

O Papel dos Jogos na Alfabetização: Contribuições para a Leitura e Escrita em uma Escola Pública de Garanhuns-PE

Bárbara Tavares Melo ¹

RESUMO

A utilização de jogos no processo de alfabetização apresenta relevância por possibilitar que os alunos reflitam, de forma lúdica e significativa, sobre o funcionamento do sistema de escrita alfabética, favorecendo tanto a aprendizagem quanto o engajamento nas atividades. Para Magda Soares (2020), os jogos educativos, quando bem planejados, permitem às crianças explorar correspondências entre sons e letras sem recorrer a exercícios mecânicos e repetitivos, tornando a alfabetização mais prazerosa e efetiva. De acordo com Arthur Gomes de Moraes (2012), ao brincar com palavras, sílabas e fonemas, os estudantes mobilizam estratégias cognitivas que contribuem para a compreensão da natureza e da lógica da escrita, consolidando avanços significativos nesse processo. O processo de aquisição da língua escrita é complexo e multifacetado, exigindo assim que o docente recorra a estratégias que favoreçam o desenvolvimento e a consolidação de habilidades essenciais para a apropriação do sistema de escrita alfabética. Diante deste desafio, recorre-se ao uso de jogos como o objetivo fomentar o processo de alfabetização e letramento de uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública no município de Garanhuns em Pernambuco a partir de uma disciplina eletiva.

Palavras-chave: Alfabetização, Jogos didáticos, Leitura e escrita, Consciência fonológica, Habilidades linguísticas.

INTRODUÇÃO

A aquisição da língua escrita apresenta um grande impacto social na vida das pessoas, visto que vivemos em uma sociedade onde a escrita tem o poder de incluir ou excluir alguém de exercer papéis no corpo social ou seja em uma sociedade grafocêntrica ler e escrever são sinônimos de poder. Sendo assim, é sabido que nossas crianças chegam as escolas com um certo repertório e muitas hipóteses em relação a língua escrita, pois em algum momento têm contato ou convivem com a escrita. Porém a intensidade e a qualidade deste contato varia de acordo com a camada social onde a criança está inserida, pois as crianças das camadas mais carentes da sociedade tendem a ter bem menos proximidade e interação e é aí onde a o papel da escola se potencializa em relação a suprir essa carência proporcionando um ambiente onde a criança tenha condições de ter acesso, interagir, criar hipóteses e se desenvolver.

¹ Pedagoga e Especialista em Psicopedagoga – Professora efetiva do Município de Garanhuns, Pernambuco barbaratavarespedagoga@gmail.com;



Magda Soares (2020, p.52) com muita propriedade nos lembra, que o processo de aquisição da escrita e da leitura é um “processo que é resultado dos estímulos recebidos na interação da criança com seu grupo social e seu contexto cultural – processo que vem de fora para dentro, isto é: um processo de aprendizagem da criança ao observar, imitar ou experienciar situações que lhe são propiciadas em seu contexto social e cultural.”. Sendo assim, a interação com seus pares e a mediação do professor se torna indispensável na alfabetização como já sugere Vygotsky (1994) com a teoria do desenvolvimento sociocultural, onde é a partir do que a criança já sabe (desenvolvimento real), que devesse orientá-la para que avance a algo que ela já tem condições de alcançar (desenvolvimento potencial).

Diante do exposto, o professor alfabetizador deve buscar meios de estimular seus alunos a avançarem na aprendizagem, entendendo os níveis de conhecimento já conquistado pelos seus alunos e propondo atividades de acordo com suas capacidades para que possam avançar.

Por entender o jogo como uma prática sociocultural que permeia pelas etapas da vida e as mais distintas culturas, podemos observar como sua utilização impacta na construção social. Sua utilização em sala de aula perpassa pela ludicidade, pelo engajamento e possibilita a construção e consolidação de habilidades essenciais para a formação da criança.

Tendo como foco o processo de alfabetização, os jogos são um verdadeiro trunfo no dia a dia escolar, potencializando as aprendizagens e fomentando hipóteses. Sabendo que o processo de aquisição do SEA² e o desenvolvimento do letramento são sistemas díspares, mas ao mesmo tempo intimamente indissociáveis e, diante dos desafios sociais enfrentados nas escolas públicas é de grande valia que se busque maneiras de impulsionar o aluno durante esse processo.

