

A LUDICIDADE COMO AUXILIADORA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO¹

Ana Clara de Brito Silva²
Francyara Maria Santos da Silva³
Fabrícia Pereira Teles⁴
Lourdes Garcez Silva⁵

RESUMO

Este relato de experiência foi vivenciado durante a nossa participação no Programa Institucional de Iniciação à Docência (PIBID), em uma escola da rede pública municipal de educação infantil. Nós escolhemos uma atividade executada por todas as crianças presentes, durante a ação foi possível perceber a mágica da ludicidade acontecendo de uma maneira positiva na alfabetização daquelas crianças. Executamos uma atividade referente às sílabas, confeccionamos um bingo silábico ilustrativo onde entregamos as cartelas para os alunos e sorteamos as sílabas que correspondiam à uma determinada figura (exemplo: a imagem de uma mola, com a sílaba "mo", logo abaixo). A aula foi uma experiência cheia de ludicidade e significados promovendo reflexão, imaginação e uma discussão entre alunos e professores, ajudando especialmente no processo de alfabetização das crianças. Essa experiência reforçou o papel importante e fundamental da ludicidade no processo de alfabetização e estimulou os alunos a uma escuta atenta e a uma troca de ideias e desejos futuros. Essa prática foi bastante interessante, pois nessa sala tem cinco crianças autistas, elas tinham bastante dificuldade de participar de atividades e nessa proposta por nós elas não se recusaram, pelo contrário todas mostraram curiosidade, e todos participaram dessa intervenção, respeitando os colegas e seguindo os comandos. Então essa intervenção foi muito importante para ter essa inclusão e trazer a ludicidade como um papel importante para a alfabetização e aprendizagem dessas crianças. A inclusão dessas crianças autistas foi notável, demonstrando que a ludicidade pode ser uma ferramenta eficaz para promover a participação e o aprendizado. A atividade mostrou que, criatividade e planejamento, é um papel fundamental para a educação. Essa experiência nos provou que a ludicidade pode ser adaptada para atender às necessidades de todos os alunos, independentemente de suas habilidades ou desafios. Além disso, a atividade permitiu que os alunos desenvolvessem habilidades sociais e cognitivas.

Palavras-chave: Ludicidade, Experiência, Inclusão.

¹ Este relato de experiência é resultado de um projeto do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) realizado na cidade de Parnaíba-PI em 2025, fomentado pela CAPES

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual -PI, anaclarasilvaa010404@gmail.com

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual -PI, francyarasilva@aluno.uespi.br

⁴ Professora Coordenadora do PIBID, Subprojeto Pedagogia Alfabetização da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, fabriciateles@phb.uespi.br

⁵ Professora Supervisora do PIBID da Universidade Estadual do Piauí - UESPI, na Escola CAIC-garcezs@hotmail.com



INTRODUÇÃO

A educação infantil tem um papel fundamental no desenvolvimento integral da criança, trazendo benefícios que se estendem não apenas para a escolaridade, mas também para a vida

em sociedade. Uma criança que passa por essa etapa tende a apresentar avanços significativos quando comparada àquelas que ingressam diretamente em outras fases da escolarização. Isso acontece porque a educação infantil se constitui como um espaço de aprendizagens múltiplas, onde a criança explora, descobre e constrói conhecimentos a partir de experiências que envolvem tanto o aspecto cognitivo quanto o social e emocional, também permitindo construir conhecimentos muito importantes para os outros níveis de ensino, por exemplo, se adaptando às regras.

De acordo com Kishimoto (2011, p.), “o lúdico desempenha um papel fundamental no desenvolvimento infantil, favorecendo tanto aspectos cognitivos quanto socioemocionais”. Assim, a ludicidade deve estar presente no cotidiano escolar como uma forma de potencializar o processo de ensino e aprendizagem. Quando o professor integra jogos, brincadeiras e diferentes recursos criativos, amplia as possibilidades de aprendizagem significativa, tornando as experiências mais prazerosas e motivadoras para as crianças.

