



## O USO DE JOGOS E LUDICIDADE NA ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS NOS ANOS INICIAIS DO ENSINO FUNDAMENTAL<sup>1</sup>

Susy Silva dos Santos<sup>2</sup>  
Francisca Lima Maciel<sup>3</sup>  
Adriana Itapirema dos Santos<sup>4</sup>  
Francisco Afranio Rodrigues Telles<sup>5</sup>

### RESUMO

Este texto apresenta o relato da experiência de duas alunas do curso de Pedagogia de uma Universidade Pública, participantes do subprojeto “Pedagogia-Alfabetização”, vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID). A atividade foi desenvolvida no primeiro semestre do ano letivo de 2025, em uma turma do 2º ano do ensino fundamental, de uma escola pública da rede municipal, localizada na periferia da cidade. A turma é composta por 19 alunos com idade entre 7 e 8 anos. A partir de um diagnóstico, identificou-se que a maioria dos alunos apresenta dificuldades com a leitura e a escrita. Portanto, considerando o potencial de jogos e atividades lúdicas para um ensino mais eficaz, como parte da proposta de intervenção, foi aplicado o jogo “Bingo Silábico” com a turma, desenvolvido da seguinte forma: após decidir a atividade a ser aplicada, definiram-se os objetivos e o nível de dificuldade das sílabas; então, imprimimos as fichas e as sílabas e as plastificamos para garantir maior durabilidade. No dia da intervenção, entregamos a cada aluno uma cartela e alguns grãos de feijão, explicamos as regras e colocamos as sílabas (pedras) dentro de uma lata decorada. Assim, cada sílaba sorteada era lida em voz alta, e os alunos podiam marcar as cartelas com os grãos de feijão. A atividade teve como objetivo favorecer o reconhecimento e a identificação das sílabas na formação das palavras, desenvolvendo, assim, a consciência fonológica dos alunos. Para melhor compreensão desse assunto, usamos como apporte teórico os autores Morais (2012) e Freire (2017). Dessa forma, essa experiência contribuiu significativamente para o avanço na consciência silábica dos alunos, tornando o processo de aprendizagem mais lúdico e eficaz.

**Palavras-chave:** Relato de experiência, Alfabetização, PIBID, Jogo pedagógico.

### INTRODUÇÃO

1 Esse relato de experiência é fruto do trabalho desenvolvido dentro do subprojeto “Pedagogia-Alfabetização” da Universidade Estadual do Piauí, vinculado ao Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID) com o apporte financeiro da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)

2 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PI, [susysilvadoss@aluno.uespi.br](mailto:susysilvadoss@aluno.uespi.br)

3 Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Estadual - PI, [francisca.lima.maciel@aluno.uespi.br](mailto:francisca.lima.maciel@aluno.uespi.br);

4 Graduada pelo Curso de Licenciatura Plena em Pedagogia com Habilitação em Supervisão Educacional pela Universidade Estadual do Piauí – UESPI, [adriana-ita@hotmail.com](mailto:adriana-ita@hotmail.com) ;

5 Doutor na área de linguagem - PUCSP, Licenciado em Pedagogia - UFPI, [afraniofmn@phb.uespi.br](mailto:afraniofmn@phb.uespi.br)



O lúdico se destaca como uma forma eficaz de abordar os conteúdos e competências pertinentes em cada etapa de ensino. As atividades lúdicas desenvolvidas no âmbito escolar, promovem a interação, a aprendizagem e o diálogo entre alunos e professores. No campo do lúdico, destacamos os jogos como recursos que proporcionam a interação e facilitam a aprendizagem, constituindo-se, em uma importante ferramenta pedagógica.

O presente trabalho é fruto de uma intervenção pedagógica, considerando as lacunas no campo da alfabetização, aplicada no âmbito do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência (PIBID), Subprojeto de Pedagogia-Alfabetização, da Universidade Estadual do Piauí (UESPI). Sendo assim, este relato descreve o desenvolvimento de uma atividade lúdica realizada com a utilização do recurso didático jogo “Bingo Silábico”, no processo de alfabetização de uma turma do 2º ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública, no município de Parnaíba - PI.

