



UNIVERSIDADE FEDERAL DA PARAÍBA
CENTRO DE EDUCAÇÃO
CURSO DE PEDAGOGIA

ANNALYNE FELIPE LOPES

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS
NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ANÁLISE DE EXPERIÊNCIA**

João Pessoa - PB

2022

ANNALYNE FELIPE LOPES

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS
NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ANÁLISE DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para obtenção do grau de Licenciado(a) em Pedagogia.

Orientador: Profº Drº Ildo Salvino de Lira.

João Pessoa - PB

2022

Catálogo na publicação
Seção de Catalogação e Classificação

L864j Lopes, Annalyne Felipe.
Jogos pedagógicos no processo de alfabetização de
crianças no 1º ano do Ensino Fundamental: uma análise
de experiência / Annalyne Felipe Lopes. - João Pessoa,
2022.
44 f. : il.

Orientação: Ildo Salvino de Lira.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em
Pedagogia) - UFPB/CE.

1. Jogos pedagógicos. 2. Alfabetização. 3. Ensino
fundamental. I. Lira, Ildo Salvino de. II. Título.

UFPB/BS/CE CDU 373.2(043.2)

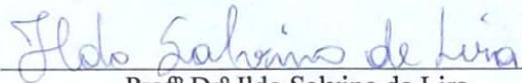
ANNALYNE FELIPE LOPES

**JOGOS PEDAGÓGICOS NO PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO DE CRIANÇAS
NO 1º ANO DO ENSINO FUNDAMENTAL: UMA ANÁLISE DE EXPERIÊNCIA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao Curso de Pedagogia, do Centro de Educação da Universidade Federal da Paraíba, como requisito obrigatório para obtenção do grau de Licenciado(a) em Pedagogia.

Aprovado em: 16 / 12 / 2022

BANCA EXAMINADORA



Prof^o Dr^o Ildo Salvino de Lira
UFPB/ DME/ CE
Orientador

Prof. Dra Idelsuite de Sousa Lima
UFPB/ DME/ CE
Examinadora

Prof. Dra Elzanir dos Santos
UFPB/DME/ CE
Examinadora

DEDICATÓRIA

Especialmente a Deus, meu Pai amado e Criador. E a minha amada família, que está comigo em todos os momentos da vida.

AGRADECIMENTOS

Agradeço a DEUS em primeiro lugar, pois sem Ele eu não teria chegado até aqui. Minha gratidão ao meu criador, pois mesmo sem ser merecedora de nada Ele sempre esteve presente e proveu em tudo.

Agradeço a Deus por ter me enviado um anjo, uma amiga e irmã como Débora Thyares, que sempre esteve comigo nos momentos mais difíceis e amargos da vida. Aquela que me incentivou desde o início até o final do curso. Foram muitos momentos de choro, de ansiedade, de querer desistir de tudo, mas lá estava ela segurando minha mão e orando comigo e por mim. Você foi uma peça fundamental para a conclusão desse curso. Obrigada por me incentivar a correr atrás dos meus sonhos e objetivos.

Gratidão aos meus pais Mônica e José Felipe por me amarem e mesmo sendo difícil sempre apoiaram minhas decisões. Agradeço a Flávio que juntamente aos meus pais nunca mediu nenhum esforço para me ajudar durante todo o meu curso.

Agradeço a minha família que sempre esteve comigo, vocês são meu bem mais precioso na vida. Minha vó Edith, minha madrastra Jandira, meus irmãos Valeska, Rodrigo e Alysson onde mesmo sem saber ou até mesmo de forma intencional vocês sempre me impulsionaram a continuar.

Agradeço também a Kívia Melo que no final dessa jornada me agraciou com sua amizade, que mesmo não estando presente fisicamente esteve presente em alguns momentos, sempre me dando apoio e desejando o melhor para mim.

Agradeço aos professores e colegas que participaram comigo do Programa Institucional de Bolsas de Iniciação à Docência, da Residência Pedagógica, como também ao Programa de apoio para Cursos de Licenciatura - PROLICEN. Vocês somaram demais nessa jornada, espero encontrar vocês em outros ciclos da vida, no âmbito profissional. Em especial quero agradecer a preceptora e professora Cláudia Maria, seu exemplo como profissional e humana despertou em mim o desejo de sempre buscar ser uma boa educadora, mas acima de tudo ser um ser humano que se importa com o outro.

Quero agradecer também ao meu orientador e coordenador do PROLICEN Ildo Salvino de Lira que sempre esteve disposto a ajudar, admiro sua paixão por educar e sempre ver meios de ajudar e auxiliar os seus aprendizes.

Por fim, agradeço a todas as crianças que pude auxiliar e ensinar, vocês foram sempre meu maior desejo de continuar na profissão de educadora.

“Tudo o que fizerem, façam de todo o coração, como para o Senhor”.

(Colossenses 3.23)

RESUMO

O presente trabalho aborda as contribuições dos jogos pedagógicos como ferramenta utilizada no processo de alfabetização das crianças cujo objetivo geral consiste em analisar a mediação pedagógica por meio de jogos com vista à alfabetização de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública. Para tanto, foi necessário discutir o que são jogos pedagógicos, ressaltando a sua utilização para o ensino com a finalidade de alfabetizar e compreender os reflexos da mediação via emprego desse recurso para o processo de apropriação da escrita alfabética pelos aprendizes. Realizou-se, então, uma pesquisa de campo orientada na abordagem qualitativa. Como instrumento de coleta de dados, utilizou-se a observação participante com o auxílio da aplicação de jogos didáticos. Os sujeitos da pesquisa foram alunos de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental em processo de alfabetização. Para fundamentar este trabalho, destacam-se autores como: Silva (2015); Kishimoto (2001 e 2011); Kraemer (2007); Rego (2000); Ferreiro (1996 e 1999). Diante dos resultados obtidos evidencia-se o uso dos jogos pedagógicos como recursos necessários para serem incluídos em sala de aula e na rotina escolar das crianças, pois permite o aprender de forma lúdica, trazendo consigo uma aprendizagem significativa. Sendo possível concluir, ainda, que os jogos pedagógicos com foco na alfabetização envolvem o conhecimento das habilidades da consciência fonológica e a compreensão do funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética.

Palavras chave: Jogos Pedagógicos. Alfabetização. Ensino Fundamental.

ABSTRACT

The present work addresses the contributions of pedagogical games as a tool used in the literacy process of children whose general objective is to analyze the pedagogical mediation through games with a view to literacy of children in the 1st year of Elementary Education in a public school. Therefore, it was necessary to discuss what pedagogical games are, emphasizing their use for teaching with the purpose of alphabetizing and understanding the reflections of mediation through the use of this resource for the process of appropriation of alphabetic writing by learners. A field research guided by a qualitative approach was then carried out. As a data collection instrument, participant observation was used with the aid of the application of didactic games. The research subjects were students of a group of the 1st year of Elementary School in the literacy process. To substantiate this work, authors such as: Silva (2015); Kishimoto (2001 and 2011); Kraemer (2007); Rego (2000); Blacksmith (1996 and 1999). In view of the results obtained, the use of pedagogical games is evidenced as necessary resources to be included in the classroom and in the children's school routine, as it allows learning in a playful way, bringing with it a significant learning experience. It is also possible to conclude that pedagogical games focused on literacy involve knowledge of phonological awareness skills and understanding of the functioning of the Alphabetic Writing System.

Key words: Pedagogical Games. Literacy. Elementary School.

LISTA DE FIGURAS

Figura imagem 1: Avaliação diagnostica.....	24
Figura imagem 2: Aluno realizando a avaliação diagnóstica.....	25
Figura imagem 3: Jogo Trilha do Alfabeto.....	26
Figura imagem 4: Alunos jogando o Jogo da Trilha.....	28
Figura imagem 5: Jogo Bingo da Letra Inicial.....	30
Figura imagem 6: Jogo Bingo da Letra Inicial.....	30
Figura imagem 7: Explicação do Jogo Bingo da Letra Inicial.....	31
Figura imagem 8: Crianças jogando o Bingo da Letra Inicial.....	31
Figura imagem 9: Criança jogando após preencher a primeira cartela.....	32
Figura imagem 10: Jogo Bingo dos Sons Iniciais.....	33
Figura imagem 11: Explicação do jogo.....	34
Figura imagem 12: Crianças jogando o Bingo dos Sons Iniciais.....	35

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	11
2 REFERENCIAL TEÓRICO.....	14
2.1 PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO ESCOLAR.....	14
2.2 JOGOS PEDAGÓGICOS.....	16
2.3 MEDIAÇÃO DOCENTE E O USO DE JOGOS EM SALA DE AULA.....	20
3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS.....	23
3.1 MEDIAÇÃO COM OS JOGOS PEDAGÓGICOS.....	27
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS	38
REFERÊNCIAS.....	40
APÊNDICES.....	42
APÊNDICE A.....	42
APÊNDICE B	43
APÊNDICE C.....	44

1 INTRODUÇÃO

O presente trabalho tem como intuito abordar as contribuições dos jogos pedagógicos como ferramenta utilizada no processo de alfabetização das crianças dos anos iniciais do ensino fundamental. Com enfoque na turma do 1º ano dos anos iniciais do ensino fundamental, em uma Escola da rede Municipal de João Pessoa na Paraíba, localizada no bairro de Mangabeira, no qual foram desenvolvidas ações participativas com a inserção e a utilização dos jogos pedagógicos na construção do ensino e aprendizagem no processo de alfabetização.

