

UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
FACULDADE DE EDUCAÇÃO
PEDAGOGIA

Sarah Victória Pereira

OS JOGOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DA CRIANÇA

Juiz de Fora

2022

Sarah Victória Pereira

Os jogos no processo de alfabetização da criança

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção da licenciatura em Pedagogia.

Orientador: Prof. Dra. Andreia Alvim Bellotti

Juiz de Fora

2022

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca
Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Pereira, Sarah Victória .

Os jogos no processo de alfabetização da criança / Sarah Victória
Pereira. -- 2022.

43 f. : il.

Orientadora: Andreia Alvim Bellotti

Trabalho de Conclusão de Curso (graduação) - Universidade
Federal de Juiz de Fora, Faculdade de Educação, 2022.

1. Jogos. 2. Alfabetização. 3. Prática Pedagógica . I. Bellotti,
Andreia Alvim , orient. II. Título.

Sarah Victória Pereira

Os jogos no processo de alfabetização da criança

Trabalho de conclusão de curso apresentado à Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, como requisito parcial à obtenção da licenciatura em Pedagogia.

Aprovada em ____ de _____ de _____

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dra. Andreia Alvim Bellotti - Orientadora
Colégio de Aplicação João XXIII - UFJF

Prof. Dra. Alesandra Maia Lima Alves
Colégio de Aplicação João XXIII - UFJF

Dedico este trabalho aos meus inspiradores e amados pais, à minha querida avó Custódia (*in memoriam*) e à tia Maria José, minha primeira professora.

AGRADECIMENTOS

Agradeço, em primeiro lugar, a Deus. Autor da existência, dono dos meus dias e amigo presente nesta difícil caminhada.

Agradeço aos meus pais, Aparecida e Rogério, por todo apoio, carinho e dedicação ao longo da minha vida e da minha jornada acadêmica. Tudo o que sou e conquistei dedico a vocês.

À minha amada avó Custódia (*in memoriam*). Meu porto seguro, minha doce menininha. Por todo carinho que partilhamos, dedico a você este trabalho.

À minha irmã Raphaela, meus sobrinhos e ao Cássio por todo apoio e risadas ao longo do meu caminho na Universidade Federal de Juiz de Fora.

À minha orientadora, Prof. Andreia Bellotti, por aceitar me guiar neste processo. Andreia, todo o meu carinho e agradecimento a você. Seus ensinamentos me acompanharão ao longo da carreira.

À Prof. Luciane Manera por transformar a minha visão sobre a área de alfabetização, por toda a sua dedicação à educação do nosso país. Agradeço por ser, junto da Andreia, minha inspiração para prosseguir na área.

Aos meus amigos, que souberam como me cativar. Às minhas amigas da Pedagogia, Thaís, Brenda, Joyce e Paula, agradeço pelo apoio, risadas e momentos inesquecíveis ao longo desses anos. À Nicole, Gabriel, Israelita Taíse e Vanessa agradeço por me ouvirem chorar e por não me deixarem desistir. Vocês são a demonstração do cuidado de Deus em minha vida.

À UFJF e à FAGED por me proporcionarem os melhores anos da minha vida e a melhor formação que eu poderia ter.

Agradeço, por fim, a todos os professores do Brasil. Sem vocês, não há educação.

“[...] os jogos são, como os concebemos, práticas culturais e, portanto, dotados de historicidade e múltiplas significações” (ALBUQUERQUE, LEAL e LEITE, 2005, p. 112).

RESUMO

Os jogos estão entre as muitas práticas pedagógicas que foram sendo elaboradas ao longo da História com vistas à construção do conhecimento. Eles se destacam no contexto educacional, uma vez que se apresentam como interessantes possibilidades para potencializar o processo de alfabetização da criança. Por meio deles, os alunos podem aprender enquanto se divertem. Eles podem potencializar o processo de aquisição do sistema de escrita, no entanto, não são as únicas possibilidades. Apesar disso, suas contribuições na construção do conhecimento são muitas, como, por exemplo, o desenvolvimento da criatividade, da cooperação e, no caso dos jogos digitais, o desenvolvimento da autonomia no uso dos recursos tecnológicos. Neste sentido, faz-se necessário a mediação docente, que auxiliará a criança a construir seus conhecimentos e se apropriar daquilo que os jogos podem proporcionar. A partir da observação, o(a) docente poderá identificar quais hipóteses a criança constrói sobre a escrita e, assim, intervir de maneira efetiva, tanto no momento em que o jogo acontece, como em outros momentos, usando de diversas estratégias pedagógicas para a criança avançar em suas construções.

Palavras-chave: Jogos. Alfabetização. Prática pedagógica.

ABSTRACT

The games are amongst the many pedagogical practices that were being elaborated throughout history with a view to the construction of knowledge. They stand out in the educational context, as they present themselves as interesting possibilities to enhance the child's literacy process. Through them, students can learn while having fun. They can potentialize the process of acquiring writing skills, however, not being the only possibilities. Despite that, their contributions on the construction of knowledge are many, such as the creativity development, cooperation, and for digital games, the development of autonomy on using technological resources. On that subject, the teacher's mediation is necessary, who will help the child to build their knowledge and appropriate what games can provide. From observation, the teacher will be able to identify which hypotheses the child builds about the writing and, hence, intervene effectively, both at the moment the games take place, and at other moments, using numerous pedagogical strategies for the child to advance in their constructions.

Keywords: Games. Literacy. Pedagogical practice.

SUMÁRIO

1	INTRODUÇÃO.....	09
2	JOGOS E SUAS MUITAS FACETAS.....	10
3	JOGOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ALGUMAS POSSIBILIDADES.....	15
3.1	CONTEXTUALIZAÇÃO E CONSIDERAÇÕES SOBRE O LEVANTAMENTO DOS JOGOS.....	15
3.2	JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO.....	17
4	CONCLUSÃO.....	38
	REFERÊNCIAS.....	39

1 INTRODUÇÃO

Ao longo da História, o processo de ensino-aprendizagem foi marcado pela cópia e pela repetição. Entretanto, vários pesquisadores, como Vygotsky e Piaget, possibilitaram uma mudança no olhar direcionado à escola e ao ato de ensinar.

A cópia, de certa forma, sempre esteve presente na área de alfabetização. Porém, os estudos da Psicogênese da Língua Escrita de Ana Teberosky e Emília Ferreiro - os quais apresentam a criança como um ser ativo na construção do conhecimento, interagindo com o objeto a ser manipulado, que, no caso da alfabetização, é a língua escrita - auxiliaram na construção de outros caminhos para o processo de ensino-aprendizagem. Os jogos estão entre as muitas práticas pedagógicas que foram sendo construídas com vistas à construção do conhecimento. Eles entram nesse contexto uma vez que se apresentam como interessantes possibilidades para potencializar o processo de alfabetização da criança. Por meio deles, os alunos podem aprender enquanto se divertem.

Nesse sentido, este trabalho se propõe a buscar compreender o uso de jogos na fase de alfabetização dos alunos no ensino fundamental I. Constituem-se objetivos deste estudo conhecer as publicações/produções sobre o tema; compreender o conceito de jogo; e realizar levantamento de jogos que podem ser usados na alfabetização. Para tal, optou-se pelo uso de metodologia de pesquisa qualitativa, realizando revisão bibliográfica de materiais publicados sobre a temática. Investigou-se, também, opções lúdicas que podem ser utilizadas na alfabetização de crianças para a efetivação de uma prática que se pretende ser eficiente e didática, almejando resultados positivos.

Após estabelecer os objetivos, o primeiro passo foi revisar as produções voltadas para o tema. Para isso, foi executada uma busca aos acervos das plataformas de publicação e divulgação de pesquisas em Educação. São elas: a Associação Nacional de Pós-Graduação e Pesquisa em Educação (ANPed), a Associação Brasileira de Alfabetização (ABALF) e o Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL). Tanto na ANPed, quanto na ABALF foram analisadas revistas especializadas na área de educação, isto é, a Revista Brasileira em Educação (RBE) e a Revista Brasileira de Alfabetização (RBA).

