

NO CICLO DE ALFABETIZAÇÃO: O USO DO “BINGO SILÁBICO” NO DESENVOLVIMENTO DA LINGUAGEM ORAL E ESCRITA¹

Rennara Fonteneles dos Santos ²
Islane Maria Freitas dos Santos ³
Rosangela Carvalho de Araujo ⁴
Francisco Afranio Rodrigues Teles ⁵

RESUMO

Este trabalho apresenta uma experiência desenvolvida no âmbito do Programa de Iniciação à Docência (PIBID), no Subprojeto Alfabetização, vinculado a uma instituição de Ensino Superior de Parnaíba-PI. A intervenção foi realizada no primeiro semestre de 2025, na Escola Municipal Benedicto dos Santos Lima, com uma turma do 3º ano do Ensino Fundamental. O objetivo é descrever uma atividade lúdica de apoio ao processo de alfabetização, efetivada por meio do jogo Bingo Silábico. A metodologia envolveu práticas interativas com o uso do jogo visando o reconhecimento de sílabas nas palavras, estimulando a interação entre as crianças e auxiliando na concentração, atenção e reconhecimento fonológico de sons e grafias. A experiência teve como objetivo: situar o papel do educador na tarefa de estimular o interesse, a criatividade e a imaginação dos estudantes; facilitar o desenvolvimento da linguagem oral e escrita de forma natural e contextualizada dos participantes; ressaltar o papel do brincar no processo de alfabetização, estabelecendo a relação entre criança, ludicidade e educação. A experiência se fundamentou nas contribuições de Piaget (1976) e Kishimoto (1994), ressaltando o papel do brincar na construção da linguagem oral e escrita. Os resultados indicaram que o uso de atividades lúdicas no processo de alfabetização pode potencializar a aprendizagem de forma significativa, promovendo engajamento e desenvolvimento cognitivo das crianças.

Palavras-chave: Alfabetização, Lúdico, Bingo Silábico.

INTRODUÇÃO

A intervenção pedagógica aplicada denominada de *jogo do Bingo silábico*, cuja finalidade foi auxiliar o processo de alfabetização, promovendo a consciência fonológica, o reconhecimento de sílabas e a familiaridade com o vocabulário, além de estimular a concentração, o raciocínio rápido e o trabalho em equipe. A proposta com uso do *jogo do*

1 Trabalho desenvolvido no âmbito do PIBID, com financiamento da CAPES;

2 Graduando do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, rennarasantos@aluno.uespi.br;

3 Graduado pelo Curso de Pedagogia da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, islanelasantos@aluno.uespi.br;

4 Especialista em Educação Integral pela Universidade Federal do Piauí - UFPI, rosangelaaraujo128@gmail.com;

5 Doutor na área de linguagem - PUCSP; Licenciado em Pedagogia - UFPI, afraniofmn@phb.uespi.br.



X Encontro Nacional das Licenciaturas
IX Seminário Nacional do PIBID

Bingo silábico, ainda permite ao professor verificar as dificuldades dos alunos quanto a compreensão oral e fonêmica de sílabas, desde as mais simples até as mais complexas.

A experiência de alfabetizar por meio de atividades que incluem estratégias de brincar, pode despertar motivação para aprender outros saberes. De acordo com Piaget (1976), o brincar é um componente essencial no desenvolvimento infantil, especificamente no processo de alfabetização. Para esse autor, o brincar permite que a criança construa seu conhecimento de forma ativa, experimentando e assimilando o mundo ao seu redor. Desse modo, o brincar além de ser fundamental para o desenvolvimento cognitivo, colabora na construção do conhecimento, exploração simbólica e interação social.

Nessa perspectiva, Kishimoto (1994) enfatiza a importância do brincar ao afirmar que essa atividade é elemento crucial no desenvolvimento infantil, especialmente no processo de alfabetização. Ainda acrescenta que como prática recreativa, o brincar é uma ferramenta essencial para a aprendizagem, criatividade e interação social, contribuindo para a construção da identidade e autonomia da criança. Essa compreensão permite que a escola crie cenários onde a criança explore o mundo ao seu redor, experimente diferentes papéis de linguagem e desenvolva habilidades cognitivas e sociais essenciais à sua existência.

Assim, o objetivo deste relato é descrever a atividade lúdica de apoio ao processo de alfabetização, efetivada por meio do jogo Bingo Silábico.

