

MINI CURSO DE ALFABETIZAÇÃO

APOSTILA 1

**SUGESTÕES DE JOGOS PARA
ALFABETIZAÇÃO**

INTRODUÇÃO

Jogo ou brincadeira?

Eis a questão! Serão sinônimos ou existem diferenças entre eles?

Desde que as atividades lúdicas começaram a ser pesquisadas e valorizadas por estudiosos do desenvolvimento infantil, estabeleceu-se a dificuldade em conceituar os dois termos, principalmente em nosso país, por conta da língua portuguesa em que brincar e jogar são sinônimos - lembrando que a palavra "brincar" só existe no nosso idioma.

Se quisermos, porém, para fins didáticos, estabelecer as diferenças e semelhanças devemos analisar alguns aspectos dos dois termos. Os especialistas afirmam que o brincar é essencial porque é brincando que o ser humano se mostra criativo. Ele significa espontaneidade, liberdade, imaginação, prazer e movimento. Brincar representa ainda a expressão cultural da criança sendo o oposto do trabalho. A brincadeira exprime as relações entre a criança e o brinquedo e das crianças entre si e com os adultos.

Tanto os jogos como as brincadeiras são expressões da cultura da infância. Os primeiros, por serem mais estruturados, foram objetos de estudo de especialistas do desenvolvimento infantil, como Piaget que os classificou em jogos:

- De exercício ou ativos (correr, pular corda, jogar bola, etc);
- Simbólicos ou faz-de-conta (brincar com bonecos, contar histórias, casinha, etc.);
- Com regras (jogo de dama, trilha, dominó, esconde-esconde e outros);
- De construção (blocos de encaixe, terra, argila, massinha, etc.)

Ao lado de outras necessidades básicas, as crianças precisam de tempo, espaço, companhia e material para brincar. Quanto mais experiências lúdicas para criar, construir e experimentar, mais desenvolve a sua imaginação e conseqüente aprendizagem. Por ser uma atividade social, brincar também precisa ser aprendido e a família e a escola são os ambientes ideais para que isso aconteça. A preocupação excessiva do educador, com o aspecto pedagógico do jogo, pode causar o desinteresse da criança, lembrando que jogos e brincadeiras precisam de adesão espontânea para ser realmente efetivos no seu aprendizado.

Tanto as brincadeiras espontâneas quanto os jogos dirigidos são parte integrante do universo infantil e estão diretamente associados ao seu estágio de desenvolvimento e ao ambiente cultural em que se inserem. Os bebês aprendem inicialmente a brincar e a jogar com as suas mães e com os adultos que delas cuidam. Crianças pequenas desenvolvem essa aprendizagem com os adultos e com outras crianças maiores e, quando vão para a escola, esta passa a ser um

ambiente privilegiado onde podem desenvolver, com a mediação dos educadores, tanto brincadeiras como os jogos com regras.

À medida que crescem, as crianças representam a sua visão de mundo, incluindo os valores éticos, pelo uso dos brinquedos e sua participação nos jogos. Assim, aprendem a esperar a sua vez, a respeitar os acordos estabelecidos, descobrindo novos usos para o mesmo material. As regras estabelecidas para os jogos estão, muitas vezes, relacionadas à cultura dos jogadores e podem mudar de acordo com os grupos que estão jogando, o que não invalida a sua autenticidade.

O desafio para pais e educadores é o de descobrir:

- Quais brinquedos, brincadeiras e materiais lúdicos disponíveis poderão agregar valor ao aprendizado das crianças?
- Como utilizá-los para obter a participação do maior número delas?
- Como arrumar o acervo de brinquedos e de materiais lúdicos para despertar o interesse das crianças em casa, na creche e na escola?
- Como garantir o espaço e o tempo para que as diversas modalidades de brincar aconteçam?
- Quais jogos tradicionais permanecem interessando e envolvendo tanto crianças quanto adultos?

Uma boa maneira de responder a essas e outras questões será pesquisar novos materiais e desenvolver uma conseqüente criação, constante, participativa, envolvendo principalmente as crianças na construção de jogos e materiais lúdicos, bem como no estabelecimento de normas e regras para a sua utilização.

A formação permanente dos educadores para uma atuação lúdica faz-se necessária, para que eles possam rever as suas práticas de modo a atender as necessidades atuais das crianças. Tanto quanto a capacitação especializada, os espaços lúdicos são essenciais para que se ofereça a elas as oportunidades de utilizar os jogos e as brincadeiras, como recurso indispensável para o seu desenvolvimento.

De acordo com o artigo de *Marilena Flores Martins*, presidente da IPA Brasil (Associação Brasileira pelo Direito de Brincar) apresento nesta apostila alguns jogos de alfabetização que constituem instrumentos facilitadores na aprendizagem da leitura e da escrita de maneira lúdica, descontraída, cooperativa e desafiadora.

