

PASSEIO DOS DESAFIOS: APLICAÇÃO DE JOGO COMO ESTRATÉGIA DE RECUPERAÇÃO NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS

Lilian Carmen de Souza Bertoti², Anna Júlia dos Reis Silva Rosa¹, Carlos André Aparecido Coutinho¹, Maria Angélica Gomes Maia¹.

¹Universidade do Vale do Paraíba/Instituto de Pesquisa e Desenvolvimento, Avenida Shishima Hifumi, 2911, Urbanova - 12244-000 - São José dos Campos-SP, Brasil, annajreisilva@gmail.com, coutinho.coutinho2011@gmail.com, angelicamais65@outlook.com.

²EMEFI Professora Vera Lúcia Carnevalli Barreto, Avenida Prof. Olivo Gomes, 520, Santana - 122011-120 - São José dos Campos-SP, Brasil, lilian.bertoti@edusjc.sp.gov.br.

Resumo

A Alfabetização e o letramento são processos desafiadores, pois precisam abranger, além das propriedades intrínsecas a estas competências, também os aspectos sociais e familiares, recursos específicos e adaptados à idade e a motivação dos alunos. O objetivo deste Trabalho é apresentar uma experiência bem sucedida, ocorrida na escola da prefeitura de São José dos Campos EMEFI Professora Vera Lúcia Carnevalli Barreto, onde bolsistas de Pedagogia do PIBID da Univap, sob a orientação de uma professora da escola utilizaram Jogos Educacionais para recuperar alunos dos anos finais sem a devida alfabetização consolidada. Pela replicação desta experiência, espera-se que mais escolas possam utilizar esta prática, oferecendo assim a consolidação da alfabetização em todas as crianças. A metodologia aplicada foi a de observação em sala de aula, por meio de jogos pedagógicos e desafios, recompensas, regras e narrativas (gamificação), baseada em sondagens, testes, análises e avaliações sobre as dificuldades de aprendizagem e as metas, competências, habilidades e atitudes desejadas para estes alunos. Conclui-se então que os resultados foram alcançados: comunicação, melhora da auto-estima, foco na aprendizagem e reforço na prática da narrativa.

Palavras-chave: Alfabetização. Jogos. Recuperação da Aprendizagem.

Área do Conhecimento: Ciências Humanas, Educação.

Introdução

Segundo o Instituto Todos pela Educação, durante os dois últimos anos de pandemia de COVID, as escolas não conseguiram garantir a alfabetização de crianças na idade correta. Dados apontam que mais da metade dos alunos chegaram ao terceiro ano com dificuldades na leitura e escrita [Instituto Todos pela Educação, 2022]. Priscila Cruz, presidente-executiva do Instituto, aponta a necessidade de resolução da alfabetização na idade certa para consolidar conhecimentos e habilidades fundamentais.

A educação de crianças é um dos grandes desafios do país e seu sucesso tem um impacto fundamental no bem-estar futuro de cada indivíduo. Em um mundo com tantas distrações, uma metodologia de alfabetização de sucesso deve, principalmente, motivar a criança no aprendizado por meio de atividades que sejam prazerosas como assistir a desenhos e jogar videogame, desta forma, a escola primordial, quando envolve atividades lúdicas no processo de ensino, atribui outros valores às brincadeiras, mostra outros caminhos e outras possibilidades de “pensar” (KAHL; LIMA; GOMES, 2008, p. 2).

Quando o processo de alfabetização não é concluído dentro do período ideal, isto é, até o terceiro ano do ensino fundamental os desafios tornam-se ainda maiores. Segundo (PIAGET 1932) os estágios ou estados de desenvolvimento da criança requerem abordagens específicas para que a alfabetização e letramento se dêem de forma eficiente, e sempre dos conhecimentos mais simples para o mais complexos, ou seja, construindo bases para o conhecimento posterior. Quando identifica-se um descompasso neste processo e a criança, portanto, não desenvolve suas habilidades, verifica-se que há algum problema social, familiar, físico, psicológico ou cognitivo, e encaminha-se para os profissionais correlatos para os devidos diagnósticos e apoio profissional especializado: API (Acompanhamento Pedagógico Individual), psicopedagogos, psicólogos, assistentes sociais, atendimento médico, oftalmológico, e demais. Mesmo assim estes alunos enfrentam o desafio de