O interesse nesse estudo surgiu mediante leituras relacionadas aos jogos pedagógicos como ferramenta utilizada para o processo de ensino e aprendizagem, onde tal conhecimento foi adquirido durante as disciplinas de Organização e Prática Pedagógica, bem como na disciplina de Estágio Supervisionado nos anos iniciais do ensino fundamental cursadas no curso de Licenciatura de Pedagogia na Universidade Federal da Paraíba-UFPB.

Um fator que contribuiu ainda mais para escolha da temática foi a participação como discente bolsista no projeto “Práticas de Ensino na Alfabetização na Escola Pública e a Progressão da Aprendizagem: Acompanhando Crianças do 3º Ano do Ensino Fundamental Não Alfabetizadas” o qual está vinculado ao Programa de Apoio às Licenciaturas - PROLICEN/UFPB, possibilitando realizar uma ação participativa envolvendo atividades de estudo, ensino e pesquisa, desenvolvendo momentos práticos de acompanhamentos individualizados de crianças em processo de alfabetização, como também a realizar planejamentos e construções de jogos pedagógicos como recursos didáticos nessa construção de ensino.

Dada a importância das vivências e aproximação com a alfabetização e os jogos pedagógicos, conseqüentemente desencadeou o interesse de aprofundamento sobre de qual modo os jogos pedagógicos podem ser utilizados de maneira positiva e intencional como ferramenta ao ensino e aprendizagem de crianças no processo de alfabetização.

Os jogos pedagógicos ao serem utilizados como recurso em sala de aula trazem grandes contribuições, promovendo assim uma prática lúdica com intencionalidade, facilitando a aprendizagem dos educandos, levando então ao educador a planejar e traçar objetivos a serem alcançados através da utilização dos jogos pedagógicos no desenvolvimento do processo de ensino e aprendizagem das crianças, de forma mais lúdica e também diferenciada.

Diante disso justifica-se como é importante o uso dessa ferramenta para trazer diversas contribuições como aliada ao ensino das crianças que estão no processo de alfabetização, onde no desenvolver dos jogos às crianças criam experiências e adquirem conhecimentos que são importantes para seu desenvolvimento. Pereira e Bonfim (2016), trazem a brincadeira como contribuição no desenvolvimento da mente imaginária e da espontaneidade das ações dos indivíduos que a realizam.

Mariotti (2004, p. 32) ressalta que o jogo é tido como uma atividade fundamental para ser desenvolvida na infância, ao mesmo tempo que ocorre com espontaneidade, revela o prazer criativo e elaboradora de situações. Sendo uma linguagem de principal interação da criança consigo mesmo, com outros indivíduos e com o mundo que está inserida.

Partindo desse pressuposto, o trabalho busca responder a seguinte questão: como os jogos pedagógicos podem contribuir no processo de alfabetização de crianças inseridas nos anos iniciais do ensino fundamental do 1º ano?

Nesse sentido, o objetivo geral desta pesquisa é analisar a mediação pedagógica por meio de jogos com vista à alfabetização de crianças do 1º ano do Ensino Fundamental de uma escola pública. Onde de forma mais específica identificar o que são jogos pedagógicos, ressaltando as propostas dos jogos pedagógicos e sua utilização para o ensino; apontando a relevância de ensinar com o auxílio de jogos pedagógicos no desenvolvimento do ensino e aprendizagem das crianças no processo de alfabetização no ensino fundamental.

A partir da vivência com a turma do 1º ano dos anos iniciais do ensino fundamental da Escola Municipal, pode-se evidenciar que os jogos pedagógicos aplicados em sala de aula promovem experiências significativas de aprendizagem de uma forma prazerosa e lúdica, despertando o interesse das crianças no desenvolvimento dos jogos realizados, favorecendo também no desenvolvimento cognitivo, motor e afetivo das mesmas. O emprego dos jogos promoveu o auxílio do conhecimento das crianças às letras do alfabeto de uma forma bastante significativa, assim como nas demandas de associação de palavras, construções de sílabas, formação de novas palavras, e na própria construção do nome da criança.

Para tal, o estudo é caracterizado como qualitativo que segundo Marconi e Lakatos (2010), é a tipologia mais adequada para que se possa estudar um determinado comportamento social, ou seja, é uma ferramenta essencial para que se possa aplicar no campo das ciências sociais e em suas temáticas correlatas. Para a realização da pesquisa de campo empregamos a observação participante com o auxílio da inserção de jogos. May (2001, pag. 177) afirma que a observação participante é tido como “O processo no qual um

investigador estabelece um relacionamento multilateral e de prazo relativamente longo com uma associação humana na sua situação natural com o propósito de desenvolver um entendimento científico daquele grupo.”. Consequentemente, de acordo com Minayo (2002) “A técnica de observação participante se realiza através do contato direto do pesquisador com o fenômeno observado para obter informações sobre a realidade dos atores sociais em seu próprio.”

O desenvolver do seguinte trabalho foi fundamentado a partir de documentos que norteiam o Ensino Fundamental anos iniciais dentro do contexto escolar no Brasil, foram utilizados: Base Nacional Comum Curricular - BNCC (2018) e os cadernos do Pacto Nacional pela Alfabetização na Idade certa - PNAIC (2012). Havendo também contribuições de teóricos que fomentam com a temática, no qual estão destacados: Silva (2015); Kishimoto (2001 e 2011); Kraemer (2007); Rego (2000); Ferreiro (1996 e 1999).

O presente trabalho de conclusão de curso está estruturado em tópicos: O primeiro refere-se à Introdução, o segundo capítulo aborda sobre o referencial teórico: sobre a alfabetização, definição dos jogos pedagógicos; seu contexto histórico; e a importância do recurso didático para o ensino e aprendizagem, e a mediação docente e o uso de jogos em sala de aula.

O terceiro capítulo trata-se da análise dos dados obtidos na pesquisa realizada, e para finalizar é tida as considerações finais.

Desse modo, diante do que foi exposto sobre a utilização dos jogos pedagógicos é notório a relevância do seu uso para o ensino. E, a importância dos jogos para a vida das crianças envolvidas, que quando inseridas de forma intencional e adequadas promovem o desenvolvimento de suas habilidades cognitivas, físicas e também sócio afetivas. Além de auxiliar na compreensão de funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética - SEA.

2 REFERENCIAL TEORICO

2.1 PROCESSO DE ALFABETIZAÇÃO ESCOLAR

A alfabetização é vista e encarada atualmente como processo, mas, já houve épocas principalmente até o início do século XX, que a alfabetização se tornava algo que deveria acontecer no término de um ano; então as crianças estudavam em cartilhas normalmente soletrando, mais modernamente o método fonético. Vários métodos, porém, na verdade o intuito era um só: ao final de um ano a criança deveria estar lendo e escrevendo com perfeição. Para Ferreiro (1996) a leitura e escrita são sistemas construídos paulatinamente. As primeiras escritas feitas pelos educandos no início da aprendizagem devem ser consideradas como produções de grande valor, porque de alguma forma os seus esforços foram colocados nos papéis para representar algo.

Segundo Ferreiro (1996, p.24) “O desenvolvimento da alfabetização ocorre, sem dúvida, em um ambiente social. Mas as práticas sociais assim como as informações sociais, não são recebidas passivamente pelas crianças.”. Fora isso, ainda havia uma problemática chamada de “Período preparatório” não se acredita que a criança tivesse todo um potencial para aprender a leitura e a escrita, então havia um chamado período preparatório onde as crianças deveriam ser treinadas em coordenação motora, percepção visual, percepção auditiva, a questão dos grandes movimentos de motores amplos tudo isso era trabalhado e treinado.

Ferreiro (1999, p.47) afirma que “a alfabetização não é um estado ao qual se chega, mas um processo cujo início é na maioria dos casos anterior à escola é que não termina ao finalizar a escola primária”. De acordo com suas experiências com crianças, Ferreiro (1999, p.44), esquematiza algumas propostas fundamentais sobre o processo de alfabetização inicial: Restituir a língua escrita seu caráter de objeto social; Desde o início (inclusive na pré-escola) se aceita que todos na escola podem produzir e interpretar escritas, cada qual em seu nível; Permite-se e estimula-se que a criança tenha interação com a língua escrita, nos mais variados contextos; Permite-se o acesso o quanto antes possível à escrita do nome próprio; Não se supervaloriza a criança, supondo que de imediato compreenderá a relação entre a escrita e a linguagem; Não se pode imediatamente, ocorrer correção gráfica nem correção ortográfica.

Às autoras Ferreiro e Teberosky trazem a teoria abordada no seu livro *Psicogênese da Língua Escrita*, que toda criança passa por um processo de aquisição de escrita baseado em níveis de hipóteses distintas até que esteja alfabetizada: Pré-silábica: não consegue relacionar as letras com os sons das línguas faladas, registrando rabiscos, letras, símbolos e desenhos misturados a números; Silábica sem valor sonoro: tem a noção de que cada sílaba corresponde a uma letra; Silábica com valor sonoro: compreende que existe diferença nos sons das palavras e que são escritas de maneira diferente, a relação com a escrita é estabelecida com a correspondência de uma ou mais letras para cada sílaba de uma palavra; Silábico-alfabética: compreende que as letras correspondem os sons de forma silábica. A relação com a escrita é estabelecida com o uso de vogais e/ou consoantes na escrita de palavras; Alfabética: domina, enfim, o valor das letras e sílabas, reconstruindo assim o sistema linguístico.

O processo de alfabetização consiste na forma em que a criança adquire habilidades para a prática da leitura e escrita. Soares (2004, p. 11) afirma ser a “alfabetização o processo de aquisição do sistema convencional de uma escrita alfabética e ortográfica”. O nos faz entender que a alfabetização é um processo complexo com as relações fonema-grafema, vocabulário e compreensão e fluência na leitura oral e escrita.

