

METODOLOGIAS LÚDICAS PARA A APRENDIZAGEM: O BINGO DIDÁTICO NA PRÁTICA PEDAGÓGICA

Michele de Jesus Cunha¹; Edvânia Cavalcante dos Santos Silva¹; Maria Auxiliadora de Jesus Cunha¹; Camila Regina do Vale²

¹ Discente, Instituto Federal Goiano, Campus Iporá, e-mail: michele.jesus@estudante.ifgoiano.edu.br, edvania.cavalcante@estudante.ifgoiano.edu.br, maria.cunha@estudante.ifgoiano.edu.br

² Docente do Ensino Básico, Técnico e Tecnológico, Instituto Federal Goiano, Campus Iporá

O processo de alfabetização na Educação Infantil requer práticas pedagógicas que respeitem o ritmo e as particularidades de cada criança, favorecendo experiências de aprendizagem que unam ludicidade, interação e significado. Este artigo tem como objetivo relatar e analisar a aplicação do bingo didático como estratégia lúdica no ensino da letra “V” com crianças de 3 a 4 anos, matriculadas em um Núcleo de Educação Infantil do município de Iporá–Goiás. A proposta fundamenta-se nas abordagens de aprendizagem significativa, sociointeracionismo e metodologias ativas, baseando-se nas contribuições de Ausubel (2003), Vygotsky (1997), Kishimoto (2017) e Antunes (2017), que reconhecem o brincar como elemento essencial para o desenvolvimento cognitivo, social e linguístico da criança. A atividade foi desenvolvida em consonância com a Base Nacional Comum Curricular (BNCC), dentro do componente de “Escuta, fala, pensamento e imaginação”, tendo como finalidade promover o reconhecimento da letra “V” e ampliar o vocabulário das crianças. As cartelas do jogo foram confeccionadas em folhas A4 ilustradas com imagens de elementos iniciados por essa letra, como vela, violino e vassoura. As pedras do sorteio foram produzidas a partir de tampinhas de garrafas PET, às quais foram colados círculos com as palavras correspondentes. O uso de materiais recicláveis reforçou a importância da sustentabilidade e da conscientização ambiental, ao demonstrar que objetos descartáveis podem ser transformados em recursos educativos significativos e criativos. Durante a aplicação da atividade, observou-se grande envolvimento das crianças, que participaram ativamente, demonstrando entusiasmo, atenção e cooperação na marcação das cartelas. A mediação docente foi essencial para orientar as ações, incentivar o diálogo e favorecer a associação entre som e grafia da letra, promovendo a aprendizagem significativa. O jogo também possibilitou ao professor identificar os diferentes níveis de desenvolvimento dos alunos, adequando as estratégias pedagógicas de acordo com as necessidades de cada criança. Os resultados apontaram que o bingo didático é um recurso eficaz para o processo de alfabetização inicial, pois contribui para o desenvolvimento da percepção visual, da linguagem oral e da concentração, ao mesmo tempo em que estimula o protagonismo e a autonomia infantil. Conclui-se que o bingo didático representa uma metodologia ativa que une prazer e aprendizagem, permitindo à criança construir conhecimento de forma autônoma, participativa e significativa. Sua aplicação demonstra a importância de inserir o lúdico no cotidiano escolar, tornando o processo de alfabetização mais dinâmico e inclusivo. Recomenda-se a ampliação dessa proposta para outras letras e conteúdos, de modo a fortalecer práticas pedagógicas inovadoras.

Palavras-chave: alfabetização inicial; práticas inclusivas; protagonismo infantil; sociointeracionismo.

INTRODUÇÃO

O processo de alfabetização na Educação Infantil requer práticas pedagógicas que respeitem o ritmo e as particularidades de cada criança. Ao trabalhar o alfabeto com crianças bem pequenas, é essencial adotar estratégias lúdicas que favoreçam o desenvolvimento da atenção, da concentração, da percepção visual e da linguagem oral. Nesse contexto, o uso de metodologias lúdicas e ativas, como o bingo didático configura-se como um recurso eficaz, capaz de promover a aprendizagem de maneira prazerosa e significativa.