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

recuperar a aprendizagem e ainda assimilar os conteúdos das disciplinas do Ensino Fundamental II, o que ocasiona, ansiedade, baixo auto-estima, dificuldade de compreensão destes conteúdos, exatamente por não conseguirem autonomia e domínio do código escrito, e portanto do letramento adequado às suas idades. Tudo isto, requer a necessidade de apoio pedagógico extra para minimizar o descompasso entre a falta de base na construção dos conhecimentos e a emergência de aquisição da escrita e leitura e letramentos, como ferramenta para a obtenção dos novos conhecimentos exigidos no processo de escolarização.

O objetivo deste Trabalho é apresentar uma experiência bem sucedida, ocorrida na escola da prefeitura de São José dos Campos EMEFI Professora Vera Lúcia Carnevalli Barreto, onde bolsistas de Pedagogia do PIBID da Univap sob a orientação de uma professora da escola utilizaram a metodologia de Jogos Educacionais para recuperar alunos dos anos finais sem a devida alfabetização.

Metodologia

Este artigo tem como propósito descrever a metodologia empregada no estudo focado na aplicação do jogo "Passeio dos Desafios" como uma intervenção pedagógica para o desenvolvimento da alfabetização em crianças que apresentam atraso no processo de letramento. A metodologia de observação em sala, com o uso de jogos educativos, após a aplicação sistemática de sondagens intercaladas por atividades de sequências didáticas, o que propiciou, através de análises da dinâmica de aprendizagem e do repertório dos conhecimentos prévios destes alunos, a necessária intervenção do jogo no processo de ensino e aprendizagem.

O brincar e o jogar constituem-se como importantes fontes de desenvolvimento e aprendizagem, possibilitando ao aluno apropriar-se de conhecimentos e habilidades no âmbito da linguagem, da cognição, dos valores e da sociabilidade (DUARTE; VIEIRA, 2010, p. 2).

O jogo "Passeio dos Desafios" é uma trilha que apresenta pontos turísticos do município de São José dos Campos. Durante a atividade a criança é convidada a realizar a leitura com informações sobre estes locais. A Figura 1 apresenta o jogo.

Figura 1: Jogo *Passeio dos Desafios*



Fonte: Autores (2025)

Ao sistematizar a descrição da intervenção, o estudo visa garantir o rigor acadêmico necessário e a possibilidade de que outros pesquisadores possam compreender e, potencialmente, replicar ou adaptar a abordagem em contextos similares.

A seguir está um relato de uma das seções do jogo:

APLICAÇÃO DO JOGO "PASSEIO DOS DESAFIOS";

Tempo: 1h45min.

Quantidade de alunos por rodada: 4 alunos.

Idade: Para crianças acima de 6 anos e não recomendado para menores de 3 anos, pois possui peças pequenas que podem ser engolidas.

Perfil dos alunos participantes: Alunos com idade entre 11 e 12 anos, provenientes do API (Atendimento Pedagógico Individualizado) da EMEF Prof^a VERA LÚCIA CARNEVALLI BARRETO.

Materiais: 2 folhas claras de cartolina (para desenhar a estrada com as casas orientadoras); 1 dado; 5 carrinhos coloridos (tipo utilizado em maquetes); 50 fichas e prendas para as premiações.

Objetivos Pedagógicos: Trabalhar ALFABETIZAÇÃO E LETRAMENTO, a partir da: Oralidade, leitura, comunicação, escrita, comunicação, sociabilidade, desinibição, iniciativa, integração, participação e escuta ativa.

Níveis de desafios: Trata-se de tarefas descritas na **Carta de Desafios**, focadas na oralidade e na articulação da linguagem. Estas tarefas incentivam o desenvolvimento e o domínio da comunicação e da expressão. A carta de desafios, bem como as frases nas figuras são elementos para direcionar os alunos à leitura/oralidade/escrita/letramento.

Regras: Cada jogador escolhe um carrinho de cor diferente para iniciar o circuito (o passeio). A escolha das cores e da ordem de jogada do dado (que mostrará quantas casas deverão ser percorridas) poderá ser pela ordem alfabética.