ÍNDICE

JOGOS QUE PROMOVEM A LEITURA E ESCRITA

A PALAVRA É... ..	5
ADIVINHA?.....	5
BARALHO DO SIGNIFICADO.....	6
BINGO DE PALAVRAS.....	6
BOLICHE DE LETRAS.....	7
COLAR DE LETRAS.....	7
CORRIDA DAS PALAVRAS.....	8
JOGO DAS VOGAIS.....	9
LOTO-LEITURA.....	10
MEXE-MEXE ABERTO OU FECHADO.....	10
SOLETRANDO.....	11
STOP.....	12

JOGOS QUE PROMOVEM A ORALIDADE

ERA UMA VEZ... ..	13
IDÉIAS AO CUBO.....	14
ACERTE NA MOSCA.....	15

A PALAVRA É...

Material: Rótulos de produtos, fichas com palavras recortadas de jornais e revistas ou palavras que fazem parte do conhecimento da criança.

Como jogar: Colocar dentro de uma sacola, envelope ou caixa o rol de palavras significativas. O aluno retira uma palavra e lê em voz alta. Ganha quem conseguir ler mais palavras.



ADIVINHA?

Materiais: Canetinha colorida, dado, papelão ou papel kraft (1 metro de lado), papel sulfite, tampinhas de garrafas, tesoura com ponta arredondada.

Como jogar: Proponha uma dinâmica com um jogo do tabuleiro. Selecione algumas adivinhas do vocabulário popular e confeccione cartinhas que farão parte do jogo. Divida a turma em grupos de até quatro integrantes e entregue um dado e as cartas.

O tabuleiro pode ser desenhado pelos próprios alunos, em forma de trilha, no papel kraft. Peça-lhes que risquem um percurso numerado no papelão. As crianças ainda podem desenhar interrogações na trilha (sinalizando para o jogador pegar uma carta), mas devem deixar intervalos somente com números. Utilize as tampinhas de garrafa como pinos que representam os jogadores. Esclareça que os alunos devem lançar o dado, andar o número correspondente de casas e, ao cair nas interrogações, sortear uma carta. Se respondê-la corretamente, permanecem onde estão. Caso contrário volta para a posição anterior.



BARALHO DO SIGNIFICADO

Objetivo: Promove a associação significativa entre imagem e palavra. Ideal para crianças em fase de alfabetização.

Material: Confeccione 23 palavras em cartões que fazem parte do vocabulário da criança e mais 23 cartões com os desenhos das palavras.

Como jogar: Para começar, os cartões devem ser virados com a face para baixo e embaralhados. Cada criança recebe 4 cartões e os demais ficam no monte. A cada rodada, o jogador compra uma carta no monte. Vence quem tiver o maior número de associações.



BINGO DE PALAVRAS

Material: cartela com palavras contextualizadas em sala de aula (nomes de pessoas, animais, frutas, flores, brinquedos, etc.).

Como jogar: Cada criança recebe uma cartela do bingo com nomes diversificados. Colocar em uma sacola cartões com as palavras ou figuras. Sortear um cartão. Quem tiver na cartela a palavra sorteada vai marcando com tampinhas ou sementes. Vence quem primeiro preencher a cartela.



BOLICHE DE LETRAS

Cada garrafa deverá ter por fora uma letra do alfabeto, a criança joga a bola e depois deverá dizer uma palavra que inicie com as letras que derrubou. Para dificultar pode dizer animais, cores, frutas, etc.



COLAR DAS LETRAS

Objetivo: desenvolver a escrita e possibilitar a colaboração;

Materiais: EVA (cartolina), papel cartão, barbante, cola e tesoura.

Como jogar: Confeccione um colar com algumas letras do alfabeto, por exemplo: A,B,C,D,E,G,I,M,N,O,P,H,T,U,V,Z. Entregue um para cada criança. Recorte as letras na cartolina ou EVA e cole, cada uma, em um pedaço de papel-cartão de 15 cm X 20 cm. Quando formarem o vocábulo, um dos alunos deve escrevê-lo na lousa. E o grupo que deve indicar um novo formador. Estipule um tempo para a brincadeira e, ao fim dele, vence a equipe que tiver escrito mais palavras de forma correta.



CORRIDA DAS PALAVRAS

Objetivo: Fazer refletir sobre a relação grafema-fonema, estimular o uso de pistas (valor sonoro de letras e sua posição na palavra) ao ler.