Além das plataformas citadas, autoras como Kishimoto (2011) e Bellotti (2017) contribuíram para a compreensão do conceito “jogo”, que se apresenta como um tema rico e muito interessante para se investigar. Por último, para a escolha dos jogos propostos foram

realizadas consultas em diferentes plataformas digitais e literaturas disponíveis na internet. A investigação contou, em um primeiro momento, com a supervisão da Prof. Dra. Luciane Manera Magalhães¹ e, posteriormente, com a supervisão da Prof. Dra. Andreia Alvim Bellotti². No mais, questões sobre a pesquisa serão exploradas no capítulo três do trabalho, o qual tratará sobre os jogos escolhidos.

2 JOGOS E SUAS MUITAS FACETAS³

Quando buscamos compreender a potencialidade dos jogos no processo de ensino-aprendizagem, entendemos o quanto esse processo pode ser rico quando os incluímos em nossa prática pedagógica. Contudo, uma dúvida pode se fazer presente: o que é o jogo?

Para Kishimoto (2011, p. 15), definir o jogo é uma tarefa difícil, visto que a palavra jogo pode ser interpretada de diferentes maneiras pelos sujeitos. Essa multiplicidade de interpretações e de definições estão diretamente ligadas à diversidade de tipos de jogos.

Vemos em Albuquerque, Leal e Leite (2005, p. 112) que “os jogos são, como os concebemos, práticas culturais e, portanto, dotados de historicidade e múltiplas significações”. Eles fazem parte das culturas das sociedades, assumindo, como fato social, “a imagem, o sentido que cada sociedade lhe atribui” (KISHIMOTO, 2011, p. 19). Assim como o conceito de infância, o conceito de jogo foi, ao longo da História da humanidade, assumindo novas roupagens, que lhe eram atribuídas pela sociedade em que foi concebido.

Na antiguidade greco-romana, o jogo infantil era visto como um instrumento de recreação. Ele era entendido “como relaxamento necessário a atividades que exigem esforço físico, intelectual e escolar” (idem, p. 31). Já na Idade Média, assumia o caráter “não-sério”, em razão de estar associado aos jogos de azar. A partir do Renascentismo foi utilizado como

¹Luciane Manera Magalhães possui doutorado em Linguística Aplicada pela Universidade Estadual de Campinas (UNICAMP) e mestrado em Linguística Aplicada pelo mesmo instituto. Atualmente é professora na faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora e coordenadora do grupo de estudos e pesquisa em alfabetização (ALFABETIZE) da Faculdade de Educação (LATTES, 2021).

²Andreia Alvim Bellotti possui doutorado em Educação pela Universidade Católica de Petrópolis, e mestrado também em Educação pela Universidade Federal de Juiz de Fora. Na mesma instituição, se especializou em Alfabetização e Linguagem. Atualmente atua como professora efetiva no Colégio de Aplicação João XXIII/UFJF, além de participar do grupo de estudos e pesquisas em alfabetização (ALFABETIZE), da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora (LATTES, 2021).

³Título em homenagem à Magda Soares, uma grande inspiração para a autora deste trabalho.

um meio de divulgação de “princípios de moral, ética e conteúdos de história, geografia e outros” (idem, p. 31). Nesse período histórico, o jogo infantil era concebido como a “forma adequada para a aprendizagem dos conteúdos escolares”, em oposição ao “modelo de educação” vigente na Idade Média, a saber: a repetição, a palmatória, dentre outros “métodos” (idem, p. 32). Ainda segundo Kishimoto (2011, p. 33), essa concepção de jogo presente no Renascimento está ligada ao novo conceito de infância concebido nesse período: a criança deixa de ser vista como um adulto em miniatura e passa a ser compreendida como um ser dotado de especificidades e natureza boa.

Kishimoto diz que o que determinada sociedade considera como “jogo” pode ser considerado como um “não jogo” em outra sociedade, como, por exemplo, o arco e a flecha, que em determinadas sociedades é visto como uma brincadeira, mas em sociedades indígenas é uma atividade vista como preparação para a caça (2011, p. 17). Daí surge a complexidade para conceituá-lo, visto que não é possível englobar todas as suas dimensões e significados em um só conceito.

Albuquerque, Leal e Leite (2005), ao abordarem os estudos de Leontiev (1988) em suas pesquisas sobre a temática, falam sobre a existência de tipos distintos de jogos: jogos de enredo e jogos de regras. Os jogos de enredo são também chamados de “jogo imaginativo, jogo de faz-de-conta, jogo de papéis, jogo simbólico ou jogo sócio-dramático” (idem, p. 113). Nesse tipo de jogo, as crianças representam a realidade e os papéis exercidos pelos adultos na sociedade, dando lugar ao imaginário e ao simbolismo. Com Kishimoto (2011, p. 43), vemos que esse tipo de jogo aparece na vida da criança por volta da faixa etária de 2 a 3 anos com o surgimento da representação e da linguagem, “quando a criança começa a alterar o significado dos objetos, dos eventos, a expressar seus sonhos e fantasias e a assumir papéis presentes no contexto social”. A autora explica que, ao jogar o jogo simbólico, a criança está aprendendo a construir símbolos.

Já nos jogos de regras, de acordo com Albuquerque, Leal e Leite (2005, p. 6), a “situação imaginária está implícita, e as regras orientam a brincadeira”. Nesse tipo de jogo, as crianças são levadas à compreensão do sentido das regras e sua importância para os jogos e também para a vida em sociedade, porque, de acordo com Leontiev (1988, p. 139 apud. ALBUQUERQUE, LEAL e LEITE, 2005, p. 7), a criança entenderá que “dominar as regras significa dominar seu próprio comportamento, aprendendo a controlá-lo, aprendendo a subordiná-lo a um propósito definido”.

O sujeito aprende que nem sempre será vencedor e que as regras podem ser modificadas, desde que todos estejam de acordo. Poderá desenvolver, também, a ideia de cooperação, respeito aos demais participantes e sobre o uso de regras para que haja um jogo correto.

A participação dos sujeitos nos jogos de regras se dá de maneira espontânea e prazerosa, visto que os jogos fazem parte da infância e, muitas vezes, até da fase adulta da vida das pessoas. Todavia, essa espontaneidade pode desaparecer quando utilizamos os jogos na educação, dado que espera-se desenvolver habilidades e conceitos por meio do recurso lúdico.

No contexto educacional, como dito anteriormente, os jogos são usados também para o desenvolvimento de certas habilidades. Desse modo, ao se deixar de lado essa espontaneidade, esse “brincar por brincar”, assumindo um caráter pedagógico, cria-se uma nova categoria de jogo, o que Kishimoto (2011, p. 40) chama de brinquedo educativo/jogo educativo. Conforme a pesquisadora, “quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa” (idem, p. 41). Assim, quando se tem o objetivo de ensinar habilidades e conhecimentos, assume-se essa nova dimensão.

Kishimoto (2011) entende que o brincar, por ser de natureza livre e espontânea, parece ser incompatível com a aquisição de habilidades, tão característico do processo de aprendizagem. A autora questiona como podemos reunir o brincar e o educar em uma mesma situação, sem ferir as características lúdicas do ato de brincar. De acordo com ela:

Se a criança está diferenciando cores, ao manipular livre e prazerosamente um quebra-cabeça disponível na sala de aula, a função educativa e a lúdica estão presentes. No entanto, se a criança prefere empilhar peças do quebra-cabeça, fazendo de conta que está construindo um castelo, certamente estão contemplados o lúdico, a situação imaginária, a habilidade para a construção do castelo, a criatividade na disposição das cartas, mas não se garante a diferenciação das cores. Essa é a especificidade do brinquedo educativo (2011, p. 42).

Ao abordar os estudos de Vygotsky ressalta que o jogo nem sempre estará associado ao prazer, algo característico do lúdico, pois, “em certos casos, há esforço e desprazer na busca do objetivo da brincadeira” (idem, p. 27).