A atividade teve o objetivo geral desenvolver a consciência fonológica dos alunos, especificamente favorecer o reconhecimento e a identificação das sílabas na formação das palavras. A proposta da atividade surgiu ao percebermos que a maioria dos alunos apresentavam dificuldades com a leitura e a escrita. Nesse sentido, buscou-se tornar o processo de alfabetização mais atrativo para as crianças, por meio de uma metodologia que unisse brincadeira e aprendizagem, usando como base teórica Morais (2012) e Freire (2017), que apontam a importância do brincar no processo de aprendizagem.

Durante a realização do jogo, foi possível observar a participação ativa das crianças, o entusiasmo com que elas realizavam a tarefa, demonstrando envolvimento para identificar as sílabas sorteadas. Considera-se, que o jogo favoreceu o reconhecimento das estruturas silábicas e o desenvolvimento da consciência fonológica, aspectos fundamentais no processo de alfabetização.

Este relato, portanto, reforça a importância de atividades lúdicas e jogos pedagógicos, como instrumentos facilitadores no processo de ensino e aprendizagem, pois esses recursos estimulam a atenção, a curiosidade e o prazer do aluno em aprender. Dentro desse contexto, ressalta-se a contribuição que o PIBID promove aos agentes envolvidos na experiência de intervenção pedagógica, reforçando a importância do programa na formação e na prática de novos docentes.

Considera-se que este trabalho contribuirá para estimular um olhar do educador para o desenvolvimento de atividades lúdicas no processo de alfabetização, pois favorece a aprendizagem de maneira leve e envolvente, ao mesmo tempo em que desenvolve aspectos cognitivos, afetivos e sociais fundamentais na formação integral do educando.

## METODOLOGIA

Nesta seção, relata-se uma intervenção pedagógica cuja metodologia teve cunho descritivo e abordagem qualitativa. A intervenção foi desenvolvida por estudantes do curso de pedagogia da Universidade Estadual Piauí - UESPI, campus de Parnaíba, considerando a atuação no PIBID, com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental, em uma escola pública do município de Parnaíba-PI. A turma em que a atividade foi realizada é composta por crianças com idade entre 8 e 9 anos, provenientes de famílias de baixa renda da comunidade local e bairros vizinhos à escola.

A atuação das bolsistas deu-se por meio de uma atividade lúdica ligada ao processo de alfabetização e iniciação à leitura, orientada pela supervisora e o coordenador pedagógico do PIBID, a partir do projeto alfabetização, devidamente autorizada pela escola.

Para aplicação da atividade, foi feito um diagnóstico dos conhecimentos prévios da turma, em relação ao processo de alfabetização, considerando o potencial de jogos e atividades lúdicas para um ensino mais eficaz. Portanto, foi escolhida a atividade do jogo “Bingo Silábico” como parte da proposta de intervenção. Após a escolha da atividade a ser aplicada, definiu-se os objetivos a serem alcançados e o nível de dificuldade dos alunos em relação às sílabas. Depois desse processo de definição, preparou-se o seguinte material a ser usado: decoração de uma lata com E.V.A, impressão em papel cartão e plastificação das sílabas a serem utilizadas.

No dia da intervenção, foi entregue para cada aluno uma cartela de sílabas e alguns de grãos de feijão; em seguida, foram explicadas as regras do jogo; depois colocadas as sílabas (pedras do bingo) na lata decorada. Dessa forma, cada sílaba sorteada era lida em voz alta pelas bolsistas, enquanto isso, os alunos ouviam atentamente e procuravam identificar se a sílaba pronunciada se encontrava na sua cartela, ao encontrar a sílaba “cantada” o aluno deveria marcar com um grão de feijão. E assim, cada vez que uma das crianças conseguia reconhecer, identificar e marcar as sílabas pronunciadas em uma sequência vertical ou horizontal, ela ganhava o jogo e era recompensada pela atuação e esforço na atividade.

Vale ressaltar que no decorrer da atividade, observações foram registradas, considerando as reações e o desempenho dos alunos, a fim de propiciar as análises e discussões sobre a intervenção pedagógica empreendida.

