

A APLICAÇÃO DO MATERIAL DIDÁTICO LÚDICO: O BINGO ALFABÉTICO COMO FERRAMENTA DE ALFABETIZAÇÃO

Camila Pimentel Bissoli ¹

Julia de Oliveira Rébuli ²

Fabiana da Silva Kauark ³

RESUMO

Esse relato apresenta a criação e aplicação do material didático produzido para uma turma da Educação Infantil da Unidade Municipal na cidade de Vila Velha. O objetivo principal deste projeto foi promover uma aprendizagem ativa e significativa no processo de alfabetização, focando no reconhecimento de letras e figuras, justificando a importância dos jogos educativos por seu potencial em estimular o desenvolvimento cognitivo e social das crianças, alinhando-se às ideias de Vygotsky (1998) e Piaget (1998) sobre a relevância do brincar. A atividade foi aplicada com toda a turma, composta por crianças de 5 a 6 anos. Inicialmente, foi explicado como o bingo funcionaria, e em seguida cada aluno recebeu uma cartela com diferentes letras e fichas para marcação. Em seguida foi realizado um sorteio, era retirada uma ficha contendo um desenho e, no verso, a letra correspondente. A cada rodada, as crianças deveriam identificar a inicial do desenho apresentado e marcar a letra correspondente em sua cartela. Os resultados demonstraram que, nas duas aplicações do jogo, os alunos apresentaram progresso no reconhecimento das letras, participaram ativamente da proposta com muito entusiasmo expressando interesse em realizar a atividade novamente. Além disso, mostraram-se confiantes ao responder às perguntas propostas. Portanto, a aplicação do jogo educativo reforçou a importância de estratégias lúdicas na construção do conhecimento na educação infantil, contribuindo para práticas pedagógicas mais engajadoras, revelando-se eficaz para tornar o processo de alfabetização mais atrativo, dinâmico e lúdico.

Palavras-chave: Bingo Alfabético, jogos pedagógicos, aprendizagem, ludicidade.

INTRODUÇÃO

A alfabetização é uma etapa essencial no processo educacional das crianças, especialmente na Educação Infantil, em que o aprendizado deve ocorrer de forma lúdica,

¹ Graduando do Curso de Pedagogia na Instituto Federal do Espírito Santo - IFES, camilabissoli10@gmail.com;

² Graduando do Curso de Pedagogia do Instituto Federal do Espírito Santo - IFES, juliadeoliveirarebuli12@gmail.com;

³ Professora Orientadora, Doutora em Ciências da Educação na UA – Universidade Federal de Uberlândia - MG, fabianak@ifes.edu.br;





significativa e prazerosa. Antes da alfabetização formal, a criança possui ideias e hipóteses sobre a escrita (FERREIRO; TEBEROSKY, 1986).

Nesta Unidade Municipal de Educação Infantil, localizada na cidade de Vila Velha, observou-se a necessidade de adotar estratégias mais atrativas para auxiliar o reconhecimento das letras do alfabeto. Esta demanda surgiu a partir de entrevistas com a professora da turma, que relatou a dificuldade de manter o engajamento dos alunos em atividades tradicionais de alfabetização.

Diante disso, o objetivo principal deste projeto foi promover uma aprendizagem ativa e significativa no processo de alfabetização, focando no reconhecimento de letras e figuras, por meio de um jogo educativo, que estimula o interesse das crianças pela aprendizagem das letras e favoreçam a construção do conhecimento de forma ativa e participativa.

A justificativa baseou-se no potencial que os jogos e as brincadeiras têm em promover um aprendizado mais envolvente, criativo e significativo, conforme defendem Vygotsky (1998) e Piaget (1998), ao destacarem o papel do brincar no desenvolvimento cognitivo e social das crianças. Assim, o projeto busca contribuir para uma prática pedagógica mais dinâmica, que valorize a ludicidade como caminho para a alfabetização.

