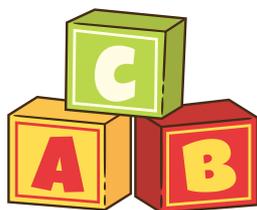
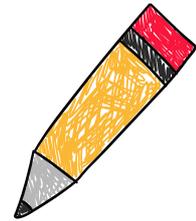


# JOGOS DE ANÁLISE FONOLÓGICA: PROPOSTAS DE MEDIAÇÃO E SISTEMATIZAÇÃO



**Simone Regina Pinto Pereira**  
**Daniela Freitas Brito Montuani**



**Jogos de análise fonológica: propostas de mediação e sistematização** - um produto educacional elaborado no Programa de Pós-Graduação em Educação e Docência/ Mestrado Profissional, da Universidade Federal de Minas Gerais, na linha de pesquisa Alfabetização e Letramento.

Pesquisadora: Simone Regina Pinto Pereira

Orientadora da pesquisa: Profa. Dra. Daniela Freitas Brito Montuani

**Belo Horizonte**  
**2024**



P436j

Pereira, Simone Regina Pinto, 1981-

Jogos de análise fonológica [recurso eletrônico] : propostas de mediação e sistematização / Simone Regina Pinto Pereira, Daniela Freitas Brito Montuani. -- Belo Horizonte, 2024.

70 p. : il., color.

[Recurso Educacional produzido em conjunto com a dissertação de mestrado da autora, com o título: Os jogos de análise fonológica e o desenvolvimento da compreensão do sistema de escrita alfabética pelas crianças [manuscrito] / Simone Regina Pinto Pereira. -- Belo Horizonte, 2024. -- 126 f. : enc, il., color. -- Dissertação -- (Mestrado) - Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação. -- Orientadora: Daniela Freitas Brito Montuani.]

Bibliografia: f. 70.

1. Educação. 2. Jogos educativos. 3. Escrita -- Estudo e ensino (Ensino fundamental). 4. Crianças -- Escrita. 5. Crianças -- Aprendizagem por atividades. 6. Aprendizagem.

I. Título. II. Montuani, Daniela Freitas Brito, 1982-. III. Universidade Federal de Minas Gerais, Faculdade de Educação.

CDD- 371.397

**Catálogo da fonte: Biblioteca da FaE/UFMG (Setor de referência)**

Bibliotecário: Ivanir Fernandes Leandro CRB: MG-002576/O



# SUMÁRIO

**05** APRESENTAÇÃO

**07** USO DOS JOGOS DE ANÁLISE FONOLÓGICA NA PRÁTICA EDUCATIVA

**10** OS JOGOS DESTE E-BOOK

**11** JOGO 1. BATALHA DE PALAVRAS

**17** JOGO 2. BINGO DOS SONS INICIAIS

**29** JOGO 3. DADO SONORO

**35** JOGO 4. ROLETA SILÁBICA

**45** JOGO 5. RIMANÓ

**51** JOGO 6. ENCONTRE A INTRUSA

**58** JOGO 7. PALAVRA DENTRO DE PALAVRA

**64** JOGO 8. MAIS UMA

**70** REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS





# Apresentação

Este produto educacional é um desdobramento da Dissertação intitulada Os jogos de análise fonológica e a compreensão do sistema de escrita alfabética pelas crianças, apresentada no Programa de Pós-Graduação em Educação e Docência / Mestrado Profissional, da Universidade Federal de Minas Gerais, na linha de pesquisa Alfabetização e Letramento.

O objetivo geral da pesquisa foi analisar o percurso de aprendizagem de dois grupos de crianças ao longo de sessões com jogos de análise fonológica, sendo um grupo com realização de atividade de sistematização de escrita após o jogo, e o outro grupo sem sistematização de escrita. Como objetivos específicos buscou-se identificar as reflexões metalinguísticas expressas pelas crianças durante as sessões com jogos, analisar o desenvolvimento da compreensão sobre o sistema de escrita pelas crianças ao final das sessões, e comparar os resultados das escritas dos diferentes grupos ao final do conjunto de sessões de jogos.

Participaram da pesquisa doze crianças com 6 anos de idade de uma mesma turma de 1º ano de uma Escola Municipal de Belo Horizonte/MG. Para a organização dos grupos, foi realizada uma avaliação diagnóstica inicial de escrita, de conhecimento de letras e de conhecimentos fonológicos, por meio do teste CONFIAS (Consciência Fonológica Instrumento de Avaliação Sequencial). A partir dos resultados, foram organizados três grupos compostos por quatro crianças: o Grupo experimental 1, que participou de oito sessões com jogos de análise fonológica; o Grupo experimental 2, que participou das mesmas sessões, porém com a realização de um momento de registro escrito após o jogo; e o Grupo 3, ou Grupo-Controle, com crianças da mesma turma, mas que não participaram das sessões com jogos.

Os jogos escolhidos para as intervenções buscaram mobilizar diferentes níveis de habilidades fonológicas e, nas sessões, foram propiciados momentos para reflexão, análise e discussão coletiva para os dois grupos, tendo um adulto como mediador.

Para a obtenção de dados, foram utilizados os registros escritos das crianças (avaliações diagnósticas) e a gravação em vídeo das sessões. Ao analisar os dados reunidos, percebe-se que o uso dos jogos favoreceu as reflexões metalinguísticas, a interação e a motivação pelo aprendizado da língua escrita, além de indicar avanços na compreensão do princípio alfabético pelas crianças. As análises realizadas e os dados demonstram que as crianças participantes do Grupo experimental 1 e Grupo experimental 2 avançaram mais, em seu processo de conceitualização da escrita, do que o Grupo-Controle. As crianças do grupo experimental 2 apresentaram mais correspondências pertinentes entre som-letra corroborando com a perspectiva que a sistematização de escrita, ou seja, explorar as correspondências grafofônicas após o momento do jogo potencializou as aprendizagens.



A partir das experiências de mediação e sistematização de escrita com os jogos realizados na pesquisa e considerando o potencial do uso dos jogos de análise fonológica para o desenvolvimento do processo de aprendizagem inicial da língua escrita foi elaborado esse produto educacional com propostas do uso de jogos em sala de aula e sugestões de mediações e sistematizações de escrita. O e-book é composto por oito jogos de análise fonológica, todos direcionados ao processo de alfabetização e indicados para o uso em sala de aula. Cada jogo é apresentado da seguinte forma:

- (i) uma breve descrição incluindo as regras e os objetivos didáticos e de aprendizagem
- (ii) propostas de encaminhamento, mediações e atividades de sistematização da escrita, com sugestões que podem ser desenvolvidas antes, durante e após o jogo.

As propostas de encaminhamento e mediações aqui indicadas, foram elaboradas a partir da vivência docente e experiência da pesquisa, e visam auxiliar o planejamento do professor de maneira que realize um trabalho mais reflexivo com o uso dos jogos de análise fonológica que favoreça a apropriação do sistema de escrita alfabética por estudantes. Temos como objetivo também que os docentes possam se sentir inspirados a produzirem seus jogos e outros recursos didáticos e a planejarem suas mediações tendo em vista as habilidades a serem desenvolvidas com seu grupo de estudantes.



# Uso dos jogos de análise fonológica na prática educativa

Jogos e brincadeiras são práticas culturais que fazem parte do cotidiano das crianças. Estas atividades lúdicas acompanham o desenvolvimento do ser humano desde os primórdios, criadas e vivenciadas nas mais diferentes culturas, o que nos remete à ideia de que o jogo é produção da cultura e traz elementos da nossa identidade pessoal e coletiva. Sommerhalder e Alves (2011) afirmam que “assim como nós inventamos, criamos, transformamos e/ou reproduzimos uma infinidade de jogos e brincadeiras, também somos inventados, (re)criados, transformados por eles” (Sommerhalder; Alves, 2011, p. 12).

É próprio da criança o desejo pelos jogos e, por meio deles, ela pode se relacionar com o mundo e ampliar suas experiências. Por isso, o jogo pode ser um aliado na prática escolar, visando à aquisição de aprendizagens específicas. Com relação ao ensino da leitura e escrita, os jogos de alfabetização podem auxiliar no processo de apropriação do sistema de escrita alfabética.

Quando refletimos sobre a linguagem além da comunicação, assumimos uma atitude metalinguística. Uma fundamental dimensão metalinguística para o processo de alfabetização é a capacidade reflexiva sobre os segmentos sonoros das palavras, ou seja, a consciência fonológica (Morais, 2014). No âmbito desta dimensão, os jogos podem se constituir não a única, mas como uma importante ferramenta para um ensino reflexivo e lúdico, que potencialize o desenvolvimento de habilidades de alfabetização. Para Kishimoto (2017), “o uso do brinquedo/jogo educativo com fins pedagógicos remete-nos para a relevância desse instrumento para situações de ensino-aprendizagem e de desenvolvimento infantil” (Kishimoto, 2017, p. 36).

Deste modo, os jogos podem propiciar aos alunos a reflexão sobre os aspectos fonológicos e o desenvolvimento da “fonetização da escrita”, como conceituou Ferreiro (1985). Leal et al. (2009) sugerem três tipos de jogos que favorecem o processo de apropriação do princípio alfabético: i) os jogos que contemplam atividades de análise fonológica, sem fazer correspondência com a escrita; ii) os que possibilitam a reflexão sobre os princípios do sistema alfabético, ajudando os alunos a pensar sobre as correspondências grafofônicas, e iii) os que ajudam a sistematizar as correspondências.

Para avançar sobre uma hipótese alfabética de escrita, a criança precisa desenvolver habilidades metafonológicas, ou seja, ao avançar no conhecimento das relações fonemas-grafemas, ela atinge a fase alfabética e isso ocorre pelo desenvolvimento da consciência grafofonêmica. Soares (2016, p. 237) afirma que o avanço dos níveis ocorre na “interação com a capacidade de segmentação da palavra oral em partes cada vez menores, ou seja, à medida que se desenvolve a consciência fonológica (silábica e grafofonêmica).”



Desta maneira, sabendo das contribuições dos jogos para a aprendizagem, vale ressaltar o papel fundamental de o docente conhecer a turma e o nível de alfabetização em que se encontra, para a escolha do jogo adequado, pois considera-se que “é papel do professor calcular o quanto de aprendizagem determinado jogo pode promover para determinado aluno, melhor dizendo, o diagnóstico sobre o que sabe o aluno acerca do que se deseja ensinar [...]” (Leal; Albuquerque; Leite, 2005, p.118). O pressuposto defendido é que, ao utilizar um jogo de alfabetização, que não seja apenas um momento de diversão, mas igualmente de reflexão sobre a língua.

Morais (2019) sugere que os docentes façam uso dos jogos de acordo com o funcionamento cognitivo que se quer propiciar às crianças. Os jogos são recursos pedagógicos que podem ser utilizados para explorar a consciência fonológica, possibilitando a reflexão sobre as relações entre palavras orais e escritas, e suas partes. Em busca de ajudar as crianças na compreensão do SEA, o docente pode utilizar os jogos já existentes ou criar os seus próprios jogos, com o objetivo de desenvolver habilidades de consciência fonológica e da notação alfabética.

Sendo assim, os jogos – em muitos momentos – podem ser utilizados no coletivo da turma ou em grupos, por isso, Moraes (2019, p. 194-195) registra a necessidade de estar atento “à diversidade de níveis de consciência fonológica dos aprendizes em sua turma.” Vale observar os desafios propostos para as crianças e ajustar, de acordo com as demandas, para que possam avançar e planejar estratégias de mediação para potencializar a consciência sobre os aspectos fonológicos escolhidos como objeto de reflexão. Moraes (2019) menciona, ainda, que há jogos criados para promover a consciência fonológica envolvendo reflexões sobre diversas unidades sonoras, como rimas, sílabas, unidades intrassilábicas e fonemas.

Autores como Moraes (2012), Leal, Albuquerque e Leite (2005) e Araújo (2018), mostram que os jogos de linguagem, ora denominados jogos de alfabetização, podem constituir estratégias produtivas para provocar a reflexão fonológica. Brandão et al. (2009, p. 13-14) corroboram tal perspectiva, quando afirmam que “nos momentos de jogo, as crianças mobilizam saberes acerca da lógica de funcionamento da escrita, consolidando aprendizagens já realizadas ou se apropriando de novos conhecimentos nessa área.” No entanto, para que haja este desenvolvimento, Araújo (2020, p. 6) destaca a importância da articulação dos jogos, com a ação docente planejada e intencional, com estratégias e mediações efetivas, de forma que “os jogos se constituam como um recurso didático e não apenas um material lúdico, motivador.”