Nesse sentido, o trabalho com a turma foi pensado a partir das atividades que a professora já vinha desenvolvendo. Como a turma já havia trabalhado as vogais e estava em processo de exploração das consoantes, consequentemente, das famílias silábicas, optamos por realizar uma atividade lúdica trabalhando com o bingo silábico ilustrativo. A escolha desse recurso não foi por acaso: a intenção era criar um momento de revisão e, ao mesmo tempo, estimular as crianças a construírem hipóteses sobre a escrita, aspecto essencial no processo de alfabetização.

Segundo Emilia Ferreiro e Ana Teberosky (1985, p.), “a alfabetização não pode ser entendida como uma simples memorização de letras e sílabas, mas sim como um processo ativo em que a criança formula hipóteses sobre o funcionamento do sistema de escrita.” Nesse percurso, ela precisa compreender que a fala pode ser segmentada em unidades menores (sílabas e fonemas) e que essas unidades estão diretamente relacionadas à escrita. Esse processo evidencia a importância da consciência fonológica no desenvolvimento da leitura e da escrita.

A atividade do bingo silábico foi organizada da seguinte maneira: cada criança recebeu uma cartela com nove sílabas, iniciadas por diferentes consoantes. Para tornar a



proposta ainda mais lúdica e compreensível, atrás da sílaba tinha uma imagem representativa. Assim, por exemplo, a sílaba “TI” era representada pela figura de um tijolo. Durante o sorteio, as crianças precisavam relacionar a sílaba ouvida com a imagem correspondente, em seguida, marcando em sua cartela a sílaba. Essa dinâmica possibilitou que elas refletissem sobre as diferentes

combinações sonoras e compreendessem que a linguagem falada pode ser segmentada em unidades menores que se articulam na escrita.

O resultado foi bastante positivo: as crianças participaram de forma ativa e demonstraram entusiasmo durante todo o jogo. O bingo despertou nelas interesse, engajamento e motivação, aspectos que dificilmente seriam alcançados apenas com atividades tradicionais de escrita e leitura. Além disso, foi possível observar como cada criança elaborava hipóteses, testava possibilidades e, muitas vezes, corrigia-se a partir do contato com o jogo e com os colegas.

Em resumo, o bingo silábico se mostrou um recurso pedagógico eficaz no processo de alfabetização. A ludicidade, nesse caso, não foi apenas um “acessório” do ensino, mas sim uma metodologia que favoreceu a aprendizagem significativa, ao mesmo tempo em que promoveu a socialização, a cooperação e a autonomia das crianças. A experiência reforça a ideia de que, na educação infantil, o brincar é um caminho essencial para o desenvolvimento integral, e que o professor, ao propor atividades criativas, amplia as oportunidades de aprendizagem de maneira prazerosa e significativa.

METODOLOGIA

A intervenção pedagógica foi realizada em uma sala de educação infantil numa turma de infantil cinco, na escola da rede municipal de Educação Infantil- CAIC, com alunos entre 5 a 6 anos de idade, dentro das ações do Programa Institucional de Bolsa de Iniciação à Docência (PIBID) da Universidade Estadual do Piauí (UESPI).

O objetivo da proposta foi de estimular a consciência fonológica das crianças por meio de um jogo lúdico, unindo a teoria à prática. A atividade foi adaptada para que acompanhasse o que estava sendo estudado em sala pelos alunos. A partir de um bingo de sílabas e tendo como referência os estudos de Artur Gomes de Moraes, em sua obra *Consciência fonológica*



na educação infantil e no ciclo de alfabetização, associando o desenvolvimento da consciência fonológica ao domínio do sistema alfabetico de escrita, que de acordo com este autor ao trabalharmos a consciência fonológica da criança, estimulamos a habilidade de perceber e manipular os sons da fala, que é a base da leitura e da escrita, contribuindo desde cedo para que a criança compreenda o sistema alfabetico.

