

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA  
FACULDADE DE EDUCAÇÃO  
CURSO DE PEDAGOGIA**

**GRAZIELA QUAQUIO FERREIRA**

**MATERIAL DIDÁTICO**  
Jogos para alfabetizar

JUIZ DE FORA  
2023

**GRAZIELA QUAQUIO FERREIRA**

**MATERIAL DIDÁTICO**

Jogos para Alfabetizar

Trabalho de Conclusão de Curso  
apresentado como parte das exigências  
para a obtenção do título de Licenciatura  
em Pedagogia, no âmbito da  
Universidade Federal de Juiz de Fora.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciane Manera  
Magalhães.

JUIZ DE FORA  
2023

**GRAZIELA QUAQUIO FERREIRA**

**MATERIAL DIDÁTICO**

Jogos para Alfabetizar

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado como parte das exigências para a obtenção do título de Licenciatura em Pedagogia, no âmbito da Universidade Federal de Juiz de Fora, sob orientação da Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Luciane Manera Magalhães.

Juiz de Fora, 10 de julho de 2023.

**BANCA EXAMINADORA**

---

Prof<sup>a</sup>. Luciane Manera Magalhães  
Universidade Federal de Juiz de Fora  
Orientadora

---

Prof. Juliano Guerra Rocha  
Universidade Federal de Juiz de Fora  
Avaliador Interno

---

Prof<sup>a</sup>. Selma Maria de Oliveira Calegário  
Rede Municipal de Ensino de Juiz de Fora  
Avaliadora Externa

## RESUMO

O presente material didático é uma adaptação de dois jogos do Manual didático “Jogos de alfabetização”, elaborado pelo núcleo de pesquisa e extensão Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). O objetivo dessa adaptação foi criar estratégias para jogar com a turma toda ao mesmo tempo e, com isso, contribuir com o processo de ensino do Sistema de Escrita Alfabética (SEA). Elaboramos, também, quatro atividades para cada jogo com o intuito de realizar com os/as alunos/as uma sistematização dos conhecimentos a cada vez que o jogo for utilizado em sala de aula. O material foi testado em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública da rede de ensino do município de Juiz de Fora/MG. A análise da aplicação dos jogos e atividades impressas nos forneceram dados para a proposta de algumas adequações visando melhor funcionalidade do material. Por fim, concluímos que envolver a turma toda em um mesmo jogo é bastante significativo e realizar a atividade impressa para sistematização dos conhecimentos é uma oportunidade ímpar para o/a professor/a mediar o aprendizado das crianças.

**Palavras-chave:** Alfabetização; Jogos para alfabetizar; Jogos do CEEL.



## SUMÁRIO

1. Introdução.....	5
2. Uma breve contextualização sobre o CEEL e o Manual didático de jogos de alfabetização .....	6
3. O processo de adaptação dos Jogos.....	7
4. Sobre as Atividades.....	12
5. Aplicação dos Jogos na Escola.....	15
6. Considerações Finais.....	17
REFERÊNCIAS.....	18
ANEXO 1 – JOGO: CAÇA-RIMAS.....	19
ANEXO 2 – ATIVIDADES: CAÇA-RIMAS.....	33
ANEXO 3 – JOGO: DESAFIO DA LETRA INICIAL.....	38
ANEXO 4 – ATIVIDADES: DESAFIO DA LETRA INICIAL.....	58

## 1. Introdução

A história da alfabetização, na educação pública brasileira, é marcada, segundo Soares (2020) e Morais (2012), pelo fracasso em alfabetizar. Os autores afirmam que as taxas de analfabetismo e analfabetismo funcional no Brasil ao longo dos anos tem sido bastante alta, sendo comprovada por dados de censos escolares.

Em contrapartida a isso, como um recurso potencial para auxiliar os professores e professoras, diversos estudiosos (BROUGÈRE, 2003; CREPALDI, 2010; MAGALHÃES, 2022; MORAIS, 2022; RODRIGUES, 2013; VIEIRA e OLIVEIRA, 2010) têm se dedicado a ressaltar a utilização de jogos na prática pedagógica e no processo de alfabetização, considerando que podem contribuir para o desenvolvimento cognitivo e linguístico das crianças.

Morais (2022) afirma que os jogos são uma maneira de assimilação do real, o que os torna uma atividade estimulante e interessante para quem pratica, possibilitando a apropriação de regras pelo aprendizado e autonomia que o sujeito terá, através da mediação do/a professor/a. Logo, o jogo proporciona a criação de zonas de desenvolvimento proximal, ou seja, a aquisição de novos conhecimentos e a consolidação de outros.

O presente material didático é uma adaptação de dois jogos, do Manual didático “Jogos de alfabetização” (BRASIL, 2009), elaborados pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), com o objetivo de criar estratégias para jogar com a turma toda ao mesmo tempo. Desta forma, facilitar o aprendizado dos estudantes no entendimento das regras dos jogos e, principalmente, na internalização dos princípios do sistema de escrita alfabética (SEA), além de possibilitar em um momento futuro mais autonomia e melhor compreensão dos estudantes para a aplicação dos jogos do CEEL, seja individualmente, em duplas, trios ou pequenos grupos.