O contato inicial com as letras deve constituir-se em uma experiência significativa, envolvente e contextualizada, capaz de despertar a curiosidade e o interesse das crianças pelo processo de alfabetização. Nessa perspectiva, jogos educativos, como o bingo, configuram-se como estratégias eficazes para o reconhecimento das letras de forma lúdica, promovendo a aprendizagem por meio da brincadeira. Fundamentadas em metodologias ativas e em concepções teóricas, como a aprendizagem significativa proposta por Ausubel (2003) e as abordagens sociointeracionistas de Vygotsky (1998), essas práticas favorecem a participação ativa do estudante na construção do conhecimento, tornando o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e motivador. De acordo com Berbel:

As metodologias ativas tem o potencial de despertar a curiosidade, à medida que os alunos se inserem na teorização e trazem elementos novos, ainda não considerados nas aulas ou na própria perspectiva do professor. Quando acatadas e analisadas as contribuições dos alunos, valorizando as, são estimulados os sentimentos de engajamento, percepção de competência e de pertencimento, além da persistência nos estudos, entre outras (Berbel, 2011, p. 28).

Segundo Kishimoto (2017), definir o conceito de jogo é uma tarefa complexa, visto que ele pode ser compreendido de diferentes maneiras. Para Antunes (2017), o termo jogo não está necessariamente associado à competição, mas à sua origem etimológica latina, relacionada ao divertimento, à brincadeira e ao passatempo. Dessa forma, o bingo didático, além de constituir um instrumento pedagógico, também se apresenta como uma prática lúdica que contribui para a aprendizagem e o desenvolvimento integral das crianças.

Este artigo teve por objetivo relatar a aplicação do bingo didático como estratégia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da letra V com crianças da Educação Infantil, destacando como essa metodologia contribui para o desenvolvimento da atenção, da concentração, da percepção visual e da linguagem oral. Além disso, busca-

se analisar o potencial do jogo como ferramenta pedagógica capaz de tornar o aprendizado mais significativo e prazeroso, em consonância com metodologias ativas e abordagens lúdicas voltadas à alfabetização inicial.

MATERIAIS E MÉTODOS

PARTICIPANTES E CONTEXTO DA APLICAÇÃO

A atividade foi desenvolvida com uma turma de crianças de um Núcleo de Educação Infantil do Município de Iporá- Goiás, composta por alunos na faixa etária de 3 a 4 anos. A proposta integrou as ações pedagógicas da Base Nacional Curricular Comum (BNCC), componente curricular de escuta, fala, pensamento e imaginação e em consonância com o planejamento semanal da turma. O objetivo principal foi estimular o reconhecimento da letra V e ampliar o vocabulário das crianças por meio de uma prática lúdica e participativa.

A escolha do bingo como recurso metodológico fundamentou-se na importância do jogo como instrumento de aprendizagem, conforme defendem Kishimoto (2017) e Antunes (2017), que destacam o caráter educativo, social e simbólico das brincadeiras no processo de desenvolvimento infantil.

PROCEDIMENTOS DE CONSTRUÇÃO E APLICAÇÃO DA ATIVIDADE

As cartelas do **“Bingo da Letra V”** foram confeccionadas em folhas A4, sendo uma cartela por página (Figura 1-A). Cada cartela continha nove espaços ilustrados com imagens de elementos cujos nomes se iniciavam com a letra V, como *volante*, *vovô*, *vulcão*, *violino*, *vela*, *veado* e *vassoura*, além da própria letra V posicionada no centro. As figuras foram impressas em cores e dispostas de forma atrativa, com o objetivo de tornar o material visualmente estimulante e adequado ao público infantil.

Para o sorteio das palavras, foram confeccionadas as “pedras” do jogo utilizando tampinhas de garrafas PET, sobre as quais se colaram círculos de papel contendo as palavras correspondentes às imagens das cartelas (Figura 1-B). As tampinhas foram depositadas em um recipiente e sorteadas individualmente durante a execução da atividade.