METODOLOGIA

A metodologia utilizada para coletar e anotar as informações sobre as percepções, emoções e participação dos estudantes na atividade desenvolvida foi de natureza qualitativa e descritiva. A atividade foi realizada com toda turma do 3º ano do Ensino Fundamental, na Escola Municipal Benedicto dos Santos Lima, conforme orientação do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) e tendo autorização da escola e respeito aos princípios éticos ao tratar de seres humanos participantes de uma atividade lúdica que, por sua vez, foi observada e registrada por escrito para fins de discussão e análise posterior.

Por meio deste levantamento, conseguimos identificar os principais avanços e desafios individualizados dos alunos, acerca do processo de alfabetização.



Vale ressaltar que o planejamento da intervenção pedagógica voltada diretamente para o desenvolvimento da linguagem oral e escrita, foi mediada por meio de atividades lúdicas e diversificadas, voltadas à consciência fonológica. Realizamos em duas etapas: inicialmente, dividimos a turma entre 4 estações, cada uma com um foco específico:

1. *Uno da Rima*: um jogo adaptado para o intuito da alfabetização. O jogador retira uma determinada carta, com uma palavra ou imagem; já o próximo jogador deve jogar uma nova carta, que rime com a carta anterior, e assim sucessivamente.
2. *Alfabeto Móvel*: elaboramos o alfabeto utilizando tampinhas de garrafa e as letras de adesivo foram coladas nas tampinhas. A estratégia dessa estação foi desafiá-los a formar diversas palavras a partir das letras que estavam espalhadas.
3. *Lata da Interpretação*: nesta estação, utilizamos o livro infantil *Pinóquio*, após uma leitura coletiva, os alunos escolhiam uma pergunta aleatória na *lata da interpretação* relacionada ao enredo ou personagens da história.
4. *Jogo da Memória Alfabética*: com uso de letras e imagens, a proposta de atividade foi de associação entre letras e imagens iniciadas pelo som.

A segunda parte da intervenção foi a realização do *Bingo Silábico*, que foi o ponto primordial da intervenção pedagógica, foco deste trabalho. A atividade foi direcionada para auxiliar na estruturação silábica, principalmente nas sílabas mais desafiadoras, tais como: “*pra*”, “*tra*”, “*gri*”, “*chu*” e outras. Foram distribuídas 27 cartelas de bingo; estas impressas em folha de papel chamex A4. O *Bingo Silábico* é organizado com a variação de mais de 20 sílabas; as fichas de papel foram sorteadas, a fim de que eles identificassem as diferentes sílabas que eram sorteadas.

A orientação proposta foi para que os alunos marcassem uma sequência de 3 sílabas corretamente, seja na, vertical ou horizontal; com estímulo de ganhar um prêmio simbólico. Durante a realização da atividade, as mediadoras se dividiram para auxiliar os estudantes. Foram sorteadas e pronunciadas as sílabas em voz alta; caso necessário também as repetia. Depois, foram escritas no quadro para facilitar o entendimento, e também para conferir a escrita; nesse contexto, uma das mediadoras circulava pela sala, auxiliando os alunos individualmente. Destaca-se que essa atividade foi proposta também com objetivo de incentivar a participação e a interação entre a turma e fazer um levantamento de informações sobre os participantes.

REFERENCIAL TEÓRICO

O presente relato de experiência fundamenta-se nas construções de Piaget (1976) e Kishimoto (1994), os quais mantém o entendimento de que o brincar estabelece um elemento essencial na construção do desenvolvimento da linguagem oral e escrita durante a etapa da alfabetização. Ao utilizarmos o *bingo silábico* como um recurso pedagógico para auxiliar na aprendizagem das crianças, indica-se que o jogo não é apenas uma atividade recreativa para os alunos, mas uma prática educativa que proporciona a construção ativa da criança.

No entendimento de Piaget (2007), o desenvolvimento cognitivo, por meio da visão construtivista, é resultado das interações entre o sujeito e o meio. Ainda para esse pesquisador:

As funções essenciais da inteligência consistem em compreender e inventar, em outras palavras, construir estruturas estruturando o real. E, de fato é cada vez mais patente que estas duas funções são indissolúveis e que, para compreender um fenômeno ou acontecimento, é preciso reconstruir as transformações de que elas são resultantes, e ainda que para reconstituir-las de transformação, o que supõe uma parte de invenção ou de reinvenção (Piaget, 1976, p.36).