Alfabetizar não significa que ocorre somente nas aulas expositivas, como também nos momentos de brincadeira em que a criança ao ouvir uma história infantil poderá fazê-la ouvir, raciocinar, reconhecer as letras e, conseqüentemente, produzir a escrita. No processo de alfabetização é indispensável o reconhecimento da realidade em que se vive. Conhecer então as particularidades de cada criança, saber um pouco mais sobre seu modo de vida, suas dificuldades e suas habilidades e, a partir dessas investigações os professores devem planejar o que será trabalhado como recurso para a aprendizagem dos alunos (FRANCHI, 2006).

Desde a entrada da escola, as crianças já levam consigo uma imensa bagagem de conhecimentos adquiridos. Pois desde o nascimento já se vê inúmeras faixas, outdoors, placas, embalagens de alimentos e, dali já se percebe que a escrita tem significado. O processo de alfabetização em sala de aula não significa ser um trabalho fácil de fazer, exige muito comprometimento do professor e da escola em geral, para que ofereça as várias possibilidades da criança aprender a ler e escrever e fazer uso social daquilo que foi aprendido (FREIRE, 2011).

É necessário que o educador esteja preparado para atuar no ensino em seu processo de alfabetização, uma vez que a própria realidade fará exigências para garantir o aprendizado de todas as crianças. Mas para isso acontecer é necessária a junção de diversos fatores para que

venham a contribuir no processo de alfabetização, entre eles pode ser destacado a organização do ambiente alfabetizador. Essa organização do espaço não significa somente encher as paredes de cartazes aliado aos conteúdos ministrados em sala de aula apenas, assim o caminho correto para o professor seguir no processo de alfabetizar vai além dessas exposições feitas nas paredes, pois é preciso interagir com os conteúdos estudados e, garantir a participação ativa de seus alunos (FREIRE, 2011).

Além disso, o conhecimento do aluno não é construído somente por esses caminhos, mas também por meio da valorização do saber cultural de cada um deles. Ou seja, o professor não é mais o centro do saber em sala de aula, é necessário que oportunize a criança a demonstrar o que sabe o que gostaria de fazer, enfim existem inúmeras possibilidades para que essa relação entre aluno e professor resulte em uma aprendizagem significativa. Então o necessário além desses aspectos é que o ambiente alfabetizador seja algo interessante e atrativo, para que o aluno possa desenvolver em sua aprendizagem e, por conseguinte construa um ambiente socializador entre aluno e professor (KISHIMOTO, 2011).

Para Kraemer (2007), o ambiente alfabetizador além de precisar ter uma estrutura física bem compatível com a necessidade de seus alunos, também precisa de materiais/recursos destinados a complementar a ação do professor em sala de aula. Levando a refletir sobre o quanto se faz importante as escolas organizarem-se quanto a esses espaços na perspectiva de aprendizagem significativa, assim o professor deve priorizar situações diferenciadas para que leve a criança a ampliar sua visão de mundo e da aprendizagem. É preciso desenvolver projetos pedagógicos que abranjam todos esses aspectos. Com atividades comparativas que levem as crianças ao processo de raciocínio, encantamento e prazer em aprender.

2.2 JOGOS PEDAGÓGICOS

Historicamente, o jogo tem sido uma parte significativa das culturas em todo o mundo. Brincar nos ajuda a desenvolver, nutre nossa imaginação e nos mantém felizes e saudáveis. Os jogos antigamente apareceram juntamente nas primeiras civilizações, em torno do século XVI para acompanhamento do desenvolvimento humano, onde desde o seu surgimento o jogo vem sendo caracterizado como um sistema no qual participantes se

envolvem afim de jogarem através de regras pré estabelecidas, para se chegar a um objetivo de finalização.

Às brincadeiras e jogos estão inseridos em diversas culturas, e cotidianos, em diversos momentos da vida de um indivíduo existem jogos presentes, para diversas idades e contextos. Piaget (1987), por exemplo, dá ênfase e atenção aos jogos de exercício que envolvem o período sensório-motor, momento em que as crianças ao realizarem o momento de brincar, aprendem a coordenar visão e movimento das mãos e dos pés, a coordenar visão e audição, sendo assim percebemos o qual a participação do indivíduo desde pequenos com essas ferramentas passam a se desenvolver melhor e passam a interagir com o mundo a sua volta.

O brincar se faz importante na vida escolar porque contribui no desenvolvimento do aluno em seus vários aspectos, que vai desde o motor, cognitivo, emocional, social e intelectual. Para Vargas e Zavelinski (2011, p. 16):

Jogar e brincar é um exercício de ação natural do ser humano, que envolve infinitas capacidades e habilidades, tanto na criança como no adulto. O ato de brincar e jogar resulta na manifestação de sentimentos e emoções, permitindo assim o desenvolvimento motor, cognitivo, afetivo e social.

Para tanto, o jogo tem diversas finalidades e, devido a isso, o professor deve promover o jogar ou brincar com os seus alunos. É preciso sempre observar e, mediar sempre que necessário. É por meio do brincar que o aluno pode desenvolver o seu raciocínio e, também, a sua coordenação motora. É nesse exato momento que o conhecimento vai sendo construído e ampliado. Toda vez que é proporcionado o brincar, o aluno tem a capacidade de criar situações, imaginar, criar, e descobrir quais caminhos percorrer. E, isso ainda enriquece mais quando o mesmo entra em contato com outros colegas e, com o professor e, nisso, se socializam, construindo juntos os conhecimentos. (RODRIGUES, 2013).

Nesse aspecto, podemos compreender que o jogo deve sim fazer parte das práticas pedagógicas, nele é possível o aluno se desenvolver integralmente, pois é o que aponta os diversos estudos já realizados e comprovados. É notório então destacar que existem jogos de curta e longa duração que devem se adequar de acordo à faixa etária dos alunos. Às vezes, o jogo de curta duração é mais eficiente em razão de possuir poucas regras. Quando se trata de jogos mediados pelo professor deve ser objetivo e bem claro, sendo que nesse caso a socialização é a principal a ser desenvolvida. Se o jogo for individual onde cada criança vai criar o seu terá que criar a sua própria regra também. Todas essas formas de jogar são importantes porque proporcionam a ludicidade e a transformação enquanto pessoa (SOUZA, 2013).

Há dois tipos de jogos, sendo um referente à afetividade e, o outro, o cognitivo. Ambos visam proporcionar aos alunos, tanto a sua aprendizagem como o seu desenvolvimento. Vygotsky salienta em seus estudos que as pessoas se desenvolvem através do aprender e, para que isso aconteça, é necessário que outras pessoas se envolvam a ela, para que esse aprendizado seja construído. A fim de aprofundar mais sobre isso, Vygotsky decidiu aprofundar seus estudos nos processos mentais superiores, isto é, passou a pesquisar mais sobre essas funções, as quais exigem uma relação mais consciente como a memória, de ter atenção, que devem ser trabalhadas desde o seu nascimento.

Segundo afirmado por Rego:

Vygotsky se dedicou ao estudo das chamadas funções psicológicas superiores, que consistem no modo de funcionamento psicológico tipicamente humano, tais como a capacidade de planejamento, memória voluntária, imaginação, etc. Estes processos mentais são considerados sofisticados e 'superiores', porque se referem a mecanismos intencionais, ações conscientes controladas, processos voluntários que dão ao indivíduo a possibilidade de independência em relação às características do momento e espaço presente. (REGO, 2000, p.39).

Isso quer dizer que entender as suas definições são importantes para poder compreender como se dá o processo de desenvolvimento humano. Sendo assim, Vygotsky apresenta a mediação como um conceito definitivo. Isso quer dizer que ele faz uma substituição, do estímulo-resposta para a aprendizagem e, isso é chamado de mediação. Logo a mediação consiste em intervir em uma determinada relação. E, se caracteriza por proporcionar a relação da pessoa humana com outras pessoas humanas, uma conectada a outra.

Vygotsky também diz que o trabalho faz com que atividades coletivas sejam realizadas, isto é, as relações sociais são praticadas e, são de grande valia para o desenvolvimento do ser humano. Vygotsky também aponta que a aprendizagem inclui a pessoa que ensina, a pessoa que aprende, entre outros, assim também a relação social que existe no âmbito de todo esse processo. Pelo fato do desenvolvimento não ocorrer devido à falta de oportunidades criadas para que a aprendizagem seja propiciada, nessa reflexão, Vygotsky chegou ao conceito da zona de desenvolvimento proximal. Essa zona significa dizer que cada criança tem em si o desenvolvimento potencial que é aquele em que a criança realiza determinada atividade, mas com o auxílio de outra pessoa e, o real que é quando a criança realiza atos independentes.

Quando o professor interfere na zona proximal de desenvolvimento, é algo transformador. Sendo assim, a escola tem a missão de construir o psicológico dos adultos em sociedade, o que para Rego:

[...] a distância entre aquilo que o aluno é capaz de fazer de forma autônoma (nível de desenvolvimento real) e aquilo que ela realiza em colaboração com os outros elementos de seu grupo social (nível de desenvolvimento potencial) caracteriza aquilo que Vygotsky chamou de ‘zona de desenvolvimento potencial ou proximal’. Neste sentido, o desenvolvimento da criança visto de forma prospectiva, pois a zona de desenvolvimento proximal define aquelas funções que ainda não amadureceram, que estão em processo de maturação, funções que amadureceram, mas que estão presentes em estado embrionário. (REGO, 2000, p.73).