Nesse viés, foram elaboradas para cada jogo, como uma complementação, quatro atividades direcionadas para serem trabalhadas com os/as alunos/as após a sua aplicação, visando a sistematização dos conhecimentos explorados durante o jogo (MAGALHÃES, 2022).

Os jogos escolhidos para a adaptação foram: o “Caça rimas” e o “Bingo da letra inicial”, dos quais falaremos mais adiante.

A seguir, faremos uma breve contextualização sobre o CEEL e o Manual didático que orienta as ações junto aos jogos publicados. Em seguida, discorreremos sobre o processo de adaptação dos jogos, seus objetivos, materiais usados e, por fim, uma breve análise sobre sua aplicação em uma turma de 1º ano do Ensino Fundamental, de uma escola pública da rede de ensino do município de Juiz de Fora/MG.

## **2. Uma breve contextualização sobre o CEEL e o Manual didático de jogos de alfabetização**

O Centro de Estudos em Educação e Linguagem, de acordo com o portal CEEL, é um núcleo de pesquisa e extensão da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), criado em 2004, composto por uma equipe de professores/as e alunos/as com o ideal de viabilizar ações voltadas para a formação de profissionais na área da educação e da língua portuguesa, produzindo recursos didáticos como: vídeos, jogos, livros, cursos e demais recursos para orientar os docentes a fazer do processo educativo mais proveitoso, além de contribuir significativamente para o ensino e aprendizagem.

Em 2009, o CEEL produziu o manual didático “Jogos de alfabetização”, com o objetivo de compartilhar estratégias que pudessem ajudar na aprendizagem do sistema alfabético de escrita de forma lúdica, interessante e significativa para os/as alunos/as, não como uma receita prescrita, mas sim como uma inspiração e orientação aos/as educadores/as para introduzirem os jogos na rotina da sala de aula (BRASIL, 2009).

O Manual didático do CEEL é composto por dez jogos, os quais podem ser classificados em três blocos que

[...] contemplam atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita; os que levam a refletir sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas; os que ajudam a sistematizar as correspondências grafofônicas. (BRASIL, p. 18, 2009).

O foco da coletânea do CEEL é contemplar cada um desses blocos, dando mais ênfase ao primeiro e segundo, visto que o terceiro é o que tem mais material disponível no mercado (BRASIL, 2009).

No interior do grupo de estudos e pesquisa ALFABETIZE, da FAGED/UFJF, já foram adaptados oito jogos dos dez apresentados, visando “tirar os jogos da caixa”, uma vez que muitas escolas deixam de utilizar porque a maioria só dá para trabalhar com pequenos grupos (MAGALHÃES; ROCHA, no prelo). Decidimos, então, dar continuidade a esse processo, adaptando os dois últimos jogos que faltavam: ‘Caça rimas’ e ‘Bingo da letra inicial’. O ‘Caça rimas’ faz parte do bloco de jogos que propiciam a análise fonológica, nesse caso, por meio da reflexão sobre as rimas. Já o ‘Bingo da letra inicial’ é um jogo que proporciona a reflexão sobre os princípios do Sistema de Escrita Alfabética, a partir dele as crianças poderão: conhecer as letras do alfabeto; identificar a letra inicial das palavras; compreender unidades menores da língua e comparar palavras semelhantes.

Na próxima seção, descrevemos o processo de adaptação dos referidos jogos.

### **3. O processo de adaptação dos Jogos**

O processo de adaptação dos jogos foi um desafio, pois criar regras que permitam a interação com a turma inteira, em que todos possam participar, se manter concentrados e interessados na atividade, requer um olhar crítico e atenção a detalhes, como: as regras, a dinâmica em sala e, principalmente, a mediação do/a professor/a. Noutros termos, precisamos nos ‘colocar’ na sala de aula, pensar na quantidade de alunos/as, no tamanho das cartas/fichas do jogo, na quantidade de cartas/fichas e nos gastos com tempo e confecção do material. É preciso, também, refletir como será a materialidade do jogo e como fazer isso de modo a cumprir com seus objetivos didáticos. Por fim, há que se decidir sobre o repertório de palavras e a seleção das imagens.

É, ainda, essencial repensar o repertório de palavras dos jogos com a intenção de torná-los mais relevantes para as crianças, trocando objetos abstratos e

outras palavras que os alunos poderiam atribuir outro nome, como por exemplo, a palavra “chupeta” que também pode ser chamada de “bico”. Retirar palavras que possam vir a dificultar ou confundir os alunos na hora de jogar, além de evitar que as palavras se repetissem de um jogo para o outro, garantindo que os estudantes também pudessem ampliar seu repertório. Ainda assim, é sempre aconselhável conferir junto com a turma cada imagem, entrando em acordo sobre o que aquela imagem representa naquele determinado jogo.