Ao usar tampinhas de garrafas pet, promove-se a sustentabilidade, uma vez que evita que sejam descartadas de forma inadequada na natureza. Reconhece-se que os docentes exercem um papel fundamental na conscientização das crianças, ao proporcionar-lhes oportunidades para desenvolver a criatividade e o pensamento crítico

diante do desperdício desde a primeira infância. Essa prática gera efeitos positivos na economia, promove momentos de lazer e contribui para a formação de uma consciência ambiental. Além disso, evidencia que, para o pensamento consumista presente em algumas crianças, o que aparentemente seria descartável pode transformar-se em algo belo, significativo e educativo, promovendo o aprendizado por meio da ludicidade e da experimentação.

Dessa maneira Gomes defende que:

[...] o professor ao aprender a construir e utilizar recursos didáticos variados e de fácil acesso, saberá orientar melhor seus alunos. O professor é mediador da relação entre aluno e o conhecimento, organizando o grupo e priorizando as atividades didáticas que possam ser significativas para a aprendizagem, de acordo com a realidade que trabalham e como perfil de seus alunos (Gomes, 2003, p. 268).

A dinâmica consistiu na leitura e no reconhecimento das palavras sorteadas, enquanto as crianças identificavam, em suas cartelas, as imagens correspondentes. A mediação do professor foi essencial para orientar o grupo, incentivar a participação e reforçar a associação entre o som e a grafia da letra V, contribuindo para a aprendizagem significativa. Essa proposta metodológica fundamentou-se em princípios do ensino lúdico e das metodologias ativas, que priorizam a participação, a experimentação e o protagonismo infantil no processo de construção do conhecimento.

Figura 1: Cartelas (A) e pedras (B) do “Bingo da Letra V”



Fonte: autoria própria

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Este trabalho teve por objetivo relatar a aplicação de um bingo didático como estratégia lúdica no processo de ensino e aprendizagem da letra V com crianças da Educação Infantil de uma escola municipal de Iporá-Goiás.

Os resultados obtidos com a aplicação do bingo didático evidenciam o potencial do jogo como recurso pedagógico na Educação Infantil, especialmente no processo de

alfabetização inicial (Figura 2). A atividade demonstrou ser eficaz para despertar a curiosidade, a atenção e o interesse das crianças, promovendo um ambiente de aprendizagem dinâmico e participativo.

Figura 2: Aplicação do Bingo da Letra V na turma de crianças do Núcleo de Educação Infantil



Fonte: autoria própria

Durante o desenvolvimento da prática, observou-se que a turma participou ativamente da atividade, mostrando entusiasmo e colaboração entre os colegas na marcação das cartelas. Essa interação social, mediada pelo professor, favoreceu o aprendizado coletivo e reforçou a importância do trabalho cooperativo no contexto escolar. Tais resultados corroboram os estudos de Kishimoto (2017), que enfatiza o caráter educativo e social dos jogos, e de Antunes (2017), ao destacar a ludicidade como um elemento essencial para o desenvolvimento infantil.

Além de promover a interação, o jogo permitiu identificar diferentes níveis de aprendizagem, possibilitando ao professor observar as crianças que apresentaram maior domínio no reconhecimento das letras e aquelas que ainda necessitam de apoio. Essa observação direta é fundamental para a adaptação das estratégias pedagógicas, em consonância com as metodologias ativas, que valorizam o protagonismo infantil e a aprendizagem significativa (Ausubel, 2003).

O uso do bingo como recurso lúdico também contribuiu para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas, uma vez que exigiu das crianças a atenção às palavras sorteadas e a associação entre o som e a imagem correspondentes. Assim, a brincadeira se transformou em um momento de construção do conhecimento, em que o aprender esteve intrinsecamente ligado ao prazer de jogar.

Dessa forma, a experiência reafirma o valor do jogo didático como ferramenta de ensino e aprendizagem na Educação Infantil, por integrar aspectos cognitivos, afetivos e sociais no processo educativo. O bingo mostrou-se, portanto, uma estratégia

metodológica capaz de tornar o aprendizado mais significativo e envolvente, contribuindo de forma expressiva para o avanço das competências de leitura e escrita em fase inicial.