O jogo, em sua dimensão educativa, se constitui como um importante aliado para a construção de conhecimentos. Entretanto, segundo Albuquerque, Leal e Leite (2005, p. 117), não pode ser tomado como única estratégia didática. As autoras dizem, ainda, que o uso do jogo na sala de aula não garante a apropriação dos conteúdos. Essa ideia também é abordada por Kishimoto (2011, p. 42), a qual compreende que “apesar da riqueza de situações de aprendizagens que propicia, nunca se tem a certeza de que a construção do conhecimento efetuado pela criança será exatamente a mesma desejada pelo professor”. Além disso, a autora concebe o jogo como importante instrumento de potencialização da exploração e da construção do conhecimento, a saber:

A utilização do jogo potencializa a exploração e a construção do conhecimento, por contar com a motivação interna, típica do lúdico, mas o trabalho pedagógico requer a oferta de estímulos externos e a influência de parceiros bem como a sistematização de conceitos em outras situações que não jogos (2011, p. 42).

Neste sentido, faz-se necessário a mediação do docente, que auxiliará a criança a construir seus conhecimentos e se apropriar daquilo que os jogos podem proporcionar. Por fim, Albuquerque, Leal e Leite (2005, p. 117) entendem que “o professor desempenha papéis fundamentais, mediando as situações e criando outras situações extra-jogo para sistematização dos conhecimentos”.

Somando-se aos jogos não digitais, encontramos os jogos digitais e, entre eles, aqueles que têm o objetivo de promover a alfabetização de crianças. Vivemos em um mundo digitalizado, onde a grande maioria das pessoas têm acesso a tecnologias digitais e à internet. Com isso, o que podemos observar é que, cada vez mais cedo, o ser humano tem contato com as diferentes tecnologias digitais. Tal fato não pode ser ignorado no espaço educacional e, conseqüentemente, no processo de alfabetização, posto que “estamos vivenciando, simultaneamente, uma mudança cultural, tecnológica e das formas de ler e escrever” (CHARTIER, R., 2002, 2014 apud FRADE et al., 2018, p. 26).

Frade et al. (2018, p. 19) pontuam que:

No ambiente digital, há vários tipos de revoluções e mutações que ocorrem ao mesmo tempo na ordem técnica, cultural, nos modos de produção e nas formas de ler e escrever; e isso pode repercutir na alfabetização das crianças.

Compreendem que essa afirmação é defendida tanto por aqueles que “tomam a tecnologia digital em sua especificidade” (2018, p. 19), como por aqueles que entendem que a alfabetização precisa acompanhar os usos sociais da escrita.

O uso de jogos digitais na alfabetização pode proporcionar a aquisição do sistema de escrita, a aprendizagem de mecanismos e habilidades específicas das tecnologias digitais e o desenvolvimento da autonomia para lidar com esses suportes. Para as autoras, o uso das tecnologias no ensino, “além de possibilitar o aprendizado de conteúdos do currículo formal, proporciona a compreensão e uso de mais um objeto da cultura da escrita presente no contexto social” (FRADE et al, 2018, p. 25).

Sobre os jogos digitais, Bellotti (2017, p. 2) entende que esses:

[...] se relacionam diretamente ao uso do computador (ou recursos computacionais), há rigidez das regras, uma vez que não há espaço para negociação das mesmas, e existência de um mundo fictício onde o jogo acontece.

Conforme a autora, o uso dos jogos digitais na escola não é apenas para a diversão dos alunos, mas também para ensinar os conteúdos curriculares. Logo:

A escolha do jogo se relaciona aos objetivos pretendidos, à faixa etária dos alunos, ao tempo, espaço, equipamento e formas de interação necessárias para sua execução, ao interesse dos alunos e o próprio conhecimento e familiaridade que têm com o computador (idem, 2017, p. 4).

Assim como nos jogos não digitais, nesse processo de interação da criança com a tela, faz-se necessária a intervenção docente, que poderá identificar dados importantes sobre a sua aprendizagem, por exemplo, como a criança lida com o uso das tecnologias digitais. A partir dessas observações, o(a) docente poderá “intervir, provocando oportunidades para que elas levantem hipóteses, modifiquem outras, consolidem suas aprendizagens” (FRADE et al, 2018, p. 39). Como pontua Bellotti (2017, p. 5), a escolha dos jogos digitais “é algo que exige do professor a combinação de uma série de conhecimentos e habilidades para o desenvolvimento da aula”.

Entretanto, muitas vezes, os jogos digitais são inseridos no espaço escolar como algo “para preencher um tempo livre do aluno, decorrente da falta de algum professor ou da ausência de planejamento” (FRADE et al, 2018, p. 68). Isso pode contribuir para com que os responsáveis e, até mesmo, educadores construam uma imagem negativa sobre o uso desse

recurso em sala de aula, uma vez que é usado somente para “diversão”. Para isso, faz-se necessário planejamento e intervenção docente, objetivando a efetivação de um trabalho eficiente, pois somente com planejamento, “ou seja: a definição prévia de quais jogos serão experimentados pelos alunos em cada aula, com qual objetivo, para desenvolver quais habilidades” (BELLOTTI, 2017, p. 69), é que maiores avanços no processo de ensino-aprendizagem poderão ser visíveis.

Após observar as informações apresentadas sobre jogos (não digitais e digitais), entendemos sua importância e como a aprendizagem pode ser rica quando o incluímos em nossa prática. Antes de tudo, como exposto anteriormente, é preciso compreender que os jogos podem potencializar o processo de aquisição do sistema de escrita, no entanto, não são as únicas possibilidades. É preciso buscar inovar a prática, sempre apresentando às crianças diversas opções para um trabalho eficiente e significativo. Além disso, a mediação docente é primordial nesse processo, tendo em vista que, a partir da observação, o(a) docente poderá identificar quais hipóteses a criança constrói sobre a escrita e, assim, intervir de maneira efetiva, tanto no momento em que o jogo acontece, como em outros momentos, usando de diversas estratégias pedagógicas para a criança avançar em suas construções. Nesse sentido, reiteramos as afirmações de Kishimoto (2011), Albuquerque, Leal e Leite (2005), Bellotti (2017) e Frade et al (2018) quanto a necessidade de mediação pedagógica do(a) professor(a) e criação de atividades diversas, para além dos jogos propostos, tendo em vista a sistematização dos conhecimentos trabalhados.

3 JOGOS PARA O PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO: ALGUMAS POSSIBILIDADES

3.1 CONTEXTUALIZAÇÃO E CONSIDERAÇÕES SOBRE O LEVANTAMENTO DOS JOGOS

Para a compreensão do processo de alfabetização a partir do uso de jogos foi necessário refletir sobre o que seria o jogo e a importância de incluí-lo na prática pedagógica. Feitas tais considerações, é possível apresentar alguns jogos para o processo de aquisição do sistema de escrita alfabética. Os jogos aqui apresentados foram escolhidos após levantamento realizado pela autora deste trabalho enquanto atuava como bolsista-voluntária em projeto de

extensão em Alfabetização e Letramento desenvolvido pelo grupo ALFABETIZE, da Faculdade de Educação da Universidade Federal de Juiz de Fora, no ano de 2020, coordenado pela Prof. Dra. Luciane Manera Magalhães.

As propostas aqui apresentadas, em sua grande maioria, têm como objetivo o desenvolvimento da consciência fonológica do(a) aluno(a). Além disso, algumas delas buscam auxiliar na superação do realismo nominal⁴, como também na identificação das letras do alfabeto. Entre as propostas de jogos apresentadas encontram-se jogos digitais e não digitais, tendo em vista a importância de ambos para o processo de ensino-aprendizagem e a realidade atual em que as tecnologias digitais são aliadas nesse processo. Caso o(a) docente queira complementar o trabalho com os jogos não digitais, excelentes alternativas podem ser encontradas no site do CEEL, da Universidade Federal de Pernambuco, e no blog da professora Iara Medeiros. No site da docente, o(a) professor(a) poderá encontrar diferentes alternativas de jogos e, também, atividades.

As imagens escolhidas para a confecção dos materiais não digitais foram retiradas de sites livres de direitos autorais e foram priorizadas imagens reais no lugar de desenhos. Cabe ressaltar que essas propostas podem e devem ser modificadas por cada docente de acordo com as necessidades e objetivos da turma. A intenção desse trabalho não é oferecer ou impor um guia a ser seguido, mas, sim, mostrar ao docente que é possível desenvolver um trabalho lúdico e sistemático na prática de alfabetização. Desse modo, os jogos apresentados devem ser vistos como recursos por meio dos quais é possível construir conhecimentos com as crianças, um ponto de partida para outros meios, que podem e devem ser mesclados com outras práticas.