Após o jogo, é necessário planejar um momento de sistematização, para que haja reflexão sobre a escrita. As atividades de sistematização de escrita podem ser organizadas buscando-se promover a interação entre o desenvolvimento das habilidades de consciência fonológica e as reflexões sobre a relação letra/som. Moraes (2019) afirma que “as crianças



avançam de modo mais eficaz se as estimulamos a analisar detidamente as sequências sonoras a que determinadas letras correspondem e as que letras que precisam buscar para notar tais sequências” (Morais, 2019, p. 210). Proporcionar a construção coletiva de escritas, a interação entre as crianças e criar situações que levem a um conflito cognitivo podem contribuir sobremaneira para o desenvolvimento da consciência grafofonêmica.



## Os Jogos deste E-book

Os jogos **Batalha de Palavras**, **Bingo dos Sons Iniciais**, **Dado Sonoro**, **Palavra Dentro de Palavra** e **Mais Uma** foram elaborados pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem da Universidade Federal de Pernambuco - CEEL/UFPE, e se encontram na caixa de Jogos de Alfabetização distribuídas pelo MEC, em 2013, para as escolas públicas do país. Também estão disponíveis para impressão no site do CEEL: <https://www.serdigital.com.br/gerenciador/clientes/ceel/arquivos/5.pdf>

Os jogos **Rimanó** e **Roleta Silábica** foram produzidos pela professora Lisa Morais e divulgado por sua empresa, Regador de Ideias. Esses jogos foram doados pela educadora para o Laboratório de Alfabetização e Letramento - LAL/CEALE/UFMG. Disponível em: [www.regadordeideias.com.br](http://www.regadordeideias.com.br)

O jogo **Encontre a Intrusa** foi elaborado/adaptado por estudantes da disciplina e do projeto Laboratório de Alfabetização e Letramento - LAL/Ceale/FaE/UFMG, e está disponível no Instagram do projeto: [https://linklist.bio/lal\\_ufmg](https://linklist.bio/lal_ufmg)

# Jogo 1: Batalha de Palavras

O jogo **Batalha de Palavras** do CEEL/UFPE (2009) mobiliza habilidades metafonológicas de segmentação, contagem de sílabas e comparação do tamanho das palavras. De acordo com Moraes (2019), a consciência fonológica é um elemento necessário para o progresso da criança em suas concepções sobre o funcionamento do sistema alfabético. Habilidades como refletir sobre a quantidade de sílabas e comparar palavras quanto ao tamanho são importantes para o avanço da fase pré-silábica ao início da fonetização. À medida que oportunizamos às crianças pensar sobre estas habilidades favorecemos sua percepção de que as palavras são constituídas por unidades silábicas.

## Caixa do jogo “Batalha de Palavras” (CEEL/UFPE)



**Fonte:** Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL/UFPE), 2009.

Indica-se o uso do jogo, como recurso didático para a reflexão fonológica, às crianças em processo de alfabetização e que necessitam compreender as propriedades sonoras das palavras.

Vejamos as regras do jogo:

### Cartela do aluno

**Finalidade:**

Vence o jogo quem tiver mais fichas ao final.

**Jogadores:** dois jogadores ou duas duplas.

**Componentes:**

- 30 fichas com figuras cujos nomes variam quanto ao número de sílabas.

**Regras:**

- As fichas devem ser distribuídas igualmente entre os dois jogadores. Estes as organizam de forma que fiquem com as faces viradas para baixo, uma em cima da outra, formando um monte.

- O primeiro jogador desvira a primeira ficha de seu montinho ao mesmo tempo em que o seu adversário também desvira uma ficha do montinho dele.

- O jogador que desvirar a ficha cuja palavra contiver maior quantidade de sílabas ganha a sua ficha e a ficha desvirada por seu adversário.

- Se duas palavras coincidirem quanto ao número de sílabas, cada jogador deve desvirar mais uma ficha do seu montinho, até que haja uma diferença quanto ao número de sílabas. Neste caso, o jogador que desvirar a ficha cuja palavra tiver maior número de sílabas leva todas as fichas desviradas na jogada.

- O vencedor será quem, ao final do jogo, conseguir ficar com o maior número de fichas.

**Fonte:** Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL-UFPE), 2009.

## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

Organize o local dispondo mesas e cadeiras de forma que favoreça a interação e a troca colaborativa entre as crianças. Antes de iniciar as jogadas, sugere-se que as crianças conheçam o jogo e que as imagens das cartas sejam nomeadas para que se estabeleça relação de significado. É necessário também ler as regras em voz alta, e promover uma jogada coletiva, para que as dúvidas sejam esclarecidas e que as crianças entendam que é preciso contar as sílabas das palavras. Pode-se dar alguns exemplos segmentando palavras em sílabas e comparando-as, até que demonstrem autonomia nas jogadas.

### Durante o jogo

Para a jogada, as crianças devem ser divididas em duplas; as cartas devem ser distribuídas igualmente entre os jogadores e organizadas uma em cima da outra e com as faces viradas para baixo. Ao virar a carta, a criança reflete sobre a quantidade de sílabas da imagem retirada e pode sinalizar com os dedinhos o quantitativo. Depois, ela compara com a quantidade de sílabas da palavra do adversário e deve dizer qual palavra é a maior.

#### Momento do jogo “Batalha de Palavras”



Fonte: Registros da pesquisa, 2023.

Durante o jogo, deve-se observar e fornecer informações quando as crianças solicitarem, ou o docente perceber a necessidade de realizar intervenção. Tal mediação, no entanto, pode ser feita por meio de questões que levam os alunos a refletirem e tomarem consciência sobre as partes dos segmentos sonoros das palavras que estão sendo faladas. Elas podem ocorrer por meio de perguntas e reflexões realizadas pela mediadora em situações de incertezas nas divisões silábicas como, por exemplo, pedir para dividir novamente a palavra em sílabas e, da mesma forma, pelo estímulo à colaboração coletiva, na qual as crianças refletem conjuntamente sobre a segmentação e a contagem das sílabas da palavra.

Observe um momento de interação entre a pesquisadora e as crianças no jogo Batalha de Palavras:

**Pesquisadora:** Vamos começar. Virem as cartas e separem oralmente as palavras em sílabas.  
**Lucas:** BOR-BO-LE-TA [Levanta 4 dedinhos]  
**Laura:** FOR-MI-GA. Duas sílabas.  
**Pesquisadora:** Vamos de novo?  
**Laura:** FOR-MI-GA. Três.  
**Pesquisadora:** Qual tem mais sílabas?  
**Eduardo:** O Lucas.  
**Laura:** Borboleta.  
[Lucas e Eduardo pegam as cartas].  
**Pesquisadora:** Agora é a Alice e Eduardo.  
**Eduardo:** [Vira uma carta] PÉ-É.  
**Pesquisadora:** Quantas vezes abrimos a boca pra falar a palavra pé?  
**Lucas:** Pé!  
**Eduardo:** Uma vez!  
**Pesquisadora:** Isso. Uma sílaba! Sua vez Alice.  
**Alice:** [Vira uma carta] PÁ-A. [Levanta dois dedinhos]  
**Pesquisadora:** A gente fala pá-a? Como pronunciamos esta palavra?  
**Alice:** Pá.  
**Laura:** Pá-a, duas.  
**Pesquisadora:** Olha pra minha boca e veja quantas vezes ela abre para falar a palavra PÁ.  
**Laura:** Uma só. Uma sílaba.  
**Lucas:** Empatou.

**Fonte:** Transcrição da filmagem da primeira sessão do jogo, 2023.

## Após o jogo

Sugere-se que, após o jogo, haja um momento de sistematização de escrita, possibilitando vivências de correspondências grafofonêmicas. A atividade consiste em realizar a síntese de cinco palavras do jogo com sílabas móveis e depois fazer o confronto com a escrita convencional. Para este fim, escolha algumas palavras a partir das imagens dos jogos. O repertório de palavras sugerido na pesquisa foi: PÉ, SAPO, GALINHA, TELEVISÃO e MALABARISTA. Após a escolha, prepare as sílabas móveis (**veja material para impressão 1 mais adiante**).

### Manuseio de sílabas móveis pelas crianças



**Fonte:** Registros da pesquisa, 2023.

O professor pode expor as sílabas móveis de cada palavra (uma por vez) para que as crianças manipulem, discutam e pensem na ordem em que devem aparecer na configuração gráfica. A figura da mediadora serve para instigar a reflexão, sendo uma estratégia, após a decisão do grupo sobre a ordem em que as sílabas devem aparecer, pedir que realizem a leitura da palavra produzida e depois sugerir a realização do confronto com a escrita



convencional. Coloque na mesa a escrita correta da palavra (veja material para impressão 2 mais adiante) e permita que as crianças observem a forma que fizeram a sua organização e qual reflexão fazem a partir disso.

Conheça uma das interações ocorridas nesse momento após o jogo:

**Pesquisadora:** Eu quero que vocês pensem juntos como escrevemos a palavra SAPO. Sapo tem quantas sílabas mesmo?  
**Bárbara:** SA-PO. Duas. [Levanta dois dedos]  
**Sara:** Duas.  
**Pesquisadora:** Vocês vão organizar essas sílabas colocando na ordem da palavra SAPO. [Coloca sílabas móveis no centro da mesa]. Que ordem ficam essas sílabas?  
[Sara puxa a sílaba SA para mais perto, Bárbara balbucia SA-PO e Sérgio coloca o dedo em cima da sílaba SA]  
**Sara:** SA [Repete a sílaba oralmente]  
**Pesquisadora:** Qual sílaba vem primeiro?  
**Bárbara:** Essa! [Entrega a sílaba SA]  
**Pesquisadora:** O que está escrito aqui?  
**Sara:** SSSS... [Faz o som do S]  
**Bárbara:** SA.  
**Pesquisadora:** E a outra sílaba?  
**Sara:** SA-PO.  
**Sérgio:** Pega a sílaba PO.  
**Sara:** Aqui, ó! Desse lado. [Apontando para o espaço depois do SA]

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

O momento de sistematização da escrita possibilita um tempo a mais para as crianças realizarem reflexões metalinguísticas e, no confronto com a escrita convencional, é possível explorar a quantidade de sílabas e letras, levando-as à percepção de que a sílaba pode ser escrita com mais de uma letra e que há mais letras do que sílabas nas palavras.



## MATERIAL PARA IMPRESSÃO 1

**PÉ**

**SAPO**

**GALINHA**

**TELEVISÃO**

**MALABARISTA**





## MATERIAL PARA IMPRESSÃO 2

<b>PÉ</b>	<b>SA</b>	<b>PO</b>
<b>GA</b>	<b>LI</b>	<b>NHA</b>
<b>TE</b>	<b>LE</b>	<b>VI</b>
<b>MA</b>	<b>LA</b>	<b>SÃO</b>
<b>BA</b>	<b>TA</b>	<b>RIS</b>



## Jogo 2: Bingo dos Sons Iniciais

O jogo **Bingo dos Sons Iniciais** do CEEL/UFPE (2009) mobiliza habilidades metafonológicas de reconhecimento da sílaba inicial das palavras, identificação e comparação de palavras com a mesma sílaba.

### Caixa do jogo Bingo dos Sons Iniciais (CEEL/UFPE)



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL/UFPE), 2009.

No percurso de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética (SEA), é necessário compreender que a palavra é composta de sons equivalentes a sílabas e que estes sons podem estar presentes em outras palavras; assim como, identificar a sílaba como unidade fonológica e desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração). Para escrever, é necessário centrar a atenção nos segmentos sonoros, e a capacidade de ficar atento aos sons das palavras pode ser desenvolvida pela exploração de rimas e aliterações (Soares, 2016 e 2020).

As sugestões propostas a partir do uso do jogo Bingo dos Sons Iniciais tem o propósito de que as crianças percebam que a palavra é composta de significado e sequência sonora, sendo essencial refletir sobre as propriedades sonoras das palavras, desenvolvendo a consciência fonológica.

Vejamos as regras do jogo:

#### Cartela do aluno

**Meta do jogo:**

Vence o jogo quem primeiro completar a sua cartela, marcando todas as figuras.

**Jogadores:** 2 a 15 jogadores ou duplas.

**Componentes:**

- 15 cartelas com seis figuras (cada cartela) e as palavras escritas correspondentes às figuras.
- 30 fichas com palavras escritas.
- Um saco para guardar as fichas de palavras.

**Regras:**

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela.
- A professora sorteia uma ficha do saco e lê a palavra em voz alta.
- Os jogadores que tiverem, em sua cartela, uma figura cujo nome comece com a sílaba da palavra chamada, deverão marcá-la.
- O jogo termina quando um jogador ou uma dupla marcar todas as palavras de sua cartela.

Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL-UFPE), 2009.

## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

Antes de iniciar o jogo, organize um local que possibilite interações entre as crianças. O Bingo pode ser jogado individualmente ou em duplas. É importante que o docente conheça o jogo e suas possibilidades, de forma que assuma o papel de mediador deste momento de aprendizagem. Sugere-se que a regra do jogo seja entregue a cada um e a leitura realizada em voz alta. Converse com as crianças para que as dúvidas sejam esclarecidas e aproveite este tempo para explorar e oportunizar a familiaridade com o gênero textual: *instruções de jogos*.

Distribua as cartelas e os marcadores, e nomeie todas as figuras coletivamente, com o intuito de evitar enganos e possíveis dificuldades para encontrar o par correspondente.

Ao distribuir as cartelas e pedir para que as crianças participantes da pesquisa nomeassem as imagens, algumas situações surgiram como, por exemplo, JARRO ser confundido com xícara, JACARÉ com crocodilo, além de dificuldades em identificar as imagens REBOQUE, JACA, MAPA e FITA. Ao nomear com as crianças cada imagem, as auxiliamos neste processo de identificação. Após este momento, faça uma jogada de exemplo para que seja assegurado o entendimento da proposta do jogo.

### Algumas cartelas do jogo Bingo dos Sons Iniciais



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)-UFPE, 2009.

### Durante o jogo

Em cada jogada, sorteie uma ficha do saquinho, leia a palavra em voz alta e permita um tempo para que os jogadores façam a associação da sílaba inicial igual a da palavra lida com as palavras das respectivas cartelas. Fique atento às reflexões que as crianças irão fazer neste momento e às interações com os colegas. A cada palavra lida, observe as cartelas das crianças, pois pode ocorrer que alguma tenha a imagem e não tenha realizado a correspondência. Neste caso, sugere-se que a palavra seja lida novamente perto da criança,



dando ênfase na sílaba inicial. Peça que observe sua cartela e leia em voz alta o nome das imagens – nesta ação, oportunizamos nova reflexão sobre o som inicial das palavras. Outras mediações podem ser feitas na promoção dos conflitos cognitivos, ou seja, o professor pode propor questões de análise e pensamento sobre o próprio conhecimento explicitado pela criança.

Algumas palavras do jogo exigirão das crianças maior atenção. É o caso das palavras MARTELO e MACACO. As sílabas MA e MAR apresentam diferença sonora de um fonema, exigindo maior percepção. Se, no momento do jogo, o grupo apresentar este conflito, é necessário realizar intervenções como, por exemplo, falar as duas sílabas pedindo que as crianças ouçam e percebam o fonema /r/; escrever as sílabas no quadro destacando o grafema R, entre outras possibilidades.

As cartelas também apresentam outros desafios, como as sílabas iniciais de PRATO, CHUPETA, DENTADURA e BANDEIRA. É relevante, em todas as palavras, que as crianças percebam a diferença dos sons que representam os fonemas. Realize, oralmente, comparações com palavras que não estejam no jogo como PATO, XUXA, DEDO e BATATA, oportunizando o conhecimento das diferenças silábicas e maior sensibilização fonológica.

Observe um recorte da interação de um grupo de crianças em uma sessão de jogo:

**Pesquisadora:** Eu vou sortear uma fichinha. Então, a primeira é TATUAGEM. Nós vamos pensar no sonzinho inicial. Qual é o som inicial da palavra TATUAGEM? Olha, TA-TUAGEM. Vocês vão olhar pra cartela de vocês, e ver se tem alguma imagem que também começa com a sílaba TA. Olha aí, Sérgio. A sua tem alguma que começa com TA?

**Sérgio:** TAPETE.

**Pesquisadora:** Qual que é o sonzinho inicial de TAPETE?

**Sérgio:** TA. É de TATUAGEM?

**Todos:** TA.

**Pesquisadora:** É igual?

**Bárbara:** Sim.

**Pesquisadora:** Então você vai pegar um marcador e colocar em cima da imagem. Entenderam o jogo?

**Bárbara:** Sim.

**Pesquisadora:** Então, *bora lá* que o Sérgio já fez um ponto. Próxima palavra: MELECA. Qual que é o sonzinho inicial de MELECA?

**Bárbara:** ME.

**Pesquisadora:** ME. Muito bem.

**Lívia:** Tem que começar com ME.

**Pesquisadora:** Com ME. Ninguém? Próxima palavra sorteada. SACO. Qual que é o sonzinho inicial?

**Sérgio:** S.

**Sara:** SA.

**Pesquisadora:** SA. A sílaba é SA.

**Pesquisadora:** Alguém tem?

**Sara:** SAPATO.

Venceu o jogo quem completou a sua cartela, marcando todas as figuras.

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

Ao associarem duas palavras diferentes ao mesmo som inicial, as crianças estão refletindo sobre os sons que compõem a sílaba. Outro aspecto no jogo para ser explorado são as palavras escritas na cartela. Ao sortear a palavra, as crianças procurarão a imagem que contém a sílaba inicial igual em sua cartela. Mesmo que o jogo tenha como objetivo a análise fonológica, com foco na unidade sílaba, neste momento é possível já estimular as crianças a observarem também a representação escrita, destacando que as sílabas oralmente correspondentes apresentam a mesma representação escrita, ou seja, as mesmas letras. Assim, ao refletirem sobre os segmentos sonoros iniciais das palavras (sílabas), as crianças estarão refletindo sobre a sua forma escrita.

### Após o jogo

Sugere-se um desdobramento após o jogo para fomento à reflexão grafofonêmica. Diversas atividades podem ser pensadas para este momento, e descreveremos, a seguir, uma possibilidade de sistematização de escrita.

Separe as crianças em duplas ou pequenos grupos. Escolha algumas palavras que ficam no saquinho para serem sorteadas. Disponibilize letras móveis<sup>1</sup> (**ver material para impressão 3, mais adiante**) e peça que as crianças registrem as palavras, sendo uma de cada vez. De acordo com Morais (2019), as letras móveis podem atuar como um importante recurso pedagógico, pois “potencializam o trabalho cognitivo de montar/desmontar/remontar palavras, já que eles [os alunos] não têm que traçar letras, e sim selecioná-las num abecedário ou conjunto fornecido pelo adulto. (...)” (Morais, 2019, p. 187).

O repertório de palavras sugerido na pesquisa foi: MALA, FIVELA, JAVALI e PARAFUSO. Após a organização da sequência de letras de cada palavra, peça à dupla ou ao grupo para realizar a leitura mostrando com os dedinhos. Desta maneira, a criança poderá estabelecer correspondências ao relacionar letras da palavra escrita aos seus sons pertinentes. Observe a imagem a seguir:

#### Escrita das palavras do jogo com letras móveis



Fonte: Registros da pesquisa, 2023.

<sup>1</sup>Sobre o uso de letras móveis em turmas de alfabetização, ver pesquisa de Miranda (2024).

Após o registro da palavra elaborado pelas crianças, realize o confronto, colocando, na mesa, uma ficha com a palavra solicitada escrita convencionalmente, e diga para as crianças que o outro grupo registrou dessa forma. **(ver material para impressão 4, logo à frente)**. Permita que as crianças reflitam, novamente, a partir da comparação da escrita delas com a escrita convencional, favorecendo, assim, a reflexão metalinguística acerca da escrita da palavra. Esta ação possibilita o confronto entre as suas hipóteses e a escrita correta, estimulando-as a questionar as suas hipóteses e a encontrar outras.

Sugerimos que sejam feitas perguntas a partir das interações do grupo na análise das escritas. Apresentaremos, brevemente, algumas sugestões de perguntas e mediações que podem ser realizadas no momento do confronto entre as escritas.

Quantas letras tem a palavra? Quantas sílabas? Vamos falar sílaba por sílaba oralmente, e identificar as letras que as compõem?  
Peça que apontem com os dedinhos onde fica cada sílaba e forneça pistas fonológicas neste momento, com prolongamento de fonemas que as crianças precisam perceber. É necessário tirar ou acrescentar alguma letra?

Observe o potencial do momento de sistematização de escrita em um trecho da pesquisa em que as crianças refletem sobre as correspondências fonemas e grafemas após a realização do jogo Bingo dos Sons Iniciais:

**Pesquisadora:** [Expõe, na mesa, letras móveis de um alfabeto para as duplas Sara e Lívia, Sérgio e Bárbara]. Vocês vão usar as letras para tentar escrever a palavra MALA.  
**Sara:** MA... LA...  
**Lívia:** MALA. Pode fazer? [Se direciona à pesquisadora]  
**Pesquisadora:** Pode. Pensem juntos. Como a gente escreve MALA?  
**Lívia:** É o A. [Pega a letra A]  
**Sara:** Olha! É o MA [Pega a letra M e coloca próxima a letra A]  
**Lívia:** Ahhh... perfeito. [Lívia coloca AM]  
**Sara:** Não! Primeiro é o M. MALA. [Lívia muda a posição da letra para MA]  
**Lívia:** Pronto!  
**Sara:** MALA.  
**Lívia:** Bora ver se o L conta. O L conta? [Pergunta para a Sara]  
**Sara:** É. Conta. MALA [fica repetindo a palavra oralmente]  
**Lívia:** [Coloca o L após a letra A (MAL), depois muda a posição (LMA)]  
**Sara:** Tipo assim.  
**Lívia:** Não. O L fica depois do A. [Reorganiza as letras MAL]  
**Sara:** MALA. Começa assim, MA, aí vai o A, depois... [Lívia interrompe]  
**Lívia:** U. [Pega a letra U e coloca na posição antes da letra M (UMAL)]



**Sara:** MAL... [Olha para a palavra, ia dizer MALA, porém ao ver a letra U muda a articulação da boca dizendo MALU.... depois volta para o som do A... AAAA]. Não! M primeiro. Tem que colocar o A. [Sara tira a letra U]  
**Lívia:** MALA só tem duas palavras. MA – LA [Levanta dois dedos. Tira todas as letras e deixa só a letra M ao centro]  
**Sara:** Não.  
**Lívia:** Tem sim. MA – LA [Aponta o dedo para a letra M e para a mesa insinuando que deveria ter mais uma letra, depois olha para a pesquisadora]  
**Sara:** MALA começa com MA. E depois vem o L.  
[Lívia acrescenta a letra A]  
**Lívia:** Minha filha! São só duas palavras. Você não sabe não? São só duas? [Olha para a pesquisadora]  
**Pesquisadora:** O que vocês acham? Leia a palavra de vocês.  
[Sara aponta para o M e depois o A dizendo MA-LA. Lívia fala oralmente MA-LA. Sara cochicha no ouvido da Lívia que pega a letra L e acrescenta na palavra, formando: MAL]  
**Lívia:** A gente acabou.

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

Na interação acima, percebemos reflexões e colaboração entre as crianças. É interessante como elas interagem e chegam juntas a uma conclusão. Lívia organiza a sílaba MA da seguinte maneira AM. Sara expõe sua opinião dizendo que o M vem primeiro. Lívia acolhe e reorganiza a ordem da sílaba AM para MA, situação que é favorecida pelo uso das letras móveis que trazem mobilidade. Podemos perceber como são ricos os momentos em que as crianças podem refletir mais sobre as relações grafofônicas!



# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 3



A	A	A
A	B	B
C	C	D
D	E	E
E	E	F





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 3



F	G	G
H	H	I
I	I	I
I	J	J
K	K	L





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 3

L	M	M
N	N	O
O	O	O
P	P	Q
Q	R	R





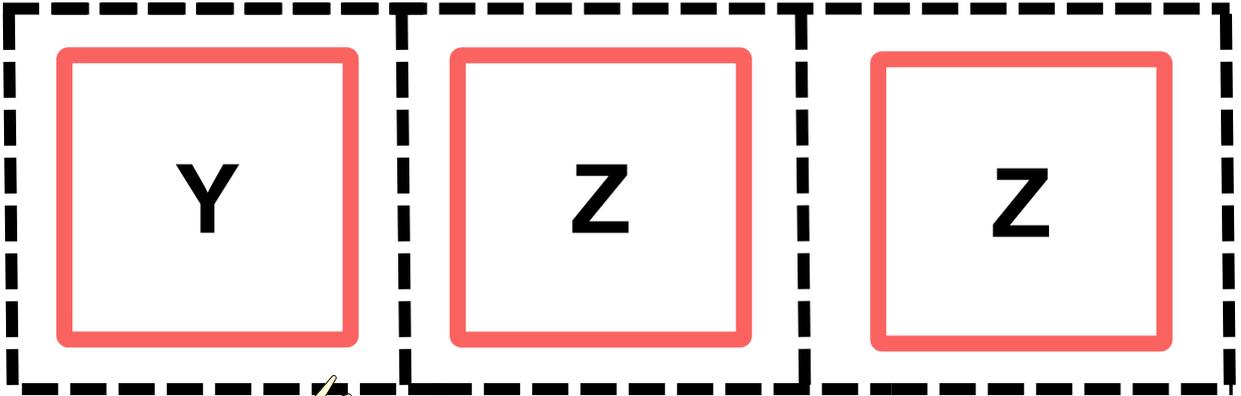
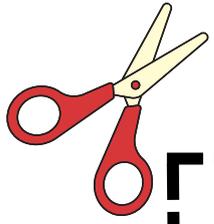
# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 3

S	S	T
T	U	U
U	U	V
V	W	W
X	X	Y





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 3





## MATERIAL PARA IMPRESSÃO 4

**MALA**



**FIVELA**



**JAVALI**

**PARAFUSO**



## Jogo 3: Dado Sonoro

O jogo **Dado Sonoro** do CEEL/UFPE (2009) mobiliza habilidades metafonológicas de reconhecimento de sílaba inicial das palavras, identificação e comparação de palavras com a mesma sílaba.