Componentes: 1 tabuleiro com uma trilha contendo 23 figuras (em ordem alfabética, com a letra inicial da palavra escrita ao lado), 23 envelopes com 3 palavras cada (uma das três palavras corresponde ao nome de uma das figuras da trilha e o envelope deve estar marcado com a letra inicial das palavras), 1 envelope com 6 cartas coringas, 4 marcadores para a trilha (para indicar em que casa o jogador está), 1 dado.

Finalidade: Ganha o jogador que chegar ao final da trilha.

Número de participantes: 4 jogadores

Regras: - Joga-se o dado para decidir quem começará o jogo (quem tiver o maior número no dado deve ser o primeiro a jogar).

- Espalham-se os envelopes sobre a mesa sem abri-los, deixando a letra inicial das palavras (que está escrita no envelope) virada para cima.
- O primeiro jogador lança o dado e conta as casas que andará (correspondente ao número do dado).
- O jogador verifica a figura que está na casa que ele está ocupando e procura o envelope com a letra inicial da palavra correspondente à figura.
- Dentro do envelope, o jogador encontrará três palavras e precisará indicar qual das três corresponde à palavra que identifica a figura da casa ocupada. Ele deverá colocar a palavra em cima da figura.
- Se algum jogador perceber que a palavra não é a correta, deve gritar: "coringa".
- O jogador que está com a carta na mão pega uma carta coringa. Se o coringa estiver sorrindo, ele terá a ajuda dos colegas para encontrar a palavra correta (o jogo só continuará quando os jogadores encontrarem a palavra correta). Se o coringa estiver triste, ele não terá direito a ajuda e o jogador que percebeu o erro terá que achar a palavra correta, mostrar para o grupo e andar uma casa.
- O jogador que errou deverá voltar a sua posição inicial na trilha.



JOGO DAS VOGAIS

Objetivo: Promover a reflexão sobre a escrita de palavras, valendo-se, sobretudo, de uma análise fonológica das vogais que aparecem em suas sílabas.

Componentes: 1 dado "de vogais", com uma vogal em cada face e a última contendo a figura de um rato; 22 cartelas de palavras, cartelas de vogais avulsas.

Finalidade: Completar primeiro, cinco cartelas de palavras.

Número de participantes: 2

Regras:- As cartelas de palavras ficam empilhadas sobre a mesa, viradas para baixo.

- As cartelas de letras ficam espalhadas sobre a mesa.
- Inicia o jogo quem ganhar no par ou ímpar.
- Perde a vez o jogador que sortear o rato no dado.
- O jogador da vez retira uma ficha de palavra e joga o dado. A vogal que for sorteada deve ser retirada das cartelas de letras espalhadas.
- O jogador deverá confirmar se a letra da cartela preenche a lacuna vazia ou não.
- Não utilizando a cartela de vogal, o jogador a retém, podendo utilizá-la em outras rodadas.
- O jogador só poderá pegar outra cartela de palavras quando completar corretamente a cartela de palavras que esteja em suas mãos.
- Ganha o jogo quem completar primeiro cinco cartelas corretamente, ou seja, fazendo a correta colocação da vogal.
- Será permitido, durante o jogo, tirar dúvidas com o professor ou professora, porém ele não pode dar as respostas.



LOTO-LEITURA

Materiais: Uma cartela contendo quatro figuras de um mesmo grupo semântico (ex: frutas, meios de transporte, brinquedos, animais, etc.) e a quantidade de quadradinhos para completar os nomes das figuras. Um saquinho contendo todas as letras que formam os nomes das figuras da cartela.

Como Jogar: Dividir a sala em quartetos e entregar uma cartela para cada dupla. Propor as duplas que terminem de montar as palavras no menor tempo e não deixar sobrar letras e quadradinhos para completar. Vence a dupla que conseguir terminar primeiro ou que conseguir escrever as palavras corretamente.



MEXE-MEXE ABERTO OU FECHADO

Materiais: Um envelope com letras móveis que formarão palavras de um mesmo grupo semântico. O envelope deverá ter uma etiqueta que indique o que os alunos deverão formar.

Como jogar: Os alunos poderão ser divididos em equipes de até quatro participantes e deverão organizar as palavras de acordo com o que foi pedido fora do envelope (ex.: animais, brincadeiras, brinquedos, o que se planta na horta, o que é servido na merenda, etc.). Ganha a equipe que primeiro terminar todas as palavras de maneira correta.

OBS: Para o **MEXE-MEXE ABERTO** o professor deverá colocar letras que os alunos não vão utilizar em nenhuma palavra para desafiá-los na grafia e para o **MEXE-MEXE FECHADO** os alunos deverão utilizar todas as letras.



SOLETRANDO

Materiais: 10 alfabetos completos. Cada letra deverá estar num retângulo de 4cmX6cm ou 3cmX4cm. Organizar as cartelas com os alfabetos para serem encadernados.