Apresentamos, nas Tabelas 1 e 2, a seguir, as palavras originais dos dois jogos, as que decidimos retirar e as que substituímos:

**Tabela 1 – Caça rimas: alterações no repertório de palavras**

<b>Caça-rimas</b>		
<b>Palavras/imagens presentes no jogo original</b>	<b>Palavras retiradas</b>	<b>Palavras Substituídas</b>
AVIÃO • LEÃO RATO • GATO FACA • VACA JARRO • CARRO MAMADEIRA • CADEIRA CHUPETA • BORBOLETA DINHEIRO • BRIGADEIRO GARRAFA • GIRAFÁ OVELHA • ABELHA RAINHA • GALINHA DENTE • PRESENTE PISCINA • BUZINA VASSOURA • TESOURA MOLA • BOLA TIJOLO • BOLO ANEL • PINCEL JANELA • PANELA MEIA • TEIA LAÇO • PALHAÇO LUVA • CHUVA	RATO • GATO FACA • JACA JARRO • BARRO PISCINA • BUZINA MALA • BALA TIJOLO • BOLO MEIA • TEIA	CHUPETA ⇨ CANETA RAINHA ⇨ JOANINHA DENTE ⇨ PENTE VASSOURA ⇨ CENOURA CHUVA ⇨ UVA

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Tabela 2 – Bingo da letra inicial: alterações no repertório de palavras

Bingo da letra inicial		
Palavras/imagens presentes no jogo original	Palavras retiradas	Palavras Substituídas
PANELA • JANELA • CANELA FACA • JACA • MACA GATO • PATO • RATO CÃO • MÃO • PÃO VELA • TELA • SELA BOLA • COLA • MOLA MEIA • TEIA • VEIA FOLHA • BOLHA • ROLHA CARRO • JARRO • BARRO	VELA TELA SELA	MACA ⇨ VACA

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

No que diz respeito ao processo de definição das imagens é preciso atenção, pois não podemos fazer uso de qualquer imagem devido às licenças de uso, por isso é preciso procurar essas imagens em sites de domínio público, como o *Pixabay* e o *Pexels*, cujas imagens não possuem restrição de uso, ou seja, sem direitos autorais.

O primeiro jogo adaptado foi o “Caça rimas” que embora possa ser jogado por mais crianças ao mesmo tempo, nos pareceu muito complexo devido ao excesso de imagens nas cartelas originais (vinte). Uma primeira adaptação para jogar em pequenos grupos já foi realizada pelo ALFABETIZE, que diminuiu a quantidade de imagens para doze e trocou os desenhos por imagens reais, de forma a se poder utilizar o jogo tanto com crianças, quanto com adolescentes e adultos em fase de alfabetização.

A partir dessa adaptação, reelaboramos o jogo para ser usado com a turma toda ao mesmo tempo. Para tanto, partimos do pressuposto da necessidade de todas as crianças poderem participar.

Em nosso município as turmas de 1º ano, em geral, têm no máximo 25 crianças, por isso selecionamos 12 pares de rimas, perfazendo um total de 24 cartas confeccionadas em tamanho extragrande (meia folha A4), como se pode visualizar a seguir:

**Figura 1 – Exemplos de cartas do jogo Caça-rimas**



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Em seguida, retomamos as regras, de forma a adequá-las ao trabalho com a turma toda, assim, a opção que encontramos foi a de organizar a turma em 'U' de forma que todas as crianças se vejam, fazer duplas de crianças para identificarem as rimas, ou seja, uma criança da dupla recebe uma carta e, a outra criança, com ajuda da sua dupla e da turma, fica atenta à carta afixada no quadro pela professora (ou por uma criança, no caso estejam presentes as 25 na hora do jogo) para ir buscar na frente da sala, como podemos observar nas imagens abaixo.

**Figura 2: Aplicação do jogo Caça-rimas em sala de aula**



Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

O segundo jogo adaptado foi o 'Bingo da letra inicial', o qual teve seu nome modificado, porque a estratégia do jogo não é a de bingo, por isso, passamos a denominá-lo de 'Desafio da letra inicial'.

**Figura 3 – Exemplos de cartas/ fichas do Desafio da letra inicial**



Fonte: Elaborado pela autora,2023.

Assim como o Caça rimas, nesse jogo optamos por organizar a turma em ‘U’, entretanto, dessa vez, as crianças foram reunidas em trios. Cada criança do trio recebe uma carta com uma letra, de um total de 24 letras; o/a professor/a afixa no quadro três imagens cujas palavras se diferenciam apenas pela letra inicial como, por exemplo, BOLHA-FOLHA-ROLHA e anota no quadro as palavras correspondentes, sem a letra inicial. O trio cuja borda da carta tem a mesma cor que do/a professor/a vai até a frente da sala para afixar suas letras de acordo com cada palavra. Nesse momento, o/a professor/a aproveita para levar a turma toda a refletir sobre qual letra pertence a qual palavra, como pode-se observar a seguir:

**Figura 4: Aplicação do jogo Desafio da letra inicial em sala de aula**



Fonte: Elaborado pela autora,2023.



Para finalizar o trabalho, sempre propomos uma atividade escrita, seja impressa ou no caderno, com o objetivo de sistematizar o conhecimento explorado no jogo. Se no jogo exploramos as rimas, a atividade de escrita e papel será com foco na rima. Quando o objetivo do jogo é a letra inicial das palavras, a atividade de escrita será, também, com a letra inicial.


Há várias possibilidades de atividades, as quais são diversificadas com o objetivo de atender as heterogeneidades das turmas e, também, não se repetirem sempre que jogarmos o mesmo jogo.