Nessa compreensão, Piaget fortalece a ideia de que conhecer é um ato de construção ativa, e compreender e inventar são processos que andam lado a lado. Visto que, os sujeitos estarão analisando, reconstruindo e transformando um novo significado para as combinações silábicas, promovendo o desenvolvimento integral da linguagem oral e escrita.

Outra contribuição, do ponto de vista da importância do uso de jogos, vem de Gouvêa (1967). Ela entende que os jogos são como imãs, havendo um forte poder de atrair a atenção de todos, ou seja, crianças, adolescentes e, até mesmo, adultos. E, ao participarem dessas experiências, os indivíduos são inseridos em um mesmo contexto social, e acabam manifestando interesses rapidamente em atividades lúdicas que ajudam na interação em grupo. Por meio disso, é possível compreender que o jogo se estabelece como uma importante ferramenta de aproximação e interação entre os sujeitos que dele participam.

Segundo Kishimoto (1994), o jogo pode ser considerado um recurso pedagógico trazendo indiretamente algum tipo de conhecimento para o aluno, ou se ele pode ser apenas utilizado para uso recreativo. No entanto, segundo essa autora, o jogo, ao assumir a função



lúdica e educativa, traz duas considerações: a) função lúdica, relacionada ao prazer, motivação, espontaneidade e envolvimento ativo do participante; b) função educativa, vinculada à construção do conhecimento e ao desenvolvimento cognitivo.

Nesse sentido, ao compreender que o percurso que a criança percorre até alcançar a alfabetização pode se tornar mais dinâmico e leve, o professor pode proporcionar a utilização dos jogos nas suas práticas pedagógicas como uma estratégia para a aprendizagem. Ou seja, a criança irá aprender por meio da ludicidade, ao explorar diversas atividades voltadas para a construção de oportunidades de aprendizagem e desenvolvimento.

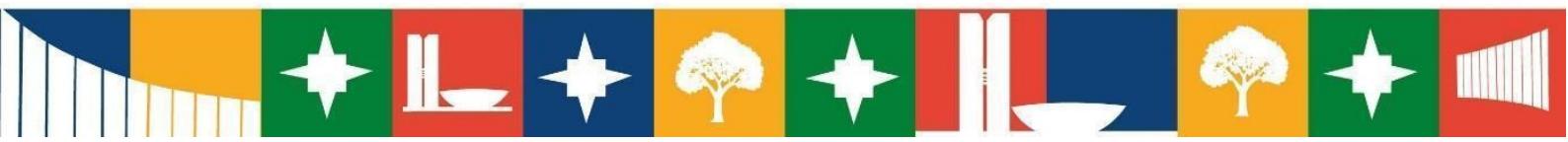
Para Petry e Quevedo (1996, p. 92):

Jogar é uma função indispensável à criança. Jogar com ela, junto com ela, deixá-la jogar com seus parceiros e em grupo é um compromisso que todo o educador deveria ter com a criança, uma vez que o jogo favorece o seu desenvolvimento cognitivo e socioafetivo, como também é um ótimo auxiliar no processo de alfabetização.

Essa ideia, fortalece a compreensão de que a escola, por meio de seus educadores, precisa assumir o compromisso com a ludicidade como possibilidade de colaborar na alfabetização. Dessa forma, ao empregar a metodologia do uso de jogos, que não é somente um lazer para a criança, a escola assume uma parte essencial no processo da formação humana, contribuindo para o desenvolvimento integral da criança, que corresponde aos aspectos cognitivos (raciocínio, resolução de problemas etc) e social, em que a criança estará desenvolvendo autonomia e afetividade em suas interações.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta seção, são apresentadas reflexões sobre as informações coletadas durante a intervenção pedagógica. Nas observações, foi verificado que a maioria dos alunos apresentava dificuldades de aprendizagem durante a atividade realizada, principalmente na associação entre sons e letras; entre as palavras variadas das mais simples, até as mais complexas das sílabas.



Vale apontar que menos da metade da turma conseguiu identificar as letras, a maioria confundia a ordem ou trocava a letra por outra, que formava um som parecido, como por exemplo, as sílabas, “*pra*” e “*tra*”.

No entanto, dois alunos alcançaram o objetivo do bingo e acertaram corretamente as sílabas de suas cartelas. Eles receberam o prêmio, livros em formato de história em quadrinhos (HQ).