Funcionamento: A cada casa percorrida, os alunos vão se deparando com instruções claras e algumas casas com figuras e frases descrevendo os locais turísticos importantes do município; naquelas casas que descrevem prêmios ou pontuações (com fichas) os jogadores recebem/escolhem seus prêmios. O aluno ganhador é aquele que faz todo o percurso ou, pelo menos, o máximo dele e que possui o maior número de fichas ganhas, ao final do tempo.

Aplicação: Todos cumpriram as tarefas propostas de acordo com suas possibilidades. Houve premiação dos 3 jogadores (1º, 2º e 3º lugares) com brindes. Um dos alunos, que estava bem apático, sorriu e "pareceu acordar" participando ativamente do jogo, mesmo que ainda apresentasse dificuldade com leitura, ele se mostrou bem mais disposto a se esforçar. Outro demonstrou mais desenvoltura na leitura. Outro aluno continua progredindo, cada vez mais. Ao final do jogo foi proposto um desafio complementar: Aqueles alunos que trouxessem e lessem em sala de aula uma produção de texto com no mínimo 10 linhas sobre algum dos pontos turísticos da cidade visualizados no jogo, receberiam um prêmio especial. Um dos alunos apresentou e demonstrou habilidade linguística, cumprindo esta tarefa com ótimo desempenho. A alegria, a satisfação e o prazer contagiou a todos os envolvidos neste processo, propiciando momentos mágicos e potentes. A figura 2 apresenta o momento da explicação das regras do jogo.

Figura 2: Explicando as regras do jogo

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO



Fonte: Autores (2025)

Intencionalidade Pedagógica: A BNCC enfatiza que a alfabetização não se limita apenas à decodificação, mas também envolve o desenvolvimento da compreensão e produção de textos em diferentes contextos. O trabalho em equipe, o senso de pertencimento a um grupo e a uma comunidade, a integração, a observação e escuta dos alunos quando é a vez do colega falar, a concentração nas tarefas e seus critérios, a percepção do sentido e da importância do cumprimento da tarefa adquirida, a epifania da descoberta de outros locais importantes que são patrimônios do município, e a percepção de que tudo isto só se faz através da comunicação e da linguagem, da decodificação da escrita para o pensamento e deste para a ação, tudo isto, contribuiu significativamente para o desenvolvimento das operações superiores (VYGOTSKY), da aquisição da autonomia (PIAGET), bem como do movimento espontâneo e natural da aprendizagem (WALLON). A motivação com brindes contribui, significativamente, para resolver a indisciplina (devido à fase de adolescência, crises familiares, desânimo e possíveis consequências subjetivas). Quando identificado algum aluno com má vontade para ler o texto, pode-se aumentar a qualidade dos prêmios).

Resultados

Neste trabalho foram empregados elementos de um Estudo de Caso. Essa abordagem permitiu uma análise intensiva e aprofundada de uma "unidade-caso" específica: o grupo de alunos e suas interações durante a sessão do jogo. O Estudo de Caso possibilitou uma compreensão rica dos fenômenos dentro de seu contexto real, focando em detalhes como o progresso individual dos alunos (Juan Carlos, João, Miguel) e as dinâmicas de grupo (como o conflito entre colegas que levou à saída de um participante). O Estudo de Caso permitiu uma imersão profunda e uma análise detalhada dos eventos e comportamentos dentro da unidade-caso específico. Essa sinergia metodológica possibilitou que o estudo não apenas interviesse e observasse os efeitos, mas também compreendesse as complexidades e particularidades do contexto e dos estudantes envolvidos, oferecendo uma visão mais completa e contextualizada dos resultados. Em virtude da motivação ativada pelo jogo, houve desenvolvimento da oralidade, conscientização do valor da escrita, aumento do sentimento de pertencimento a um objetivo concreto compartilhado pelo grupo de alunos, a saber: o domínio do código linguístico e o letramento, função da escola e da atividade docente, meta principal do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência - PIBID.

Discussão

A sessão iniciou-se com a introdução do jogo e a explicação de suas regras, buscando o engajamento inicial dos alunos. Durante o desenvolvimento do jogo, os alunos interagiram ativamente com as "cartas

A Ciência do NANO e seu impacto transformador no MACRO

de desafios" e as "frases nas figuras", que serviam como pontos de direcionamento para as atividades de leitura, oralidade e escrita.