Para uma maior compreensão do(a) leitor(a), os recursos didáticos foram organizados em categorias. Cada um deles apresenta as seguintes categorias: (i) objetivos, (ii) confecção do material, (iii) como jogar, (iv) observações, (v) modalidade e (vi) referências. Na primeira categoria, buscou-se apresentar quais os objetivos didáticos espera-se atingir com determinado jogo. Na segunda e na terceira categorias são apresentados o modo de confecção do material e como utilizá-lo. Na quarta, a autora buscou tecer algumas considerações sobre a

⁴ No realismo nominal, a criança, que já avançou no percurso evolutivo da escrita, está presa ao objeto concreto e compreende que “a escrita deveria registrar características físicas ou funcionais dos objetos” (MORAIS, 2012, p. 46). Assim, pensa que a palavra “*formiga* deve ser escrita com poucas letras, porque “ela é pequeninha”, ao passo que *boi* deve ter muitas letras, já que “é um animal muito grande” (idem, p. 46).

utilização do recurso em sala de aula. A quinta categoria é sobre para qual modalidade foi pensado o jogo, ou seja, se ele pode ser usado com toda a turma, pequenos grupos, duplas ou individualmente. Por fim, a sexta e última categoria traz as referências dos jogos.

Assim como em qualquer atividade didática, a mediação do(a) docente é necessária e indispensável. Como abordado no segundo capítulo do trabalho, tanto com os jogos não digitais, quanto os digitais, a mediação do(a) professor(a) possibilitará a construção de uma prática mais significativa e eficiente. Por meio da observação, o(a) professor(a) pode identificar as hipóteses elaboradas pela criança ao longo do processo de alfabetização e, dessa forma, intervir efetivamente. É importante que o(a) docente explique as regras do jogo para os alunos e jogue ao menos uma partida com eles para que possam compreender melhor a proposta.

Como o ensino do SEA deve ser sistemático, faz-se necessário, ainda, que o(a) docente organize atividades que, somadas aos jogos, possibilitem a sistematização dos conteúdos trabalhados com a turma. As atividades podem retomar questões abordadas nos jogos ou questões diferentes, mas relacionadas aos objetivos pretendidos. No mais, cabe ao(a) professor(a) elaborar questões de acordo com o nível de dificuldade em que se encontram os alunos, tomando o cuidado de mesclar questões desafiadoras que impulsionam a aprendizagem e o desenvolvimento da criança com aquelas que podem ser desenvolvidas com mais autonomia, facultando a satisfação, confiança e motivação.

3.2. JOGOS PARA A ALFABETIZAÇÃO

a) Caixa Enigma

Figura 1 - Caixa Enigma



Fonte: elaborado pela autora (2021).

Objetivo(s): diferenciar letras de outros sinais gráficos.

Confeção do material: a caixa enigma consiste em uma caixa com várias fichas de letras, números e outros sinais gráficos, que tem como objetivo auxiliar a criança na diferenciação das letras de outros sinais gráficos. Para a confecção do jogo foram utilizados uma caixa de papelão, fichas com letras, imagens e outros sinais gráficos e três caixas menores para que os alunos possam colocar as fichas.

Como jogar: a atividade pode ser realizada de diferentes maneiras. Uma delas é fazer uso de três caixas com indicações para letras, números e outros sinais gráficos. Cada aluno(a) retira uma ficha, identifica o que foi sorteado e depois a coloca na caixinha correspondente. Outra forma é separar os alunos em grupos e pedir para que cada um deles indique o que sorteou. Caso o grupo erre, a ficha deverá ser retirada da rodada. Vence o grupo que acertar mais fichas.

Observações: na caixa do exemplo colocamos 15 imagens de letras de imprensa maiúscula, 10 imagens de letras imprensa minúscula, 10 imagens de números, 5 imagens variadas e 10 imagens de pontuação e outros símbolos.

Modalidade: o jogo foi pensado para ser utilizado com toda a turma.

Referências: os materiais que serviram como referência/inspiração para o trabalho estão disponíveis nas referências bibliográficas.

b) Jogo dos sons iniciais e finais I

Figura 2 - Jogo dos sons iniciais e finais I



Fonte: elaborado pela autora (2021).

Objetivo(s): desenvolver a consciência fonológica, destacando sons iniciais e finais das palavras.

Confeção do material: para a confecção do jogo são necessárias cartas de imagens referentes as palavras/substantivos que apresentam sons iniciais e finais semelhantes. No material de exemplo foram utilizados os seguintes pares de imagens:

Quadro 1: Exemplos utilizados no jogo

Bota/Bola, Soldado/Dado, Sorvete/Foguete, Papagaio/Pato, Espada/Escada, Leão/Tubarão, Luva/Uva, Gato/Galinha, Panela/Janela, Limão/Mamão, Mola/Bola, Escorregador/ Liquidificador.
--

Fonte: elaborado pela autora (2021).

Como jogar: esse recurso é como um jogo de memória. Desse modo, o(a) docente pode separar os alunos em duplas e disponibilizar um exemplar do jogo para cada uma delas. Os alunos devem organizar as cartas na mesa, de modo que as imagens fiquem viradas para ela. Em seguida, cada dupla pode iniciar a procura pelos pares de sons/imagens. Como em um jogo da memória comum, se acertar, o(a) aluno(a) que joga a vez, fica com as cartas. Caso erre, ele(a) deve passar a vez para o(a) colega. Vence o(a) estudante que formar mais pares de sons/imagens.

Observações: nesta atividade é preciso que o(a) professor(a) selecione um número razoável de palavras com sons parecidos para que o jogo seja produtivo para as crianças. É importante fazer a mediação, orientando-as sobre como funciona o jogo e auxiliando-as também na análise dos sons. Durante a atividade, o(a) docente pode orientar as crianças na realização da análise fonológica das palavras, segmentando-as em sílabas, porque, assim, poderá haver resultados mais positivos. O(a) docente pode falar os nomes das imagens para que as crianças consigam identificá-las. Uma variação possível pode ser feita focando somente os sons finais ou somente os sons iniciais, inicialmente. Para isso é necessário que se observe a seleção das imagens que atendem ao objetivo do momento.

Modalidade: o jogo foi pensado para ser utilizado em duplas ou em atendimentos a pequenos grupos.

Referências: o material que serviu como referência para o trabalho foi o jogo “Bingo dos sons iniciais” do CEEL.

c) Palavra dentro de palavra

Figura 3 - Palavra dentro de palavra



Fonte: elaborado pela autora (2021).

Objetivo(s): desenvolver a consciência fonológica, identificando as palavras menores contidas nas maiores.

Confeção do material: para a confecção do jogo são necessárias fichas/cartas divididas em dois grupos: um com as palavras e imagens que comporão o monte (palavras maiores, em cartas azuis, por exemplo) e outro com as imagens que serão distribuídas entre os jogadores (palavras menores, em cartas amarelas, por exemplo). É preciso que o(a) professor(a) selecione palavras em que seja possível encontrar uma palavra dentro da outra, como por exemplo, mamão/mão. O número de fichas fica a critério do(a) docente. No material confeccionado foram utilizados os seguintes exemplos:

Quadro 2: Exemplos de palavras

Mamão/Mão, Camaleão/Leão, Luva/Uva, Repolho/Olho, Tucano/Cano, Jacaré/Jaca, Escorpião/Pião, Sapato/Pato, Soldado/Dado, Fivela/Vela, Galho/Alho/, Galinha/Linha, Sacola/Cola.

Fonte: elaborado pela autora (2021).

Como jogar: as crianças precisam identificar as semelhanças entre as palavras. Para isso, o(a) docente pode separá-las em duplas e disponibilizar um exemplar do jogo para cada uma das duplas. Ele(a) entregará para as crianças as fichas com as palavras menores e organizará as fichas com as palavras maiores em um “montinho” em cima da mesa. O primeiro jogador retira uma ficha do “montinho” e busca o par dela entre suas fichas. Se encontrar, ele(a) mostra aos demais e fica com as duas cartas, retirando-as do jogo. Se não encontrar, devolve a carta para o fim do baralho central. No final, vence a criança que encontrar mais pares de palavras semelhantes.