## REFERENCIAL TEÓRICO



O sistema de escrita foi criado para se fazer registros importantes, bem como facilitar nossa comunicação no geral. Isso ocorreu a partir de um longo processo de evolução até a chegada no sistema de escrita alfabetica que é utilizada atualmente em contextos diferentes do mundo ocidental, como defende Soares (2017).

A alfabetização é o processo pelo qual aprendemos como funciona o sistema de escrita, compreendendo suas regras que para uma pessoa alfabetizada parece muito simples mas para uma criança ou mesmo um adulto em processo de alfabetização, é muito complicado. Por isso é importante buscar métodos diversificados e atrativos para facilitar esse processo.

Já houve tempo em que a educação era restrita a um pequeno grupo de pessoas, apenas ricos e poderosos tinham acesso a ela (Aranha, 2012). No Brasil, desde a Constituição Federal de 1988 (Brasil, 1988) a educação passou a ser reconhecida como direito de todos, porém para que esse direito se concretize são necessárias as políticas públicas.

Em 2009 a Emenda Constitucional (EC) nº 59 mudou a duração do Plano Nacional de Educação de plurianual (4 anos) para decenal (10 anos), tornou a educação obrigatória dos 4 aos 17 anos e representa um avanço importante na democratização do acesso à educação (Ximenes; Adrião, 2018).

Considerando o anseio de erradicar o analfabetismo, em 2014 foi aprovado o Plano Nacional de Educação - PNE - Lei nº 13.005/2014, com vigência de 10 anos (2014-2024). Nessa lei, fica claro no art. 214, modificado pela EC 59, os objetivos do PNE (Brasil, 2024):

Art. 214. A lei estabelecerá o plano nacional de educação, de duração decenal, com o objetivo de articular o sistema nacional de educação em regime de colaboração e definir diretrizes, objetivos, metas e estratégias de implementação para assegurar a manutenção e desenvolvimento do ensino em seus diversos níveis, etapas e modalidades por meio de ações integradas dos poderes públicos das diferentes esferas federativas que conduzam a:

I - erradicação do analfabetismo

No que trata da alfabetização, essa lei traz duas metas muito importantes, a saber:

Meta 5: alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do terceiro ano do ensino fundamental (Brasil, 2014, p. 58).

Meta 9: elevar a taxa de alfabetização da população com quinze anos ou mais para noventa e três inteiros e cinco décimos por cento até 2015 e, até o final da vigência deste PNE, erradicar o analfabetismo absoluto e reduzir em cinquenta por cento a taxa de analfabetismo funcional (Brasil, 2014, p. 68).

Essas metas propostas pelo PNE 2014-2024, infelizmente não foram alcançadas, pois segundo dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, a taxa de



analfabetismo ainda se encontra em 5,3 levando o novo PNE, aprovado pelo Projeto de Lei nº 2.614, de 2024, a repetir as mesmas metas para os próximos 10 anos:

Meta 5: alfabetizar todas as crianças, no máximo, até o final do 3º (terceiro) ano do ensino fundamental (Brasil, 2024, p. 26).

Meta 9: elevar a taxa de alfabetização da população com 15 (quinze) anos ou mais para 93,5% (noventa e três inteiros e cinco décimos por cento) até 2015 e, até o final da vigência deste PNE, erradicar o analfabetismo absoluto e reduzir em 50% (cinquenta por cento) a taxa de analfabetismo funcional (Brasil, 2024, p. 35).

Sendo assim, temos os próximos 10 anos para alcançar, dentre outras coisas, a erradicação do analfabetismo no Brasil e para isso, além das garantias legais e financiamento das políticas educacionais é preciso que estratégias pedagógicas de alfabetização sejam desenvolvidas pelos profissionais da educação.