É importante destacar que durante o processo de alfabetização os jogos tem um papel de permitir que a criança reflita enquanto brinca e aprenda enquanto troca e interage com seus pares.

“Na alfabetização, eles [os jogos] podem ser poderosos aliados para que os alunos possam refletir sobre o sistema de escrita, sem, necessariamente, serem obrigados a realizar treinos enfadonhos e sem sentido. Nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área. Brincando, elas podem compreender os princípios

² Sistema de Escrita Alfabética



de funcionamento do sistema alfabético e podem socializar seus saberes com os colegas.” (CEEL, 2009, p. 13-14)

Sendo assim, este artigo tem como o objetivo analisar os impactos de uma disciplina eletiva de jogos de alfabetização na progressão das habilidades de leitura e escrita de alunos do 2º ano do Ensino Fundamental em uma escola pública no município de Garanhuns em Pernambuco. A disciplina, com duração de quatro meses do primeiro semestre de 2025, busca evidenciar os avanços qualitativos dos alunos em seu processo de alfabetização.

Segundo Artur Gomes de Moraes (2012) nossos alunos não precisam descobrir tudo sozinho, os professores têm a tarefa de ajudá-los a compreender e se apropriar de conceitos importantes como é o caso do SEA. Ele ainda destaca que

“quando nos apropriamos de qualquer sistema notacional, temos que compreender e internalizar suas regras ou propriedades e aprender suas convenções. [...] e que podemos ajuda-los mais se temos clareza sobre quais são as propriedades do sistema de escrita alfabética que eles precisam construir.”.

E essas propriedades citadas por Moraes (2012) também foram basilares para a escolha dos jogos utilizados durante a eletiva.

Os jogos selecionados para a disciplina buscam motivar os alunos e despertar o interesse pelo processo de alfabetização de uma maneira leve, divertida e que permita ao aluno a construção de hipóteses, o trabalho com rimas e valorização da cultura popular. Grande parte dos jogos foram retirados do Almanaque ilustrado de alfabetização: ano 2, do PCA³, também do livro “Jogos de alfabetização manual didático e 10 jogos para você levar para a sala de aula!”, uma parceria entre o CEEL⁴ e a Nova Escola e jogos do acervo pessoal da professora.

Foi necessário realizar um levantamento de como a turma estava chegando ao 2º ano, então foi realizada uma sondagem inicial que teve como base nos níveis de escrita descritos por Magda Soares (2020) como Pré-silábico, silábico sem valor sonoro, silábico com valor sonoro, silábico alfabético e alfabético. Inicialmente, no mês de fevereiro, os alunos da turma se encontravam na seguinte situação: dos 15 alunos avaliados, haviam na hipótese pré-silábica 6 alunos, na hipótese silábica com valor sonoro 5 alunos, na hipótese silábica alfabética 2 alunos e na hipótese alfabética 2 alunos.

³ Programa Criança Alfabetizada

⁴ Centro de Estudos em Educação e Linguagem - Universidade Federal de Pernambuco - Centro de Educação



Já no aspecto da leitura, dos mesmos 15 alunos avaliados, 6 alunos não liam nem palavras com sílabas simples, 4 que liam apenas sílabas simples, 3 que liam textos simples silabando e sem compreensão e 2 que liam e compreendiam textos.

A partir levantamento dos níveis de escrita e leitura da turma antes do início da disciplina, os resultados obtidos foram cruciais para a escolha do tema que seria abordado. Ao compartilhar com a coordenação pedagógica o tema, houve total apoio e incentivo para sua realização. Este panorama também foi determinante para planejar de forma mais minuciosa a disciplina, levando em consideração a heterogeneidade da turma, a necessidade de cada estudante e principalmente os avanços desejados para a turma.

METODOLOGIA

O presente estudo caracteriza-se como uma pesquisa qualitativa, de caráter descritivo e exploratório, desenvolvida com o objetivo de analisar os impactos da utilização de jogos pedagógicos no processo de alfabetização. O percurso metodológico adotado fundamentou-se na implementação de uma disciplina eletiva, ofertada durante quatro meses em uma escola pública do município de Garanhuns, Pernambuco, destinada a estudantes do 2º ano do Ensino Fundamental.