### Caixa do jogo Dado Sonoro (CEEL/UFPE)



**Fonte:** Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL/UFPE), 2009.

Além de proporcionar às crianças o desenvolvimento da consciência fonológica pela percepção que a palavra é constituída de significado e sequência sonora, possibilita a reflexão sobre as propriedades sonoras das palavras, mais especificamente a sílaba.

Veamos as regras do jogo:

#### Cartela do aluno

**Meta do jogo:** Ganha quem, ao final, tiver mais fichas.

**Jogadores:** 2 a 4

**Componentes:**

- 1 dado de oito lados
- 1 cartela com oito figuras numeradas de animais
- 24 fichas com figuras e palavras (para cada figura da cartela, há três fichas de figuras/palavras, que se iniciam com a mesma sílaba das figuras/palavras apresentadas na cartela).

**Regras:**

- A cartela com as figuras numeradas deve estar à vista dos jogadores durante todo o jogo.
- Espalham-se as fichas sobre a mesa com as faces voltadas para cima.
- Os jogadores decidem quem deve iniciar a partida.
- O primeiro jogador inicia a partida lançando o dado e verificando qual é a figura na cartela que corresponde ao número sorteado.
- O jogador deverá escolher uma figura cujo nome comece com a mesma sílaba da figura indicada na cartela.
- Escolhida a ficha, o jogador pega-a para si. O próximo participante joga o dado e repete o mesmo procedimento.
- A cada ficha encontrada, o jogador ganha um ponto. Se pegar a ficha errada, os demais jogadores que perceberem denunciam e passa-se a vez.
- Se um outro participante jogar o dado e o número for referente a uma figura para a qual não há mais fichas, passa-se a vez.
- Cada jogador só poderá pegar uma ficha por vez.
- Ao final, ganha o jogo quem conseguir o maior número de fichas.

**Fonte:** Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL-UFPE), 2009.

## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

O jogo Dado Sonoro pode ser jogado em dupla ou em pequenos grupos. É importante que organize as mesas e cadeiras de forma que favoreça a interação e a troca colaborativa entre as crianças, e que seja oportunizado espaço a elas, além de mediações durante todo o jogo, para que pensem e reflitam sobre o sistema de escrita alfabética.

Antes do jogo, se aproprie das habilidades desenvolvidas no Dado Sonoro, quais conhecimentos as crianças possuem e quais precisam construir, de forma que consiga prever algumas possíveis dificuldades e, assim, conduzir o processo, propondo questionamentos que promovam reflexão e aprendizagem.

Apresente o jogo às crianças e leia em voz alta a regra, antes de iniciar as jogadas. Caso surjam dúvidas, explique novamente. Mostre a cartela e as fichas, nomeando cada imagem, para que se construa relação de significado e não haja confusão. Promova uma jogada inicial para que compreendam que é preciso identificar os sons iniciais iguais nas palavras. Para isso, sugere-se que, no decorrer da jogada, haja destaque nas sílabas semelhantes das palavras, por exemplo, quando algum jogador tirar o número 1 e pegar a carta com a imagem de PALITO, o docente pode repetir o nome das imagens, enfatizando oralmente a primeira sílaba PA-VÃO e PA-LITO. O professor pode também pedir para as crianças falarem outras palavras que iniciam com PA.

### Tabuleiro do jogo Dado Sonoro



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)-UFPE, 2009.

### Cartões do jogo Dado Sonoro



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)-UFPE, 2009.

## Durante o jogo

Coloque o tabuleiro com as figuras numeradas no centro da mesa e espalhe os cartões ao redor. O primeiro jogador inicia a partida, lançando o dado e observando qual figura na cartela correspondente ao número sorteado. A criança precisa identificar a sílaba inicial da imagem e procurar nas cartas ao redor outra imagem que tenha a mesma sílaba inicial. Ao fazer esta correspondência, pega a carta para si e marca um ponto. Caso a ficha que a criança pegou não for a correta, ou seja, não tenha a sílaba inicial correspondente, passa a vez para o próximo jogador e não marca ponto. Se um jogador jogar o dado e não tiver mais fichas referentes ao número, passa a vez para o jogador seguinte. Ganha o jogo quem conseguir o maior número de fichas.

As mediações devem ser feitas a partir das interações que as crianças vão realizando com o jogo, e umas com as outras. Observe cada fala e pensamento que elas apresentam ao longo do percurso. Algumas situações podem ocorrer, por exemplo, a criança pegar uma ficha que não tem correspondência com a sílaba inicial da imagem da cartela. Neste caso, repita oralmente as palavras e peça que ela observe o som inicial. Fale mais pausadamente, destacando a primeira sílaba. Em seguida, pronuncie somente a sílaba inicial e pergunte se apresentam o mesmo som. Envolve todo o grupo a pensar palavras que começam com a mesma sílaba inicial das duas imagens.

É necessário que as crianças percebam que a palavra é constituída de segmentos sonoros que podem se repetir em diferentes palavras. Explore as palavras escritas nas fichas de forma que comecem a observar as letras que representam as sílabas identificadas oralmente.

A seguir, há um trecho da sessão vivenciado pelas crianças da pesquisa:

**Pesquisadora:** Então vamos lá! Vamos começar com o Sérgio. Joga o dado, Sérgio. [Sérgio joga o dado]. Qual que caiu?  
**Crianças:** Três.  
**Pesquisadora:** O que tem lá no número 3, Sérgio?  
**Sérgio:** CAVALO.  
**Pesquisadora:** CAVALO, qual desses começa com o mesmo sonzinho inicial de CAVALO?  
**Bárbara:** CA – VA – LO  
**Pesquisadora:** Qual é o sonzinho da primeira sílaba?  
[Sérgio aponta para uma ficha]  
**Pesquisadora:** É igual? Pensa aí olha, CA-VALO, o sonzinho inicial.  
[Lívia aponta para uma ficha para tentar ajudar e Sara faz cara de surpresa]  
**Sérgio:** CADERNO.  
**Pesquisadora:** CADERNO?  
**Sérgio:** É.  
**Pesquisadora:** CADERNO tem mesmo sonzinho inicial que CAVALO?  
**Bárbara:** Sim.  
**Lívia:** Sim.  
**Pesquisadora:** CAVALO, CADERNO.  
**Crianças:** Sim.  
**Pesquisadora:** Pega a figura, um ponto para o Sérgio.  
[Entrega o dado para a Bárbara]

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

## Após o jogo

Para a sistematização da escrita, escolha algumas palavras da cartela e prepare quadradinhos de papel, de acordo com a quantidade de sílabas de cada palavra (**ver material para impressão 5, à frente**). Separe uma canetinha para cada criança.

Esta atividade possibilita o desenvolvimento da consciência silábica, ao fornecer para a criança os quadradinhos na quantidade de sílabas de cada palavra. O desafio é realizar, oralmente, a separação silábica e identificar os grafemas correspondentes.

Sugere-se que, para as crianças que estão no nível inicial de alfabetização, as palavras escolhidas sejam com sílabas CV (consoante/vogal), pois é o padrão silábico mais frequente em nossa Língua e mais adequado para a compreensão das correspondências fonema-grafema. Para as crianças mais avançadas em seu processo, vale desafiá-las a realizarem a correspondência grafofônica, escolhendo sílabas mais complexas, em palavras como FOLHA, FOGUEIRA e TÁBUA, por exemplo.

### Escrita da palavra CAVALO no momento de sistematização da escrita



Fonte: Registros da pesquisa, 2023.

O repertório de palavras escolhido na pesquisa foi: TATU, VACA e CAVALO. É importante que as crianças escrevam uma palavra por vez. Estimule-as a pensar no segmento sonoro (sílabas) e representar cada sílaba no quadradinho branco, depois peça que realizem a síntese formando a palavra, ou seja, reúnam as partes silábicas para formar o todo, que é a palavra. Isso possibilita o desenvolvimento da consciência dos recortes da palavra, auxiliando no avanço para a escrita silábica. Após cada escrita, coloque no centro da mesa a escrita correta da palavra (**ver material para impressão 6, mais à frente**) para que, a partir do confronto entre as duas palavras, as crianças reflitam sobre a sua própria escrita.

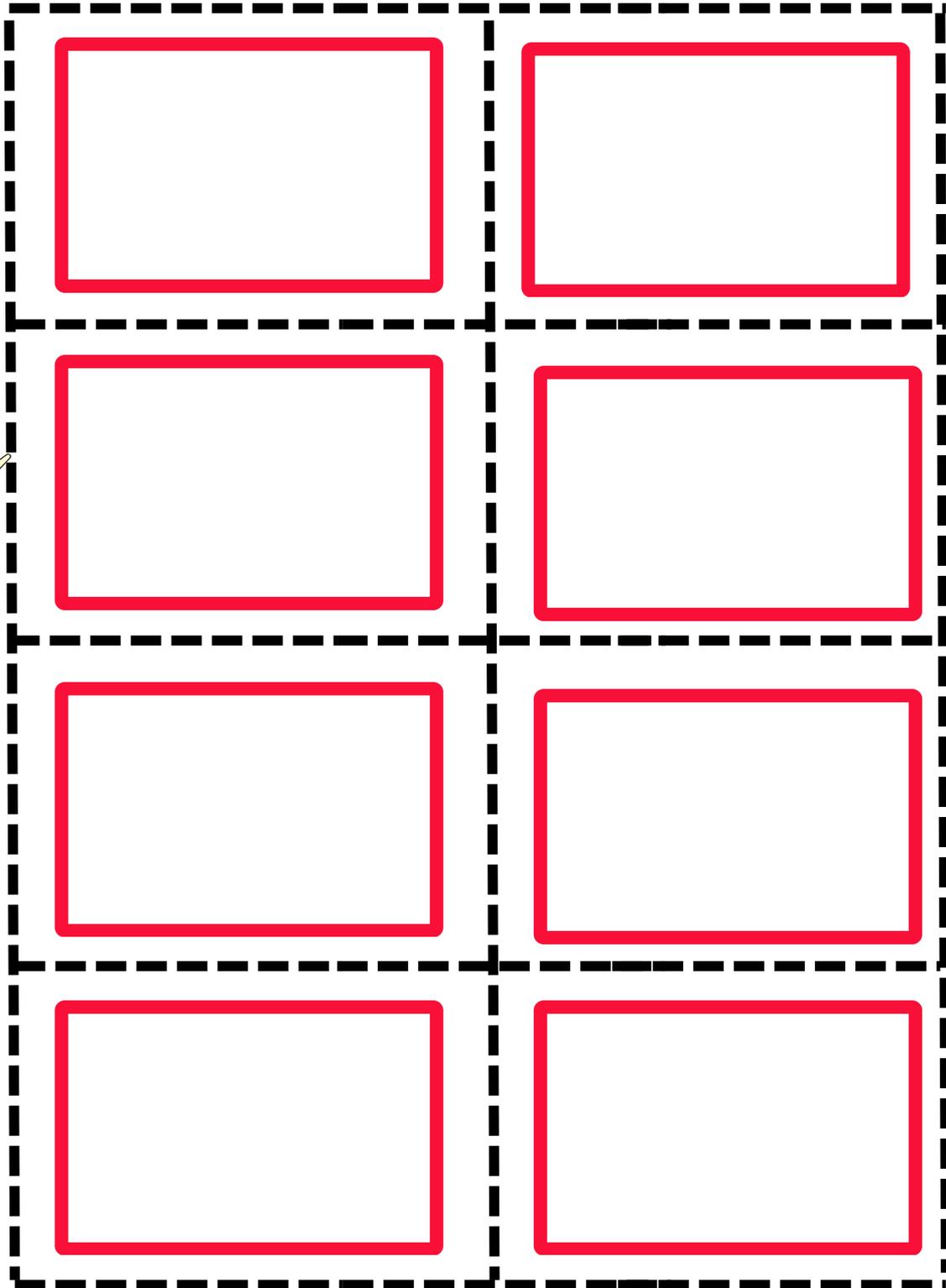
### Momento da sistematização da escrita do jogo Dado Sonoro



Fonte: Registros da pesquisa, 2023.



# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 5





## MATERIAL PARA IMPRESSÃO 6

**TATU**

**VACA**

**CAVALO**



## Jogo 4: Roleta Silábica

O jogo **Roleta Silábica**, produzido pela professora Lisa Morais, que o divulga por meio da empresa Regador de Ideias. O jogo mobiliza habilidades metafonológicas de identificação sonora das sílabas inicial, medial e final.

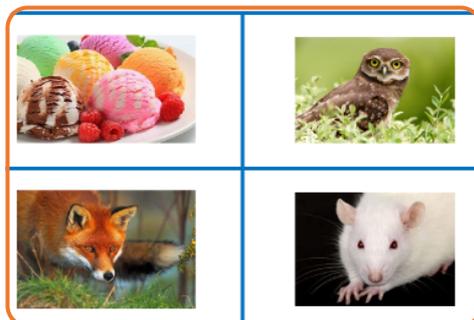
### Roleta e cartelas do jogo “Roleta Silábica”



Fonte: Disponível em: [www.regadordeideias.com.br](http://www.regadordeideias.com.br)

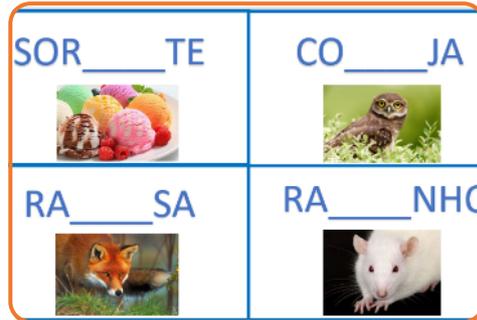
Para a pesquisa o jogo foi adaptado, pois nosso objetivo era desenvolver a habilidade de identificação sonora da sílaba medial. Além disso, também retiramos a escrita da cartela do jogo para explorar a consciência fonológica e permanecemos com a escrita lacunada somente na cartela do momento da sistematização de escrita com objetivo de desenvolver a consciência grafofonêmica.

### Cartela adaptada para a sessão do jogo



Fonte: Cartela adaptada pela pesquisadora a partir do jogo original Roleta Silábica desenvolvido pela professora Lisa Morais (Regador de Ideias), 2023.

### Cartela utilizada na sistematização de escrita



**Fonte:** Cartela adaptada pela pesquisadora a partir do jogo original Roleta Silábica desenvolvido pela professora Lisa Morais (Regador de Ideias), 2023.

Segue a regra do jogo:

**Regras:**

- Distribuir as cartelas para os participantes.
- Cada jogador, na sua vez, deverá girar a roleta e verificar se a sílaba selecionada é a parte de uma das palavras da cartela.
- Se afirmativo, o jogador coloca um marcador sobre a imagem.
- O primeiro que conseguir completar a cartela é o vencedor.

**Fonte:** Regras do Jogo adaptadas pela pesquisadora a partir do jogo original Roleta Silábica da professora Lisa Morais (Regador de Ideias).



## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

Prepare um local dispondo mesas e cadeiras de forma que favoreça a interação e troca colaborativa entre o grupo. Antes de iniciar as jogadas, sugere-se que o jogo seja apresentado às crianças e que as regras sejam lidas em voz alta. Explique a proposta do Roleta Silábica, nomeie todas as imagens da cartela para que não haja dúvida e leia as sílabas da roleta. Dê alguns exemplos de como identificar a sílaba medial das imagens das cartelas, pois a identificação dessa sílaba é desafiadora. Como sugestão, escolha crianças participantes cujos nomes seja uma palavra trissílaba e/ou objetos presentes no local do jogo. Junto com as crianças, divida oralmente a palavra em sílabas e proponha que levantem dedinhos a cada divisão silábica. Depois repita o processo, identificando a sílaba medial, mostrando que devemos estar atentos à segunda sílaba, isto é, a do meio.

### Durante do jogo

Distribua as cartelas (**ver material para impressão 7, logo adiante**) e organize a sequência das jogadas entre as crianças. Cada jogador deve girar a roleta, na sua vez, e verificar se a sílaba está presente na sua cartela. Caso esteja, um marcador deve ser colocado em cima; caso a sílaba não faça parte de nenhuma palavra, o jogador passa a vez. O primeiro que conseguir completar a cartela é o vencedor.

Durante o jogo, alguns desafios podem surgir, principalmente, se o seu grupo estiver no processo inicial da aprendizagem da língua escrita como, por exemplo, na leitura das sílabas da roleta e na identificação da sílaba medial, visto que, em sua maior parte, lidam com atividades que envolvem sílaba inicial ou final. Nestes momentos, propicie a aprendizagem colaborativa entre as crianças, e forneça perguntas e pistas para que obtenham as respostas adequadas. Diversas são as possibilidades para o professor realizar suas intervenções. Trazemos algumas como inspiração e sugestão.

Se alguma criança não reconhecer a sílaba que saiu na roleta, desafie o grupo a descobrir e ajudar o colega. Peça para nomearem cada letra da sílaba e pensem no som que formam juntos. Estimule a criança que estiver em um nível de conceitualização de escrita mais avançado a expor suas hipóteses. Ela pode colaborar muito com o grupo.

Na dificuldade de identificação da sílaba medial, peça que, juntos, dividam oralmente a palavra em sílabas, e busquem identificar qual é a segunda sílaba. Estimule a colaboração entre as crianças.

Vejamos, a seguir, um fragmento de uma das interações no momento do jogo:

[Bárbara roda a roleta]

**Pesquisadora:** PO, quem tem a sílaba do meio PO, aí? Olha se tem um de vocês.

**Sara:** FLO-RES-TA [conta nos dedos]

**Lívia:** O que é isso mesmo?

**Pesquisadora:** PATETA

**Bárbara:** SOR-VE-TE

**Lívia:** O que é isso aqui?

**Pesquisadora:** CAJADO

**Lívia:** Não, não tem.

**Bárbara:** O que é isso?

**Pesquisadora:** RAPOSA

**Lívia:** Não tem.

**Bárbara:** Ra-PO-sa. Tem.

**Pesquisadora:** Ótimo. Agora é a Sara.

[Sara roda a roleta]

**Sara:** P e E.

**Pesquisadora:** Como eu leio a sílaba, P e E?

**Bárbara:** P e A.

**Bárbara e Sara:** PE.

**Pesquisadora:** PE. Tem algum PE aí no meio?

**Sara:** Ta-PE-te.

**Pesquisadora:** Muito bem.

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

## Após o jogo

Para a sistematização de escrita, sugerimos que as crianças completem as palavras lacunadas, acrescentando sílabas móveis. Esta atividade auxilia a relacionar as correspondências oral/escrito.

Entregue, para cada criança, uma cartela. Cada cartela tem quatro imagens com a palavra escrita e a sílaba medial lacunada (**ver material para impressão 8, à frente**). Espalhe no centro da mesa diversas sílabas móveis (**ver material para impressão 9, adiante**). As crianças precisam observar a palavra, identificar oralmente a sílaba medial que está faltando e fazer a correspondência com a sílaba escrita. Ao encontrar, a criança deve colocar a sílaba no espaço lacunado para formar a palavra.

Após todas as crianças completarem as suas cartelas, faça coletivamente a leitura de palavra por palavra, refletindo se a sílaba foi colocada adequadamente. No caso de alguma sílaba incorreta, proporcione a troca colaborativa entre o grupo. Peça que nomeiem a sílaba que foi colocada. Em seguida, fale a palavra correta e como ficaria a leitura com a sílaba colocada. Leia novamente a palavra correta, com ênfase ao falar a sílaba medial. Peça que falem qual é a sílaba e estimule a reflexão sobre como seria sua forma escrita. Permita a troca colaborativa entre o grupo, para que eles possam auxiliar uns aos outros a identificar a sílaba medial e colocar adequadamente na palavra.

### Momento da sistematização com letras móveis.



Fonte: Trecho de filmagem durante a sessão, 2023.

Após as crianças completarem todas as cartelas, realize as intervenções necessárias. Caso troquem as sílabas das palavras, faça o grupo refletir palavra por palavra, para que identifiquem a escrita correta da sílaba medial. A mediação, a seguir, pode indicar algumas possibilidades de mediação:

**Pesquisadora:** Então vamos pensar nas escritas desta cartela. PACOTE, pa-co... A sílaba do meio está correta? Vocês acham?

**Sara:** Sim.

**Pesquisadora:** Sim. Agora, CA-JA-DO. A sílaba do meio é o JA. É assim que eu faço o JA? [A sílaba móvel colocada foi o TE] [Mostra a ficha]

**Bárbara e Sara:** Sim.

**Sara:** Não.

**Pesquisadora:** Quais letras será que usamos para fazer o sonzinho JA?

**Sara:** JA. Tem no CAJADO e no JACARÉ.

**Bárbara:** A.

**Pesquisadora:** Mas que letrinhas são estas? JA, vocês identificam?

**Sara:** JACARÉ, JACARÉ.

**Pesquisadora:** É, mas como que é esse JA? Olha aí do JACARÉ como que é o JA do JACARÉ.

**Sara:** O J e o A.

**Pesquisadora:** Isso, o J e o A. Onde que está o J e o A? Este aqui [aponta para a sílaba TE] é o J e o A?

**Todos:** Não.

**Pesquisadora:** O que precisamos fazer agora?

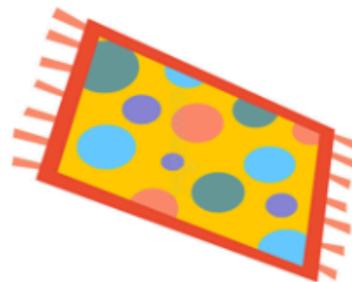
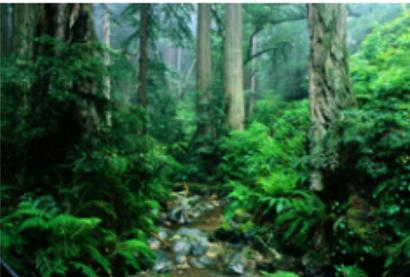
**Sérgio:** Aqui. [Aponta para a sílaba]

**Sara:** Vamos trocar a sílaba. Estava no lugar errado.

Fonte: Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

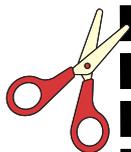


# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 7





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 7





## MATERIAL PARA IMPRESSÃO 8

SOR \_\_\_\_\_ TE



CO \_\_\_\_\_ JA



RA \_\_\_\_\_ SA



RA \_\_\_\_\_ NHO



FLO \_\_\_\_\_ TA



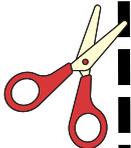
BA \_\_\_\_\_ TA



JA \_\_\_\_\_ RÉ



TA \_\_\_\_\_ TE





## MATERIAL PARA IMPRESSÃO 8

PA \_\_\_\_\_ TE



PA \_\_\_\_\_ TA



CA \_\_\_\_\_ DO



PI \_\_\_\_\_ TA



CA \_\_\_\_\_ CO



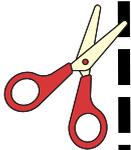
SA \_\_\_\_\_ LA



JA \_\_\_\_\_ RÉ



BA \_\_\_\_\_ TA





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 9



VE	RU	PO
PO	TI	RES
TA	CA	PE
CO	TE	JA
RA	CO	SA
CA	TA	



## Jogo 5: Rimanó

O jogo **Rimanó**, produzido pela professora Lisa Morais, é divulgado por meio da empresa Regador de Ideias. O jogo mobiliza habilidades de consciência fonológica quando oportuniza à criança compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras menores, mais especificamente, as rimas, e ainda a perceber que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais, compreender que uma sequência de sons que constitui uma palavra pode estar contida em outras palavras e segmentar palavras, identificando partes que constituem outras palavras.

### Cartas do Rimanó



**Fonte:** Elaborado pela professora Lisa Morais (Regador de Ideias).

A escolha por esse jogo se deu pela possibilidade de criar oportunidades de reflexão sobre as partes orais das palavras (rima).