Com base nessa demanda, implementamos o material didático lúdico do "Bingo Alfabético" na escola. Realizamos duas aplicações do jogo. Na primeira aplicação, apresentamos primeiro a letra na fichinha do bingo e, em seguida, a figura correspondente a essa letra. Na segunda aplicação, invertemos a dinâmica: mostramos a figura na fichinha e perguntamos com que letra ela começava, para nossa alegria, os alunos responderam com confiança e entusiasmo, evidenciando que o objetivo de reconhecimento das letras estava sendo alcançado. A professora também ficou satisfeita com os resultados, ao responder o questionário de avaliação do material, destacou o impacto positivo do jogo no envolvimento dos alunos no aprendizado.

Os estudantes não apenas aprenderam de forma lúdica, mas também expressaram o desejo de jogar novamente. Essa experiência reforçou a importância de métodos interativos no ensino da alfabetização e mostrou que o "Bingo Alfabético" é uma ferramenta valiosa para estimular habilidades cognitivas e sociais nas crianças. Além disso, corroboramos com Vygotsky (1998), ao afirmar que “o brincar é fundamental para o desenvolvimento cognitivo das crianças”, pois promove não apenas a aprendizagem das letras, mas também habilidades sociais essenciais para a convivência em grupo.

Em suma, a experiência com o "Bingo Alfabético" não só atendeu à demanda identificada pela professora como também proporcionou um ambiente de aprendizado mais





dinâmico e prazeroso para os alunos. O sucesso das aplicações demonstra que jogos educativos são ferramentas eficazes para reforçar conteúdos escolares, tornando o processo de alfabetização mais atraente.

METODOLOGIA

O projeto foi desenvolvido por meio de um jogo educativo de bingo, focado no reconhecimento das letras do alfabeto. Foi utilizado um bingo confeccionado exclusivamente para a turma como ferramenta educativa. Para a coleta de dados, foram utilizados diários de campo para acompanhamento dos alunos e entrevistas com a professora responsável.

O planejamento do projeto começou com entrevistas com a professora, que revelou as dificuldades dos alunos em se engajar nas atividades tradicionais de alfabetização. A partir dessa identificação, decidimos implementar um jogo educativo que tornasse o aprendizado mais divertido e interativo. O "Bingo Alfabético" foi escolhido por sua capacidade de promover o reconhecimento das letras e figuras de forma lúdica. Na fase de elaboração, foram criadas fichas de bingo com letras do alfabeto e figuras correspondentes a essas letras, 26 cartelas de bingo com as letras do alfabeto embaralhadas, um painel lúdico onde iam ficar as fichinhas, aproximadamente 300 discos de MDF pintados um a um com as cores do jogo, e uma caixa surpresa de onde tiramos as fichas de letras e imagens. O material didático foi elaborado de forma a atender às necessidades dos alunos, garantindo que fosse visualmente atrativo e fácil de entender.





Figura 1 – O material educativo (foto das autoras).



Figura 2 – Painel com as letras sorteadas (foto das autoras).





Antes de realizar a aplicação, explicamos como iria funcionar o bingo e iniciamos distribuindo as cartelas, uma para cada aluno e 12 disquinho de MDF para cada. Quando iniciamos a primeira partida do bingo, apresentamos primeiro a letra na fichinha do bingo e, em seguida, a figura correspondente. Essa abordagem ajudou os alunos a associar as letras às imagens e assim marcar a letra que saiu em sua cartela. Invertendo a dinâmica da primeira aplicação, na segunda aplicação do jogo mostramos a figura na ficha e perguntamos com que letra ela começava. Essa mudança estimulou os alunos a pensar ativamente sobre as letras. Durante ambas as aplicações, observamos o envolvimento e entusiasmo dos alunos. Eles demonstraram confiança ao responder às perguntas e expressaram desejo de jogar novamente.