Como Jogar: Organizar as sala em duplas e distribuir um caderninho com os alfabetos para cada dupla, se possível ofereça dois caderninhos para ampliar a complexidade na grafia das palavras. O professor dita uma palavra para cada dupla escrever e depois solicita que digam as letras que utilizaram para escrever. O professor também pode utilizar o dicionário para pesquisar o significado das palavras ditadas para enriquecer o jogo. A cada palavra soletrada pelas duplas, o professor escreve na lousa. Ganha a dupla que conseguir formar corretamente o maior número de palavras. O professor deverá estabelecer o número de rodadas e as duplas serão "eliminadas" quando não acertarem a palavra ditada.



STOP

Os alunos em fase de alfabetização vão adorar este jogo em que o objetivo é montar palavras usando cartões com letras.

Material: Desenhe no papel branco 112 quadros de 3,5 por 3,5 cm. Neles, escreva quatro alfabetos completos. Faça ainda oito curingas, que podem ser usados no lugar de qualquer vogal. Esse número de cartas é ideal para três jogadores.

Como jogar: Para começar, as cartas devem ser viradas com a face para baixo e embaralhadas. Cada criança compra onze cartas e as demais ficam no monte. Vence quem primeiro formar três palavras usando as onze letras. Não importa o número de letras de cada palavra. A cada rodada, o jogador compra uma carta no monte. Se a letra se encaixar na palavra que está montando, a criança fica com ela e joga na mesa uma outra que tem em mãos, mas que não lhe serve. O próximo jogador pode pegar a letra descartada ou arriscar outra do monte. Caso o monte acabe antes que algum dos jogadores tenha conseguido seu objetivo, basta embaralhar as cartas que já foram viradas e colocá-las em jogo novamente.



ERA UMA VEZ

Materiais: Retalhos de tecidos, feltro na cor que preferir, revista, retalhos de EVA, objetos pequenos, como escova, apito, chaveiro, cola quente, tesoura sem ponta, régua, linha para bordar na cor que preferir, tesoura para costura e molde.

Como fazer: Recorte dois pedaços de tecido com 20cmx25cm. Uma as partes e costure. Recorte uma tira de feltro com 1cmx2cm. Cole as pontas da alça nas laterais internas da bolsa. Recorte o feltro seguindo o molde. Cole no centro da bolsa. Recorte desenhos e palavras de revistas antigas. Cole em pedaços coloridos de EVA. Estas serão as peças do jogo. Posicione as peças na bolsa e adicione os objetos.

Como brincar: A professora inicia a história. Ao sinal, a criança retira aleatoriamente da bolsa uma peça com palavra, símbolo ou objeto e dá seqüência à história.



IDÉIAS AO CUBO

Materiais: EVA nas cores: azul, laranja, amarelo, roxo, verde e rosa (ou as cores de sua preferência). Cubo de isopor com 20cmx20cm. Apliques de EVA com formatos variados. Cola quente. Tesoura. Régua e lápis.

Como Fazer: Recorte o EVA de acordo com as partes do cubo de isopor. Cole no cubo com cola quente. Fixe os apliques nas partes do dado, formando um cenário diferente em cada lado.

Como Brincar: Cada criança deverá jogar o cubo e criar uma história de acordo com o cenário ou os personagens.



ACERTE NA MOSCA

Materiais: Mata-moscas colorido. Retalhos de EVA. Tesoura sem ponta. Cola EVA. Velcro. Caneta hidrográfica preta. Papéis coloridos. Régua.

Como Fazer: Recorte 4cm de velcro e cole uma das partes no mata-moscas. Do outro lado, cole um quadrado de EVA com 5cm de lado. Recorte vários quadrados de EVA com 7cm x 7cm, de um lado cole o velcro e do outro escreva várias fichas com palavras ou frases dependendo do objetivo do professor (cante uma música, imite um macaco, pule num pé só, diga algo legal para os colegas, etc.).

Como jogar: Coloque as fichas na mesa e embaralhe, posicionando o velcro virado para cima. Cada criança deverá "pegar" um quadrado usando o mata-moscas e ler a palavra ou fazer o que diz na ficha.



REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BRASIL / MEC. Pró - Letramento: alfabetização e linguagem. Brasília, 2007.

_____. Professor Sassá - Especial Jogos e Brincadeiras. Editora Minuano. Ano 2. nº10 - 2009. (páginas 15,59 e 61)

_____. Projetos Escolares Extra - Folclore. Editora on-line Ano 2, nº7 - 2009. (pág. 7)

_____. Atividades Escolares Extra - Jogos e Brincadeiras. Editora Alto Astral. Ano 1, nº. 2 - 2009. (pág. 9)

Site: <http://jogosdealfabetizacao.zip.net/>