Nesse contexto, estratégias pedagógicas podem ser melhor desenvolvidas considerando jogos, brincadeiras e brinquedos. A ludicidade é uma das estratégias que podemos utilizar no processo de ensino para tornar a aprendizagem mais divertida e interessante para os alunos e evitar que vejam a escola como um ambiente monótono que gera uma quebra na rotina da criança (Leão, 2015). Portanto, para tornar esse espaço mais agradável devemos promover a aprendizagem por meio de atividades adaptadas à mentalidade infantil, para que a criança incorpore esse ambiente à sua vida, tenha mais interesse em participar das aulas e evitemos a evasão escolar, que ainda é um problema grave em nosso país, principalmente nas regiões mais carentes.

Estamos expostos a língua falada o tempo todo em diferentes lugares. Porém a alfabetização refere-se ao domínio da leitura e da escrita, esse processo se dá por meio do entendimento de que as palavras que falamos podem ser escritas e utilizamos as letras para isso, o alfabeto (Morais, 2012). Portanto, o educando no processo de alfabetização precisa aprender as formas das letras conseguindo identificá-las visualmente e também reconhecer o som que elas possuem, isto denomina-se relação grafema-fonema.

Antigamente, no ensino tradicional, como destaca Morais (2012), primeiro o educando aprendia a forma das letras para depois pronunciá-las, em seguida aprendia que uma letra podia se juntar com outras letras para formar as sílabas, formando outros sons. Assim, o educando era obrigado a decorar todas as letras, depois decorar as famílias silábicas, para então formar palavras simples e passar para frases, textos, que geralmente não faziam sentido para o educando.

Esses métodos viam o aprendiz como agente passivo, pressupunham que a aprendizagem se daria com o acúmulo de informações e que a criança possuiria naturalmente



a capacidade de fazer a troca entre os sons e as letras (Morais, 2012). No entanto, a aprendizagem é um processo mental que muda de acordo com o indivíduo, por isso o ensino deve ser adaptado ao público.

Atualmente, recomenda-se que o educando seja exposto a textos desde o início do processo de alfabetização, tenha acesso a livros infantis, faça o reconto das histórias e a interpretação para que a leitura e a aprendizagem, no geral, façam sentido para a vida prática.

Nessa perspectiva, Morais (2012, n.p.) afirma que:

[...] desde muito pequenas as crianças podem brincar com as palavras, trabalhar mentalmente sobre elas, observando seus “pedaços” ou segmentos sonoros, em lugar de apenas usá-las para se comunicar [...] Usar a língua para pensar [...] é uma evidência de que nós humanos desenvolvemos um amplo leque de capacidades ou habilidades de reflexão metalingüísticas.

Para esse autor é por meio de atividades reflexivas que o educando vai formando suas próprias hipóteses e internaliza o sistema de escrita. Morais (2012) diz que a consciência fonológica, é um conjunto de habilidades que proporcionam a reflexão sobre os segmentos sonoros das palavras.

A aprendizagem, segundo esse pesquisador, acontece constantemente, aprendemos uns com os outros e com as situações que ocorrem em nosso dia a dia, porém a escola é o ambiente onde a aprendizagem se dá de forma pensada e estrategicamente planejada, primeiro faz-se um diagnóstico do público, definem-se as metas e as estratégias para alcançá-las.

Segundo Haydt (2002, p. 57):

[...] o processo educativo [...] a construção do conhecimento são processos interativos, e, portanto, sociais, nos quais os agentes que deles participam estabelecem relações entre si. Nessa interação, eles transmitem e assimilam conhecimentos, trocam ideias, expressam opiniões, compartilham experiências, manifestam suas formas de ver e conceber o mundo e veiculam os valores que norteiam suas vidas.

Segundo essa pesquisadora, a função do professor nesse processo é de incentivador, considerando o aluno como um agente ativo, aproveitando a curiosidade do aluno para fazê-lo avançar, lembrando-se sempre de que sua ação está carregada de suas crenças e valores as quais podem ser passadas para os alunos. Sendo assim, o professor deve manter sua autoridade sem autoritarismo, valorizando o diálogo e promovendo o crescimento intelectual e social do grupo.