Para avaliar o impacto do "Bingo Alfabético", utilizamos um questionário de avaliação aplicado à professora após as duas aplicações do jogo. O questionário buscou compreender a percepção dela sobre o engajamento dos alunos e a eficácia do material didático. Os resultados foram bastante significativo. A professora destacou o impacto positivo do jogo no envolvimento dos alunos no aprendizado, evidenciando que o objetivo de reconhecimento das letras estava sendo alcançado, ela deu sugestões para se fazer em outras aplicações do jogo, como os alunos sentarem em grupos. Além disso, os estudantes não apenas aprenderam de forma lúdica, mas também desenvolveram habilidades sociais essenciais para a convivência em grupo.

REFERENCIAL TEÓRICO

O brincar e o uso de jogos na Educação Infantil constituem instrumentos essenciais para o desenvolvimento integral da criança e para a construção do conhecimento. Segundo Kishimoto (1994; 2002), o jogo é uma atividade que integra prazer e aprendizagem, possibilitando à criança explorar o mundo, experimentar papéis sociais e elaborar regras, ao mesmo tempo em que desenvolve aspectos cognitivos, afetivos e sociais.

Sob a perspectiva histórico-cultural, Vygotsky (1998) destaca que o brincar é uma forma de atividade mediada que favorece a internalização de significados e o avanço das funções psicológicas superiores, pois, nas interações lúdicas, a criança aprende e se desenvolve na relação com o outro e com o meio.

Através das atividades lúdicas com jogos, as crianças têm a oportunidade de explorar, fazer inferências e vivenciar experiências de aprendizagem e de convivência social, o que contribui significativamente para sua formação integral, tanto cidadã quanto acadêmica. Os jogos favorecem o desenvolvimento das relações interpessoais, da compreensão de regras, da afetividade e das





habilidades cognitivas. Quando voltados para o ensino da Língua Portuguesa, promovem ainda uma reflexão criativa sobre o uso da linguagem. De acordo com Magalhães e Júnior (2012), o trabalho com jogos constitui um importante recurso para a apropriação da língua e o aprimoramento das práticas de leitura e escrita.

Leão (2015) lista em seu estudo alguns jogos aplicados em sala de aula, como o jogo do bingo de sons, quebra cabeça, troca letras, entre outros, concluindo que tornou a aprendizagem diferente, motivadora e significativa, se alinhando com o pensamento de vários autores que estudaram/estudam a importância das brincadeiras e recursos pedagógicos lúdicos na aprendizagem das crianças.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados demonstraram que, nas duas aplicações do jogo, os alunos apresentaram progresso no reconhecimento das letras, participaram ativamente da proposta com muito entusiasmo expressando interesse em realizar a atividade novamente. Observou-se também o fortalecimento da autoconfiança dos estudantes ao responder às questões propostas, demonstrando maior domínio do conteúdo trabalhado.

Dessa forma, a análise dos dados provenientes da ação de extensão com o “Bingo Alfabético” evidencia a efetividade da intervenção frente à demanda pedagógica identificada na escola. Em ambas as etapas de aplicação, verificou-se um aumento expressivo no envolvimento e na motivação dos participantes.

A turma é composta por 21 alunos, dos quais três possuem laudo de Transtorno do Espectro Autista (TEA). Trata-se da última etapa da Educação Infantil, e os estudantes se mostram bastante ativos e participativos, embora muitos ainda apresentem dificuldades no reconhecimento das letras, na identificação das iniciais das figuras e na escrita do próprio nome. Diante desse cenário, tornou-se necessário planejar práticas pedagógicas mais atrativas e lúdicas, com o objetivo de favorecer avanços significativos no processo de aprendizagem das crianças.

Na primeira aplicação, ao relacionar letras e figuras correspondentes, os alunos apresentaram progresso no reconhecimento dos grafemas. Já na segunda aplicação, com a inversão da dinâmica — partindo das imagens para a identificação das letras — constatou-se uma ampliação da autonomia e da precisão nas respostas, sugerindo consolidação da aprendizagem proposta.