A análise concentrou-se nos seguintes aspectos:

- **Engajamento e Participação:** Avaliação do nível de envolvimento dos alunos com o jogo e as tarefas propostas, incluindo a superação de desafios como o desinteresse inicial. Aquisição da autonomia, e reforço das operações lógico-formais; conceitos de (PIAGET 1932).
- **Desenvolvimento de Habilidades de Alfabetização e Letramento:** Observação do progresso na leitura, oralidade e escrita, conforme evidenciado pelas interações com as cartas de desafios e frases nas figuras, e o desempenho nas tarefas. Reforço do letramento: aquisição de leitura e escrita como ferramenta para função social (MAGDA SOARES 2006)
- **Manejo da Indisciplina e Dinâmicas Sociais:** Análise da eficácia das estratégias de motivação.
- **Progressos Individuais:** Destaque para as trajetórias de aprendizado e engajamento de alunos específicos, como Juan Carlos, João e Miguel, que demonstraram avanços notáveis.

As observações realizadas durante a intervenção não se limitaram apenas ao desempenho acadêmico (cognitivo) dos alunos. Elas abrangeram explicitamente aspectos afetivos ("Juan Carlos sorriu 'pareceu acordar'") e comportamentais/sociais ("indisciplina", "conflitos anteriores", "envolvimento de todos", "cumpriram as tarefas"). A análise metodológica reconhece que o sucesso da intervenção na alfabetização (cognitivo) estava intrinsecamente ligado à capacidade de gerenciar e influenciar positivamente os domínios afetivo e comportamental. Por exemplo, a resolução da indisciplina e o despertar do engajamento (afetivo/comportamental) foram pré-requisitos para o progresso na leitura e escrita (cognitivo). Essa compreensão holística da aprendizagem em um ambiente real é fundamental para uma análise aprofundada e para a replicação de intervenções eficazes, pois demonstra a interconexão entre esses diferentes domínios no processo pedagógico.

Conclusão

Este artigo apresentou uma experiência bem sucedida, ocorrida na escola da prefeitura de São José dos Campos EMEFI Professora Vera Lúcia Carnevalli Barreto, onde bolsistas de Pedagogia do PIBID da Univap sob a orientação de uma professora da escola utilizaram a metodologia de Jogos Educacionais para recuperar alunos dos anos finais sem a devida alfabetização. Acredita-se que pela replicação desta experiência, mais escolas possam utilizar esta metodologia oferecendo assim a consolidação da alfabetização em todas as crianças.

Este Trabalho não encerra os estudos no tema da utilização de jogos para auxílio na alfabetização de crianças com atrasos na alfabetização e aprendizagem, mas abre oportunidades para trabalhos futuros como a exploração de jogos digitais.

Referências

DUARTE, Fabiane Rodrigues; DE SÁ, Jaciára Pereira. Por que utilizar os jogos no processo de alfabetização e letramento? *Revista Científica FESA*, v. 3, n. 26, p. 109-128, 2025.

INSTITUTO TODOS PELA EDUCAÇÃO. Todos analisa números de analfabetismo no Brasil. Disponível em: <https://todospelaeducacao.org.br/noticias/todos-analisa-numeros-de-analfabetismo-no-brasil/>. Acesso em: 24 jul. 2025.

KAHL, Karoline; LIMA, Maria Elza de Oliveira; GOMES, Izabel. Alfabetização: construindo alternativas com jogos pedagógicos. *Extensio: Revista Eletrônica de Extensão*, v. 4, n. 5, 2007.

PIAGET, Jean. *O juízo moral na criança*. São Paulo: Summus, 1932.

SOARES, Magda. *Letramento, um Tema em Três Gêneros*. Autêntica, 2006.

A Ciência do **NANO** e seu impacto transformador no **MACRO**

VIEIRA, Larissa de Souza; OLIVEIRA, V. de X. A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento. *Encontro de Produção Científica e Tecnológica – EPTC*, v. 5, p. 1-11, 2010.

VYGOTSKY, Lev S. *A construção do pensamento e da linguagem*. São Paulo: Martins Fontes, 2001.

WALLON, Henri. *Psicologia e educação*. São Paulo: Loyola, 2010.

Agradecimentos

O presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior - Brasil (CAPES).