Os encontros ocorreram semanalmente, com duas aulas consecutivas de 50 minutos cada, estruturadas a partir de jogos pedagógicos voltados ao desenvolvimento da consciência fonológica, ao reconhecimento do sistema alfabético e ao aprimoramento das habilidades de leitura e escrita. A escolha desses recursos visou proporcionar um ambiente lúdico, interativo e motivador, favorecendo a aprendizagem significativa e o engajamento dos alunos.

Para a coleta de dados, foram utilizados dois instrumentos principais: o diário de campo da professora-pesquisadora, no qual foram registrados relatos de experiência e observações sistemáticas do processo de ensino-aprendizagem, e as produções escritas e atividades dos alunos realizadas durante a execução dos jogos. Esses materiais possibilitaram uma análise interpretativa detalhada dos avanços obtidos, permitindo a identificação de progressos individuais e coletivos.

A análise dos dados foi realizada em diálogo com os referenciais teóricos que fundamentam a pesquisa, buscando evidenciar evidências de progressão na aquisição da língua escrita. Esse procedimento metodológico possibilitou a sistematização dos resultados, contemplando tanto os avanços quantitativos quanto qualitativos, e assegurou



a consistência da investigação no que se refere à compreensão das contribuições dos jogos pedagógicos para o processo de alfabetização.

Antes de selecionar os jogos para os encontros semanais, foi preciso realizar uma sondagem com os alunos, como citado anteriormente.

Para a escolha das atividades aspectos importantes foram levados em consideração para que essas escolhas pudessem realmente atender as necessidades dos alunos. Sabendo que espera-se que

“Ao final do 1º Ano do Ciclo de Alfabetização é de se esperar que o processo de ensino favoreça ao aprendiz atingir o nível alfabético de escrita, sem que, necessariamente, tenha se apropriado das convenções ortográficas. Sendo assim, no 2º Ano, a consolidação da alfabetização vai se voltar para o ensino das convenções que regulam a escrita da nossa língua, para que as crianças consigam ler e escrever com autonomia.” (PERNAMBUCO, 2018, p. 16)

é relevante saber que esse parâmetro não se confirma em todas as turmas e nem com todas as crianças. A turma em questão apresentava uma defasagem e que necessitava de uma intervenção voltada para habilidades mais primordiais para o processo de alfabetização para que, só em um segundo momento após um avanço, iniciar o processo de aprofundamento e consolidação de tais habilidades.

Posto isso, as atividades selecionadas do Almanaque ilustrado de alfabetização: ano 2, foram:

- Compara palavras (jogo de comparação e reconhecimento de palavras) – O jogo tem como objetivo: Decompor palavras em sílabas; Comparar palavras identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas; Estabelecer correspondências grafofônicas.
- Memória de animais (jogo de reconhecimento oral e escrito de palavras e imagens) – o jogo tem como objetivo: Conhecer as letras; Decompor palavras em sílabas; Reconhecer palavras e suas imagens correspondentes; Elaborar relações grafofônicas.
- Que palavra é essa? (transformação de uma palavra em outra por retirada, acréscimo ou permuta) - o jogo tem como objetivo: Reconhecer que uma palavra pode se transformar em outra, se for retirada ou acrescentada alguma letra; Ler palavras e transformá-las, por acréscimo ou retirada de letras, realizando correspondências grafofônicas.
- Gol de palavras (jogo de formação de diferentes palavras por permuta de letras) – o jogo tem como objetivo: Conhecer as letras do alfabeto; Compreender que cada fonema corresponde a uma letra ou a um conjunto de letras; Entender que a troca de letras



possibilita a formação de novas palavras; Comparar palavras e perceber as semelhanças e diferenças sonoras; Realizar a correspondências grafofônicas.

Já do livro “Jogos de alfabetização manual didático e 10 jogos para você levar para a sala de aula!” os jogos selecionados foram:

- Bingo dos sons iniciais – o jogo tem como objetivo: Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente; Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais); Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; Identificar a sílaba como unidade fonológica; Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração).
- Caça-rimas – o jogo tem como objetivo: Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; Perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, no final; Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração de rimas; Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras.
- Palavra dentro de palavras – o jogo tem como objetivo: Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores; Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais; Compreender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras; Segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras.