Na seção seguinte, detalhamos as especificidades de cada atividade impressa proposta para ser utilizada após os jogos.

#### 4. Sobre as Atividades


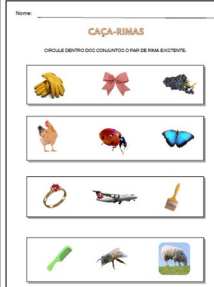

Como já evidenciado, para cada jogo foram elaboradas quatro atividades com a intenção de sistematizar os conhecimentos explorados durante os jogos. A tabela 3, a seguir, está organizada em cinco colunas, na primeira temos uma imagem da atividade, na segunda seu enunciado, na terceira a sua descrição, na quarta o repertório de palavras utilizadas e, na quinta, o objetivo que se pretende alcançar.

**Tabela 3 – Atividades: Caça-rimas (Continua)**

Caça-rimas				
Atividade	Enunciado	Descrição	Palavras usadas	Objetivo
	Ligue cada imagem a sua rima correspondente.	Os alunos devem ligar as imagens ao seu par de rima, refletindo sobre o som final da palavra.	Cadeira, mamadeira, tesoura, cenoura, laço e palhaço.	- Desenvolver consciência fonológica, por meio da identificação de rimas.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

Tabela 3 – Atividades: Caça-rimas (Continua)

Caça-rimas				
Atividade	Enunciado	Descrição	Palavras usadas	Objetivo
	Observe as imagens abaixo e pinte o quadradinho que rime com a figura.	Os alunos devem refletir sobre qual imagem dos quadrinhos menores rima com a imagem do retângulo. Em seguida, colorir o correto.	Presente, pente, caneta, borboleta, garrafa, girafa, dinheiro e brigadeiro.	- Desenvolver consciência fonológica, por meio da identificação de rimas.
	Circule dentro dos conjuntos o par de rima existente.	Refletir qual das imagens dos conjuntos estão rimando entre si.	Luva, uva, galinha, joaninha, anel e pincel, abelha e ovelha.	- Desenvolver consciência fonológica, por meio da identificação de rimas.
	Recorte as palavras e cole-as junto à imagem com a qual ela rima.	Nesta atividade os alunos precisam pensar no som final e também na escrita da palavra, analisando as rimas.	Leão, avião, luva, uva, laço, palhaço; anel, pincel, joaninha e galinha.	- Desenvolver consciência fonológica, por meio da identificação de rimas. - Comparar o final das palavras.


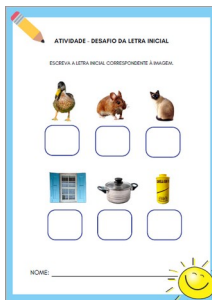


Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

O jogo 'Caça rimas' tem um foco bem específico que é a análise fonológica por meio da identificação de rimas, o que permanece praticamente inalterável nas atividades impressas. Mesmo assim, é possível observar um certo grau de dificuldade entre a primeira e a última atividade, uma vez que na primeira é necessário apenas identificar as rimas e relacioná-las, na segunda e terceira é preciso excluir o que não rima e, na quarta, é preciso identificar a palavra escrita, envolvendo assim o sistema de escrita.

No jogo 'Desafio da letra inicial', é possível identificar uma diversidade maior de objetivos, os quais possibilitam maior gradação de dificuldades, oportunizando

diferentes níveis de aprendizado da turma. É o que podemos observar na Tabela 4, a seguir:

**Tabela 4 – Atividades: Desafio da letra inicial**

Desafio da letra inicial				
Atividade	Enunciado	Descrição	Palavras usadas	Objetivo
	Relacione as colunas e ligue a imagem a sua letra inicial.	Os alunos devem observar as letras e as imagens e refletir qual é a letra inicial de cada palavra.	Cola, bola e mola.	- Compreender unidades menores da língua.
	Escreva a letra inicial correspondente à imagem.	Os alunos devem pensar e escrever a letra relativa à imagem.	Pato, rato, gato, janela, panela e canela.	- Conhecer as letras do alfabeto. - Compreender unidades menores da língua.
	Complete os espaços abaixo com a letra inicial da palavra.	Essa atividade foi inspirada na cartela do bingo original. Aqui os alunos também devem observar as imagens e a sequência de letras da palavra e depois preencher a lacuna com a letra inicial correta.	Vaca, jaca, faca, pão, mão, cão, meia, teia, veia, rolha, bolha e folha.	- Comparar palavras semelhantes - Identificar a letra inicial da palavra
	Complete a cruzadinha com a letra inicial correspondente.	Os alunos devem completar a cruzadinha com a letra inicial e refletir sobre a escrita das palavras.	Bola, mola, cola, jarro, barro e carro.	- Comparar palavras semelhantes. - Identificar a letra inicial da palavra.

Fonte: Elaborado pela autora, 2023.

A primeira atividade proposta para o jogo 'Desafio da letra inicial' demanda apenas o reconhecimento da letra inicial de cada imagem; na segunda atividade, além da identificação da letra inicial de cada palavra, a criança precisa anotar a letra no papel. A terceira atividade segue a linha da segunda, sendo que é necessário que a criança compare os trios de palavras, requerendo maior envolvimento na realização da tarefa. Por fim, a quarta atividade, embora solicite apenas a letra inicial das palavras, se apresenta em forma de cruzadinha, havendo palavras na horizontal e, também, na vertical, o que demanda da criança domínio desse gênero.