Observações: o(a) educador(a) pode solicitar que as crianças façam a segmentação das palavras, indicando o número de sílabas de cada uma. Além disso, na primeira rodada é importante auxiliar as crianças na identificação das semelhanças entre os sons.

Modalidade: o jogo foi pensado para ser utilizado em duplas.

Referências: o material que serviu como referência para o trabalho foi o jogo “Palavra dentro de palavra” do CEEL.

d) Qual é a maior palavra?

Figura 4 - Qual é a maior palavra?



Fonte: elaborado pela autora (2021).

Objetivo(s): desenvolver a consciência fonológica e superar o realismo nominal.

Confeção do material: para a confecção do jogo, o(a) docente precisará escolher palavras de diferentes tamanhos (em relação a quantidade de sílabas) e selecionar as imagens, que

auxiliarão a criança na “identificação” da palavra. Alguns exemplos de palavras divididas por grupos semânticos:

Quadro 3 - Exemplos de grupos semânticos

<p>a) Frutas: abacaxi, laranja, jaboticaba, limão, abacate, morango, mamão, banana, uva, jaca, maçã e kiwi;</p> <p>b) Animais/Outros: borboleta, girafa, elefante, camaleão, cachorro, formiga, tamanduá, rinoceronte, tubarão, joaninha, tartaruga, cobra, peixe, abelha, gato e leão;</p> <p>c) Objetos/Outros: trem, escorregador, boneca, geladeira, panela, caneca, sol, dado, chinelo, martelo, mão, pão, bala, mel e liquidificador.</p>
--

Fonte: elaborado pela autora (2021).

Como jogar: o(a) educador(a) pode separar os alunos em duplas e disponibilizar um exemplar do jogo para cada uma delas. As cartas devem ser organizadas em um “montinho” no centro da mesa, de modo que as duas crianças consigam pegá-las com facilidade. Após decidirem quem começará a partida, a primeira criança pega uma carta, diz qual é a palavra em voz alta e faz a segmentação oralmente, identificando quantos “pedacinhos”/sílabas há na palavra. A segunda criança repete as mesmas ações. No fim, compara-se as palavras e aponta qual delas é a maior, ou seja, qual possui o maior número de sílabas. Em caso de palavras com o mesmo número de sílabas, as crianças devem contar também o número de letras para definir qual é a maior palavra. Assim, a criança tem a oportunidade de refletir sobre o número de sílabas e de letras e compreender que, via de regra, há mais letras do que sílabas nas palavras. Vence a criança que a cada rodada tiver a maior palavra. Como o objetivo é que as crianças encontrem as maiores palavras, é preciso que o(a) professor(a) as oriente na separação silábica das palavras das imagens selecionadas e, caso necessário, façam a contagem das letras também.

Observações: este jogo é muito interessante para o trabalho de superação do realismo nominal, uma vez que a criança poderá perceber que o fato da imagem/objeto ser grande não significa que a palavra também o será. Para isso, é importante que o(a) professor(a) auxilie as duplas nessa percepção, perguntando, por exemplo, o motivo de acreditarem que determinada palavra é maior do que a outra, dentre outras questões que podem surgir.

Modalidade: o jogo foi pensado para ser utilizado em duplas.

Referências: o material que serviu como referência para o trabalho foi o jogo “Batalha de palavras” do CEEL.

e) Tabuleiro do alfabeto

Figura 5 - Tabuleiro do alfabeto



Fonte: elaborado pela autora (2021).

Objetivo(s): nomear as letras do alfabeto e identificar a localização das letras na ordem alfabética.

Confeção do material: o jogo é composto por um tabuleiro com imagens e palavras correspondentes sem a primeira letra. A escolha das palavras não se orientou por nenhum campo semântico, no entanto, fica a critério do(a) educador(a).

Como jogar: o(a) docente pode dividir a turma em pequenos grupos, os quais decidem a ordem de jogada entre os jogadores. O(A) aluno(a) jogará um dado e andará o número de casas correspondentes ao número sorteado na face do dado. Ele precisa dizer qual é a letra que está faltando para completar a palavra e colocar a ficha com a letra em cima da imagem do jogo. Caso erre, a criança deve voltar uma casa. Caso seja direcionado para uma casa em que a letra inicial já foi encontrada, o docente tem duas opções na condução do jogo: solicitar à criança que fale outra palavra que também se inicia com aquela letra ou pedi-la para jogar o

dado novamente e ir para outra casa. O(a) professor(a) anotar a pontuação dos alunos. Vence aquele(a) que chegar primeiro ao fim da trilha.

Observações: o tabuleiro pode ser montado de duas formas: (i) Como um jogo organizado no chão, onde a criança andar pelas casas ou (ii) Como um jogo de mesa, onde ela movimentará os pinos pelas letras. A segunda opção é interessante porque permite que o(a) educador(a) monte um determinado número de exemplares (com diferentes opções de palavras) e organize a turma em duplas ou trios. O jogo pode ser feito com todas as letras do alfabeto ou somente com algumas e, também, com as sílabas. É de notória importância que se faça a mediação da atividade, auxiliando os alunos na análise do som inicial de cada palavra.

Modalidade: o jogo foi pensado para ser utilizado com toda a turma e em atendimentos de pequenos grupos.

Referências: os materiais que serviram como inspiração para o trabalho estão disponíveis nas referências bibliográficas.

f) Jogo dos sons iniciais e finais II

Figura 6 - Jogo dos sons iniciais e finais II



Fonte: elaborado pela autora (2021).

Objetivo(s): desenvolver a consciência fonológica, destacando sons iniciais e finais das palavras.

Confeção do material: para a confecção do jogo, o(a) professor(a) deve separar imagens em que os sons iniciais/finais se repetem e pregadores com as partes iniciais e finais das palavras.

Quadro 4: sons iniciais e sons finais

telefone/teclado, escorregador/liquidificador, tucano/cano, gato/rato, tubarão/camarão, avião/mão, javali/jabuti, mola/bola

Fonte: elaborado pela autora (2021).

Como jogar: a turma pode ser dividida em duplas, que disputarão o jogo entre si. O(a) docente pode disponibilizar um dado para que as duplas decidam a vez de cada uma jogar. Cada dupla pega um pregador com a parte inicial/final e o coloca na imagem que contém aquela parte. Depois, ela precisará listar mais palavras que comecem ou terminem com o mesmo som. A quantidade de palavras a mais a serem ditas deve ser combinada anteriormente, de acordo com o nível da turma ou das duplas. As duplas vencedoras poderão competir entre si, para isso, é importante a variação dos modelos dos jogos. Vence a dupla que conseguir identificar mais semelhanças.

Observações: para que haja um bom aproveitamento do jogo, o(a) docente pode dividir a turma em duplas, que disputarão entre si, ou seja, serão duas duplas para cada exemplar do jogo, o que possibilitará o aprendizado e a socialização entre os alunos.

Modalidade: o jogo foi pensado para o atendimento de pequenos grupos de alunos.

Referências: os materiais que serviram como referência/inspiração para o trabalho estão disponíveis nas referências bibliográficas.

g) Jogo “Olho de Lince”

Figura 7 - Olho de Lince



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): associar a palavra à imagem correspondente.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: Os alunos deverão ler as palavras na parte inferior da tela e “clique”, dentre as opções dispostas na tela, na imagem correspondente. Cada erro subtrai um ponto do placar da criança. Dessa forma, ela precisa “se empenhar, pensar antes de responder” (BELLOTTI, 2017, p. 11).

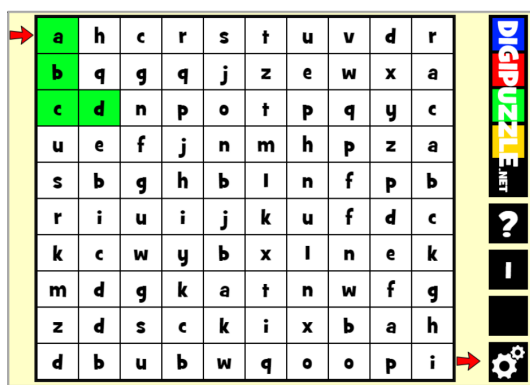
Observações: é importante que o(a) docente realize a mediação do conhecimento a ser construído e também sobre o uso dos recursos tecnológicos.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em dupla.