Com base na perspectiva histórico-cultural de Vygotsky, o jogo e a brincadeira ocupam papel central no processo de desenvolvimento infantil. Segundo Oliveira (1997), essas atividades permitem que a criança crie situações imaginárias e, simultaneamente, aprenda a agir de acordo com regras socialmente estabelecidas, promovendo o desenvolvimento das funções psicológicas superiores. Nessa mesma direção, Leontiev (1988) destaca que o jogo infantil constitui a atividade predominante na idade pré-escolar, exercendo influência decisiva na formação das capacidades cognitivas e afetivas. Complementarmente, Cordazzo e Vieira (2008) afirmam que a brincadeira se configura como um espaço privilegiado para o desenvolvimento infantil, pois possibilita à criança expressar emoções, exercitar a imaginação e internalizar normas sociais.

Dessa forma, o brincar assume relevância não apenas como forma de entretenimento, mas como uma prática pedagógica capaz de favorecer aprendizagens significativas e o desenvolvimento integral da criança. Nesse contexto, a utilização de jogos em sala de aula representa uma estratégia eficaz para promover o envolvimento ativo dos alunos, aproximando o aprendizado das experiências lúdicas que potencializam o desenvolvimento cognitivo e social.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

A aplicação do bingo didático na Educação Infantil demonstrou ser uma estratégia pedagógica eficaz para o processo de ensino e aprendizagem da letra V, contribuindo para o desenvolvimento da atenção, da concentração, da percepção visual e da linguagem oral das crianças, em consonância com a BNCC. A experiência evidenciou que a ludicidade é um elemento essencial no contexto educativo, pois desperta o interesse e a curiosidade, tornando o aprendizado mais prazeroso e significativo.

Constatou-se que o jogo promoveu a participação ativa dos alunos, incentivando o trabalho coletivo e o respeito às regras, além de favorecer a observação do professor quanto aos diferentes níveis de aprendizagem. Essa prática reafirma a relevância das metodologias ativas e lúdicas, que colocam a criança como protagonista do processo educativo e possibilitam a construção do conhecimento de forma autônoma e contextualizada.

Dessa forma, o bingo didático configurou-se não apenas como um instrumento

recreativo, mas como um recurso pedagógico valioso para o desenvolvimento de habilidades cognitivas e linguísticas na Educação Infantil. Recomenda-se a ampliação dessa proposta para o trabalho com outras letras e conteúdos, a fim de fortalecer a alfabetização inicial e diversificar as práticas de ensino, para promover aprendizagens mais significativas e duradouras.

REFERÊNCIAS

AUSUBEL, David P. **Aquisição e retenção de conhecimentos:** uma perspectiva cognitiva. Lisboa: Plátano Edições Técnicas, 2003.

ANTUNES, Celso. **Jogos para a estimulação das múltiplas inteligências.** 11. ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

BERBEL, Neusi Aparecida Navas. As metodologias ativas e a promoção da autonomia de estudantes. **Semina: Ciências Sociais e Humanas**, Londrina, v. 32, n. 1, p. 25-40, jan./jun. 2011. DOI: 10.5433/1679-0383.2011v32n1p25.

CORDAZZO, Scheila Toniolo Della; VIEIRA, Mauro Luis. A brincadeira e suas implicações nos processos de desenvolvimento e aprendizagem. **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 21, n. 3, p. 476-482, 2008.

GOMES, Rejane Teresinha Dahmer. **Os recursos didáticos e a mediação entre o aluno e o conhecimento nas aulas de geografia.** Vitória: UFES, 2003.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 15. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

LEONTIEV, Alexis Nikolaevich. **O desenvolvimento do psiquismo.** Lisboa: Horizonte, 1988.

OLIVEIRA, Marta Kohl de. **Vygotsky:** aprendizado e desenvolvimento – um processo sócio-histórico. São Paulo: Scipione, 1997.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores.** 6. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1998.

NOTAS SOBRE A SUBMISSÃO DO TRABALHO:

ST13 - Metodologias e Objetos Educacionais