Baseando-se nesses aspectos, o que podemos compreender com os estudos de Vygotsky para a escola, se faz necessário e muito relevante trabalhar com o diálogo, com a interação social, com a diversidade de conhecimentos advindas de várias culturas trazidas pelos alunos. Ele também destaca que o professor deve intervir no desenvolvimento de cada aluno, interagindo entre todos, promovendo assim a aprendizagem. É notório dizer então que o jogo proporciona a zona de desenvolvimento proximal na criança. Pois ela vai se comportar e conseguir separar o objeto com seu significado.

Ao que se pode entender, quando a criança em sala de aula apresenta dificuldades, significa que não é só o professor que poderá ajudá-la a resolver essa situação e, sim, os outros colegas de turma também. Pois essa colaboração, e interação social ocorrida por meio da prática dos jogos lúdicos podem colaborar na resolução do problema. Assim, quando o aluno constrói as situações e seus significados, logo poderá resultar na aprendizagem ativa. Essa relação exercida durante a realização dos jogos vai fazendo com que o mesmo memorize as palavras e, com isso, o conhecimento vai sendo construído.

Sendo o jogo e a brincadeira participantes das necessidades básicas e diárias das crianças, tendo o lúdico como participação ativa das atividades que envolvem o desenvolvimento dessas, cabendo ao educador inserir essas atividades nas suas práticas pedagógicas, onde sua intencionalidade possui um papel educativo muito importante para o educando e seu desenvolvimento. De acordo com Pereira e Bonfim (2016, p 223) “a ludicidade, além do aporte metodológico que oferece ao educador, permite benefícios pessoais como o estímulo à criatividade, à imaginação, à expressividade, à fantasia, ao autoconhecimento e ao cuidar de si.” Silva (2015, p. 275) trás que:

Planejar o jogo pedagógico e incluí-lo na rotina semanal são estratégias necessárias para conhecer suas instruções, quais as áreas que aborda e que favorecem a aprendizagem e/ou o aprofundamento de conceitos, as habilidades e quais procedimentos poderão ser desenvolvidos por meio do jogo.

Ao vivenciar atividades lúdicas, as crianças poderão aprender aspectos importantes das relações sociais, que refletem em seu comportamento no cotidiano. Assim como na sua aprendizagem e desenvolvimento.

Os educadores ao elaborar sua prática pedagógica, devem repensar a inclusão dos jogos como ferramenta lúdica no processo de ensino e aprendizagem, atrelando o uso de jogos articulados com os demais conteúdos que são necessários no processo de alfabetização dos educandos. Vargas e Zavelinski (2011, p. 21), nos faz refletir sobre o uso do lúdico como contribuição na prática pedagógica do educador, onde acreditam que:

[...] o lúdico contribui para a aprendizagem infantil quando inserido na metodologia do professor, quando passa a ser um elemento mediador entre a aprendizagem, o prazer e o significado, presente em todas as atividades de sala de aula de forma a contribuir para que a aula seja vivenciada e realizada de forma mais espontânea, criativa e prazerosa para o aluno.

A escola e a sala de aula são espaços importantes para o desenvolvimento dos jogos pedagógicos, onde às crianças com o auxílio do educador desenvolverá aprendizagens significativas, abrangendo suas demandas e suas necessidades específicas de aprendizagem.

2.3 MEDIAÇÃO DOCENTE E O USO DE JOGOS EM SALA DE AULA

O professor tem como uma de suas atribuições trazer para a sala de aula, atividades dinâmicas e lúdicas que visam facilitar ainda mais o processo de aprendizagem. Assim, ele precisa planejar e organizar tais estratégias metodológicas, já que em alguns momentos deverá intervir e, em outros, poderá ficar somente na observação. É relevante que o professor tenha conhecimento dos subsídios dados pelas atividades de caráter lúdico para o processo de aprender e de desenvolver dos alunos para que possa colocar em prática as atividades de forma que seja eficiente na vida dos alunos.

Para Teixeira (2010, p.65) afirma o seguinte:

Para que o brincar aconteça, é necessário que o professor tenha consciência do valor das brincadeiras e do jogo para a criança, o que indica que este profissional possa conhecer as implicações nos diversos tipos de brincadeiras, bem como saber usá-la e orientá-las. (TEIXEIRA, 2010, p.65).

Nesse aspecto, o brincar é essencial na vida do aluno e, ao jogar, estará realizando o brincar também. Para isso, o professor precisa ter conhecimento de que promover o brincar em sala de aula é muito importante. Durante os jogos sejam competitivos ou não, com ou sem

regras, sempre haverá socialização entre os alunos, a criatividade, a imaginação, a assimilação, dentre outros aspectos que poderão ser desenvolvidos.

Vale destacar que o professor deve planejar tais atividades lúdicas para que estejam em conexão com os conteúdos estudados e, é desse modo, que poderão ser utilizados como recursos pedagógicos. Não pode simplesmente deixar que os alunos brinquem sem nenhum objetivo definido a ser atingido. Isso significa que existem momentos que são só pra ser observados para perceber se algum aluno está com dificuldade ou se está realmente desenvolvendo, como também há momentos em que ele poderá mediar com orientações, de forma que torne a prática de tais atividades mais produtivas, atraentes e, que levem os alunos a aprender.

O professor então deve levar para sala de aula, os jogos como atividades lúdicas que se enquadram como recursos pedagógicos e, para isso, é necessário que faça planejamento e organização sobre o processo de realização. Permitindo que seja desfeita a velha ideia de que jogo é apenas diversão e passatempo ou apenas algo para motivação, mas sim como uma atividade pedagógica que estimula a aprendizagem.

Em relação a isso, Maluf (2009) acrescenta que o professor deve se organizar, ajudar, avaliar, agir, antes que realize a atividade lúdica em sala de aula. Pois há essa necessidade de fazer o planejamento e, de toda a organização para vir a ser aplicado em sala de aula. É importante destacar que tanto o jogo como a brincadeira também exigem que sejam feitas negociações, trocas, promoção social e cognitiva, confrontos. Com relação à intervenção que o professor tem que fazer Teixeira, (2010, p.66) diz que:

A intervenção do professor durante as brincadeiras realizadas pelas crianças nas instituições escolares é de suma importância, mesmo que seja no brincar espontâneo. O professor deve oferecer materiais, espaço e tempos adequados para que a brincadeira ocorra em sua essência. (TEIXEIRA, 2010, p.66).

Ao longo de tais esclarecimentos, pode se notar que é de grande relevância a intervenção do professor durante o brincar na sala de aula. Para que o lúdico ocorra de forma correta é preciso que o tempo, o espaço, os materiais sejam organizados antes de acontecer. É função do professor fazer essa observação como também a coleta de informações para que possa intervir de forma necessária e eficiente, a fim de enriquecer ainda mais a aprendizagem.

E, essa intervenção sempre ocorre de forma que o professor indague ao aluno sobre o que estão do jogo, estão tendo dificuldades, o que não gostaram e, assim por diante.

É possível uma aprendizagem com características lúdicas, com o objetivo de dinamizar a aprendizagem, pela iniciativa do aluno e pela motivação gerada pelo trabalho grupal. Nessa medida, a participação do professor no jogo e na brincadeira

dos alunos tem a finalidade de ajudá-lo a perceber como podem participar da aprendizagem e da convivência em geral. [...] (TEIXEIRA, apud MOREIRA, 2010, p.71).

Nesse aspecto, podemos compreender que as atividades de caráter lúdico são em sua maioria utilizadas a fim de contribuir no processo de ensino/aprendizagem. Já que também facilita o trabalho do professor de tornar suas aulas mais atrativas e também dinâmicas.

3 DISCUSSÃO DOS RESULTADOS

Na alfabetização os jogos pedagógicos podem ser grandes aliados na construção de saberes e para levar os educandos a refletir sobre o sistema de escrita, de forma intencional e direcionada, despertando na criança também o gosto de aprender através do brincar, não só apenas com o uso do caderno e de forma cansativa para que se chegue a um objetivo da compreensão de funcionamento da escrita.

A partir dessa compreensão o presente capítulo tem como objetivo apresentar a análise do presente estudo. Levando em consideração os objetivos específicos contemplados, deu-se a análise das propostas dos jogos pedagógicos apontando a relevância de ensinar com o auxílio de jogos pedagógicos no desenvolvimento da aprendizagem das crianças em processo de alfabetização de uma turma do 1º ano do Ensino Fundamental.

A pesquisa de campo foi desenvolvida na Escola Municipal, vinculada à Rede Municipal de Ensino de João Pessoa que localiza-se no bairro de Mangabeira, Paraíba. A escolha da escola deu-se pela participação da autora como voluntária assistente de alfabetização no Programa Tempo de Aprender do Governo Federal, cujo programa encontra-se em desenvolvimento na referida Rede escolar.¹

Os participantes da pesquisa foram crianças de uma turma do 1º ano do ensino fundamental, do turno da manhã. Esse grupo é composto por 15 alunos na faixa etária de seis a sete anos de idade. Os alunos foram escolhidos considerando o grau de dificuldade que a turma encontrava-se quanto ao processo de alfabetização.

O período que ocorreu o desenvolvimento da pesquisa deu-se entre o mês de maio a agosto do ano de 2022. Onde as ações foram realizadas duas vezes semanalmente, em cada mês.

Ao iniciar o acompanhamento das crianças e a professora regente da turma, percebeu-se a dificuldade de aprendizagem no processo de alfabetização. Juntamente com a professora e a gestão da escola, observou-se a necessidade da utilização de estratégias que facilitam a aprendizagem desses educandos, para tal foi proposto o uso dos jogos pedagógicos como recurso.

