

RIMOU!: A LUDICIDADE COMO ESTRATÉGIA PEDAGÓGICA NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO

Júlia Maria Nascimento Maciel ¹

Ana Clara Silva de Lima Alves ²

Gabriella Araújo Nascimento ³

INTRODUÇÃO

A alfabetização é um processo complexo e multidimensional, que ultrapassa o simples domínio do código escrito e envolve o desenvolvimento de competências cognitivas, linguísticas, sociais e culturais. Apesar dos avanços teóricos e das recomendações de documentos normativos, muitas práticas ainda permanecem centradas em métodos tradicionais, baseados na repetição mecânica, em atividades descontextualizadas e em exercícios exclusivamente grafocêntricos. Esse modelo tende a limitar a participação ativa da criança, reduzindo-a a um papel passivo no processo de construção do conhecimento e desconsiderando os diferentes ritmos, repertórios culturais e formas de aprendizagem presentes nas salas de aula.

Ao mesmo tempo, o brincar, reconhecido como linguagem essencial da infância e eixo estruturante do desenvolvimento nos anos iniciais, ainda é frequentemente relegado a um lugar secundário nas práticas de alfabetização. Em muitas instituições, jogos, atividades lúdicas e experiências criativas são vistos como complementos ou momentos recreativos, em vez de estratégias pedagógicas potentes para favorecer a exploração, a formulação de hipóteses, a socialização, a resolução de problemas e a construção de sentido sobre a linguagem escrita.

Diante desse cenário, torna-se urgente repensar práticas alfabetizadoras, integrando o lúdico como componente estruturante do processo educativo, e não como atividade acessória. Investigar e implementar metodologias inovadoras, que dialoguem com as necessidades das crianças e valorizem o brincar como forma legítima de aprendizagem, constitui caminho essencial para promover uma alfabetização mais

¹ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, juliamacieledu@gmail.com;

² Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, ana.silvaa@ufpe.br;

³ Graduanda do Curso de Pedagogia da Universidade Federal de Pernambuco - UFPE, gabriellanascentoped@gmail.com;



significativa, inclusiva e humanizada, alinhada às demandas contemporâneas e aos princípios de uma educação integral.

A perspectiva sociocultural de Vygotsky (1995) reconhece que o aprendizado ocorre por meio da interação social e da mediação simbólica, sendo o brincar uma atividade central para o desenvolvimento de funções psíquicas superiores, como atenção, memória e linguagem. Nesse sentido, a ludicidade não se configura apenas como entretenimento, mas como estratégia pedagógica capaz de potencializar processos cognitivos relacionados à alfabetização. Além disso, autores como Ferreiro e Teberosky (1985) reforçam que a criança constrói hipóteses sobre o sistema de escrita a partir de sua vivência e participação ativa em práticas de linguagem, o que demonstra a importância de propostas que respeitem a autonomia infantil e favoreçam a elaboração de conhecimentos de maneira criativa e significativa. Complementarmente, Moraes (2012) destaca que o desenvolvimento da consciência fonológica constitui um dos pilares fundamentais para a compreensão do princípio alfabético, sendo o trabalho sistematizado com rimas, aliterações e segmentação silábica um caminho potente para consolidar as bases da alfabetização.

Nesse contexto, a utilização do jogo de cartas “*Rimou!*” surge como uma proposta pedagógica alinhada às necessidades da alfabetização contemporânea, na qual o lúdico desempenha papel central na construção do conhecimento. Ao estimular a identificação de rimas e promover a manipulação consciente dos sons da língua, esse recurso contribui para o desenvolvimento da consciência fonológica, habilidade fundamental para a compreensão do princípio alfabético e para os avanços no processo de aquisição da escrita.

Justifica-se, portanto, a escolha desse jogo como objeto de reflexão neste trabalho, uma vez que os jogos pedagógicos, quando planejados com intencionalidade e fundamentação teórica, não se limitam a motivar os estudantes, mas atuam como estratégias que favorecem a participação ativa, a cooperação entre pares e a construção significativa do conhecimento. Assim, a proposta busca evidenciar o potencial do “*Rimou!*” como recurso capaz de articular ludicidade e aprendizagem, reforçando a importância de práticas que valorizem o brincar no processo alfabetizador.



METODOLOGIA

A metodologia adotada neste trabalho baseou-se em um relato de experiência pedagógica, fundamentado na observação das interações das crianças durante o uso do jogo de cartas “*Rimou!*”. A atividade foi realizada com estudantes do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental, em contexto escolar, em um momento planejado especificamente para a proposta lúdica. O jogo, composto por cartas coloridas contendo imagens e palavras, foi apresentado e mediado pelas autoras, que conduziram as orientações iniciais, esclareceram as regras e acompanharam as jogadas.

A aplicação ocorreu em 5 sessões, priorizando a participação espontânea, o diálogo entre os alunos e a identificação de palavras com rimas. Durante a experiência, foram registradas as formas de interação entre os estudantes, as estratégias utilizadas para reconhecer os sons das palavras e as manifestações verbais que demonstravam construção de hipóteses e compreensão das relações fonológicas. A análise ocorreu de forma qualitativa, buscando destacar evidências de aprendizagem, indícios de consciência fonológica e aspectos socioemocionais emergentes no processo.