Dessa forma, foi entregue um questionário para a professora responsável pela turma, que avaliou de forma positiva o impacto da atividade no processo de alfabetização, destacando que o uso do jogo educativo contribuiu para o aprimoramento do engajamento e da participação nas atividades de alfabetização.

O "Bingo Alfabético" proporcionou um ambiente mais leve e divertido para o aprendizado, alinhado às teorias de Vygotsky e Piaget sobre a importância do brincar na educação. Além do reconhecimento das letras, os alunos tiveram a oportunidade de desenvolver habilidades sociais ao interagir uns com os outros durante o jogo. Os dados coletados por meio do questionário avaliativo revelaram que os alunos não apenas aprenderam as letras, mas também se sentiram motivados e felizes durante as atividades. A satisfação da professora reforça que o objetivo proposto foi atingido, que sugeriu também aplicar o jogo em grupos para que uns ajudem os outros e favoreça o aprendizado.

Ao refletir sobre os resultados obtidos, evidenciou a importância de práticas pedagógicas lúdicas e significativas para trabalhar os conteúdos da Educação Infantil, preparando os alunos para a transição ao Ensino Fundamental e oferecendo suporte àqueles que apresentam dificuldades em diferentes áreas de aprendizagem. Na Educação Infantil, o brincar constitui uma ferramenta essencial para o desenvolvimento integral da criança. No entanto, observa-se, com frequência, uma abordagem centrada na repetição mecânica e memorização de letras e sílabas, desvinculada de contextos significativos e sem considerar as necessidades individuais de cada estudante. A ausência de ludicidade e de estratégias contextualizadas complica o processo de aprendizagem, tornando-o menos atrativo e mais desafiador para os alunos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A ação com o "Bingo Alfabético" teve um impacto significativo no público-alvo escolhido, ao proporcionar um aprendizado lúdico e interativo, as crianças puderam reconhecer letras do alfabeto de forma divertida, o que aumentou sua motivação para aprender. Além disso, a interação durante o jogo ajudou no desenvolvimento de habilidades sociais, como cooperação e comunicação, promovendo um ambiente escolar mais harmonioso.

Para nós, como licenciandos em Pedagogia, essa experiência foi fundamental. Pudemos aplicar teorias educacionais na prática e refletir sobre a importância de diversificar as abordagens pedagógicas.





O planejamento cuidadoso das atividades nos ensinou a adaptar os conteúdos às necessidades dos alunos e a avaliar criticamente os resultados. Projetos como esse incentivam a pesquisa e a inovação no ensino, estimulando futuros educadores a adotarem métodos lúdicos em suas práticas pedagógicas

Nessa assertiva, o "Bingo Alfabético" não só atendeu às necessidades das crianças, mas também enriqueceu nossa formação como futuro educador, mostrando que é possível transformar o ensino por meio do lúdico e gerar resultados positivos para todos os envolvidos.

REFERÊNCIAS

- FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. Psicogênese da língua escrita. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein, Liana Di Marco e Mário Corso. 2. ed. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.
- KISHIMOTO, T. M. O jogo e a educação infantil. São Paulo: Pioneira, 1994.
- KISHIMOTO, T. M. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. 4. ed. São Paulo: Cortez, 2002.
- LEÃO, Marjorie Agre. O uso de jogos mediadores da alfabetização/letramento em sala de apoio das séries iniciais. Estudos Linguísticos, São Paulo, v. 44(2), p. 647-656, maio/ago. 2015.
- PIAGET, Jean. O nascimento da inteligência na criança. 12. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 1998.
- SOARES, Magda. Letramento: um tema em três gêneros. 2. ed. Belo Horizonte: Autêntica, 2003.
- VYGOTSKY, Lev Semenovitch. A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 7. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