A princípio foi realizada uma sondagem inicial, fazendo uso de uma avaliação diagnóstica, com o intuito de verificar o desenvolvimento de cada aluno de forma individual,

¹Criado pela Secretaria de Alfabetização do Ministério da Educação. Programa de alfabetização abrangente, cujo propósito é melhorar a qualidade da alfabetização em todas as escolas públicas do país.

a fim de compreender o nível de alfabetização em que cada um deles se encontrava, bem como suas dificuldades.

Morais (2012) nos traz a reflexão que precisamos avaliar os conhecimentos do tipo conceitual, envolvendo a compreensão de que a escrita relaciona-se com a pauta sonora da palavra e não com o seu significado, onde as palavras são formadas por unidades, sendo as unidades menores que são caracterizadas pelas sílabas, e que a partir destas envolvem unidades ainda menores que são os fonemas.

Alinhado a Base Nacional Comum Curricular – BNCC como documento norteador foram utilizadas duas habilidades propostas dentro do próprio documento, contemplando o uso do ditado de imagens para essa etapa de verificação.

(EF01LP02) Escrever, espontaneamente ou por ditado, palavras e frases de forma alfabética – usando letras/grafemas que representam fonemas. (EF01LP08) Relacionar elementos sonoros (sílabas, fonemas, partes de palavras) com sua representação escrita. (BRASIL, 2018, p.99 e 101).

Tomando como sugestão foi utilizado o instrumento de avaliação de escrita de palavras no ano 1, onde foi adaptado e utilizado como ditado de imagem, retirado do caderno de avaliação no ciclo de alfabetização: reflexões e sugestões do Pacto nacional pela alfabetização na idade certa - PNAIC. (BRASIL, 2012, p.50).

IMAGEM 1: Avaliação Diagnóstica

ESCOLA _____
 ANO _____
 NOME _____

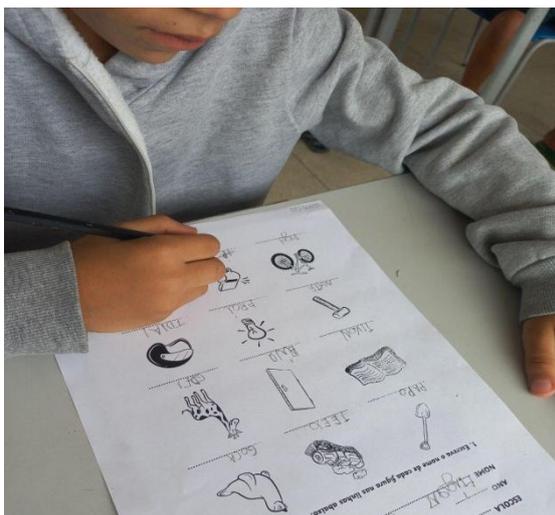
1. Escreva o nome de cada figura nas linhas abaixo:

		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____
		
_____	_____	_____
		
_____	_____	

Fonte: BRASIL, 2012, p.50.

O instrumento utilizado e adaptado para a avaliação diagnóstica foi realizado no início de Maio, onde cada educando recebeu impresso em uma folha de ofício contendo onze figuras, e embaixo de cada figura uma linha destinada a escrever a palavra que ali estava sendo representada. As imagens foram apresentadas aos educandos, logo após a apresentação das imagens, cada criança de forma individual preencheu o que estava sendo solicitado.

IMAGEM 2: Aluno realizando a avaliação diagnóstica



Fonte: Autoria própria.

Na análise inicial da avaliação diagnóstica, foi observada a desenvoltura das crianças que participaram da avaliação, levando em consideração o conhecimento das mesmas ao sistema de escrita, se conseguiram identificar a representação das letras, como também conseguiam relacionar elementos sonoros das palavras.

Onde através dessa avaliação observou-se os níveis de escrita que as crianças se encontravam, e o grau de dificuldade, com o intuito de planejar jogos que pudessem auxiliar as crianças nesse processo de escrita e reconhecimento sonoro das palavras. O qual foi demonstrado na tabela a seguir:

Quadro 1: Hipóteses de escrita - 1ª Avaliação

Aluno	Hipótese de escrita	Observações	Principais característica
Aluno 1	- Silábica com valor sonoro	- Identifica as vogais (A,E,I,O e U); - Representa as palavras com uma única letra.	- Registra com uma letra ou outro sinal cada sílaba; - Escreve com uma quantidade mínima de letras e pouca variedade entre elas;
Aluno 2	- Silábica sem valor sonoro	- Representa às palavras com duas letras, sendo elas vogais e consoantes;	- Escreve com uma quantidade mínima de letras e pouca variedade entre elas; - Não atribui valor sonoro ao que escreve.
Aluno 3	- Silábica com valor sonoro	- Representa alguns fonemas iniciais, utilizando consoantes e vogais; - Não consegue identificar o uso da letra R no meio do nome.	- Utiliza vogais ou consoante/vogal equivalente a alguma sílaba da palavra.

O aluno 1 representou às imagens com apenas uma letra, entende-se que o mesmo levou em consideração ao som inicial e assim representou pela vogal que conhecia, onde manteve um padrão de uma letra por imagem. O aluno 2 seguiu a mesma linha do aluno 1, porém, representou às imagens com duas letras. Onde também manteve o padrão de duas letras por imagem. Observa-se que as crianças já conseguem identificar sonoramente algumas vogais. E, o aluno 3 notou-se que já conhecia outras letras que não só às vogais, contemplando a ordem inicial de escrita de algumas palavras ali expostas.

Nesse momento da aplicação diagnóstica, às crianças ficaram um pouco perdidas e com receio de estarem fazendo errado, então foi realizado um exemplo prático com outra imagem, para que elas entendessem a ordem para realizar a atividade, gerando assim para às crianças um maior conforto e descontração. Até porque o intuito da avaliação não era gerar nota, e sim verificar o andamento das crianças para poder auxiliá-las.

Após a análise diagnóstica, foi realizado o momento de planejamento e escolha dos jogos pedagógicos que seriam melhor trabalhados de acordo com o nível de alfabetização que os educandos estavam. Conforme Silva (2015, p. 275) aponta-nos que:

Planejar o jogo pedagógico e incluí-lo na rotina semanal são estratégias necessárias para conhecer suas instruções, quais as áreas que aborda e que favorecem a aprendizagem e/ou o aprofundamento de conceitos, as habilidades e quais procedimentos poderão ser desenvolvidos por meio do jogo.

Além do mais, a autora prever como serão desenvolvidos os jogos pedagógicos, levando em consideração a faixa etária do educando, observar se será necessário adaptações ou outros encaminhamentos devido a dificuldade dos indivíduos no desenvolvimento do jogo. Criando circunstâncias que estimulem a imaginação dos mesmos, despertando então interesse e curiosidade. A preparação do ambiente para que o jogo possa ser inserido no dia a dia do aluno, havendo planejamento de tempo e de condições favoráveis para utilização deste, são etapas cruciais para que ocorra de forma positiva a inserção do jogo pedagógico. “O conhecimento e planejamento do jogo [...], bem como a avaliação do seu desenvolvimento com os alunos, são cuidados indispensáveis para a contribuição dos mesmos para a aprendizagem de conteúdos curriculares.” (SILVA, 2015, p. 275).

Pensando nisso, foram escolhidos três jogos pedagógicos para serem aplicados junto à turma, onde as ações tinham por meta serem realizadas duas vezes na semana, entre o período de Maio a Agosto de 2022. Os jogos selecionados foram: Trilha do alfabeto; Bingo da letra

inicial e o Bingo dos sons Iniciais.² Onde trouxe-se por objetivos: o conhecimento do nome das letras do alfabeto; compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras; identificar o fonema inicial das palavras; estabelecer correspondência grafofônica (letra inicial e fonema inicial); e desenvolver a consciência fonológica por meio de exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras (aliteração).

A seguir serão apresentados os resultados mediante a utilização dos jogos pedagógicos citados anteriormente com a turma do 1º ano.

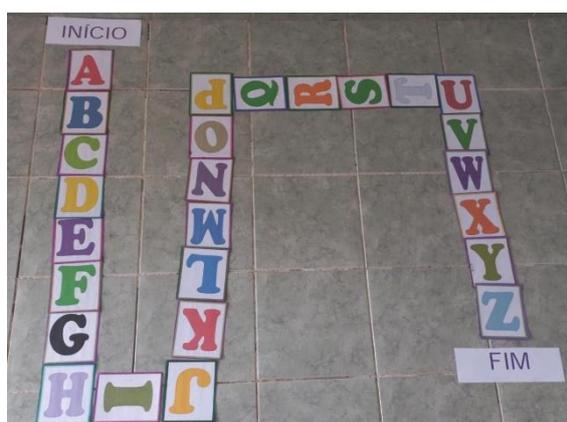
3.1 MEDIAÇÃO COM OS JOGOS PEDAGÓGICOS

O primeiro jogo utilizado foi Trilha do alfabeto que tem como objetivos didáticos:

- Identificar as letras do alfabeto;
- Identificar fonemas e sua representação por letras;
- Nomear as letras do alfabeto, reconhecendo as ordens de cada letra.

JOGO 1 - Trilha do Alfabeto

IMAGEM 3: Jogo Trilha do Alfabeto



Fonte: Autoria própria.

Para a realização do jogo utilizou-se uma trilha gigante com as letras do alfabeto, e ao lado de algumas letras estavam também alguns desafios, para que os alunos pudessem realizar ao decorrer da trilha. A trilha foi disposta no meio da sala, sendo bem visualizada por todos os alunos. Foi solicitado que os alunos ficassem em frente à trilha para que as regras do jogo fossem explicadas. Explicar os jogos antes de sua utilização é muito importante para preparar os jogadores, e às crianças serem participantes ativas do que está sendo realizado.

² Os manuais dos jogos com informações sobre as regras do jogo estão dispostas nos apêndices.