Referências: O site se encontra disponível nas referências.

h) Labirinto do Alfabeto

Figura 8 - Labirinto do alfabeto



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): identificar as letras do alfabeto em ordem alfabética.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: a criança precisa ir marcando as letras que compõem o alfabeto, seguindo a ordem alfabética. Se acertar, a letra fica verde e ela consegue seguir no jogo. Do contrário, se

errar, a letra fica vermelha e a criança precisa escolher outra para dar continuidade a atividade.

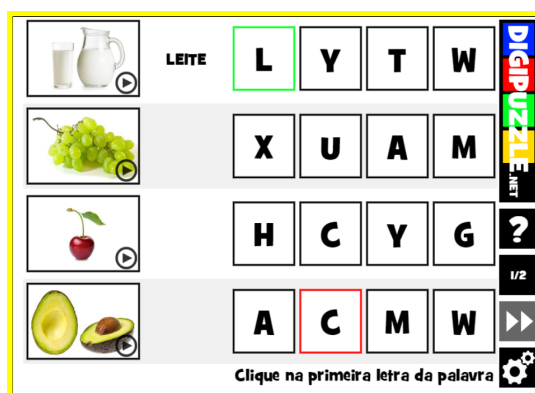
Observações: apesar do jogo ser intuitivo e de fácil acesso, é importante que o(a) docente realize a mediação do conhecimento a ser construído e também sobre o uso do recurso tecnológico. É interessante que a criança tenha à disposição um alfabeto em ordem alfabética para consulta, caso seja necessário.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em dupla, especialmente se não houver um equipamento para cada criança.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

i) Primeira letra

Figura 9 - Primeira letra



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): identificar a primeira letra de cada palavra.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: a criança precisa identificar e marcar a primeira letra da palavra de acordo com a imagem. Se a opção estiver correta, a palavra certa aparecerá, como no exemplo da imagem. No entanto, se a criança errar, a letra escolhida fica vermelha e ela precisa fazer nova escolha para seguir para a próxima fase do jogo.

Observações: é importante que o(a) docente realize a mediação do conhecimento a ser construído e também sobre o uso do recurso tecnológico. O(A) mediador(a) pode pedir, ainda, para que a criança faça a “análise fonológica” da palavra, solicitando que ela conte quantos pedacinhos/sílabas há.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em dupla.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

j) Duelo das letras

Figura 10 - Duelo das letras



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): desenvolver a consciência fonológica e identificar as letras.

Confeção do material: esse é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: o(a) estudante, antes de tudo, deve escolher se jogará contra o computador ou outra criança. No jogo, ele(a) terá que encontrar a imagem correspondente à letra sorteada, que aparece próxima ao nome do jogador da vez. Se a criança não souber qual é a imagem, ela tem a opção de “pular” a sua jogada.

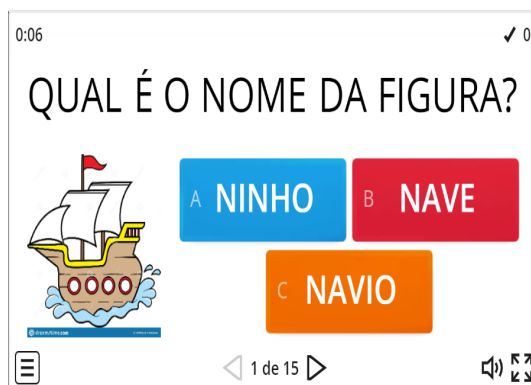
Observações: assim como nas opções anteriores, é preciso que o(a) educador(a) faça a mediação da criança com o recurso tecnológico e também com o conhecimento, levando-a a refletir sobre os sons das palavras, por exemplo. Para muitas crianças é importante que o(a) educador(a) explore primeiro os nomes das imagens que aparecem na tela, quando possível.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em dupla.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

k) Qual o nome da figura?

Figura 11 - Qual é o nome da figura?



Fonte: Wordwall (2021).

Objetivo(s): identificar a palavra que representa a imagem.

Confeção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: o(a) aluno(a) deve ‘*clicar*’ sobre a palavra correspondente à imagem. Como na maioria dos jogos da plataforma *Wordwall*, a pontuação do(a) estudante aparecerá no final da partida.

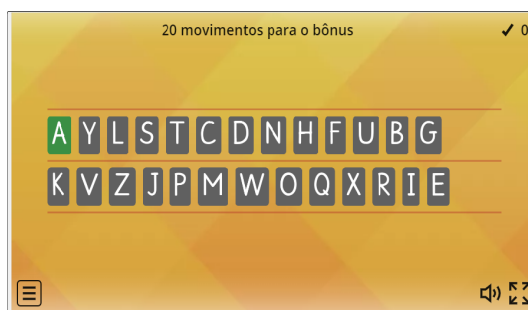
Observações: como esse é um jogo de identificação de sons com imagens, é preciso que o(a) docente auxilie os alunos ao longo da atividade, levando-os a refletir sobre os sons das palavras.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

l) Letras em ordem alfabética

Figura 12 - Letras em ordem alfabética



Fonte: Wordwall (2021).

Objetivo(s): organizar as letras em ordem alfabética.

Confeção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: o(a) estudante deve organizar as letras, seguindo a ordem alfabética.

Observações: assim como nas opções anteriores, é preciso que o(a) educador(a) faça a mediação da criança com o recurso tecnológico.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em duplas, cada criança colocando uma letra em ordem, de forma alternada.

Referências: O site se encontra disponível nas referências.

m) O que rima com... Quantas sílabas?

Figura 13 - O que rima com... Quantas sílabas?



Fonte: Wordwall (2021).

Objetivo(s): Desenvolver a consciência fonológica, destacando sons iniciais e finais das palavras. Identificar o número de sílabas das palavras e a sílaba que falta.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: a criança deve escolher ao lado direito da tela principal, a modalidade do jogo: questionário, questionário de programa de televisão, labirinto, roda aleatória ou abra a caixa. Na modalidade questionário há dois desafios: rimas e número de sílabas. Nos primeiros slides, a criança deve clicar na imagem cuja palavra rima com a palavra referente à imagem em destaque. Nos últimos slides, deve identificar o número de sílabas das palavras. Caso acerte, aparece um sinal verde e a possibilidade de seguir para a próxima tela. Caso erre, um sinal vermelho aparece e, na sequência, em verde, aparece a opção correta e a tela do próximo desafio. Nas modalidades labirinto e roda aleatória é apresentado também o desafio de identificar a sílaba que falta nas palavras em destaque.

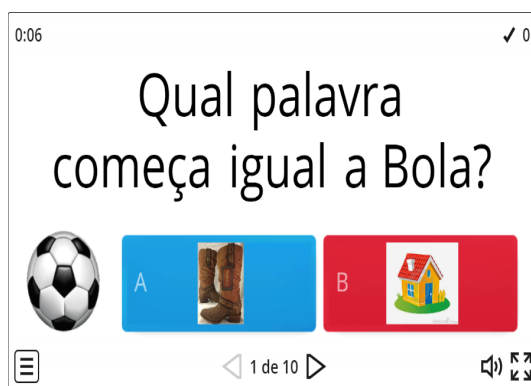
Observações: é preciso que o(a) professor(a) auxilie o(a) aluno(a) na reflexão sobre os sons da palavra, contando quantas sílabas há. Ademais, assim como nas opções anteriores, é preciso que o(a) educador(a) faça a mediação da criança com o recurso tecnológico.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

n) Começa com...

Figura 14 - Começa com...



Fonte: Wordwall (2021).

Objetivo(s): desenvolver a consciência fonológica, destacando os sons iniciais das palavras.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: a criança deve escolher dentre as opções das imagens aquela cujo som inicial é o mesmo da sílaba da imagem em destaque. Ao acertar, um sinal positivo aparece. Em caso de erro, aparece um “X” em cima da resposta errada e, na sequência, a resposta correta é destacada. Nos primeiros slides aparecem somente imagens, nos slides finais, nas opções de respostas, há imagens acompanhadas das respectivas palavras. Na parte inferior do slide há a possibilidade de clicar para passar para a tela seguinte antes do tempo determinado.