De fato, o professor tem uma posição de autoridade e apesar do sistema de ensino envolver muitos agentes, é o professor que tem o contato diário com o educando e é o



responsável pela aplicação dos conteúdos e a escolha das estratégias que utilizará no processo de construção do conhecimento. X Encontro Nacional das Licenciaturas  
IX Seminário Nacional do PIBID

Assim, o uso de atividades lúdicas como jogos e brincadeiras, músicas e atividades em grupo, ajudam na socialização, descontração e promovem uma aprendizagem significativa sem tirar a criança do seu universo de imaginação e criatividade a qual será recrutada para compreender e internalizar os conteúdos.

## RESULTADOS E DISCUSSÃO

Nesta subseção, apresenta-se as discussões sobre as observações anotadas durante a intervenção pedagógica, utilizando o jogo “Bingo Silábico”, com alunos do 2º ano do Ensino Fundamental. No decorrer da intervenção as crianças demonstraram entusiasmo e interesse em aprender, participando ativamente da atividade proposta. Percebeu-se que o caráter lúdico do jogo favoreceu um ambiente de aprendizagem colaborativo, dinâmico e divertido, em que as crianças puderam aprender brincando. Crianças que inicialmente apresentavam uma certa timidez com a continuação do jogo demonstraram mais confiança e autonomia ao participar da atividade proposta.

Foi observado, ainda que, enquanto eram explicadas as regras do jogo e o modo de participação, muitas crianças interromperam as explicações para afirmar que já conheciam as regras, outros diziam que alguém da família jogou com eles.

Essa prática confirmou o que aponta Morais:

[...] no auge da hipótese silábica, ela concebe que, para cada sílaba pronunciada, deve-se colocar uma letra. Esse é um grande salto: embora, em seu processo de reconstrução do alfabeto, ela não tenha ainda atingido a visão dos adultos e de outras crianças já alfabetizadas, descobriu que o vínculo se dá entre partes orais e partes escritas (Morais, 2012, n.p.)

Nessa perspectiva, o bingo silábico, além de proporcionar o desenvolvimento da consciência fonológica e reconhecimento das sílabas, promoveu também um momento de socialização entre as crianças, fortalecendo os vínculos entre elas e o respeito às regras do jogo, bem como a interação e consciência da realidade.

Para Freire (1989, p.13)

[...] enquanto ato de conhecimento e ato criador, o processo de alfabetização tem, no alfabetizando, o seu sujeito. [...] A alfabetização é a criação ou a montagem da expressão escrita da expressão oral. Esta montagem não pode ser feita pelo educador para ou sobre o alfabetizando. Aí tem ele um momento de sua tarefa criadora. [...] Refiro-me a que a leitura do mundo precede sempre a leitura da palavra e a leitura desta implica a continuidade da leitura daquele. Na proposta a que me referi acima, este movimento do mundo à palavra e da palavra ao mundo está sempre presente.



Movimento em que a palavra dita flui do mundo mesmo através da leitura que dele fazemos.

X Encontro Nacional das Licenciaturas

IX Seminário Nacional do PIBID

De modo geral, os resultados da atividade implementada, evidenciou que a utilização de atividades lúdicas, como os jogos pedagógicos tornam o processo de alfabetização mais prazeroso e contribuem para uma aprendizagem significativa.

Vale relatar que o jogo foi bem trabalhado e acolhido pelas os estudantes, mas ao ser efetivado novamente, seria acrescentada a possibilidade de formarem palavras com as sílabas encontradas.

## CONSIDERAÇÕES FINAIS

A intervenção realçou o que a literatura tem afirmado, a importância do brincar no contexto escolar. Isso fica evidente na intencionalidade do brincar, na perspectiva dos professores, visando a alfabetizar, ao tempo que o letramento é também possibilitado.

A atividade criou cenário para que os estudantes pudessem interagir, brincar e aprender, bem como estimulou a participação ativa na atividade. Essa atividade demonstrou que as crianças se interessam mais por atividades com as quais já possuem alguma familiaridade. No entanto, é importante ressaltar que o fato de as crianças já conhecerem o jogo não reduz o interesse pela atividade, pelo contrário, o interesse em participar é explícito e empolgante. Assim, essa experiência contribuiu significativamente para o avanço na consciência silábica dos alunos, tornando o processo ensino-aprendizagem mais lúdico e significativo.