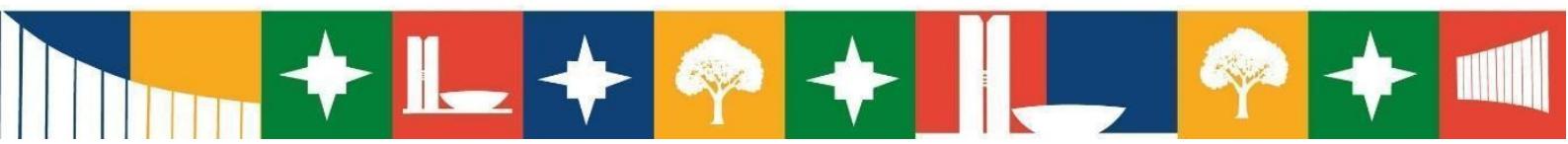
Vale ressaltar que muitos alunos parecem ter visto o uso do *bingo silábico* apenas como uma brincadeira ou passatempo, já outros perceberam a atividade como instrumento enriquecedor para a sua aprendizagem.

Para SILVEIRA (1998, p. 02):

[...] os jogos podem ser empregados em uma variedade de propósitos dentro do contexto de aprendizado. Um dos usos básicos e muito importantes é a possibilidade de construir-se a autoconfiança. Outro é o incremento da motivação [...] um método eficaz que possibilita uma prática significativa daquilo que está sendo aprendido. Até mesmo o mais simplório dos jogos pode ser empregado para proporcionar informações factuais e praticar habilidades, conferindo destreza e competências.

No quadro abaixo, é possível mostrar o registro de como a atividade principal e as demais desenvolvidas revelaram em relação ao desempenho dos alunos participantes da intervenção:

ESTUDANTE	FASES DA ALFABETIZAÇÃO	PARTICIPAÇÃO DURANTE A ATIVIDADE
A1	PRÉ-SILÁBICO	Teve dificuldades em algumas sílabas mais complexas.
A2	SILÁBICO-ALFABÉTICO	Sabe distinguir as letras e os sons, pois não teve problema com a atividade.
A3	SILÁBICO	Apresentou dificuldade em algumas sílabas complexas.
A4	ALFABÉTICO	Entendeu com clareza a atividade e conseguiu diferenciar as sílabas.
A5	ALFABÉTICO	Conseguiu interagir na atividade sem dificuldade.
A6	ALFABÉTICO	Discerniu corretamente a utilização das sílabas.
A7	ALFABÉTICO	Participou ativamente da realização da atividade.



A8	ALFABÉTICO	Desenvolveu a atividade com performance.
A9	ALFABÉTICO	Discorreu a atividade proposta com eficácia.
A10	ALFABÉTICO	Soube desenvolver a atividade com precisão.
A11	ALFABÉTICO	Colaborou constantemente com as atividades propostas.
A12	ALFABÉTICO	Cooperou com a atividade realizada sem dificuldades.
A13	SILÁBICO-ALFABÉTICO	Contribuiu de forma positiva com a atividade proposta.
A14	ALFABÉTICO	Participou com êxito das atividades realizadas.
A15	ALFABÉTICO	Contribuiu e participou bem das atividades propostas.
A16	ALFABÉTICO	Apresentou empenho e desenvolvimento adequado durante a atividade.
A17	SILÁBICO ALFABÉTICO	Colaborou adequadamente com a atividade, pois a forma lúdica, prendeu sua atenção.
A18	ALFABÉTICO	Demonstrou interesse, comprometimento e cooperação durante a realização da atividade.
A19	SILÁBICO COM VALOR SONORO	Apesar da dificuldade ao distinguir letras e sons das sílabas, demonstrou empenho durante a atividade.

Fonte: Elaborado pelas pibidianas (2025)

Esse quadro mostra que a maioria dos alunos se encontra na fase alfabetica, outros em estão em transição silábico-alfabético ou em fase pré-silábica, conforme os estudos baseados na teoria da Psicogênese da escrita de Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1979). Contudo, mesmo os alunos em fase inicial demonstraram esforço e participação ativa na atividade. E os alunos mais avançados demonstraram autonomia e compreensão da proposta.

De acordo com a psicogênese da língua escrita elaborada por Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1986), a criança construirá seu processo de alfabetização passando gradativamente por algumas fases, denominadas níveis. Ela cria hipóteses sobre o que é ler e escrever no momento da sua interação no contexto social.