Os jogos selecionados a partir do acervo da professora foram:

- Palavra puxa palavra – o jogo tem como objetivo: Reconhecer e utilizar o princípio alfabético; Entender que as palavras são formadas por letras que representam sons (consciência fonêmica). Ampliar o repertório de palavras; Estimular a memória lexical e a criação de novas relações entre palavras já conhecidas; Desenvolver a consciência fonológica; Identificar sons iniciais, mediais e finais das palavras; Praticar a segmentação e a análise de palavras; Refletir sobre como as palavras se organizam no sistema de escrita; Estimular a leitura e a escrita espontânea.
- Localize a sílaba - o jogo tem como objetivo: Reconhecer a estrutura silábica das palavras; Identificar que as palavras são compostas por sílabas que se organizam em sequência; Desenvolver a consciência fonológica (nível silábico). Ouvir, perceber e manipular sílabas dentro das palavras (inicial, medial e final); Ampliar a percepção da posição da sílaba; Localizar a sílaba em diferentes partes da palavra; Fortalecer a relação grafema-fonema; Associar sílabas faladas à sua forma escrita,



compreendendo como a escrita representa a oralidade; Estimular a leitura e escrita de palavras simples.

REFERENCIAL TEÓRICO

A alfabetização constitui-se em um processo complexo que articula aspectos cognitivos, sociais e culturais, exigindo estratégias pedagógicas que favoreçam a construção ativa do conhecimento. A perspectiva histórico-cultural de Vigotsky (1991, p. 64) contribui de forma significativa ao afirmar que “aquilo que a criança é capaz de fazer hoje em cooperação, será capaz de fazer sozinha amanhã”, evidenciando a importância da mediação docente e da interação social para o desenvolvimento. Nessa lógica, os jogos pedagógicos assumem papel relevante por criarem situações de colaboração que ampliam a aprendizagem na zona de desenvolvimento proximal.

No campo específico da alfabetização, a teoria psicogenética de Ferreiro e Teberosky (1999, p. 32) demonstrou que “a criança constrói a escrita antes de aprender a ler”, rompendo com a ideia de mera memorização de códigos e evidenciando a elaboração de hipóteses sucessivas até a compreensão do sistema alfabético. Ampliando esse debate, Soares (2018, p. 47) defende que “alfabetizar é, ao mesmo tempo, ensinar o sistema de escrita alfabética e inserir o aluno nas práticas sociais de leitura e escrita”, ressaltando a necessidade de metodologias que articulem sistematização e significatividade.

Por sua vez, Moraes (2012, p. 15) enfatiza que “a consciência fonológica é uma condição indispensável para o domínio do sistema alfabético”, destacando também em sua obra o potencial dos jogos como recursos eficazes no desenvolvimento dessa habilidade.

Ao integrar essas contribuições, esta pesquisa sustenta que a alfabetização deve ser entendida como um processo ativo e interativo, em que os jogos pedagógicos se configuram como instrumentos didáticos capazes de favorecer avanços significativos nas habilidades de leitura e escrita, promovendo uma aprendizagem mais dinâmica e significativa.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Antes de iniciar a disciplina algumas atividades de sondagem foram realizadas para a construção da disciplina, uma das atividades realizadas foi um ditado ilustrado. Durante essa atividade os alunos observam as imagens e escrevem o nome de cada uma



delas. A imagem abaixo mostra a atividade de uma estudante no mês de fevereiro antes do início da eletiva.

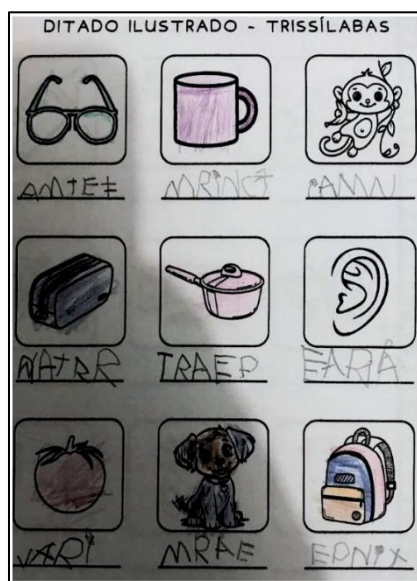


Figura 1 - Atividade de sondagem realizada no mês de fevereiro.

A aluna que realizou a atividade encontrava-se na hipótese de escrita pré-silábico, onde ela ainda não compreendia a correspondência entre o falado e o escrito. Ela utilizava letras aleatórias e que já fazia parte de seu repertório. Um mês depois do início da eletiva a atividade foi realizada novamente com a mesma aluna. Após a realização da atividade a aluna foi questionada em relação as palavras que ela escreve, como mostra o relato abaixo.

