



## Como o brincar pode auxiliar no processo de alfabetização

Dominique Alexandra Lima Arruda<sup>1</sup>

Daiane Ostwald Genz<sup>2</sup>

Vanessa Espindola Ferreira<sup>3</sup>

Cleusa Inês Ziesmann<sup>4</sup>

**Resumo:** O presente trabalho visa relatar uma prática que foi desenvolvida na disciplina optativa de Práticas e Ludicidade na Sala de Aula, curso de Pedagogia no 1º semestre de 2025, na Universidade Federal da Fronteira Sul – UFFS. O objetivo do componente curricular foi que cada grupo elaborasse uma brincadeira ou atividade com intencionalidade pedagógica. Nosso grupo desenvolveu a atividade para crianças do 2º ano do Ensino Fundamental – séries iniciais. Pensando na alfabetização, desenvolvemos o "Forme e Vença: O Jogo das Palavras". Ele propõe a integração de práticas lúdicas no processo de alfabetização, visando desenvolver a consciência fonêmica e o reconhecimento gráfico das letras do alfabeto. Um jogo cooperativo para associar sons e formas das letras em contextos significativos, aliando aprendizagem linguística à interação social. Utilizou-se materiais como papelão, tesoura (para recorte), cola (para fazer a colagem das letras impressas no papelão), alfabeto impresso e caixas para a criação da brincadeira. A turma foi dividida em grupos de 4 ou 5 alunos e o jogo inicia com o sorteio de uma letra, seguido pela discussão coletiva entre cada grupo para escolher uma palavra que comece com a letra sorteada e que a quantidade de letras na palavra corresponda ao número de participantes, podendo ser maior. Na etapa seguinte, os alunos buscaram as letras necessárias em caixas, exercitando a coordenação motora, a colaboração, o reconhecimento do alfabeto e a paciência de esperar o colega retornar. Caso alguém pegasse uma letra incorreta, uma estudante de Pedagogia estava presente para supervisionar e oferecer o suporte necessário, incentivando que o mesmo prestasse atenção em qual letra estava prestes a levar para seu grupo. O grupo vencedor foi aquele que formou a palavra correta primeiro, respeitando regras pré-estabelecidas entre os participantes. A proposta desenvolvida reforça habilidades linguísticas (identificação de sons iniciais, mediais

---

<sup>1</sup> Graduanda. Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS,. E-mail: [dominiquearruda58@gmail.com](mailto:dominiquearruda58@gmail.com)

<sup>2</sup> Graduanda. Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS. E-mail: [daiaostwald321@gmail.com](mailto:daiaostwald321@gmail.com)

<sup>3</sup> Graduanda. Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS. E-mail: [espindolaferreiravanessa@gmail.com](mailto:espindolaferreiravanessa@gmail.com)

<sup>4</sup> Orientadora. Doutora em Educação na Universidade Federal da Fronteira Sul, *campus* Cerro Largo/RS. E-mail: [cleusa.ziesmann@uffs.edu.br](mailto:cleusa.ziesmann@uffs.edu.br)



e finais, escrita espontânea) e socioemocionais (cooperação, escuta ativa e trabalho em equipe). Ao integrar desafios coletivos, a atividade não apenas consolida conceitos linguísticos básicos, mas também fortalece valores como respeito às regras e colaboração entre os participantes. Essa abordagem demonstra como estratégias interativas podem ser eficazes na etapa de alfabetização, onde a motivação e o engajamento são fundamentais para a construção do conhecimento. Dessa forma, conclui-se que o uso do jogo, reforça a importância da ludicidade como ferramenta pedagógica, transformando o aprendizado em um processo dinâmico e participativo.

**Palavras chaves:** Alfabetização, Atividade Lúdica, Jogos.

**Categoria:** Ensino