Cada educando teve sua vez de jogar, o mesmo recebeu um dado para que fosse jogado e identificado o número que caiu, e o número que caiu foi correspondente a quantidade de casas que poderiam avançar no jogo. Nesse jogo o educando foi o seu próprio peão no tabuleiro. Ao jogar o dado, o jogador verifica a letra que está na casa que ele está ocupando, o mesmo teve que dizer qual a letra corresponde, e dizer um nome ou uma palavra iniciada com aquela letra. Dependendo da letra que caiu, teve um desafio onde o mesmo teria que executar. Desafios como: diga uma palavra que inicia com a letra A; avance até a casa que comece a palavra da imagem; qual a primeira letra do nome da imagem, etc.

Quando as crianças apresentavam dificuldades para responder aos desafios, eram utilizados outros exemplos para contextualizá-los do que estava sendo perguntado. Onde as vogais foram às letras que todos sabiam, porém, algumas crianças também identificavam algumas consoantes. Chamando atenção para a associação das letras com o próprio nome, e o nome de seus colegas da turma e seus familiares. Uma das crianças usou como exemplo “a letra R é de Rute professora, igual a letra da minha irmã”. Como também, “R é igual a letra da nossa colega”.

Ao final do jogo, as crianças conseguiram entender e contemplar as regras e seus objetivos, entendendo também que o jogador vencedor seria o que primeiro percorre-se toda a trilha e chegasse no fim.

IMAGEM 4: Alunos jogando o Jogo da Trilha



Fonte: Autoria própria.

O intuito da utilização desse jogo foi para que os alunos pudessem ampliar seu conhecimento do alfabeto e identificar as letras, associado com imagens e nomes iniciais das letras. Através da utilização do jogo, tendo em vista que é uma ferramenta lúdica e dinâmica.

No decorrer da realização do jogo, houve algumas dúvidas e questionamentos das crianças, mas a todo o momento houve diálogo entre elas e o aplicador do jogo. Notou-se que nesse momento os mesmos estavam tendo muito diálogo e disposição de ajudar aos colegas que não estavam conseguindo realizar os desafios propostos, não estavam levando só em consideração de quem chegaria primeiro no final da trilha, mas em ajudar também os colegas a prosseguirem.

As crianças participantes do jogo da Trilha do alfabeto tiveram uma boa aceitação da inclusão do jogo, mas em primeiro momento observou-se muita dificuldade para realização do mesmo. Algumas crianças não conheciam todas as letras do alfabeto. Devido a isso foram realizadas várias rodadas pela trilha, a fim também de contemplar a participação mais eficaz das crianças e a familiarização com todas as letras.

Ao final de cada rodada, era realizado uma leitura oral e em voz alta de todas as letras, perguntando também às crianças se elas sabiam e conheciam algo que começasse com a letra estudada como por exemplo: nome, objetos, frutas, animais, etc. Essa dinâmica juntamente com o jogo despertou na criança o interesse de reflexão e de conhecer mais nomes que pudessem começar com tal letra.

De modo geral e mesmo diante de algumas dificuldades os educandos conseguiram desempenhar um bom resultado e de forma positiva do que foi proposto inicialmente, de forma leve e com muita diversão. A partir disso, reconheceram as letras do alfabeto e fizeram a associação das letras com o som inicial das palavras.

De acordo com Lopes, (2005, p. 35) “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta”. A autora traz ideias que afirmam que a criança aprende brincando, onde através dos mesmos ela desenvolve suas potencialidades, onde no brincar aprendem conceitos, conteúdos e alguns valores.

Teixeira também diz (2010, p. 44), “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Não é só o jogar por jogar, mas que através disso ocorrem duas ações, o jogar que gera o ato de brincar e o divertimento das crianças, como o jogar que produz conhecimentos que são ligados ao ensino e a aprendizagem.

Evidenciando-se que o jogo pode ser utilizado pelo professor em vários momentos em sala de aula, com o intuito de auxiliá-lo na construção de palavras, identificação das letras iniciais como também das letras finais. Vale ressaltar também, que pode ser utilizado para

desenvolver a consciência fonológica por meio da exploração dos sons das letras. Sendo uma ferramenta excelente para uso diário.

Dando seguimento a inserção dos jogos, o segundo jogo utilizado foi o Bingo da Letra Inicial. O jogo foi pensado de acordo com as dificuldades apresentadas pelas crianças, como também dando continuidade no que foi aprendido e vivenciado através do jogo anterior “A Trilha do Alfabeto”.

Para a aplicação desse jogo fez-se necessário o uso de dois jogos feitos por autores diferentes, um criado pela autora com palavras sugeridas pela professora da turma, e um jogo desenvolvido pelo Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL), onde ambos têm os mesmos objetivos didáticos:

- Conhecer o nome das letras do alfabeto;
- Compreender que as sílabas são formadas por unidades menores;
- Compreender que, via de regra, a cada fonema corresponde uma letra ou um conjunto de letras (dígrafos);
- Comparar palavras que possuem unidades sonoras semelhantes;
- Perceber que palavras que possuem uma mesma sequência de sons tendem a ser escritas com a mesma sequência de letras.

JOGO 2 - BINGO DA LETRA INICIAL

IMAGEM 5: Bingo da Letra Inicial



Fonte: Elaborado pela autora.

IMAGEM 6: Bingo da Letra Inicial



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL).

O momento inicial de cada jogo é o momento de explicação das regras, e de demonstração aos educandos a finalidade do jogo. Para isso esse momento não pode passar despercebido, pois é através do que o educador passará para as crianças que elas poderão iniciar o que está sendo proposto. O professor ou aplicador deve ler em voz alta as regras do jogo e, à medida que vai lendo, discute com os alunos sobre como ele funciona. Esse momento também contribui para uma melhor interação entre as crianças e para que elas se familiarizem com o gênero textual: instruções de jogos. (BRANDÃO et al., 2008).

Para Kishimoto (2001, p.24) a regra do jogo é característica marcante, pois é existente em todos os jogos, podendo ser regras explícitas, como também implícitas. Onde “todo o jogo acontece em um tempo e espaço, com uma sequência própria da brincadeira.”

IMAGEM 7: Explicação do jogo o bingo da letra inicial



Fonte: Autoria própria

As crianças ficaram muito animadas ao ver que seria trabalhado um novo jogo, e se empolgaram para ouvir como iria funcionar para então começarem a jogar.

São em média de 4 a 10 cartelas distintas, contendo em cada cartela três imagens e sua respectiva palavra ao lado, com um espaço em branco da letra inicial, onde essa letra será preenchida pelo jogador. As cartelas foram criadas e escolhidas de acordo com a demanda da

turma, com palavras que as crianças já tinham contato, e com algumas palavras novas, mas que foram sugeridas pela professora regente da turma, a fim de ampliar o repertório vocabulário das crianças. As palavras foram pensadas em objetos que as crianças utilizavam no seu dia a dia. As cartelas são distribuídas aleatoriamente, vale lembrar-se de como as crianças estão no processo de alfabetização e algumas não têm a leitura consolidada, por isso que o bingo contém imagens que representam as palavras que estão sendo trabalhadas no jogo. Após as cartelas serem entregues, ocorre de fato o início do jogo, onde se dá pelo sorteio das letras, e as crianças têm o objetivo de verificar se estão precisando da letra sorteada para então solicitá-la.

IMAGEM 8: Crianças jogando o Bingo da letra inicial



Fonte: Autoria própria

As letras foram sorteadas pela aplicadora do jogo, onde fazia uma dinâmica de perguntar às crianças que letra era a que tinha sorteado, com o intuito de recapitular às letras do alfabeto que antes tinham sido trabalhados com as crianças. O jogador que recebesse a letra sorteada deveria colocar no espaço reservado para a letra inicial correspondente à palavra, assim as letras foram sendo sorteadas e as crianças preenchendo suas cartelas. Algumas crianças no decorrer do sorteio solicitaram a letra que não correspondia a sua palavra, mas com ajuda dos colegas e com o intermédio da aplicadora eram direcionados a pensar sobre o fonema correspondente de tal letra.

Na primeira rodada do jogo algumas crianças sentiram um pouco de dificuldade para realizar o que estava sendo proposto, mas no decorrer do jogo foram entendendo e aplicando, ainda mais por se tratar de um jogo novo.

No início da rodada cada criança recebeu uma cartela e ao completá-la poderia pegar outra cartela e continuar no jogo. Às crianças ao conseguirem completar sua cartela ficaram muito contentes e resolveram pegar outra cartela. Notou-se o desafio que as mesmas

enfrentam no decorrer do jogo, mas ao solucionarem os desafios encontrados com a proposta do jogo às crianças se sentiam confiantes a continuarem a jogar.

IMAGEM 9: Criança jogando após preencher a primeira cartela.



Fonte: Autoria própria.

Percebe-se que a interação do jogo com a aprendizagem das crianças é bem pontual e significativa, despertando autonomia e gerando confiança na criança ao realizar as atividades, deixando de ser um ensino cansativo e de muitas repetições, despertando o prazer em aprender.

O Bingo da letra inicial é um recurso muito bom para trabalhar as letras do alfabeto, com o enfoque na letra inicial dos nomes das imagens, levando a compreensão de que as palavras são compostas por letras, refletindo sobre o som da letra. Levando os alunos a escolherem a letra a ser usada para completar palavras que apresentam uma mesma sequência de sons e que se diferem apenas no fonema inicial. Diante disso observa-se que durante o processo de alfabetização, é fundamental que as crianças tenham contato com todas as letras, sendo elas através do alfabeto móvel, como também de jogos que contemplem essa função.