Espera-se que este trabalho possa colaborar com reflexões e outras possibilidades para viabilizar que professores utilizem o lúdico, a exemplo do jogo “Bingo Silábico”, a serviço de processos de alfabetização e letramento na escola.

## AGRADECIMENTOS

Agradecemos a professora Adriana Itapirema, por fazer parte de nosso processo de formação e nos proporcionar experiências reais de aprendizagem através da observação e participação em sua prática pedagógica.

Agradecemos também ao nosso coordenador, professor Dr. Afranio Teles por nos acompanhar nesse processo, ao grupo pelos encontros formativos que também enriquecem



nossa formação e à Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES)  
 pelo aporte financeiro dado ao projeto e aos bolsistas

## REFERÊNCIAS

ARANHA, Maria Lúcia A. **História da educação e da pedagogia**: Geral e do Brasil. 1 ed. São Paulo: Moderna, 2012.

BRASIL. **Constituição (1988)**. Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Brasília, DF: Senado Federal, 1988.

BRASIL. **Emenda Constitucional nº 59 de 11 de novembro de 2009**. Acrescenta § 3º ao art. 76 do ato das Disposições Constitucionais Transitórias para reduzir, anualmente, a partir do exercício de 2009, o percentual da Desvinculação das Receitas da União incidente sobre os recursos destinados à manutenção e desenvolvimento do ensino de que trata o art. 212 da Constituição Federal, dá nova redação aos incisos I e VII do art. 208, de forma a prever a obrigatoriedade do ensino de quatro a dezessete anos e ampliar a abrangência dos programas suplementares para todas as etapas da educação básica, e dá nova redação ao § 4º do art. 211 e ao § 3º do art. 212 e ao caput do art. 214, com a inserção neste dispositivo de inciso VI. Brasília, Diário Oficial da União, 12 de nov. de 2009. Disponível em:

[https://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/constituicao/emendas/emc/emc59.htm](https://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/emendas/emc/emc59.htm). Acesso em: 09 de out. de 2025.

BRASIL. **Lei nº 13.005, de 25 de junho de 2014**. Aprova o Plano Nacional de Educação - e dá outras providências. Diário Oficial da União, 26 jun. 2014.

BRASIL. **Projeto de Lei 2.614 de 2024**. Aprova o Plano Nacional de Educação para o decênio 2024-2034. Brasília, DF: Câmara dos Deputados. Disponível em:  
[https://www.planalto.gov.br/CCIVIL\\_03/Projetos/Ato\\_2023\\_2026/2024/PL/pl-2614.htm](https://www.planalto.gov.br/CCIVIL_03/Projetos/Ato_2023_2026/2024/PL/pl-2614.htm). Acesso em: 06 de out. de 2025.

FREIRE, Paulo, 1921 – 1997 **A importância do ato de ler: em três artigos que se completam** / Paulo Freire. – São Paulo: Autores Associados: Cortez, 1989.

HAYDT, Regina Célia Cazaux. **Curso de didática geral**. 8. ed. São Paulo, SP: Ática, 2002.

LEÃO, Marjorie Agre. **O uso de jogos como mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais**. Estudos linguísticos, São Paulo, vol. 44, n. 2, p. 647-656, maio-ago. 2015. Disponível em: <https://revistas.gel.org.br/estudos-linguisticos/article/view/1001/583>. Acesso em: 06 de out. de 2025.

MORAIS, Artur Gomes de. **Sistema de escrita alfabética**. 1 ed. São Paulo, SP: Melhoramentos, 2012.

SOARES, Magda. **Alfabetização e letramento**. 7. ed. São Paulo: Contexto, 2017.



XIMENES, Barros Salomão; ADRIÃO, Theresa. Dossiê “30 anos da Constituição Federal: Democracia e direito à educação. Educação e sociedade, Campinas, vol. 39, n° 145, p.817-822, out./dez., 201

8. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/es/a/NvtKDN4GWLBDRpL45FqMhbG/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 09 de out. de 2025.