P: Oi, querida, vamos olhar as palavras que você escreveu? A: (risos) Vamos. P: Essa primeira figura é o que? A: Hum... (pausa) Um caderno? P: Isso, um caderno. Quantas sílabas tem a palavra caderno? Quantos pedacinhos? A: (a criança pensa, tenta contar sem silêncio com a mão na bochecha) P: Vamos lá, vamos contar com a tia. P e A: CA-DER-NO, quantos dedos a gente levantou? A: (a criança olha para os dedos) três. P: Isso, ela tem três sílabas. Muito bem. Agora nós vamos pensar quais letras fazem parte dessas sílabas. Quando a gente fala CA-derno, esse primeiro pedacinho tem que som? A: K P: Então escreva aí a letra que você falou. A: (A criança escreve a letra k) P: Agora vamos para o próximo pedacinho, ca-DER-no. Essa sílaba DER, quais letras a gente usa? A: (A criança fica em silêncio e repete a sílaba der) TE. P: Então para escrever a sílaba DER, usamos as letras T e E? A: (A criança rir) Aham. P: Falta alguma coisa na nossa palavra "caderno"? A: (A criança repete silabando a palavra caderno) Sim, falta o último pedaço. P: E qual é esse pedacinho? Quais letras vamos usar? A: LO. P: LO? A letras L e a letra O? A: É	P: Agora vamos olha essa próxima figura. Qual o nome dela? A: É... Um sapato P: Isso, meu bem, um sapato. Quantas sílabas tem essa palavra? Vamos contar? A: Tá. P e A: SA-PA-TO, quantos dedos a gente levantou? A: (a criança olha para os dedos) três. Três também, tia. P: Isso, ela tem três sílabas, igual a outra não é? Agora nós vamos pensar e escrever as letras dessas sílabas. Vamos falar juntas o nome desse objeto: P e A: SA-PA-TO P: SA, como a gente escreve? O que a gente ouve quando fala SA? A: A. Letra A. P: Certo, muito bem. Vamos para a próxima. Agora vamos para sa-PA-to. Esse pedaço PA, como vamos escrever? A: (A criança fica em silêncio). P: Repete a sílaba comigo, PA. O que você ouve? Que letrinha tem esse som? A: A!! Lembrei, tem som de A. P: Agora estamos acabando, vamos para a última sílaba, TO. sa-PA-TO. E agora? A: (A criança repete silabando a palavra sapato, to, to) DO, o D e o O. P: Hum... DO? Então é sapaDO? A: Eita, tia. (risos) é não, é só o O. Eu errei. P: Tudo bem, pode escrever.
---	---

Figura 2 - extrato de aula.



Depois de um mês de aula, com quatro encontros, a aula conseguiu avançar da hipótese pré-silábica para a silábica com valor sonoro. Agora ela já conseguiu usar uma letra para representar cada emissão sonora levando em conta o som da vogal ou da consoante ou dos dois.

Ao final da disciplina (cerca de 12 encontros) a aluna avançou para o nível silábico-alfabético, um momento de transição em que os registros se aproximam cada vez mais da escrita convencional e que em alguns casos respeita completamente regras de ortografia. A imagem abaixo é de uma atividade de sondagem realizada no mês de junho.

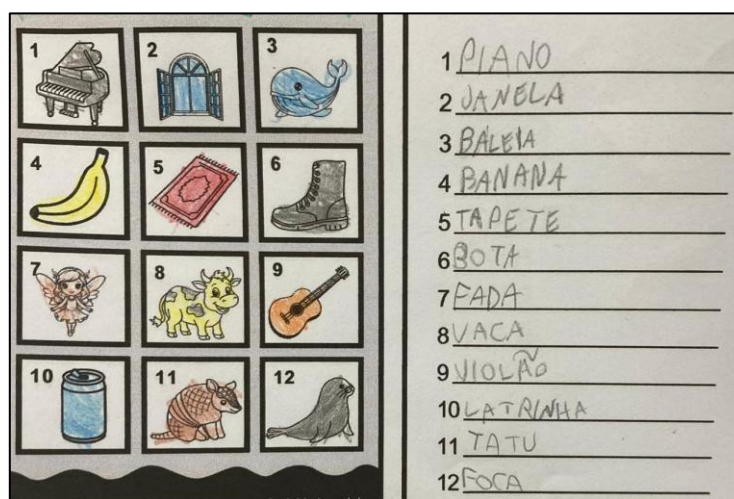


Figura 3 -Última atividade de sondagem realizada ao fim da eletiva, no mês de junho.