## **5. Aplicação dos Jogos na Escola**

Uma vez adaptados os jogos, precisávamos testar sua funcionalidade na sala de aula. Foram necessários dois dias, um para cada jogo. Realizamos as intervenções em uma turma de primeiro ano com 25 alunos de uma escola pública do município de Juiz de Fora/MG. No primeiro dia, jogamos o "Desafio da letra inicial" e aplicamos a atividade impressa, na qual os alunos tinham que completar as palavras com a letra inicial. Já no segundo dia, jogamos o "Caça rimas" e realizamos a atividade de relacionar as colunas ligando uma imagem à outra, de acordo com sua rima correspondente.

Em ambos os dias, começamos explicando para a turma como se joga o jogo e apresentando as imagens antes de começar a jogar, para evitar qualquer tipo de desentendimento que pudesse comprometer a jogabilidade e objetivo do jogo. Posteriormente, demos início ao jogo de acordo com as regras definidas. Durante todo o processo, a turma interagiu e ajudou os colegas.

No "Desafio da letra inicial" reconheceram que a diferença entre as palavras estava na letra inicial e perceberam que ao mudar a primeira letra mudava a palavra. Fizeram também uma comparação da sequência de letras iguais das palavras, afirmaram diversas vezes que elas rimavam.

Já na aplicação da atividade impressa da letra inicial percebemos que os alunos tiveram um pouco de dificuldade, pois como não estavam com as letras em mãos, como na hora do jogo, alguns não conseguiam lembrar o nome da letra. Dessa forma, íamos mostrando as letras no alfabeto afixado no alto do quadro.

Como solução a essa problemática, poderíamos inserir na folha da atividade as letras equivalentes às lacunas ou utilizar o alfabeto móvel para auxiliá-los. Em geral, conseguiram compreender e realizar a atividade, alguns com mais facilidade e outros com mais dúvidas, precisando da mediação da professora. Ainda em relação a esta atividade, foi necessário diminuir as margens da folha para colar no caderno sem precisar dobrá-la.

Com relação à aplicação do “Caça-rimas”, as crianças ficaram bem empolgadas e conseguiram compreender e refletir sobre as rimas. A atividade aplicada também foi positiva, esta os alunos conseguiram fazer com mais facilidade.

Em suma, a aplicação de ambos os jogos atingiu os objetivos estabelecidos. As crianças conseguiram compreender os jogos e as atividades. Entretanto, ainda há alguns pontos relativos à dinâmica e à materialidade do jogo que precisamos mudar.

A organização/montagem do jogo na sala de aula foi um contratempo que dificultou um pouco a jogabilidade, os alunos ficaram dispersos nesse momento. Uma estratégia que ajudaria na melhora dessa situação, seria aplicar uma atividade antes de começar a jogar. Assim, enquanto os/as alunos/as realizam a tarefa, a professora organiza o jogo ou, como segunda opção, podemos fazer uso de outro suporte para a montagem dos jogos, como um quadro de pregas com bolso ou velcro, no caso do ‘Caça rimas’.

Outro detalhe importante observado foram as cores da margem de algumas fichas do “Desafio da letra inicial” que ficaram um pouco parecidas, isso confundiu as crianças no momento de encontrarem a cor correspondente as suas fichas. Portanto, foi preciso fazer a alteração das cores da margem de dois trios de imagens.

Ademais, apesar da ordem de aplicação dos jogos não ter interferido o cumprimento dos seus objetivos didáticos, é importante ressaltar que se segue uma progressão de conhecimentos entre o “Caça-rimas” e o “Desafio da letra inicial”, ou seja, do desenvolvimento da consciência fonológica para a reflexão do sistema de escrita alfabética. Por isso, é importante considerar os conhecimentos prévios e o nível da turma e, se necessário, trocar a ordem de aplicação dos jogos.

Com isso, aprendemos o quanto devemos, enquanto profissionais da educação, estar atentos às demandas que surgem na sala de aula para efetivar mudanças de forma a aprimorar a prática educativa.

## **6. Considerações Finais**

A partir dos resultados obtidos, concluímos que o uso dos jogos no processo de alfabetização é um recurso potencial e significativo para a aprendizagem dos/as alunos/as, sendo uma estratégia que torna o ensino mais interessante para as crianças, já que facilita e os auxilia no entendimento e consolidação dos conhecimentos. Além disso, ressaltamos o quanto a mediação do/a professor/a é imprescindível para que esse momento seja proveitoso e cumpra com os objetivos estabelecidos.

Finalmente, esperamos que o material didático confeccionado e os relatos evidenciados contribuam significativamente com a prática docente e com o ensino do sistema de escrita alfabética, encorajando professores/as a experimentarem o jogo enquanto um recurso potente, tanto no desenvolvimento da análise fonológica, quanto nas reflexões sobre o sistema de escrita alfabética.

## REFERÊNCIAS

BRASIL. Ministério da Educação. **Jogos de Alfabetização**. Pernambuco: Editora Universitária, 2009.