Seguem as regras do jogo:

**Material:** 28 cartas.

- De dois a quatro participantes.

O objetivo é ser o primeiro a eliminar todas as cartas da mão; para isso, os participantes devem encontrar as cartas com a rima.

**Organização:**

- Embaralhar as cartas na mesa, com a face virada para baixo.

- Com quatro participantes, cada jogador recebe sete cartas. Com dois ou três participantes, cada jogador recebe sete cartas e o restante fica no montinho na mesa, com a face virada para baixo.

**Jogo com dois ou três participantes:**

- Cada participante, com sete cartas, deve observar se há, pelo menos, uma carta com figuras iguais para iniciar o jogo.

- Caso dois ou todos os participantes tenham uma carta com dupla de figuras iguais, escolhe no par ou ímpar para ver quem deverá iniciar o jogo.

- Cada jogador, na sua vez, deve tentar encaixar alguma carta nas cartas que estão nas extremidades do jogo, cuja regra é colocar a carta que possui a mesma rima, uma por vez.

- Quando um jogador conseguir encaixar uma carta, a vez é passada para o próximo jogador, que está do seu lado direito.

- Caso o jogador não tenha uma carta que faça a combinação com a rima, deve pegar uma carta do monte. Se conseguir a combinação, coloca a peça na mesa e passa para o próximo jogador.

- Caso não tenhas mais cartas no montinho, o jogador que não tiver a combinação deve passar a vez. Se não houver mais possibilidades de jogar as cartas, todos os participantes devem contar suas cartas e verificar quem ficou com a menor quantidade de cartas na mão.



- Vence quem conseguir eliminar todas as cartas da mão ou aquele que ficar com o menor número de cartas na mão.

**Jogo com quatro participantes:**

- Pode ser organizado em dupla. Neste caso, não há peças no montinho.

- Vence a dupla que conseguir eliminar todas as cartas primeiro ou a dupla que conseguir ficar com a menor quantidade de cartas na mão.

**Fonte:** Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL-UFPE), 2009.

## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

Prepare o local, organizando as mesas e cadeiras de forma que favoreça a interação e a troca colaborativa entre as crianças. Antes de iniciar as jogadas, apresente o jogo para as crianças e nomeie as imagens das cartas, de maneira que se estabeleça relação de significado e não haja confusão de entendimento sobre as figuras. Leia as regras em voz alta e jogue uma vez, explicando para que as dúvidas sejam esclarecidas. Certifique-se de que o grupo compreende o conceito de rima e reitere que, para o jogo, eles precisarão focar no som final das palavras. Crie algumas rimas e peça que falem também palavras que rimem.

Para auxiliar a mediação com relação à consciência de rima, trazemos algumas informações teóricas a partir de Soares (2020). A rima se caracteriza como semelhança entre os sons finais de palavras. As rimas podem ser consonantes; o segmento que rima é vocálico ou consonântico. A rima pode ser a partir da vogal tônica ou do ditongoônico, como em viola e cartola; entre os fonemas finais de palavras oxítonas, café e boné; entre as duas últimas sílabas das palavras, boneca e caneca. Ou as rimas podem ser assonantes, que é coincidência da vogal na sílaba tônica e diversidade de consoantes como cachimbo e domingo. Soares (2020, p. 96) considera que, quando temos o objetivo de desenvolver a consciência fonológica e a correspondência entre os sons da rima e as letras que representam, é necessário escolher a rima e a atividade adequada ao objetivo. Para refletir sobre os sons das palavras, a autora avalia que as rimas consonantes e assonantes são adequadas, e para o objetivo de identificar as letras iguais no segmento rima, as rimas consonantes são as indicadas. Soares (2020) sugere as parlendas, poemas e histórias, para explorar palavras que rimam e jogos para desenvolver a habilidade de identificar e produzir palavras que rimam.

### Durante o jogo

Distribua as cartas igualmente entre as crianças. O primeiro jogador deve colocar uma carta na mesa e, o próximo, observar se, nas suas cartas, tem alguma que rima com as imagens das extremidades. Caso tiver, deve colocar junto a imagem correspondente à rima ou passar a vez. O jogo termina quando o jogador baixar todas as peças da sua mão.

Observe um fragmento de uma sessão do jogo durante a pesquisa:

**Pesquisadora:** Eduardo, sua vez. Olha suas imagens e veja se alguma rima com BOLA ou CHAPÉU.

**Eduardo:** [Fica olhando para suas cartelas que estão expostas em cima da mesa]. BOLA? BOLA e CHAPÉU?

**Pesquisadora:** Isso. BO-LA [Fala pausadamente]

**Eduardo:** [Eduardo pega uma imagem de bola]. BOLA?

**Pesquisadora:** Mas o que rima com bola? Não pode ser bola. Tem que ser outra imagem que rima com bola.

**Eduardo:** BOLA [Fica repetindo a palavra]

**Pesquisadora:** Qual os nomes das suas imagens? [Vai apontando para cada uma] MOLA, BANHEIRA, COLA, PAPEL, CHAPÉU...

**Eduardo:** CHAPÉU. [Pega a imagem para colocar ao lado do chapéu que estava na mesa]. Ah não!

**Lucas:** MOLA.

**Laura:** COLA.

**Pesquisadora:** Mola ou Cola. Olha, Eduardo! MOLA. COLA. [Tenta enfatizar a rima].

[Eduardo pega a imagem da MOLA e coloca ao lado da BOLA]

**Pesquisadora:** Agora é o Lucas. BANHEIRO e CHAPÉU.

[Lucas olha atentamente para suas cartas e vai repetindo os nomes, baixinho]

**Lucas:** O que é isso?

**Pesquisadora:** PENEIRA.

[Lucas coloca a imagem da peneira ao lado da banheira]

**Pesquisadora:** Isso mesmo!

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

Durante o jogo, é importante que mediações sejam realizadas. Ao perceber que alguma criança está apresentando dificuldade em identificar a rima, pare por um momento e tente sensibilizá-lo para o som final, dando novamente vários exemplos. Depois, retome as jogadas. Estimule a colaboração entre os colegas.

### Após o jogo

Para o momento da sistematização de escrita, entregue para as crianças imagens do jogo com a escrita da palavra (ver material para impressão 10, mais à frente) e solicite que coloquem as fichas, uma perto da outra, de forma que facilite a reflexão e a identificação da rima.

#### Cartas da sistematização imagem e escrita



**Fonte:** Elaborado pela autora, 2023.

Após a identificação da rima, peça as crianças para circularem, com canetinha, os pedaços das palavras que são idênticos. Depois leia, coletivamente, a palavra, dando ênfase na parte que rima. Desta forma, ampliamos a análise das partes das palavras orais e partes das palavras escritas, o que permite que descubram que palavras diferentes podem ter o mesmo “pedaço” sonoro final (a rima).

#### Crianças circulando as partes das palavras que rimam



**Fonte:** Trecho de filmagem durante a sessão, 2023.



# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 10



BOLA



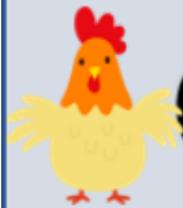
COLA



FOLHA



VARINHA



GALINHA





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 10



BANHEIRA



MAMADEIRA



ROLHA



MARTELO



CASTELO



## Jogo 6: Encontre a Intrusa

O jogo **Encontre a Intrusa** foi elaborado/adaptado por uma bolsista do projeto de extensão de Alfabetização e Letramento LAL/Ceale/FaE/UFMG, e proporciona o desenvolvimento da consciência fonológica, por meio da reflexão dos sons finais das palavras, as rimas. Além da compreensão de que as palavras são formadas por unidades sonoras menores, favorece a comparação das palavras quanto a semelhanças sonoras e a percepção de que palavras diferentes podem possuir partes sonoras iguais.

### Jogo Encontre a Intrusa



**Fonte:** Elaborado/adaptado por estudantes e bolsista do projeto de extensão de Alfabetização e Letramento LAL/Ceale/FaE/UFMG.

Disponível em: [https://www.instagram.com/lal\\_ufmg/?hl=pt\\_BR](https://www.instagram.com/lal_ufmg/?hl=pt_BR)

Segue abaixo a regra do jogo:

**Componentes:** 24 cartas, cada uma com três imagens, cujos nomes rimam, e uma que não rima.

**Regras:**

- Embaralhar as cartas e colocá-las sobre a mesa, com os desenhos virados para baixo – as cartas não serão distribuídas sobre a mesa, elas permanecerão em uma única pilha.
- Virar a pilha de cartas quando todos os jogadores estiverem a postos.
- Ao virar a pilha, o jogo começa.
- Os jogadores deverão observar as imagens da carta do topo e descobrir qual é a intrusa, ou seja, qual imagem não rima.
- O jogador que encontrar a intrusa primeiro pega a carta, e logo aparecerá outra carta com novas imagens.
- O jogo não para, então os jogadores deverão ficar atentos à próxima imagem.
- O jogo só acaba quando as cartas acabarem.
- Vence o que tiver mais cartas.
- Caso ninguém saiba qual é a intrusa, colocar a carta no final do baralho e pedir dicas ao professor, quando ela aparecer de novo.

**Fonte:** Acervo do Laboratório de Alfabetização e Letramento LAL/Ceale/FaE/UFMG.



## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

Organize o local dispondo mesa e cadeiras, de forma que as crianças fiquem uma ao lado da outra, o que favorece a interação e a troca colaborativa entre elas. Sugerimos que o jogo seja apresentado às crianças e que as imagens das cartas sejam nomeadas, para que se estabeleça relação de significado e não haja dúvidas sobre as figuras. Leia a regra em voz alta e tire todas as dúvidas que o grupo apresentar. Explique o significado da palavra intrusa. Mostre uma carta e esclareça que três imagens rimam entre si e apenas uma não, sendo ela a intrusa. Informe que uma carta será virada do montinho e que eles deverão observar as imagens da carta e descobrir qual é a imagem intrusa, quer dizer, qual imagem não rima. Escolha algumas cartas e jogue junto com as crianças para verificar se compreenderam como jogar e objetivo do jogo.

### Durante o jogo

Embaralhe as cartas e coloque-as no centro da mesa com os desenhos virados para baixo. Organize as crianças uma ao lado da outra, ao redor de uma mesa, de forma que todas vejam, ao mesmo tempo, a carta ser virada. Quando os jogadores tiverem prontos, vire a carta de cima do monte e mostre às crianças. Neste momento, elas devem observar e dizer qual é a palavra intrusa, isto é, a imagem que não rima. O jogador que acertar a intrusa primeiro, pega a carta e, assim, o jogo continua até que as cartas do monte acabem. Vence o jogador quem conseguir mais cartas.

Durante o jogo é importante observar e fornecer informações quando as crianças apresentarem dificuldades em identificar a rima. A mediação pode ser feita levando os alunos a refletirem e tomarem consciência sobre as partes dos segmentos sonoros finais das palavras.

Vejam um fragmento que exemplifica uma forma de mediação neste jogo:

**Pesquisadora:** Então, vamos lá, hoje a gente vai jogar “Encontre a Intrusa”. A regra vem escrita e eu vou ler para vocês. Vou embaralhar as cartas e colocá-las sobre a mesa com os desenhos virados para baixo. Quando todos os jogadores estiverem prontos, vou virar uma carta e começar o jogo. Os jogadores devem observar as imagens da carta e descobrir qual é a palavra intrusa. A palavra intrusa, Sérgio, é aquela que não rima, então é a única que não rima. Então eu vou ler essa primeira carta: AMOR, COR, FLOR e SAPO. Qual que não rima?

**Sara:** SAPO.

**Lívia:** SAPO, PAPO.

**Pesquisadora:** E aí quem falar primeiro ganha a cartinha e faz um ponto, tá bom?

**Lívia:** Olha! SAPO, PAPO.

**Bárbara:** SAPO, PAPO.

**Pesquisadora:** Olha! COR, AMOR, FLOR, rimam né?! Só SAPO que não, então a intrusa é aquela que não rima. O jogador que encontrar a intrusa primeiro pega a carta e continua o jogo, vence quem tiver mais cartas.