Diante do que foi exposto é possível constatar que a disciplina eletiva de jogos de alfabetização revelou-se eficaz na promoção de avanços significativos nas habilidades de leitura dos alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. No início da intervenção, os dados indicaram que 60% dos estudantes apresentavam dificuldades significativas na leitura, não conseguindo ler nem sílabas simples ou apenas sílabas isoladas, enquanto 20% liam textos silabando, mas sem compreensão efetiva do conteúdo, e os outros 20% já conseguiam ler textos com algum nível de compreensão. Esse panorama inicial evidenciava a necessidade de estratégias pedagógicas diferenciadas, capazes de estimular tanto o interesse quanto o engajamento dos alunos no processo de apropriação da língua escrita.

Ao longo dos quatro meses de implementação da disciplina, os encontros baseados em jogos pedagógicos proporcionaram oportunidades de prática contínua, interação social e reflexão sobre a estrutura da linguagem escrita. Ao final do período, observou-se uma mudança significativa nos padrões de leitura: apenas 10% dos alunos permaneceram sem ler sílabas simples, 10% liam apenas sílabas simples, e 80%



conseguiram ler textos com compreensão. Esses resultados demonstram que a abordagem lúdica não apenas facilitou a aquisição de habilidades técnicas de leitura, mas também contribuiu para o desenvolvimento da fluência leitora e da compreensão textual, permitindo aos alunos um processo de leitura mais autônomo e significativo.

No que se refere à escrita, o quadro inicial revelou que 60% dos estudantes estavam na hipótese pré-silábica, enquanto os 40% restantes estavam distribuídos entre as hipóteses silábica qualitativa, silábica alfabética e alfabética, demonstrando diferentes níveis de desenvolvimento na construção da escrita. Esse panorama inicial reforça a importância de estratégias diferenciadas que atendam à diversidade de habilidades presentes em sala de aula, favorecendo a progressão individual e coletiva.

Ao término da disciplina, constatou-se que 15% dos alunos permaneceram na hipótese pré-silábica, enquanto 85% alcançaram algum nível das demais hipóteses (silábica qualitativa, silábica alfabética ou alfabética). Esse avanço evidencia que os jogos pedagógicos utilizados — incluindo atividades de contagem e localização de sílabas, jogos de rimas, batalhas de sílabas e construção de palavras e frases — favoreceram o desenvolvimento progressivo da escrita, permitindo que os alunos consolidassem competências essenciais para a alfabetização inicial.

Os dados obtidos reforçam a importância de uma abordagem pedagógica baseada na ludicidade, na interação e em intervenções assertivas, demonstrando que o uso estruturado de jogos pode atuar como potente mediador no processo de aquisição da língua escrita. Além de contribuir para a progressão nas habilidades técnicas de leitura e escrita, as atividades lúdicas estimulam o pensamento crítico, a criatividade, a interação social com seus pares e a autonomia, promovendo aprendizagens mais significativas.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Inicialmente no que se refere à escrita, o quadro inicial revelou que 60% dos estudantes estavam na hipótese pré-silábica, enquanto os 40% restantes estavam distribuídos entre as hipóteses silábica qualitativa, silábica alfabética e alfabética. Já em relação a leitura os dados indicaram que 60% dos estudantes apresentavam dificuldades significativas na leitura, não conseguindo ler nem sílabas simples ou apenas sílabas isoladas, enquanto 20% liam textos silabando, mas sem compreensão efetiva do conteúdo, e os outros 20% já conseguiam ler textos com algum nível de compreensão.



Ao final dos 12 encontros foi possível alcançar resultados significativos como demonstra os gráficos abaixo.