BROUGÈRE, G. **Jogo e educação**. Porto Alegre: Editora Artes Médicas, 2003.

CREPALDI, R. **Jogos, brinquedos e brincadeiras**. Curitiba: IESDE Brasil S.A. 2010.

MAGALHÃES, L.M. **Oficina de Alfabetização: materiais, jogos e atividades**. Curitiba: Appris, 2022.

MAGALHÃES, L. M.; ROCHA, J.G. **Jogos para alfabetização na Educação Infantil e Anos Iniciais**. (no prelo).

MORAIS, A. G. **Sistema de escrita alfabética**. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MORAIS, A. G; ALMEIDA, T. P. S. **Jogos para ensinar ortografia: ludicidade e reflexão**. Belo Horizonte: Autêntica, 2022.

O CEEL/UFPE. **CEEL**, 2013. Disponível em: <https://www.portalceel.com.br/apresentacao/#ancora>. Acesso em: 20 de junho de 2023.

RODRIGUES, L. S. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. 96 f., il. Dissertação (Mestrado em Educação)—Universidade de Brasília, Brasília, 2013.

SOARES, M. **Alfaletrar: toda criança pode aprender a ler e escrever**. São Paulo: Contexto, 2020.

VIEIRA, L.S.; OLIVEIRA, V. X. A importância dos jogos e brincadeiras para o processo de alfabetização e letramento. In: Encontro de Produção Científica e Tecnológica – EPTC, 5, 2010, Campo Mourão. Anais... Campo Mourão: **FECILCAM**, 2010, p. 1-11.

**ANEXO 1 – JOGO: CAÇA-RIMAS**



# CAÇA RIMAS

## Materiais

- 24 fichas com imagens

## Modo de Jogar

- Posicionar no quadro 12 fichas com imagens.
- Dividir a turma em duplas.
- Distribuir para cada dupla uma ficha de imagem que formará um par (uma rima) com uma das fichas que foram coladas no quadro. No total serão doze rimas.
- O(A) professor(a) deve chamar duas duplas por vez para ir na frente da sala de aula e encontrar suas respectivas rimas. A partir disso, possibilitar a turma e as duplas refletirem sobre as rimas.
- Após identificarem a rima correspondente a sua ficha, a dupla retira do quadro o seu par e retorna para sua carteira. Na sequência, será a vez das demais duplas participarem, o jogo segue até todas as rimas serem encontradas.

## Gabarito

Laço • Palhaço	Ovelha • Abelha	Anel • Pincel
Garrafa • Girafa	Pente • Presente	Luva • Uva
Caneta • Borboleta	Cenoura • Tesoura	Avião • Leão
Dinheiro • Brigadeiro	Joaninha • Galinha	Mamadeira • Cadeira

# CAÇA RIMAS





























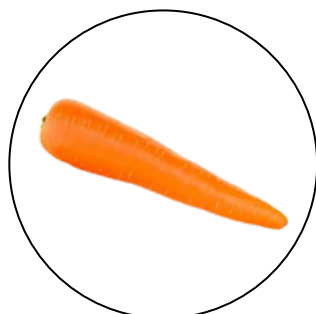


## **ANEXO 2 – ATIVIDADES: CAÇA-RIMAS**

Nome: \_\_\_\_\_

# CAÇA-RIMAS

LIGUE CADA IMAGEM A SUA RIMA CORRESPONDENTE.





Nome: \_\_\_\_\_

## CAÇA-RIMAS

OBSERVE AS IMAGENS ABAIXO E PINTE O QUADRADINHO QUE RIME COM A FIGURA.





Nome: \_\_\_\_\_

## CAÇA-RIMAS

CIRCULE DENTRO DOS CONJUNTOS O PAR DE RIMA EXISTENTE.



Nome: \_\_\_\_\_

## CAÇA - RIMAS

RECORTE AS PALAVRAS E COLE-AS JUNTO À IMAGEM COM A QUAL ELA RIMA.



AVIÃO



LUVA



ANEL



LAÇO



JOANINHA



BORBOLETA

LEÃO

CANETA

GALINHA

PINCEL

UVA

PALHAÇO

**ANEXO 3 – JOGO: DESAFIO DA LETRA INICIAL**

## DESAFIO DA LETRA INICIAL

### Materiais

- 8 conjuntos de três cartelas com imagens
- 8 conjuntos de três fichas com letras

### Modo de jogar

- Dividir a turma em até 8 trios.
- Distribuir os conjuntos de fichas com letras para cada trio.
- Colar no quadro um conjunto de 3 cartelas com imagens, uma abaixo da outra.
- Escrever no quadro as palavras correspondentes às 3 imagens, faltando apenas a letra inicial.
- Em seguida, o/a professor/a deve chamar o trio, cujo conjunto de imagens estiver colado no quadro, para ir na frente da sala e mostrar suas letras. Refletir junto com o trio e a turma sobre cada palavra e sua letra inicial. Dar continuidade com os demais conjuntos de imagens.

