC (2018) também garante a educação escolar indígena intercultural e bilíngue, assegurando o ensino da língua materna indígena e do português, conforme a Constituição Federal e LDB;

Magda Soares, uma das maiores referências em alfabetização no Brasil, defendia a importância de "alfabetizar letrando": ensinar a mecânica da leitura/escrita (alfabetização)

<klermeson.f@gmail.com>, <pm.asp@hotmail.com >,
<cristiane.nascimento25@hotmail.com>,polyanalavra@gmail.com>

e o uso social e cultural da língua escrita (letramento). Sua obra-chave, *Alfalettrar* (2020), propõe um currículo integrado que foca em práticas de leitura e escrita em contextos reais, transformando cognitivamente a criança e garantindo o direito humano ao letramento para todos.

Outra autora importante foi a Emília Ferreiro que dedicou sua carreira ao estudo do processo de aquisição da linguagem escrita pelas crianças. Ferreiro obteve reconhecimento por seu trabalho pioneiro, especialmente após a publicação do seu livro “*Psicogênese da Língua Escrita*” em 1979 co-autorado com Ana Teberosky. Esta obra tornou-se uma referência fundamental no campo da educação, influenciando práticas pedagógicas em diversos países.

5. Conclusões

Pode-se concluir que o trabalho em questão melhorou o desempenho dos estudantes que tiveram contato com a ferramenta Ludo Educativo visto que foi um trabalho realizado com foco na leitura e escrita dos estudantes. O Ludo Educativo serviu como um complemento ao trabalho do professor ao realizar tarefas com os alunos em uma plataforma digital, tratou-se de um recurso em que os alunos puderam desenvolver as habilidades no seu processo de alfabetização e letramento, e para aqueles que tinham grandes dificuldades puderam minimizar ou sanar os problemas ao ter contato com os diferentes textos, sílabas e palavras.

O fracasso escolar no campo da pedagogia é um fator que deve ser eliminado do ambiente escolar por meio da formação continuada dos professores, programas de incentivo à leitura e escrita com os alunos, monitoramento e avaliação, apoio psicopedagógico, estratégias de ensino diversificadas, sendo um elemento de reflexão e discussão no meio acadêmico, é necessário também o apoio da família e escola para organizar diagnósticos e intervenções necessárias.

Referências

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

FERREIRO, Emilia; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da língua escrita**. Porto Alegre: Artmed, 1999.

GIL, Antônio Carlos. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

LUDO EDUCATIVO: Identificação de letras. SÃO PAULO: CDMF, 2015. Disponível em: <https://www.ludoeducativo.com.br/pt/activities/lingua-portuguesa>. Acesso em: 02 de maio de 2026 às 08 horas

SOARES, Magda. **Alfalettrar: Toda criança pode aprender a ler e escrever**. São Paulo: Contexto, 2020