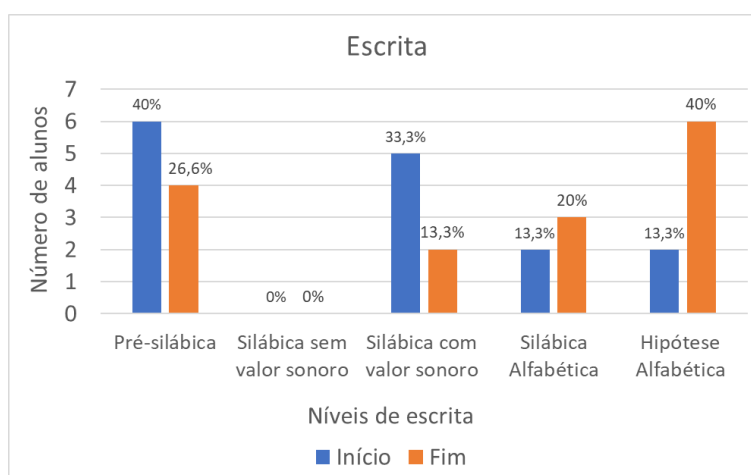


Gráfico 1 - Comparativo da sondagem inicial e final dos alunos em relação aos níveis de escrita.

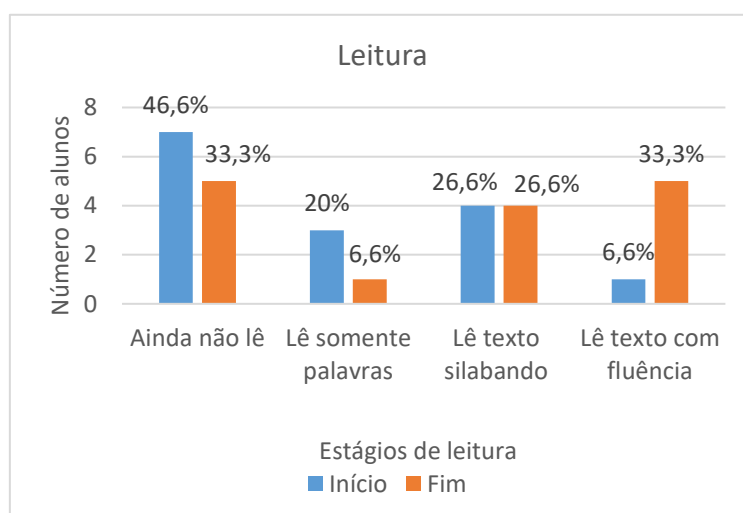


Gráfico 2 - Comparativo da sondagem inicial e final dos alunos em relação aos estágios de leitura.

Por entender que nem todas as crianças estão inseridas em ambientes letrados que os permite e os incentiva e refletir e criar hipóteses sobre a construção da escrita, é de fundamental importância que a escola seja esse suporte para que o aluno tenha condições de conviver em um ambiente alfabetizador. A iniciativa de preparar uma eletiva que previa suprir essas carencias de cunho social, proporcionando aos alunos do 2º Ano B condições de superar tais dificuldades, alcançou as expectativas, tendo resultados significativos tanto nas habilidades de alfabetização quanto de habilidades de leitura.



REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. Guia do Professor: Alfabetização e Letramento no 1º ano do Ensino Fundamental. Brasília: MEC, 2021.

CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM (UFPE – CEEL). Jogos de alfabetização: manual didático e 10 jogos para você levar para a sala de aula! Ministério da Educação; Secretaria de Educação Básica; UFPE, 2009. Disponível em: <<https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/190.pdf>>. Acesso em: 8 set. 2025.

CENTRO DE ESTUDOS EM EDUCAÇÃO E LINGUAGEM (UFPE). Manual Didático: Jogos de alfabetização. Recife: CEEL/UFPE, 2009. Disponível em: <<https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/material/28.pdf>>. Acesso em: 8 set. 2025.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. Psicogênese da língua escrita: uma abordagem construtivista. Tradução de Maria de Lourdes Pinto de Almeida. Porto Alegre: Artmed, 1999.

MORAIS, Artur Gomes. Sistema de escrita alfabética. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

PERNAMBUCO. Secretaria de Educação e Esportes - Almanaque ilustrado de alfabetização: ano 2: manual do professor / Secretaria de Educação e Esportes; organizadoras: Ana Cláudia Gonçalves Pessoa, Ester Calland de Sousa Rosa, Telma Ferraz Leal. – Recife: A Secretaria, 2018.

SOARES, Magda. Alfabetização e letramento. 13. ed. São Paulo: Contexto, 2016.

SOARES, Magda. Alfabetização: teoria e prática. São Paulo: Contexto, 2018.

VYGOTSKY, L.S. A formação social da mente. São Paulo: Martins Fontes, 1984.