**Pesquisadora:** Entendido? Alguma dúvida?

**Bárbara, Livia e Sara:** Simmm.  
**Pesquisadora:** Alguma dúvida?  
**Crianças Bárbara, Livia e Sara:** Nãoooo.  
**Pesquisadora:** Então, vamos lá!  
**Pesquisadora:** Atenção! Não é para falar sem pensar. Então pensa na rima e nas imagens. Vamos lá: PEPINO, SINO, MENINO e BOLA.  
**Sérgio:** BOLA.  
**Bárbara, Livia e Sara:** BOLA.  
**Livia:** BOLA que é o intruso.  
**Pesquisadora:** BURACO, MACACO, VIOLINO, SACO.  
**Livia:** SACO.  
**Sérgio, Bárbara e Sara:** SACO.  
**Pesquisadora:** Olha de novo, qual não rima? A intrusa.  
**Sérgio:** SACO.  
**Pesquisadora:** BURACO, MACACO, VIOLINO, SACO.  
**Sara:** VIOLINO.  
**Bárbara e Livia:** VIOLINO.  
[Entrega a ficha para Sara]

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

## Após o jogo

Para a sistematização da escrita, escolha uma carta do jogo e prepare sílabas móveis, de acordo com as palavras das imagens. Para a pesquisa, a carta escolhida foi COLAR, COCAR, POMAR e LIMÃO. Coloque, na mesa, a carta escolhida e diversas sílabas móveis (**ver material para impressão 11, à frente**) e peça que as crianças organizem e formem as palavras. Esta ação pode ser coletiva, favorecendo a troca colaborativa e a reflexão sobre a ordem das sílabas. Este momento de sistematização é de extrema relevância, principalmente porque o jogo exige agilidade na resposta da criança, tendo o professor, aqui, a oportunidade de possibilitar um tempo maior para que elas reflitam sobre as rimas.

Observe a interação das crianças e a mediadora em uma sessão com este jogo:

**Pesquisadora:** Vamos pensar na palavra COLAR. Tem quantos pedacinhos?  
**Crianças:** Dois.  
**Pesquisadora:** Vamos pensar na primeira sílaba. Como eu escrevo o CO?  
**Livia:** A letra O.  
[Ao procurarem a sílaba, não encontraram a letra O sozinha]  
**Sara:** CO, CO, CO... [A criança ficava repetindo a sílaba]  
[Livia e Sérgio pegam a sílaba CO].  
**Pesquisadora:** Vocês concordam que esta é a sílaba?  
**Bárbara:** Não.  
**Livia:** Mas só esta que tem a letra O. Ah... tem essa também PO.  
**Pesquisadora:** Entre essas duas sílabas, qual vocês acham que é o CO? [Aponta para as duas sílabas CO e PO]  
**Bárbara:** Eu acho que é essa [pega a sílaba CO]  
**Livia:** Essa. [Aponta para a sílaba PO]  
**Pesquisadora:** [Aponta para a letra P da sílaba PO]. Que letra é essa?  
**Livia:** P.  
**Pesquisadora:** [Aponta para a letra C da sílaba CO]. Que letra é essa?  
**Sérgio:** C.  
**Pesquisadora:** Qual que será que faz o CO?

**Sara e Bárbara:** Essa aqui! CO.

**Pesquisadora:** Então, coloca aqui no meio. Agora vamos pensar na segunda sílaba.

**Lívia:** Precisa do A.

**Sara:** LA.

**Bárbara:** LA.

[Sérgio procura na mesa a sílaba]

**Lívia:** [Pega a sílaba LÃO e coloca ao lado da sílaba CO – COLÃO]. É assim, Simone?

**Sérgio:** [Pega a sílaba LAR e coloca ao lado da sílaba CO - COLAR]

**Bárbara:** É assim! É assim!

**Pesquisadora:** Por que vocês acham que é com a sílaba LAR e não LÃO?

**Sara e Bárbara:** Tem a letra R.

**Pesquisadora:** Escrevemos a primeira palavra.

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

### Reflexão sobre a escrita da palavra COLAR



**Fonte:** Registro da pesquisa, 2023.

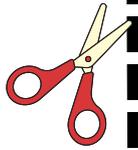
Após a escrita das quatro palavras, realize o confronto com a palavra convencional, ou seja, coloque a palavra correta (**ver material para impressão 12, adiante**), dizendo que outro grupo de crianças escreveu ao lado da organização das palavras que fizeram. Faça isso uma palavra por vez. Permita que o grupo reflita a partir da comparação das escritas. Esta ação possibilita o confronto entre suas hipóteses e a escrita correta, criando um conflito cognitivo e estimulando-as a questionarem e, assim, avançarem em seu nível de escrita.

Após este momento, peça para colocarem as palavras que rimam uma embaixo da outra e para circulem, com canetinha, as letras que representam a rima. Reforce, oralmente, a palavra e a parte que rima, mostrando ao mesmo tempo a parte escrita.

Permita que as crianças reflitam novamente a partir da comparação das escritas, favorecendo, assim, a reflexão metalinguística acerca da escrita da palavra. Esta ação possibilita o confronto entre as suas hipóteses e a escrita correta, cria um conflito cognitivo e estimula o questionamento das suas hipóteses, e a encontrar outras palavras.



# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 11



CO	LAR
CO	CAR
PO	MAR
LI	MÃO





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 11

<b>MA</b>	<b>CA</b>
<b>PA</b>	<b>SÃO</b>
<b>SA</b>	<b>NAR</b>
<b>PO</b>	<b>CÃO</b>





## MATERIAL PARA IMPRESSÃO 12

**LIMÃO**

**COCAR**

**COLAR**

**POMAR**



## Jogo 7: Palavra dentro de Palavra

O jogo **Palavra Dentro de Palavra** do CEEL/UFPE (2009) mobiliza habilidades como a percepção de que palavras que possuem segmentos sonoros semelhantes possuem também sequências de letras similares; e a compreensão de que as palavras são constituídas de segmentos sonoros menores que as sílabas.

### Capa do jogo “Palavra dentro de Palavra” (CEEL/UFPE)



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL/UFPE), 2009.

### Algumas cartas do jogo Palavra Dentro de Palavra



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)-UFPE, 2009.

Indica-se o uso do jogo como recurso didático por proporcionar às crianças a análise das partes que compõem as palavras. Este processo de análise e síntese das palavras favorece a reflexão de que as palavras são formadas por sílabas e fonemas, e que podemos utilizar estes segmentos em palavras diferentes, auxiliando no processo de correspondências grafofônicas. Por meio do jogo, as crianças terão oportunidades de pensar sobre os sons que compõem as palavras e quais as semelhanças entre elas.

Seguem as regras do jogo:



### **Cartela do aluno**

#### **Meta do jogo:**

- Ganha o jogo quem formar mais pares de palavras usando as fichas que recebeu.

**Jogadores:** 2, 3 ou 4 jogadores ou grupos.

#### **Componentes:**

- 12 fichas de cor azul, contendo figuras e as palavras correspondentes.

- 12 fichas de cor vermelha, contendo figuras cujos nomes se encontram dentro das palavras das fichas azuis.

#### **Regras:**

- As 12 fichas de cor vermelha são distribuídas igualmente entre os jogadores.

- As fichas de cor azul devem ficar em um monte, viradas para baixo, no meio da mesa.

- Decide-se quem iniciará o jogo e a ordem das jogadas.

- Dado o sinal de início do jogo, o primeiro jogador deve desvirar uma ficha de monte e verificar qual, entre as suas fichas vermelhas, apresenta “a palavra dentro da palavra” da ficha azul que foi desvirada. Caso encontre um par, o jogador deve baixá-lo sobre a mesa; se nenhuma de suas fichas vermelhas tiver uma “palavra dentro de palavra” que foi desvirada ou o jogador não perceber o par, ela é colocada no final do monte, e o jogo continua.

- Ganha o jogo quem se livrar das suas cartelas primeiro.

**Fonte:** Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL-UFPE), 2009.



## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

Organize um local, dispondo as mesas e cadeiras, para um jogo coletivo, e de maneira que favoreça a interação e a troca colaborativa entre as crianças. Antes de iniciar as jogadas, apresente o jogo e nomeie todas as imagens das cartas, para que se estabeleça relação de significado e não haja dúvidas do que seja determinada figura. Em seguida, leia a regra em voz alta, promova uma jogada de exemplo para que as dúvidas sejam esclarecidas, e todos compreendam como jogar. Explique que eles precisam identificar *a palavra dentro da palavra*. Dê alguns exemplos de palavras que não estão no jogo como, jiboia/boia, escorpião/pião, algema/gema, entre outras.

### Durante o jogo

Distribua as 12 fichas de cor vermelha, igualmente, entre as crianças. Coloque as fichas de cor azul viradas para baixo, formando um monte no centro da mesa. O primeiro jogador deve desvirar a primeira ficha do monte e verificar, entre as suas fichas vermelhas, se alguma apresenta “a palavra dentro da palavra” da ficha azul, que foi desvirada. Caso tiver o par, a criança deve colocar sobre a mesa. Se nenhuma de suas fichas vermelhas formar o par, ela coloca a carta no final do monte e a jogada continua com próximo jogador. Ganha o jogo quem descer todas as suas cartas primeiro.

Permita a interação coletiva, de forma que aconteça a aprendizagem colaborativa. Realize as mediações a partir do que surgir no grupo. Vá observando as cartas das crianças e se perceber que alguma não está identificando a palavra dentro da palavra, peça que fale em voz alta o nome da figura desvirada e das figuras da sua mão. Desta maneira, podemos favorecer sua percepção sonora.

Pode-se propor para que as crianças pensem sobre a quantidade de segmentos sonoros das palavras, e aproveite para explorar as fichas azuis, chamando a atenção das crianças para a escrita da palavra, de forma que elas consigam refletir que uma mesma sequência de sons corresponde a uma sequência de letras.

Segue um segmento da sessão com o jogo Palavra Dentro de Palavra:

**Pesquisadora:** Lucas vai virar uma carta [ele virou LAMPIÃO] e ele vai ver se tem em suas cartinhas uma palavra que está dentro desta palavra.

**Lucas:** Não tenho.

**Pesquisadora:** Então a gente coloca a carta no final do monte e o Eduardo vira a de cima.

**Eduardo:** TUCANO. Não tenho.

**Pesquisadora:** Agora vai, Alice.

**Alice:** GALINHA. Não.

**Pesquisadora:** Laura.

**Laura:** CASA. COLA!

**Pesquisadora:** A palavra COLA está dentro da palavra CASA?

**Crianças:** Não!

**Eduardo:** A palavra CASA está com ASA.

**Pesquisa:** Isso!

[Eduardo olha as cartas do colega que está ao seu lado]

**Eduardo:** O Lucas tem ASA.

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

## Após o jogo

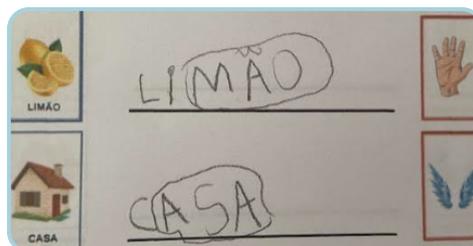
Para a sistematização de escrita, entregue uma folha de atividade para cada criança com as imagens da cartela do jogo (**ver material para impressão 13 adiante**) e peça que escrevam a palavra indicada e depois circulem a palavra dentro da palavra. Oportunize reflexão e discussão coletivamente sobre escrita da palavra, de forma que elas consigam refletir que uma mesma sequência de sons corresponde a uma sequência de letras. Esta atividade ajuda a sistematizar e consolidar a correspondência entre a escrita e a pauta sonora.

### Momento de sistematização do jogo “Palavra dentro de palavra”



**Fonte:** Trecho de filmagem durante a sessão, 2023.

### Identificação da palavra dentro da palavra



**Fonte:** Atividade adaptada do banco de atividades do LAL/CEALE, 2023



# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 13

UFMG



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

## "PALAVRA DENTRO DE PALAVRA"

ESCREVA A PALAVRA DA PRIMEIRA CARTELA E CIRCULE A OUTRA PALAVRA QUE ENCONTROU DENTRO DELA:



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Fonte: Banco de atividades LAL/Ceale/FaE/UFMG





# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 13

 <p>UNIVERSIDADE FEDERAL DE MINAS GERAIS</p>	<p>PROEX PRÓ-REITORIA DE EXTENSÃO</p>	 <p>LAL LABORATÓRIO DE LINGUAGEM E APRENDIZAGEM</p>
 <p>SAPATO</p>	_____	
 <p>GALINHA</p>	_____	
 <p>TUCANO</p>	_____	
 <p>REPOLHO</p>	_____	
 <p>SOLDADO</p>	_____	
 <p>LUVA</p>	_____	



Fonte: Banco de atividades LAL/Ceale/FaE/UFMG



## Jogo 8: Mais Uma

O jogo **Mais Uma** do CEEL/UFPE (2009) desenvolve habilidades para a compreensão de que as sílabas são formadas por unidades menores e que cada fonema corresponde a uma letra ou conjunto de letras (dígrafos); que as sílabas variam quanto ao número de letras; e quando acrescentamos uma letra em uma palavra, ela é transformada em outra palavra. A criança poderá entender que é necessário representar os segmentos sonoros por meio de letras em uma ordem equivalente à sequência sonora dos fonemas e fazer a comparação entre as palavras, identificando semelhanças e diferenças sonoras entre elas.