Inicialmente esse jogo foi desenvolvido em pequenos grupos, para que as crianças pudessem ser acompanhadas de forma significativa. Como todo jogo, alguns jogadores conseguiram se destacar com mais facilidade, e outros tiveram mais dificuldade. Usamos isso como uma ferramenta, onde as crianças auxiliavam uma à outra no momento de outras partidas do jogo.

Nesse jogo a professora em sala de aula pode abordar muitos aspectos como a construção de outras palavras com a mesma letra inicial, como também outras palavras utilizando a troca da letra inicial. Diferente de outros bingos que só exploram o reconhecimento das letras, o bingo da letra inicial proporciona ao jogador refletir sobre os sons aos quais as letras correspondem, levando ao educando escolher qual letra deve ser usada para completar palavras que apresentam a mesma sequência de sons e que se diferenciam

apenas no fonema inicial. Um jogo utilizado de forma divertida para trabalhar palavras lacunadas sem cansar o educando, gerando ânimo e divertimento no decorrer da aprendizagem. (BRANDÃO et al., 2008)

Outro jogo que vai seguir alguns objetivos parecido com o Bingo da letra inicial é o Bingo dos sons Iniciais, mas diferente do primeiro que contempla só a primeira letra, o bingo dos sons iniciais vai trabalhar com as sílabas iniciais. O jogo leva os jogadores a observar que as palavras são compostas de sons equivalentes a sílabas e que estes sons podem se repetir em outras palavras distintas. O jogo apresenta os seguintes objetivos:

- Compreender que as palavras são compostas por unidades sonoras que podemos pronunciar separadamente;
- Comparar palavras quanto às semelhanças sonoras (nas sílabas iniciais);
- Perceber que palavras diferentes possuem partes sonoras iguais;
- Identificar a sílaba como unidade fonológica;
- Desenvolver a consciência fonológica, por meio da exploração.

JOGO 3 - BINGO DOS SONS INICIAIS

IMAGEM 10: Bingo dos Sons Iniciais



Fonte: Centro de Estudos em Educação e Linguagem (CEEL).

Para iniciar o jogo o aplicador socializa com as crianças as regras do jogo, e mostra aos alunos as fichas com as palavras utilizadas para esse jogo. Os alunos recebem as cartelas com as imagens e embaixo de cada imagem tem a palavra que corresponde, com a sílaba inicial em negrito.

Antes de iniciarmos o jogo, as crianças lembraram do jogo do bingo da letra inicial, fizeram associações da letra inicial com o som inicial. Nesse momento foi intensificado que o jogo que estava sendo realizado seria para contemplar não só a primeira letra da palavra, mas a primeira sílaba, que é o som inicial.

IMAGEM 11: Explicação do jogo



Fonte: Autoria própria.

No momento do sorteio o aplicador retira a palavra da caixa e faz a leitura da correspondente. Aconselha-se que a leitura seja feita em voz alta e sem pressa, para que todas as crianças possam entender a palavra e verifiquem se existe alguma palavra na sua cartela que se compare com o som inicial da palavra sorteada. A criança ao identificar a palavra deve solicitá-la e colocá-la na sua cartela. O intuito é preencher toda a cartela.

Deve-se ficar atento em cada momento do jogo, para poder auxiliar às crianças e observar onde tem mais dificuldade e assim ajudar a refletirem sobre os sons aos quais a imagem representa. O intuito é fazer com que as crianças pensem e reflitam a palavra que está sendo trabalhada. No momento que as palavras são sorteadas a aplicadora sempre solicitava aos alunos repetirem em voz alta, para que pudessem refletir sobre tal palavra tomando consciência dos segmentos sonoros da mesma. Percebe-se que as crianças ficam muito contentes quando conseguem avançar no jogo, é como uma recompensa de prazer ao perceber que estão entendendo as palavras.

IMAGEM 12: Crianças jogando o Bingo dos sons iniciais



Fonte: Autoria própria.

O jogo proporciona às crianças a observarem que as palavras são compostas por sons que equivalem a sílabas, desenvolvendo a consciência fonológica por meio da exploração dos sons das sílabas iniciais das palavras, e que esses sons podem se repetir em outras palavras diferentes, ocorrendo a aliteração. O Manual Didático do Centro de Estudos em Educação e Linguagem – CEEL (2009, p. 33) aborda essa questão como “uma descoberta essencial no percurso de apropriação do Sistema de Escrita Alfabética pelo aprendiz: o que notamos (representamos) no papel são segmentos sonoros das palavras, ou seja, para escrever, precisamos centrar a atenção nos segmentos sonoros.”.

Utilizado como grande ferramenta em sala de aula, o jogo do bingo dos sons iniciais leva aos alunos analisar as partes que compõem as palavras, favorecendo então a reflexão de como as palavras são formadas por segmentos menores como as sílabas e os fonemas, e como a partir disso tais segmentos são utilizados na produção de novas palavras. Podendo ser utilizado facilmente pela professora da turma em outros momentos da aula.

Deve ser preciso ficar atento ao fato de que nem tudo vai se consolidar e se aprender no momento do jogo ou brincadeira, mas que através deste potencializa a exploração e construção do conhecimento, através de motivações internas geradas pelo trabalho lúdico, mas que o trabalho pedagógico requer estímulos externos, assim como a sistematização em outros momentos que não seja só jogo. (KISHIMOTO, 2011)

Ao ser concluída a mediação com os jogos pedagógicos em sala de aula, foi observado a progressão das crianças. Onde as crianças passaram a:

- Representar as palavras com o uso de algumas vogais e consoantes corretamente, realizando o uso de vogais e consoantes para representar as sílabas;
- Identificando o seguimento das palavras;
- Representando as sílabas das palavras;
- Passaram a atribuir o valor do fonema das palavras de forma significativa;
- Reconhecendo o valor sonoro de todas ou quase todas as letras.

Notou-se que ao longo da aplicação dos jogos as crianças tiveram um avanço considerável quanto à apropriação do SEA. Onde passaram a refletir sobre os princípios do sistema alfabético e as correspondências grafofônicas exploradas. Possibilitando entender o quão significativo foi o uso dos jogos durante os momentos de mediação.

Lopes traz ideias que afirmam que a criança aprende brincando, onde através dos mesmos ela desenvolve suas potencialidades, no brincar aprendem conceitos, conteúdos e

alguns valores, “o jogo para a criança é o exercício, e a preparação para a vida adulta”. (LOPES, 2005, p. 35).

Teixeira (2010, p. 44) aborda que “brincar é fonte de lazer, mas é, simultaneamente, fonte de conhecimento; é esta dupla natureza que nos leva a considerar o brincar como parte integrante da atividade educativa”. Não é só o jogar por jogar, mas que através disso ocorrem duas ações, o jogar que gera o ato de brincar e o divertimento das crianças, como o jogar que produz conhecimentos que são ligados ao ensino e a aprendizagem das mesmas.

Kishimoto (2011, p.41) também afirma:

Quando as situações lúdicas são intencionalmente criadas pelo adulto com vistas a estimular certos tipos de aprendizagem, surge a dimensão educativa. Desde que mantidas as condições para a expressão do jogo, ou seja, a ação intencional da criança para o brincar, o educador está potencializado as situações de aprendizagem.

Diante disso, evidencia-se o quanto o uso dos jogos pedagógicos são recursos necessários para serem incluídos em sala de aula e na rotina escolar das crianças que estão no processo de alfabetização. Quando pensado e estruturado de forma intencional pelo educador, a fim de somar para a aprendizagem dos educandos. Os jogos desenvolvidos aqui apresentados visam garantir ao educando uma oportunidade a refletirem sobre o SEA, sem passarem por momentos enfadonhos e repetitivos, gerando nos mesmo o prazer por querer aprender.

4 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Os jogos pedagógicos são instrumentos facilitadores para o desenvolvimento de crianças, colaborando em diversos aspectos da sua vida, agindo em habilidades com aspectos cognitivos, motor, físico, emocional, intelectual e social, contribuindo assim positivamente no seu processo de ensino e aprendizagem no âmbito escolar. Entendendo que o jogo quando utilizado como ferramenta pedagógica proporciona uma aprendizagem de maneira mais prazerosa e significativa agregando conhecimentos através do prazer.

Com isso, acredita-se que se faz necessário a intervenção intencional do professor nas suas práticas pedagógicas ao planejar e executar os jogos em sala de aula. Com o intuito de contemplar os conteúdos necessários no ensino da alfabetização de forma dinâmica e lúdica, onde é necessário a identificação de quais tipos de jogos mais se encaixam para serem utilizados na sala de aula, levando em consideração que ao mesmo tempo que se brinca também é possível aprender, tornando assim a aprendizagem mais significativa.

Os objetivos do presente estudo foram tidos como satisfatórios uma vez que a inserção dos jogos pedagógicos contribuíram e auxiliaram a professora o ensino e o desenvolvimento das crianças do 1º ano do ensino fundamental participantes da pesquisa. No qual através desta pesquisa notou-se de forma positiva a aceitação do uso de jogos pedagógicos por parte dos indivíduos envolvidos, tendo um retorno significativo da evolução da escrita alfabética e da consciência fonológica dos mesmos, onde foram desenvolvidas com o suporte dos jogos utilizados somando com as práticas pedagógicas da professora regente da turma, juntamente com o envolvimento das crianças nas ações.

Evidenciando-se que a utilização dos jogos pedagógicos no auxílio do ensino e da aprendizagem das crianças em processo de alfabetização surge de forma bastante significativa, auxiliando na prática docente do educador.

Para chegarmos a esse desfecho foi necessário a aplicação de jogos pedagógicos pensados como ferramenta facilitadora para ajudar nas dificuldades apresentadas pelos educandos, com o intuito de auxiliá-los no processo de aprendizagem.

