BINGO SILÁBICO AMAZÔNICO NA EJAI: RELATO DE EXPERIÊNCIA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Iza Maria Ferreira da Silva[1]; Dayana Viviany Silva de Souza Russo[2]

[1]Discente em Licenciatura em Pedagogia, bolsista de iniciação científica no CedaLab e voluntária no projeto de extensão Leramaz, Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA), Belém, PA, Brasil, iza.silva@discente.ufra.edu.br
[2]Doutora em Educação pela UFPA; Professora Adjunta na UFRA, pesquisadora vinculada ao Gedam, Motirõ, Projeto Leramaz e CedaLab, Belém, PA, Brasil, dayana.souza@ufra.edu.br

Introdução

A modalidade Educação de Jovens, Adultos e Idosos[1] (EJAI) apresenta como uma de suas principais características a diversidade de trajetórias de vida dos estudantes, bem como os conhecimentos construídos ao longo do tempo e as experiências sociais que esses sujeitos carregam consigo. Nesse âmbito, torna-se fundamental que as práticas pedagógicas desenvolvidas considerem os saberes prévios dos educandos e promovam processos educativos significativos, capazes de dialogar com a realidade social e cultural dos estudantes.

A EJAI, de acordo com Gadotti (2001 apud Leite e Miranda, 2025), deve estar vinculada às necessidades concretas dos estudantes, contribuindo não apenas para o processo de alfabetização, mas também para o desenvolvimento da consciência crítica. Essa perspectiva dialoga com as concepções de Paulo Freire (1987), que compreende a educação como um processo dialógico, no qual o conhecimento é construído a partir das experiências dos educandos.

Nesse contexto, o uso de jogos pedagógicos pode constituir uma importante estratégia didática para o desenvolvimento das habilidades de leitura e escrita. Ao integrar alfabetização, letramento e ludicidade, tais práticas favorecem um processo educativo mais dinâmico e significativo, articulando os conteúdos escolares às experiências sociais dos estudantes e ampliando as possibilidades de interação e aprendizagem (Leite e Miranda, 2025).

[1] Neste trabalho utilizamos a sigla Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), pois no estado do Pará existe uma rede de pesquisadores e militantes que referendam a inclusão dos idosos dentro das especificidades do público desta modalidade, a qual corroboramos.

Assim, a utilização de estratégias pedagógicas que articulam práticas tradicionais e metodologias participativas pode ampliar as possibilidades de aprendizagem, permitindo que o professor utilize diferentes recursos de forma intencional e contextualizada (Ponte e Silva, 2025). Essa articulação dialoga diretamente com Leite e Miranda (2025), ao afirmar que ambas as metodologias não devem ser vistas como excludentes:

> Compreendemos, portanto, que o caminho entre o tradicional e o inovador não deve ser visto como uma oposição excludente, mas como uma possibilidade de diálogo pedagógico, em que o professor, com sensibilidade e intencionalidade, pode articular diferentes recursos e estratégias para potencializar o processo de alfabetização e letramento. (Leite e Miranda, p. 7, 2025)

No campo educacional, o uso de jogos também pode ser compreendido a partir da perspectiva da gamificação. Segundo Ponte e Silva (2025, p. 14), "gamificação é uma abordagem educacional que integra elementos típicos de jogos em ambientes de aprendizado, visando aumentar o envolvimento, o interesse e a retenção dos alunos". Nesse sentido, a utilização de estratégias lúdicas pode contribuir para tornar o processo de ensino e aprendizagem mais dinâmico e participativo.

Diante desse contexto, o presente trabalho tem como objetivo apresentar e analisar a aplicação de um jogo pedagógico denominado *Bingo Silábico Amazônico,* desenvolvido para estimular a consciência silábica e contribuir para o processo de leitura e escrita em uma turma da Educação de Jovens, Adultos e Idosos.

Metodologia

Este trabalho caracteriza-se como um relato de experiência pedagógica de natureza qualitativa, desenvolvido no contexto da disciplina de Educação de Jovens, Adultos e Idosos do curso de Licenciatura em Pedagogia da Universidade Federal Rural da Amazônia (UFRA).

A atividade consistiu na elaboração e aplicação de um jogo pedagógico denominado Bingo Silábico Amazônico, pensado para trabalhar aspectos relacionados à consciência silábica e à formação de palavras no processo de alfabetização. O jogo foi aplicado em uma turma de Educação de Jovens, Adultos e Idosos (EJAI), composta por aproximadamente 14 estudantes com diferentes níveis de escolarização e trajetórias educacionais, em uma escola pública da rede estadual de ensino de Belém, no estado do Pará. A turma era composta por estudantes com

idades entre aproximadamente 18 e mais de 60 anos, característica comum no contexto da Educação de Jovens, Adultos e Idosos. Cada rodada do bingo teve duração aproximada de 15 minutos, sendo realizadas várias rodadas ao longo da aula.

O material do jogo foi organizado em cartelas de bingo contendo palavras relacionadas ao cotidiano dos estudantes, incluindo elementos da cultura regional amazônica, como nomes de comidas típicas e referências esportivas locais. Diferentemente do bingo tradicional, no qual são sorteadas palavras ou números completos, nesta proposta foram sorteadas sílabas, exigindo que os estudantes identificassem a presença dessas sílabas nas palavras presentes em suas cartelas e realizassem a marcação correspondente. O objetivo do jogo era completar as palavras presentes na cartela de acordo com as regras previamente estabelecidas, como formação de linhas verticais ou diagonais.