### Gabarito

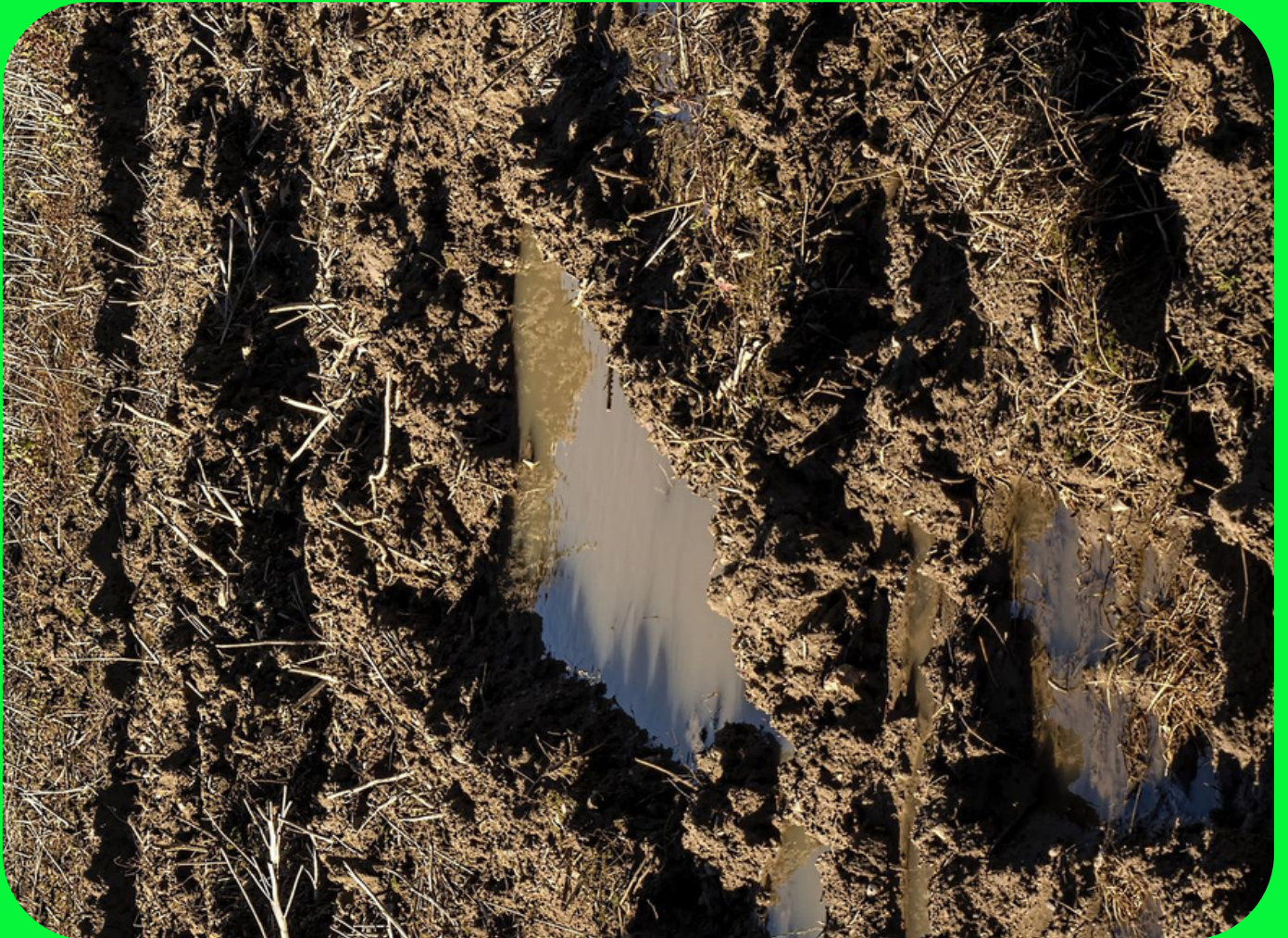
Cola-Bola-Mola	Gato-Rato-Pato
Carro-Barro-Jarro	Mão-Pão-Cão
Faca-Jaca-Vaca	Veia-Meia-Teia
Panela-Janela-Canela	Rolha-Folha-Bolha