Observações: é importante que o(a) docente oriente as crianças na identificação das semelhanças entre os sons.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em duplas, caso seja necessário compartilhar equipamentos.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

o) Jogo da força (objetos da casa)

Figura 15 - Jogo da força (objetos da casa)



Fonte: Wordwall (2021).

Objetivo(s): compreender que as palavras são formadas por determinadas letras e que a ordem das letras altera as palavras e seus significados.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: o(a) aluno(a) precisa completar a palavra escolhendo as letras corretas. Se acertar a letra, o(a) estudante ganha o ponto, mas se errar, o boneco na forca irá ser desenhado e a criança perde a rodada caso o desenho fique completo.

Observações: é preciso que o(a) docente ajude a criança na reflexão sobre as letras adequadas para formar as palavras.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em dupla.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

p) Quebra-cabeça do alfabeto

Figura 16 - Quebra-cabeça do alfabeto



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): identificar a letra inicial de cada palavra.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: o(a) aluno(a) precisa arrastar a imagem até a letra inicial correspondente à letra inicial de seu nome. Se acertar todas as letras, a criança passa de fase e novas imagens são disponibilizadas. Mas, se errar, ela tem a possibilidade de refazer suas jogadas. Um facilitador é que ao clicar na imagem ouve-se a palavra referente.

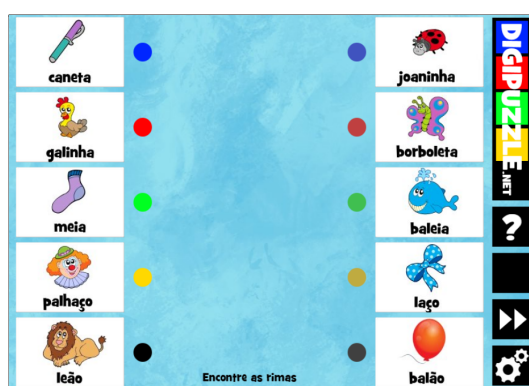
Observações: é importante que o(a) docente realize a mediação do conhecimento a ser construído e também sobre o uso do recurso tecnológico.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em duplas, alternando as ações entre as crianças.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

q) Encontre as rimas

Figura 17 - Encontre as rimas



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): desenvolver a consciência fonológica, destacando sons iniciais e finais das palavras.

Confeção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: o(a) estudante precisa ligar as palavras que rimam utilizando o mouse. Ao ligar todas as palavras, pode-se passar para a próxima fase.

Observações: algumas questões sobre o jogo precisam ser analisadas pelo(a) professor(a), como: (i) as rimas acabam se repetindo ao longo das fases, o que pode ser cansativo para a criança, não despertando o seu interesse e (ii) o jogo não aponta quais foram os “erros” ou “acertos” do(a) estudante. Dessa forma, cabe ao(a) professor(a) acompanhar de perto as respostas das crianças e discutir com elas as respostas dadas. Uma opção é jogar em dupla

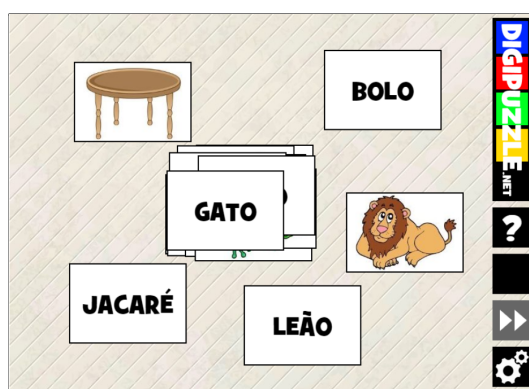
alternando as ações entre as crianças em cada tela do jogo. Dessa forma, uma criança joga e a outra confere as respostas. Ao final do jogo, o(a) professor(a) pode apresentar novamente as palavras para a turma e ouvi-la quanto às respostas. É uma oportunidade de refletir sobre as rimas.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em duplas.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

r) Desordem - Letras ou palavras

Figura 18 - Letras ou palavras



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): identificar a letra inicial de cada palavra ou a palavra correspondente à imagem.

Confeção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: o(a) estudante precisa desembaralhar as imagens e arrastá-las até as palavras ou letras iniciais correspondentes. Caso acerte o par, ele é “apagado”, contabilizando o ponto para a criança. Em caso de erro, as imagens permanecem na tela até que o jogador acerte a combinação.

Observações: nesse jogo, o(a) aluno(a) pode optar por dois níveis de dificuldade e quantidades de combinações. Pode-se optar pelo nível de dificuldade das palavras ou primeiras letras. Do mesmo modo, pode-se optar pela quantidade de dez ou vinte

combinações. Um ponto positivo desse jogo é a variedade de palavras, que, por mais que se repitam algumas vezes ao longo das fases, são diversas.

Figura 19 - Letras ou palavras



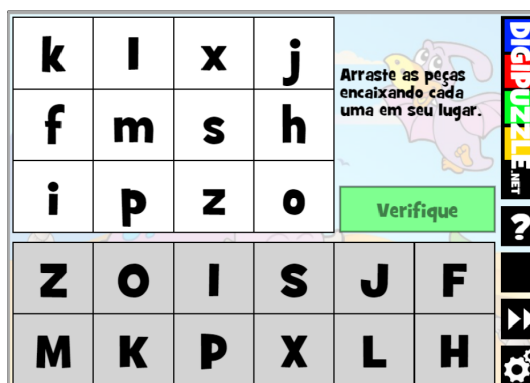
Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente ou em dupla alternando as ações entre as crianças.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

s) Encaixe de letras - Maiúsculas/Minúsculas

Figura 20 - Encaixe de letras - Maiúsculas/Minúsculas



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): relacionar os diferentes tipos de letras.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: para jogar a criança precisa arrastar a letra maiúscula até sua correspondente minúscula. Se encaixar todas as letras corretamente, o jogo mostrará uma imagem divertida para a criança. Mas, caso ela erre, ele emite um som indicando que a opção escolhida não está correta. Ao final de cada tela a criança tem a oportunidade de reorganizar as peças que foram relacionadas de forma errada.

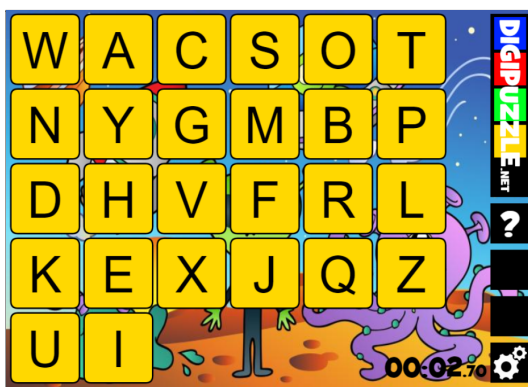
Observações: é importante que o(a) docente realize a mediação do conhecimento a ser construído e também sobre o uso do recurso tecnológico.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

t) Jogo da ordem alfabética/Clique alfabeto

Figura 21 - Jogo da ordem alfabética/Clique alfabeto



Fonte: DIGIPUZZLE (2021).

Objetivo(s): identificar as diferentes configurações das letras e clicar nas letras seguindo a ordem alfabética.

Confecção do material: é um jogo de modalidade digital. Para utilizá-lo, basta acessar o endereço que se encontra nas referências.

Como jogar: para jogar a criança precisa clicar nas letras seguindo a ordem alfabética. Na medida em que acerta, as letras vão desaparecendo. Em caso de erro a letra fica vermelha, indicando que o(a) jogador(a) deve optar por outra letra. No final da partida, o(a) jogador(a) pode verificar quanto tempo gastou para completar o alfabeto. Se gastou mais tempo do que o esperado, o próprio jogo o(a) incentiva a jogar novamente para tentar completar em menos tempo. Porém, se consegue realizar a atividade antes do tempo determinado, uma janela se abre indicando que a criança deve registrar o nome dela.

Observações: é importante que o(a) docente realize a mediação do conhecimento a ser construído e também sobre o uso do recurso tecnológico.

Modalidade: o jogo pode ser utilizado individualmente.

Referências: o site se encontra disponível nas referências.