Além da observação prática, este relato se apoia em uma revisão bibliográfica que fundamenta a proposta pedagógica. As contribuições de Kishimoto (2017) orientaram a compreensão do jogo como ferramenta que favorece o desenvolvimento cognitivo, social e simbólico na infância. Já Vygotsky (1995) embasa a importância do brincar como mediador cultural e promotor da aprendizagem significativa, ressaltando o papel da interação e da mediação docente nesse processo. Assim, a metodologia articula prática pedagógica e fundamentação teórica, buscando evidenciar o potencial do recurso lúdico no contexto da alfabetização.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os resultados da aplicação do jogo “*Rimou!*” revelaram um significativo potencial da ludicidade como catalisador da aprendizagem no processo de alfabetização. Em primeiro plano, observou-se um alto nível de engajamento e entusiasmo entre as crianças do 1º ao 3º ano do Ensino Fundamental. Esse envolvimento ativo valida a perspectiva de Vygotsky (1995), que postula o brincar não apenas como um passatempo, mas como um mediador cultural fundamental que potencializa o



desenvolvimento cognitivo. Ao se engajarem voluntariamente, as crianças operaram dentro de uma “Zona de Desenvolvimento Proximal”, onde o jogo se torna o motor para a aquisição de novas habilidades.

Durante a dinâmica, o aspecto mais notável foi a colaboração espontânea que emergiu, superando a natureza individual do jogo de descarte de cartas. As crianças frequentemente auxiliavam os colegas com dificuldades, verbalizando hipóteses ("casa rima com asa!") e comparando sons. Essa dinâmica de ajuda mútua e interação social reforça o construto vygotskyano, mostrando que o conhecimento é construído na interação e internalizado individualmente. Além disso, essa partilha de saberes, na qual o erro era transformado em oportunidade de reflexão coletiva, alinha-se diretamente aos pressupostos de Ferreiro e Teberosky (1985). A verbalização das rimas ("casa rima com asa!") evidencia que as crianças estavam ativamente construindo e compartilhando hipóteses sobre o sistema de escrita e suas relações sonoras, o que demonstra a importância de propostas que favoreçam a elaboração de conhecimentos de maneira criativa e significativa.

O "Rimou!" mostrou-se, assim, eficaz em transformar o desafio abstrato da reflexão fonológica em uma experiência concreta e interativa. Ao associar termos por rimas, as crianças exercitaram a consciência fonológica, habilidade que Morais e Leite (2005) consideram uma condição necessária para o domínio da escrita alfabética. O jogo materializa o som e a relação sonora em um componente visual e tátil (as cartas), tornando o aprendizado mais acessível.

Ademais, a competitividade saudável e as regras acessíveis do "Rimou!" criaram um ambiente de aprendizagem inclusivo, onde o medo do erro foi minimizado. O jogo demonstrou, na prática, a tese de Kishimoto (2017) de que o jogo, como um instrumento de ensino, possui o potencial de transformar a experiência educativa. Ao promover a interação direta com o material e com os colegas, o jogo possibilitou que a criança se apropriasse do conhecimento de maneira ativa e prazerosa, extrapolando a mera memorização. A atividade, ao valorizar o protagonismo infantil e a autoconfiança, reforçou que recursos lúdicos podem criar espaços de aprendizagem significativa que respeitam e estimulam a autonomia do aluno em seu percurso de alfabetização.



CONSIDERAÇÕES FINAIS

Por fim, a experiência de intervenção pedagógica com o jogo de cartas "Rimou!" permitiu consolidar a ideia central deste estudo: a ludicidade é uma estratégia pedagógica poderosa e eficaz no processo de alfabetização. Logo, o jogo demonstrou ser uma ferramenta concreta capaz de articular objetivos de aprendizagem específicos com o desenvolvimento integral da criança.

Conforme evidenciado nos resultados e discussões, o "Rimou!" foi além do mero reconhecimento de rimas. Ao estimular a colaboração espontânea e a verbalização de hipóteses ("casa rima com asa!"), o jogo favoreceu a construção de conhecimentos por meio da interação social, alinhando-se aos pressupostos socioconstrutivistas de Vygotsky (1995). Além disso, a dinâmica ativa do jogo permitiu que as crianças exercitassem e compartilhassem suas teorias sobre o sistema de escrita, corroborando a relevância da participação ativa na construção da consciência fonológica, conforme defendido por Moraes e Leite (2005) e Ferreiro e Teberosky (1985).

Mesmo em poucas sessões, o jogo demonstrou seu potencial transformador ao converter o desafio abstrato da reflexão fonológica em uma experiência concreta, divertida e inclusiva. A acessibilidade das regras e a competitividade saudável contribuíram para a promoção da autonomia e da autoconfiança dos participantes, elementos cruciais para o sucesso na jornada de alfabetização.

Em conclusão, este estudo reforça a tese de Kishimoto (2017) de que o jogo, quando planejado como instrumento de ensino, potencializa o desenvolvimento. Sugere-se, portanto, que a integração de recursos lúdicos e adaptáveis, como o "Rimou!", ao currículo escolar não deve ser vista como um recurso complementar, mas sim como uma prática pedagógica fundamental para uma alfabetização mais prazerosa, significativa, duradoura e, acima de tudo, respeitosa ao protagonismo e ao modo de aprender da criança.

REFERÊNCIAS

FERREIRO, E.; TEBEROSKY, A. **Psicogênese da língua escrita**. Tradução de Diana Myriam Lichtenstein et al. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986.



KISHIMOTO, T. M. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação.** 14. ed. São Paulo: Cortez, 2017.

MORAIS, A. L.; LEITE, T. M. **A Consciência Fonológica e a Aquisição da Escrita.** Porto Alegre: Artmed, 2005.

VYGOTSKY, L. S. **A formação social da mente:** o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores. 5. ed. São Paulo: Martins Fontes, 1995.