Em geral, a atividade foi bem interativa e participativa. E as dificuldades vivenciadas pelos alunos revelam que a experiência de pensar na composição de sílabas para construir palavras, precisa ser melhor explorada em outras atividades. Desta forma, o *bingo silábico* apresentou-se como um instrumento pedagógico que incorpora o caráter lúdico ao processo de





alfabetização, favorecendo a associação entre fonema e grafema, o reconhecimento de sílabas e palavras e a discriminação auditiva e visual. Nesse âmbito, ao ser utilizado o *bingo silábico*, recurso pedagógico aplicado em sala de aula, é possível potencializar a interação e colaborar para uma aprendizagem mais significativa por meio da criação de palavras com sílabas utilizando a cartela do bingo, auxiliando o processo da alfabetização.

Conforme diz, ROSA e NISIO (1998, p. 47):

Pesquisas realizadas em escola estadual na cidade de Taboão da Serra indicou que as atividades lúdicas beneficiam as crianças em fase de alfabetização em vários aspectos, como prontidão para a aprendizagem da leitura e escrita, supõe a posse pela criança de uma série de capacidades, habilidades, atitudes, motivações, pré-disposições que devem de alguma forma, permitir a aquisição das novas habilidades implícitas na leitura e na escrita.

Sendo assim, o *bingo silábico* trata-se de um recurso que, além de trazer interação entre os alunos, desperta o interesse e a dedicação face ao desafio, bem como possibilita o desenvolvimento de consciência fonológica, ao pedirmos para eles marcarem na cartela a sílaba correspondente ao som da sílaba.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intervenção pedagógica com o uso do *bingo silábico* demonstrou-se uma estratégia eficaz e significativa no processo de ensino-aprendizagem da alfabetização. Especialmente no desenvolvimento da consciência fonológica e da habilidade de reconhecimento e formação de sílabas. A experiência pedagógica evidenciou que, ao aliar o aspecto lúdico ao conteúdo pedagógico, é possível ampliar o interesse dos alunos, com participação ativa na exploração de conteúdos.

Outro ponto relevante, foi a constatação de que o uso de práticas lúdicas, pode ser uma alternativa viável e acessível para trabalhar dificuldades de aprendizagem no ciclo de alfabetização, atendendo às diferentes necessidades do grupo e respeitando os ritmos individuais de aprendizagem. Dessa forma, o uso do jogo como recurso didático é capaz de transformar a rotina de sala de aula em um espaço mais interativo, dinâmico e inclusivo.



A intervenção pedagógica com o uso do *bingo silábico* favoreceu não apenas o aprendizado das estruturas silábicas, mas também contribuiu para o fortalecimento do vínculo entre professor e aluno, além de estimular a cooperação entre os colegas.

Do ponto de vista educacional, este relato reforça a importância de se aplicar metodologias inovadoras que dialoguem com a realidade dos alunos, especialmente no contexto da alfabetização. Ao evidenciar os resultados positivos de uma prática pedagógica concreta, este relato contribui para o corpo de conhecimento na área da Educação, servindo de base para novas investigações e propostas didáticas voltadas à formação de leitores e escritores competentes desde os primeiros anos escolares.

REFERÊNCIAS

GOUVÊA, Ruth. **Recreação**. São Paulo: Agir, 1967.

KISHIMOTO, T.M. **Jogo, Brinquedo, Brincadeira e a Educação**. 6. ed. São Paulo: CORTEZ, 1994.

PETRY, Rose Mary; QUEVEDO, Zeli. **A magia dos jogos na alfabetização**. Porto Alegre: Editora Kuarup, 1996.

PIAGET, Jean. **Epistemologia Genética**. Tradução: Álvaro Cabral. 3. ed. Martins Fontes: São Paulo, 2007.

_____. **Psicologia e Pedagogia**. 4. ed. Rio de Janeiro: Forense/ Universitária, 1976.

ROSA, Adriana Padilha. NISIO, Josiane di. **Atividades lúdicas: sua importância na alfabetização**./Curitiba: Juruá, 1998.

SILVEIRA, R. S; BARONE, D. A. C **Jogos educativos computadorizados utilizando a abordagem de algoritmos genéticos**. Universidade Federal do Rio Grande do Sul. Instituto de informática. Curso de Pós-Graduação em Ciências da Computação, 1998.