Partindo desses estudos, elaboramos uma atividade lúdica e educativa: um bingo silábico ilustrativo. Cada criança recebeu uma cartela de bingo onde, no lugar dos números colocamos sílabas variadas e ao invés de sorteamos números sorteamos imagens e abaixo das imagens colocamos as primeiras sílabas correspondentes a cada imagem, dessa forma, relacionamos a imagem ao som das letras.

É importante, atentarmos ao fato de que nesta turma, temos 16 alunos matriculados e dentre eles, 5 alunos foram diagnosticados com TEA (Transtorno do Espectro Autista) dentre outras comorbidades, ambos com laudos e necessidades específicas, recebendo apoio de uma auxiliar pedagógica para execução de atividades e outras necessidades. Contudo, conseguimos realizar o jogo do Bingo Silábico com êxito. A quantidade de alunos que estavam presentes, eram de 7 alunos e entre eles, havia 3 crianças com TEA. Pudemos perceber que mesmo com algumas dificuldades todos os alunos conseguiram executar a atividade individualmente, seguindo nossos comandos.

Uma coisa é certa, brincar é coisa séria! E não há aprendizagem mais rica e significativa do que aprender brincando. Ao estabelecermos uma ponte entre o real e o conteúdo estudado em sala, a criança aprende com mais facilidade e dá sentido aquilo , desse modo , fazendo parte da sua vida. Uma verdadeira aprendizagem.

REFERENCIAL TEÓRICO

Antes mesmo de ir à escola a criança já vive rodeada de informações e conhecimentos, sejam eles sistemáticos ou não. Ela carrega consigo uma bagagem de conhecimentos que devem ser considerados antes mesmo de aprender a ler e escrever.

No processo de alfabetização, na educação infantil , é importante ter experiências que estimulem o aprendizado da criança, principalmente a reflexão sobre a fala , pois a partir



dessas ideias sobre os sons ela começará a entender o sistema de escrita alfabético. A criança deve aprender a ler antes de escrever.

Segundo Morais (2019), é importante trabalhar a consciência fonológica durante esse processo de experiência com os sons da fala, refletindo sobre esses sons que formam palavras. A partir da identificação desses sons ela vai começar a compreender o que realmente é a escrita e como ela representa aquilo que ela fala, desde o nome dela até as palavras

mais complexas. Esse entendimento é fundamental para o processo de alfabetização, pois é por meio dele que dará início a correspondência entre letras e sons.

Já Ferreiro (1985), em suas pesquisas acerca da Psicogênese da língua escrita, nos mostra que a criança elabora hipóteses sobre a escrita a partir de suas próprias observações e experiências. Até chegar a compreender o sistema de escrita alfabético e compreender os sons da fala, ela passa por diferentes fases. A partir dessa reflexão, cabe ao professor promover atividades que estimulem o aprendizado de cada aluno, respeitando o ritmo e a forma de aprendizagem de cada um.

A ludicidade é um elemento essencial no processo de ensino e aprendizagem, especialmente nos anos iniciais da alfabetização. Segundo Kishimoto (1996), o jogo é uma atividade que, além de proporcionar prazer e diversão, contribui significativamente para o desenvolvimento cognitivo, social e afetivo da criança. A autora destaca que o brincar é uma forma da criança compreender o mundo, construir conhecimentos e desenvolver habilidades necessárias para o aprendizado formal.

Nessa perspectiva, o jogo assume um papel pedagógico, pois possibilita que o aluno aprenda de maneira significativa e espontânea. Para Kishimoto (2002), o jogo educativo é aquele que, além do aspecto lúdico, é intencionalmente planejado pelo professor para favorecer o desenvolvimento de determinadas competências, como a linguagem oral e escrita, a atenção, a memória e o raciocínio.

Já Vygotsky (1991), por sua vez, destaca a importância da interação social e da mediação no desenvolvimento das funções psicológicas superiores. O autor defende que a aprendizagem ocorre primeiro em um plano social, para depois se internalizar no plano individual. Nesse sentido, o brincar e as atividades lúdicas, como o bingo silábico, favorecem a construção do conhecimento por meio da interação entre as crianças e o professor.