Este jogo, diferentemente dos demais citados no e-book, explora a relação fonema/grafema. À medida que oportunizamos às crianças pensar sobre estas relações, a auxiliamos na consciência grafofonêmica e, conseqüentemente, a avançar na compreensão do sistema de escrita alfabética.

Tabuleiro do jogo Mais Uma



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL)-UFPE, 2009.

Fichas do jogo Mais Uma



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL/UFPE), 2009.

As oportunidades vivenciadas no ambiente escolar são fundamentais para que as crianças desenvolvam habilidades fonológicas, conheçam as letras e compreendam que elas representam os sons da nossa língua falada e entendam a relação fonema/grafema.

Para o domínio do sistema de escrita alfabética é necessário que a criança avance e desenvolva a sensibilidade em uma sequência das partes maiores (sílabas) até a sensibilidade a unidades menores, que são os fonemas.

Por isso, indicamos o uso do jogo como recurso didático que proporciona uma reflexão



sobre a representação dos segmentos sonoros por meio de letras, e que deve ser em uma ordem equivalente à sequência sonora dos fonemas.

Observe a seguir as regras do jogo:

#### **Cartela do aluno**

**Meta do jogo:** Ganha quem chegar primeiro ao final da trilha.

**Jogadores:** 4 jogadores ou 4 duplas.

**Componentes:**

- Uma trilha composta de algumas casas em que existem figuras com palavras correspondentes.
- 20 fichas com figuras e seus respectivos nomes.
- 30 fichas com letras.
- Um dado.
- 4 pinos de cores diferentes.

**Regras:**

- Na mesa, devem ser espalhadas várias fichas com figuras e fichas com letras.
- Quem tirar mais pontos no dado, começa o jogo.
- O primeiro jogador lança o dado e conduz o pino na trilha, contando a quantidade de casas correspondentes ao número indicado no dado.
  - Se o pino parar em uma casa que não contenha figura/ palavra, ele permanece na casa e passa a jogada para o próximo jogador.
  - Se na casa onde o pino parar, houver uma figura/palavra, o jogador deve procurar a ficha com a figura cuja palavra é semelhante a que está na casa da trilha (as duas palavras se diferenciam em uma letra). Ao encontrar a ficha com a figura/palavra adequada, ele deve identificar qual é a letra que está faltando na palavra da trilha para formar a palavra correspondente à figura selecionada. Se o jogador acertar a figura e a letra, ele permanece na casa. Caso erre, deve voltar para a casa onde o pino estava.
- O próximo jogador joga o dado e repete os procedimentos do primeiro jogador e, assim, sucessivamente, até que um dos jogadores chegue ao final da trilha.

**Fonte:** Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL-UFPE), 2009.



## PROPOSTAS DE ENCAMINHAMENTOS E MEDIAÇÕES PEDAGÓGICAS

### Antes do jogo

É importante que o local seja organizado dispondo as mesas e cadeiras, de forma que favoreça a interação e troca colaborativa entre as crianças. Se aproprie das habilidades desenvolvidas no jogo e pense sobre as possíveis mediações que o seu grupo de crianças possa precisar para que pensem e reflitam sobre o sistema de escrita alfabética.

Antes de iniciar as jogadas, apresente o tabuleiro, as fichas e as letras para as crianças. Sugere-se que todas as imagens sejam nomeadas, para que não haja dúvidas, e se estabeleça relação de significado. Leia em voz alta as regras do jogo; promova uma jogada para exemplificar e para que as dúvidas sejam esclarecidas.

Pode-se dar alguns exemplos com palavras que não estão no jogo, para auxiliar no entendimento de que é necessário acrescentar uma letra para formar outra palavra. Escreva em um papel ou no quadro para melhor visualização e reflexão sobre a escrita das duas palavras.

Palavras sugeridas: ÉGUA/RÉGUA, VELA/VELHA, MUDO/MUNDO, PATA/PASTA, CATA/CARTA.

### Durante o jogo

Espalhe, na mesa, as fichas com figuras e aquelas com letras. Organize a sequência das jogadas. O primeiro jogador deve lançar o dado e movimentar o pino na trilha, contando a quantidade de casas correspondente ao número indicado no dado. Caso o pino pare em uma casa que não tenha imagem e palavra, ele deve permanecer no lugar e o próximo jogador continua o jogo. Se houver imagem e palavra, o jogador deve procurar a ficha com a figura cuja palavra é semelhante à da trilha, com diferença de apenas uma letra. Ao encontrá-la, a criança precisa identificar a letra faltosa para formar a palavra correspondente à figura letra faltosa para formar a palavra correspondente à figura selecionada. Ao acertar a figura e a letra, a criança permanece na casa. Se ela errar, volta para a casa onde estava. Os próximos jogadores repetem os mesmos procedimentos até que um dos jogadores chegue ao final da trilha.

Para avançar com relação a uma hipótese alfabética de escrita, a criança precisa desenvolver habilidades metafonológicas, isto é, ao avançar no conhecimento das relações fonemas-grafemas ela atinge a fase alfabética e isso ocorre por meio do desenvolvimento da consciência grafofonêmica. Ao comparar as palavras, as crianças se esforçam para identificar a letra que está faltando. Para tal finalidade, elas precisam segmentar a palavra oralmente, e direcionar sua atenção ao interior da sílaba a fim de perceber as unidades sonoras e sua relação com as letras.

Veja um trecho da sessão com o jogo Mais Uma:

**Pesquisadora:** Vamos jogar!  
[Lívia joga o dado que cai no número 4]  
**Lívia:** 4, de novo.  
**Bárbara:** 1, 2, 3, 4...1, 2, 3  
**Pesquisadora:** Não, vamos lá, 1, 2  
**Sara:** 3, 4  
**Pesquisadora:** Não, você estava aqui, né, vamos lá, 1... Vai, continua.  
**Lívia:** 2, 3, 4  
**Pesquisadora:** O que é isso aí?  
**Lívia:** LUA.  
**Pesquisadora:** LUA, onde está a palavra?  
**Lívia:** LUA, LUA, luuuu  
**Sérgio:** Ali, olha  
[Lívia pega a ficha]  
**Pesquisadora:** Agora, LU-VA, qual letrinha é?  
**Lívia:** Luuu  
**Pesquisadora:** LU-VA  
**Sara:** VA  
**Sérgio:** A  
**Pesquisadora:** Olha a letrinha que já tem lá, olha.  
**Sérgio:** Não  
**Bárbara:** F  
**Pesquisadora:** FA, o sonzinho mais forte olha [faz o som de V]  
[Enquanto isso, Lívia está testando as letras. Pega a letra N.]  
**Sara:** F  
**Pesquisadora:** Va  
**Sara:** V  
**Bárbara:** V é V  
[Lívia procura]  
**Sara:** O V ali, olha!  
**Bárbara:** Aqui doida, aqui!  
**Lívia:** Vou pegar esse, é esse? [mostra a letra V]  
**Pesquisadora:** LU-VA o que você acha?  
**Lívia:** É.  
**Pesquisadora:** V. Se fosse o N que você queria, seria?  
**Lívia:** LUNA.

**Fonte:** Transcrição da filmagem da sessão, 2023.

## Após o jogo

Na sistematização escrita, sugere-se que as crianças reflitam e identifiquem a letra faltosa em algumas palavras. Para isso, ajude-as a refletirem na segmentação da palavra em sílabas e a focar a atenção no interior desta sílaba, ou seja, refletir sobre os fonemas e sua relação com a representação gráfica.

### Interação e mediação na sistematização de escrita

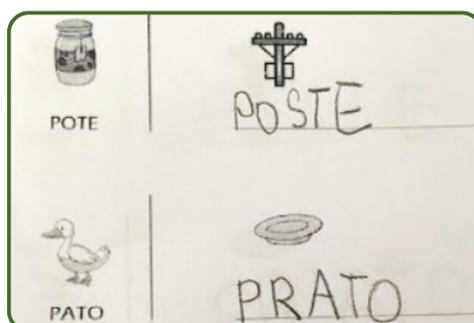


**Fonte:** Registro da pesquisa, 2023.

Entregue uma folha de atividades individual (ver material para impressão 14, adiante) e peça que observem a imagem e a palavra escrita abaixo, e depois busquem identificar a letra que precisa ser acrescentada para que se forme outra palavra indicada na imagem que está ao lado. Estimule a reflexão e a discussão coletiva. A partir das letras que as crianças forem sugerindo, faça perguntas como: “Se eu colocar esta letra que vocês falaram como que fica?” Pronuncie a palavra correta, dando ênfase no fonema e auxiliando na percepção sonora.

No caso das palavras descritas na atividade de nosso exemplo, POTE/POSTE, leia prolongando o fonema /s/ e pergunte qual letra corresponde ao som. As perguntas possibilitam reflexões metalinguísticas e podem ser exploradas pelo docente neste momento de sistematização. Depois da atividade concluída, peça que comparem as palavras – esta ação é importante no processo de alfabetização, pois, ao buscar semelhanças ou diferenças nas palavras, as crianças vão consolidando as correspondências entre fonemas (sons) e grafemas (letras).

#### Escrita da palavra correspondente a imagem



Fonte: Dados da pesquisa, 2023.



# MATERIAL PARA IMPRESSÃO 14



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



**"MAIS UMA"**

Vamos alterar letras e criar novas palavras?

1-



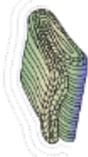
POTE



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

2-



PATO



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

3-



ANTA



\_\_\_\_\_



PENA

5-



BODE



COLA



GALO



\_\_\_\_\_

6-



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

Fonte: Banco de atividades LAL/Ceale/FaE/UFMG





## Referências Bibliográficas

ARAÚJO, Liane Castro. Jogos como recursos didáticos na alfabetização: o que dizem e fazem as professoras. Educação em Revista/Belo Horizonte/Dossiê. Alfabetização e Letramento no Campo Educacional|v.36|e220532|2020.

ARAÚJO, Liane Castro. A dimensão material da ação e formação de alfabetizadores. Revista Contemporânea de Educação, v. 13, n. 27, maio/ago. 2018.

FERREIRO, Emilia. A representação da linguagem e o processo de alfabetização. Cad. Pesq., São Paulo (52): 7-17, fev. 1985.

KISHIMOTO, Tizuco Morchida. Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação. São Paulo: Cortez, 2017.

MONTUANI; Daniela Freitas B. O Laboratório de Alfabetização e Letramento (LAL/CEALE/UFGM) como estratégia para formação inicial de professores. In: Liane Araújo; Patrícia Camini; Gabriela Nogueira, Silvana Maria Zasso. (Org.). Alfabetização: saberes docentes, recursos didáticos e laboratórios formativos. 1ed. Curitiba: CRV, 2022, v. 1, p. 143-168.

MORAIS, Artur Gomes de. Sistema de escrita alfabética. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

MORAIS, Artur Gomes de. Consciência fonológica na educação infantil e no ciclo de alfabetização. Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2019.

MIRANDA, Mariana Rocha Eller. LETRAS MÓVEIS NA ALFABETIZAÇÃO: reflexões sobre as possibilidades de uso em sala de aula. Dissertação (Mestrado Profissional em Educação - Promestre) Faculdade de Educação. Universidade Federal de Minas Gerais. Belo Horizonte, 134p. 2024.

SOARES, Magda. Alfabetização: a questão dos métodos. São Paulo: Contexto, 2016.

SOARES, Magda. Alfabetrar: toda criança pode aprender a ler e escrever. São Paulo: Contexto, 2020.

SOMMERHALDER, Aline. ALVES, Fernando Donizete. Jogo e a Educação da Infância: muito prazer em aprender. 1. ed. – Curitiba, PR: CRV, 2011.



# AUTORIA

## **Simone Regina Pinto Pereira**

AUTORA

### **Pesquisadora**

Professora alfabetizadora da Rede Municipal de Belo Horizonte e da Rede Estadual de Minas Gerais.

Contato: srppereira@yahoo.com.br

## **Daniela Freitas Brito Montuani**

COAUTORA

### **Orientadora da pesquisa**

Professora doutora da FaE/UFMG,  
Docente do Mestrado Profissional em  
Educação e Docência -  
PROMESTRE/FaE/UFMG

Contato: danielamontuani@ufmg.br