4 CONCLUSÃO

Como visto ao longo do trabalho, os jogos se apresentam como interessantes possibilidades na prática pedagógica para o desenvolvimento do processo de ensino-aprendizagem. Eles não são as únicas estratégias didáticas e nem devem ser, no entanto, suas contribuições na construção do conhecimento são muitas, como, por exemplo, o desenvolvimento da criatividade, da cooperação e, no caso dos jogos digitais, o desenvolvimento da autonomia no uso dos recursos tecnológicos. Dessa forma, cabe ao(a) docente o planejamento e a mediação pedagógica tendo em vista as opções que melhor se adequem aos objetivos pretendidos, às situações vivenciadas em sala de aula e às necessidades dos alunos, buscando, assim, a efetivação de um trabalho lúdico, sistematizado e compromissado.

REFERÊNCIAS

ABALF. Abalf. Disponível em: <<https://www.abalf.org.br/>> Acesso em 03 de fev. de 2022.

ANPED. Anped. Disponível em: <<https://www.anped.org.br/>> Acesso em 03 de fev. de 2022.

AZUL, Christina. **Jogo “Caixa surpresa em EVA”**. Blog Christina Azul. Disponível em: <<http://christinazul.blogspot.com/2011/03/caixa-surpresa-em-eva.html?m=1>> Acesso em: 22 dez. 2021

BELLOTTI, Andreia. **Na tecedura da rede mais um nó se faz presente: a formação continuada do professor para o uso do(a) computador/Internet na escola**. 2006. 158 f. Mestrado em Educação, Universidade Federal de Juiz de Fora, Juiz de Fora, 2006.

_____. **Os jogos digitais como mediadores no processo de ensino-aprendizagem**. 2019. (Apresentação de Trabalho/Comunicação).

CEEL/UFPE - Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco; MEC - Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco, 2009. Disponível em:

<http://homo.plataformadoletramento.org.br/arquivo_upload/2014/02/20140210152238-mec_ufpe_manual_de_jogos_didaticos_revisado.pdf> Acesso em: 23 de dez. 2021.

_____. **Jogos de Alfabetização: Manual didático e 10 jogos para você levar para sala de aula**. Pernambuco, 2020. Disponível em: <<http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/190.pdf>> Acesso em: 23 de dez. 2021.

_____. Disponível em: <<https://www.portalceel.com.br/principal/>> Acesso em 03 de fev. de 2022.

_____. Disponível em: <<https://www.portalceel.com.br/materiaapoio/>> Acesso em 03 de fev. de 2022.

DIGIPUZZLE. **Jogo “Olho de Lince”**. Disponível em:

<<http://www.digipuzzle.net/pt/matossmedeiros/hiddenobjects/hiddenobjects.htm>> Acesso em: 23 dez. 2021b

_____. **Jogo “Labirinto ABC”**. Disponível em:

<https://www.digipuzzle.net/minigames/mathmaze/mathmaze_alphabet.htm?language=portuguese> Acesso em: 23 dez. 2021c

_____. **Jogo “Primeira Letra”**. Disponível em:

<<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/food/puzzles/firstletter.htm?language=portuguese&linkback=.../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm>> Acesso em: 23 dez. 2021d

_____. **Jogo “Duelo das letras”**. Disponível em:

<https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/letterbattle_pt.htm?language=portuguese&linkback=.../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm> Acesso em: 23 dez. 2021e

_____. **Jogo “Quebra-cabeça - alfabeto”**. Disponível em:
 <https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/linkpuzzle_alphabet_pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm> Acesso em: 23 dez. 2021d

_____. **Jogo “Conexão - rimas”**. Disponível em:
 <https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/connectpieces_rhyme_pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm> Acesso em: 23 dez. 2021e

_____. **Jogo “Desordem – Letras ou palavras”**. Disponível em:
 <https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/clutter_images_texts_pt.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/palavras/index.htm> Acesso em: 23 dez. 2021f

_____. **Jogo “Encaixe de letras – maiúsculas/minúsculas”**. Disponível em:
 <https://www.digipuzzle.net/digipuzzle/kids/puzzles/linkpuzzle_upper_lower.htm?language=portuguese> Acesso em: 23 dez. 2021g

_____. **Jogo “Clique alfabeto”**. Disponível em:
 <https://www.digipuzzle.net/minigames/likearocket/likearocket_alphabet.htm?language=portuguese&linkback=../../pt/jogoseducativos/alfabeto/index.htm> Acesso em: 23 dez. 2021h

DUNHAM, A. **Trabalhando Consciência Fonológica com o Jogo da Aliteração. Blog Psicopedagogia Salvador**. Disponível em:
<http://psicopedagogiasalvador.blogspot.com/2014/01/trabalhando-consciencia-fonologica-com.html?m=>. Acesso em: 22 dez. 2021.

FERREIRO, Emília; TEBEROSKY, Ana. **Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1986

FRADE, I.C.A. da S; GLÓRIA, J. S; BICALHO, D. C; ARAÚJO, M. D. V; GARCIA, F. C. **Tecnologias digitais na alfabetização: o trabalho com jogos e atividades digitais para aquisição do sistema alfabético e ortográfico de escrita**. Belo Horizonte: Ceale, 2018. Disponível em:
 <<https://www.ceale.fae.ufmg.br/files/uploads/Not%C3%ADcias/Tecnologias%20Digitais%20na%20Alfabetizacao.pdf>> Acesso em: 23 dez. 2021.

KISHIMOTO, T. M. **O jogo e a educação infantil**. In: KISHIMOTO, T. M. (org.). *Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação*. Cortez: São Paulo, 2011.

LEAL, T. F.; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEITE, T. M. R. **Jogos: alternativas didáticas para brincar alfabetizando (ou alfabetizar brincando?)**. In: MORAIS, A. G. de; ALBUQUERQUE, E. B. C. de; LEAL, T. F. (org.). *Alfabetização: apropriação do sistema de escrita alfabética*. Belo Horizonte: Autêntica, 2005, p. 111-131.

LIMA, Juliana de Melo (org). **Catálogo divertido: jogos para alfabetizar**. Recife: Ed. UFPE, 2018. Disponível em:
 <<http://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/179.pdf>> Acesso em 23 dez. 21.

MEDEIROS, Matos. Blog. Disponível em: <<https://matosmedeiros.blogspot.com/>> Acesso em 03 de fev. de 2022.

_____. **Trilha silábica**. Disponível em:
<<https://br.pinterest.com/pin/445293481878758176/>>. Acesso em: 22 dez. 2021.

MORAIS, A. G. de. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.
(Coleção Como eu Ensino).

MOURA, M. O de. **A séria busca no jogo: do lúdico na Matemática**. In: KISHIMOTO, T. M. (Org.). **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo: Cortez, 2011. p. 81-97.

PEDAGOGIA, Curso Completo de. **Jogo caixa de letras**. Disponível em:
<<https://cursocompletodepedagogia.com/jogo-caixa-de-letras/>>. Acesso em: 22 dez. 2021.

RBA. Abalf. Disponível em: <<https://revistaabalf.com.br/index.html/index.php/rabalf>>
Acesso em 03 de fev. de 2022.

RBE. Anped. Disponível em: <<https://www.anped.org.br/site/rbe>> Acesso em 03 de fev. de 2022.

Universidade Federal de Juiz de Fora. **Manual de normalização para apresentação de trabalhos acadêmicos**. Centro de Difusão do Conhecimento. Juiz de Fora: UFJF, 2019.
Disponível em:
<<https://www2.ufjf.br/biblioteca/wp-content/uploads/sites/56/2020/08/Manual-2020-revisado.pdf>> Acesso em 24 dez. 21.

WORDWALL. **Jogo “Qual o nome da figura?”**. Disponível em:
<<https://wordwall.net/pt/resource/24490796>> Acesso em: 24 dez. 2021b

_____. **Jogo “Coloque as letras em ordem”**. Disponível em:
<<https://wordwall.net/pt/resource/19797362>> Acesso em: 24 dez. 2021c

_____. **Jogo “Quiz alfabetização”**. Disponível em:
<<https://wordwall.net/pt/resource/15165438>> Acesso em: 24 dez. 2021d

_____. **Jogo “Começa com...”**. Disponível em:
<<https://wordwall.net/pt/resource/16086887>> Acesso em: 24 dez. 2021e

_____. **Jogo “Jogo da força – objetos da casa”**. Disponível em:
<<https://wordwall.net/play/9605/221/178>> Acesso em: 24 dez. 2021f