Durante a realização da atividade, acompanhou-se o desenvolvimento dos estudantes, auxiliando na identificação das sílabas e orientando sobre a formação das palavras. Nesse processo, foram observados aspectos como a disposição dos estudantes em participar da dinâmica, o nível de atenção e concentração, a interação entre os colegas e o interesse demonstrado na realização do jogo, buscando identificar indícios de envolvimento e participação no processo de aprendizagem.

Resultados e discussão

A aplicação do jogo pedagógico evidenciou que estratégias lúdicas podem contribuir significativamente para o desenvolvimento das habilidades relacionadas à leitura e à escrita no contexto da Educação de Jovens, Adultos e Idosos. No decorrer da aula, observou-se maior envolvimento dos estudantes, que passaram a colaborar entre si na identificação das sílabas e na formação das palavras presentes nas cartelas. Essa interação favoreceu momentos de troca de conhecimentos e de construção coletiva da aprendizagem, evidenciando que a dinâmica do jogo contribuiu para estimular práticas colaborativas entre os participantes.

Em um segundo momento da aula, os estudantes foram convidados a escrever na lousa palavras presentes em suas cartelas. Essa atividade permitiu observar diferentes níveis de autonomia na escrita, uma vez que alguns alunos necessitaram de apoio na soletração das palavras, enquanto outros conseguiram registrá-las de forma independente. Esse processo favoreceu não apenas o

exercício da consciência silábica, mas também a construção de um ambiente de aprendizagem colaborativo, no qual o diálogo e a troca de conhecimentos entre os estudantes contribuíram para o desenvolvimento das atividades propostas.

Nesse sentido, ao trabalhar com palavras relacionadas ao cotidiano dos estudantes e à cultura amazônica, a atividade possibilitou aproximar o processo de alfabetização da realidade vivida pelos educandos, contribuindo para tornar a aprendizagem mais contextualizada e significativa.

Além disso, práticas pedagógicas que valorizam a participação ativa dos estudantes e a aprendizagem por meio da experiência favorecem o desenvolvimento da autonomia intelectual e da interação social (Ponte e Silva, 2025). Nessa perspectiva, a utilização de jogos pedagógicos pode constituir uma estratégia relevante para promover maior engajamento dos alunos no processo educativo.

Esses princípios reforçam a importância de práticas pedagógicas que estimulem a participação dos estudantes e valorizem suas experiências no processo de construção do conhecimento. Nesse contexto, o jogo pedagógico mostrou-se um recurso relevante para promover uma aprendizagem mais dinâmica e participativa. Além disso, a dinâmica do jogo favoreceu a colaboração entre os estudantes, que passaram a interagir na identificação das sílabas e na formação das palavras presentes nas cartelas.

Sob essa perspectiva, a utilização de palavras relacionadas ao cotidiano dos estudantes e à cultura amazônica contribuiu para aproximar os conteúdos escolares das experiências sociais dos educandos, fortalecendo o vínculo entre o processo de alfabetização e a realidade sociocultural dos participantes.

Conclusão

A experiência demonstrou que o uso de jogos pedagógicos pode constituir uma estratégia relevante para o ensino na Educação de Jovens, Adultos e Idosos. A aplicação do Bingo Silábico Amazônico possibilitou trabalhar aspectos relacionados à alfabetização de forma contextualizada.

A atividade contribuiu para o desenvolvimento da consciência silábica, da leitura e da escrita, além de estimular a interação entre os estudantes e valorizar elementos da cultura regional

amazônica. A participação ativa dos alunos evidenciou que estratégias lúdicas podem favorecer o engajamento e tornar o processo educativo mais significativo e mais prazeroso.

Dessa forma, considera-se que a utilização de jogos pedagógicos, quando planejada de forma intencional e contextualizada, pode representar um importante recurso didático para a EJAI, contribuindo para o desenvolvimento de práticas educativas mais inclusivas, participativas e próximas da realidade sociocultural dos estudantes. Experiências como essa demonstram que práticas pedagógicas contextualizadas e lúdicas podem contribuir para fortalecer processos de alfabetização mais significativos.

Além disso, considera-se que a proposta pode ser adaptada e aplicada em outros contextos da Educação de Jovens, Adultos e Idosos, respeitando as especificidades de cada turma e contribuindo para o desenvolvimento de práticas pedagógicas mais participativas e contextualizadas.

Palavras-Chave: metodologias ativas; jogos pedagógicos; educação de jovens, adultos e idosos; letramento; cultura amazônica.

Referências Bibliográficas

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1987.
LEITE, Renata da Silva; MIRANDA, Maria Vitória de Oliveira. **Jogos no processo de alfabetização e letramento na EJAI: contribuições para uma prática pedagógica mais significativa**. In: CONGRESSO NACIONAL DE EDUCAÇÃO (CONEDU), XI, 2025. Campina Grande: Realize Editora, 2025. Disponível em: https://editorarealize.com.br/artigo/visualizar/133633. Acesso em: 15 mar. 2026.
PONTE, Camila Rosa; SILVA, Átila Barros. Metodologias ativas no ensino de História. Revista Tópicos: Ciências Humanas, 2025. DOI: https://doi.org/10.5281/zenodo.15540351.