Assim, tanto Kishimoto quanto Vygotsky ressaltam que o brincar não é apenas uma atividade recreativa, mas um instrumento pedagógico potente para o desenvolvimento integral da criança e para o avanço no processo de leitura e escrita.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Ao realizar o bingo silábico ilustrativo foi notório que todas as crianças presentes na sala de aula participaram ativamente da atividade. Durante a prática, percebeu-se a motivação, o interesse e a cooperação entre os alunos, que se mostraram muito atentos ao processo de sortear a sílaba e marcá-la em suas cartelas. Observou-se também que os estudantes com mais dificuldades em identificar as sílabas recebiam o apoio dos colegas, o que fortaleceu o trabalho em grupo e o aprendizado colaborativo.

FIGURA 1- Bingo silábico



Figure 1: Autoria própria, 2025.

De acordo com Vygotsky (1991), o aprendizado ocorre de forma mais significativa quando se dá em um contexto social, no qual a interação entre pares e o uso de instrumentos culturais, como o jogo, estimulam o desenvolvimento cognitivo. Assim, o uso do jogo na prática pedagógica possibilitou a mediação entre o conhecimento prévio e o novo saber, favorecendo a construção da aprendizagem de maneira prazerosa e significativa.

Por meio da observação dessa experiência, foi possível constatar que o uso de atividades lúdicas, como o bingo silábico ilustrativo, despertou o interesse dos alunos e



potencializando o processo de alfabetização. A prática mostrou-se eficaz para promover o reconhecimento das sílabas, pois, ao ouvirem a sílaba sorteada, os alunos procuravam identificá-la na cartela e, ao mesmo tempo, reconheciam as letras que a compunham, estimulando também a oralidade e desenvolvendo a autonomia diante das situações de leitura e escrita.

Essa prática evidenciou como a atividade favoreceu tanto a associação entre fala e escrita quanto a reflexão sobre o funcionamento do sistema alfabetico. Além disso, trabalhou-se a consciência fonológica, uma vez que as crianças aprenderam que a fala pode ser dividida em partes menores. A atividade também contribuiu para a relação entre som e escrita, o desenvolvimento do vocabulário, bem como para o aprimoramento da atenção e da memória.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A experiência com o Bingo de Sílabas nos permitiu compreender a rica importância da ludicidade como auxiliadora no processo de alfabetização. Por meio de uma simples brincadeira as crianças puderam perceber os sons das falas, identificar as sílabas iniciais das palavras e relacionar às imagens, compreender um pouco sobre o sistema de escrita alfabetico, entre outros.

Pudemos perceber também como as crianças mantiveram-se curiosas durante o jogo, o envolvimento delas na atividade ajudou muito na realização da mesma construíram uma aprendizagem muito significativa e aprenderam brincando. Esse momento reforçou a importância do planejamento do professor para práticas pedagógicas intencionais, em que ele usa a brincadeira na intenção de ensinar e não apenas de entreter durante um tempo e/ou passar tempo.

Dessa forma, fica claro que as práticas que envolvem o brincar, a interação e a intenção de ensinar auxiliam as crianças a aprender de forma mais significativa. Essa experiência que vivemos dentro das ações do programa nos mostra que brincar é uma maneira eficaz e importante para o desenvolvimento da linguagem, do pensamento e da socialização das crianças na Educação Infantil.

REFERÊNCIAS



KISHIMOTO, Tizuko Morschida. *O jogo e a educação infantil*. São Paulo: Pioneira, 1996.

KISHIMOTO, Tizuko Morschida. *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.

VYGOTSKY, Lev Semenovich. *A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores*. 4. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. *Psicogênese da língua escrita*. 7. ed. Porto Alegre: Artmed, 1999.

MORAIS, Artur Gomes de. *Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização*. 1. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2019. 238 p. ISBN 978-85-513-0518-8.