# DESAFIO DA LETRA INICIAL























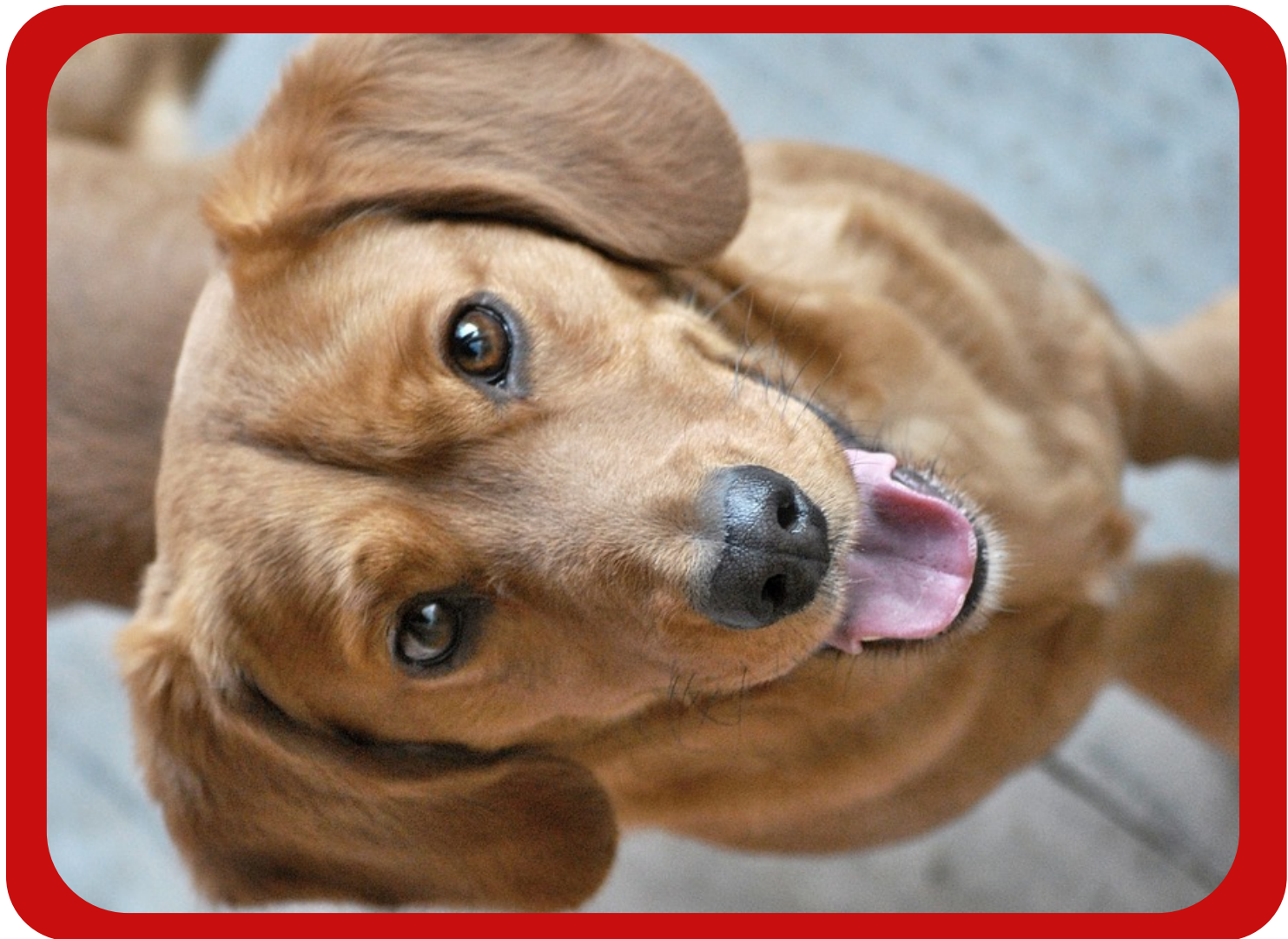
















**B**

**C**

**C**

**M**

**J**

**J**

**B**

**F**

**P**

**C**

**V**

**J**

**F**

**G**

**R**

**B**

**R**

**P**

**P**

**M**

**V**

**M**

**C**

**T**

**ANEXO 4 – ATIVIDADES: DESAFIO DA LETRA INICIAL**



## ATIVIDADE - DESAFIO DA LETRA INICIAL

RELACIONE AS COLUNAS E LIGUE A IMAGEM A SUA LETRA INICIAL.



NOME: \_\_\_\_\_







## ATIVIDADE - DESAFIO DA LETRA INICIAL

ESCREVA A LETRA INICIAL CORRESPONDENTE À IMAGEM.



NOME: \_\_\_\_\_





## ATIVIDADE - DESAFIO DA LETRA INICIAL

COMPLETE OS ESPAÇOS ABAIXO COM A LETRA INICIAL DA PALAVRA.



\_\_ ACA



\_\_ ACA



\_\_ ACA



\_\_ OLHA



\_\_ OLHA



\_\_ OLHA



\_\_ ÃO



\_\_ ÃO



\_\_ ÃO



\_\_ EIA



\_\_ EIA



\_\_ EIA

NOME: \_\_\_\_\_





## ATIVIDADE - DESAFIO DA LETRA INICIAL

COMPLETE A CRUZADINHA COM A LETRA INICIAL CORRESPONDENTE.

A crossword puzzle grid with the following structure and content:

- Top row: A small image of a stream in a field.
- Row 2: A soccer ball icon, followed by a box with the number '1' in the top-left corner, and three boxes containing the letters 'O', 'L', and 'A'.
- Row 3: A baby bottle icon, followed by a box with the number '3' in the top-left corner, and three boxes containing the letters 'O', 'L', and 'A'.
- Row 4: A box containing the letter 'R'.
- Row 5: A box containing the letter 'R'.
- Row 6: A car spring icon, followed by a box with the number '5' in the top-left corner, and three boxes containing the letters 'O', 'L', and 'A'.
- Row 7: A box containing the letter 'R'.
- Row 8: A blue car icon, followed by a box with the number '6' in the top-left corner, and four boxes containing the letters 'A', 'R', 'R', and 'O'.
- Row 9: A box containing the letter 'O'.

Additional boxes in the grid are empty and numbered:

- Box 4: A box with the number '4' in the top-left corner, located to the right of the 'R' in row 5.

NOME: \_\_\_\_\_