A partir disso foram desenvolvidas ações com a utilização de três jogos pedagógicos inseridos no período de Maio a Agosto de 2022. Através dos jogos foram desenvolvidos objetivos didáticos a fim de oportunizar às crianças o conhecimento das habilidades da consciência fonológica e na compreensão do funcionamento do Sistema de Escrita Alfabética

- SEA, permitindo aos educandos o aprender de forma lúdica, trazendo consigo uma aprendizagem significativa.

Portanto, o uso de jogos pedagógicos no processo de alfabetização além de ser divertidos e prazerosos desperta o interesse do aluno a desenvolver tais ações, e quando são usados de forma intencional e pedagogicamente auxiliam os professores na construção de conhecimentos. Sendo destacados como um recurso valioso e importante a ser incluindo e explorado nas práticas pedagógicas da instituição e do professor em sala de aula, visando a somar de forma positiva e significativa no processo de ensino e aprendizagem dos educandos em processo de alfabetização.

REFERÊNCIAS

ALMEIDA, Paulo Nunes de. **Educação lúdica: técnicas e jogos pedagógicos**. São Paulo, SP: Loyola, 2003.

BRASIL. Ministério da Educação (MEC). Pacto nacional pela alfabetização na idade certa: avaliação no ciclo de alfabetização: reflexões e sugestões. Brasília: MEC/SEB, 2012.

BRASIL. Centro de Estudos em Educação e Linguagem. **Jogos de Alfabetização: Manual Didático**. MEC – Ministério da Educação. Pernambuco, 2008.

FERREIRO, Emilia. **Alfabetização em Processo**. São Paulo: Cortez, 1996. 144p.

FERREIRO, Emilia. **Com Todas as Letras**. São Paulo: Cortez, 1999. 102p

FERREIRO, Emilia. **Reflexões Sobre Alfabetização**. São Paulo: Cortez, 2000. 104p.

FERREIRO, Emilia; Teberosk, Ana. **A Psicogênese da Língua Escrita**. Porto Alegre: Artmed 1999. 304p.

FRANCHI, Eglê Pontes. **Pedagogia da Alfabetização: da oralidade à escrita**. 8ª ed. São Paulo: Cortez, 2006.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia da Autonomia: saberes necessários à prática educativa**. São Paulo: Paz e Terra, 2011.

KISHIMOTO, T, M. (Org.) **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 14ª ed. São Paulo. Cortez, 2011.

KISHIMOTO, Tizuko Morchida. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. São Paulo. Cortez, 2001.

KRAEMER, M. L. **Lendo, Brincando e Aprendendo**. Autores Associados, Campinas, SP: Loyola, 2007. 112 P.

LOPES, Maria da Glória. **Jogos na educação: criar, fazer, jogar**. 6 Ed. São Paulo: Cortez, 2005.

LUIZ, et.al. As concepções de jogos para Piaget, Wallon e Vygotski. EFDeportes.com, **Revista Digital**. Buenos Aires, Ano 19, Nº 195, Agosto de 2014.

MALUF, Angela Cristina Munhoz. **Atividades lúdicas para a educação infantil: conceitos, orientações e práticas**. 2 Ed. Petrópolis, RJ: vozes, 2009.

MARIOTTI, Fabián. *A recreação, o jogo e os jogos*. Rio de Janeiro: Shape, 2004.

MAY, T. Pesquisa social. Questões, métodos e processos. 2001. Porto Alegre, Artmed.

MINAYO, Maria Cecília de Souza (org). Pesquisa social: teoria, método e criatividade. 28.ed. Petrópolis, RJ: Vozes, 2002.

MORAIS, Artur Gomes de. Sistema de Escrita Alfabética. São Paulo: Melhoramentos, 2012.

PEREIRA, Lucia Helena Pena; BONFIM, Patricia Vieira. Ludicidade e Formação da Criança no Primeiro Ano do Ensino Fundamental. **Educação e Foco**, Juiz de Fora, v. 20, n. 3, p. 215-236, nov. 2015/ fev. 2016.

PIAGET J. **Psicologia e pedagogia**. Trad. Lindoso DA, Ribeiro da Silva RM. Rio de Janeiro: Forense Universitária;1990.

PIAGET, Jean. **The epistemology of interdisciplinary relationships**. In: op. cit. n.3, p.136-139.1987.

PIAGET, Jean. **A Formação do símbolo: imitação, jogo e sonho**. Rio de Janeiro: Guanabara Kaoam, 1974.

REGO, T. C. **Vygotsky: uma perspectiva histórico-cultural da educação**. 10. ed. Petrópolis: Vozes, 2000.

RODRIGUES, Lídia Da Silva. **Jogos e brincadeiras como ferramentas no processo de aprendizagem lúdica na alfabetização**. 2013. Dissertação (mestrado)- Universidade de Brasília Faculdade de Educação, Brasília, 2013.

SILVA, Léa Stahlschmidt P. A Dimensão Lúdica na Criança e seu Espaço-tempo na Escola. **Educação e Foco**, Juiz de Fora, Edição Especial, p. 261-277, fev 2015.

SOARES, Magda B. Alfabetização e letramento, caminhos e descaminhos. **Revista Pátio**, ano VIII, n. 29, p. 19-22, fev / abr. 2004.

SOUZA, Eloá Franco de. **Alfabetização e o lúdico: a importância dos jogos na educação fundamental**. 2013. 50f. Monografia apresentada ao Centro Universitário Católico Salesiano para a obtenção do título de Licenciada em Pedagogia.

TEIXEIRA. Sirlândia Reis de Oliveira. **Jogos, brinquedos, brincadeiras e brinquedoteca: implicações no processo de aprendizagem e desenvolvimento**. Rio de Janeiro: wak, 2010. v.2.

VARGAS, Jamily Charão; ZAVELINSKI, Angélica Lopes. Práticas Docentes no Ensino Fundamental: Reflexões Sobre o Brincar e o Estudar. **Revista Didática Sistêmica**, v. 13, n. 2, 2011.

VASCONCELLOS, C. S. **Planejamento: plano de ensino-aprendizagem e projeto educativo**. São Paulo: Libertad, 1995.

VYGOTSKY, L.S.A. **A formação social da mente: o desenvolvimento dos processos psicológicos superiores**. São Paulo: Martins Fontes, 1991.

APÊNDICES

APÊNDICE A – Regra do jogo trilha do alfabeto

TRILHA DO ALFABETO

Meta do Jogo:

- Chegar ao final do jogo após realizar todos os desafios da trilha. Vence quem primeiro chegar ao final da trilha.

Jogadores:

- Individual ou em dupla.

Componentes:

- 26 letras do alfabeto impresso.

- 2 cartões: Início e fim.

- 8 cartões desafios.

- Um dado.

Regras do jogo:

- O professor irá montar a trilha com as letras do alfabeto no chão da sala de aula.

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

- O primeiro jogador lança o dado e conta as casas que andará, correspondente ao número do dado.

- O jogador verifica a letra que está na casa que ele está ocupando e diz um nome ou uma palavra iniciada com aquela letra. Se não souber, pode pedir ajuda aos colegas.

- Quando cair na casa com tarefa executar a tarefa solicitada.

- Vence quem chegar primeiro ao final da trilha.

APÊNCIDE B – Regra do jogo Bingo da Letra Inicial**JOGO BINGO DA LETRA INICIAL****Meta do Jogo:**

- Ganha o jogador que completar a cartela com as letras que forma as palavras representadas pelas figuras.

Jogadores:

- Individual ou em dupla.

Componentes:

- 6 cartelas com figuras e palavras faltando as letras iniciais.

- Fichas com as letras que completam todas as palavras de todas as cartelas.

- Envelope para colocar as fichas das letras.

Regras do jogo:

- Cada jogador ou dupla recebe uma cartela.

- O professor retira uma letra do envelope e pergunta a letra em voz alta para os jogadores.

- Os jogadores verificam se estão precisando da letra para completar a palavra, e caso precise grita o nome da letra.

- O jogador recebe o nome da ficha com a letra sorteada e a coloca na célula correspondente à palavra.

- Nova letra é sorteada e o jogo prossegue até que um dos jogadores complete sua cartela.

Repertório das palavras do jogo:

CELA/TELA/VELA;

VACA/JACA/FACA;

MOLA/COLA/BOLA;

PÃO/CÃO/MÃO;

PANELA/CANELA/JANELA;

RATO/GATO/PATO.

APÊNDICE C – Regra do jogo Bingo do Som Inicial

JOGO BINGO DO SOM INICIAL

Meta do Jogo:

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

Jogadores:

- 2 a 6 jogadores.

Componentes:

- 15 cartelas com seis figuras (cada cartela) e as palavras escritas correspondentes às figuras.
- 30 fichas com palavras escritas;

Regras do jogo:

- Cada jogador ou dupla de jogadores recebe uma cartela.
- O professor sorteia uma ficha 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 marca todas as palavras de sua cartela.

Repertório de palavras utilizadas no jogo: (Palavras em negrito são as das fichas)

-**ARARA** – ASA – ABELHA – AVIÃO
 -**BANCO** – BANDEJA – BANDEIRA
 -**BIBLIOTECA** – BICICLETA – BIGODE
 -**BODE** – BOLA – BOTA
 - **CAPACETE** – CADEIRA – CAVALO – CASA – CADERNO – CAVERNA
 -**CHULÉ**–CHUVEIRO–CHUPETA
 -**DENTISTA**–DENTE–DENTADURA
 -**ELÁSTICO**–ELEFANTE–ÉGUA
 -**ESTRADA**–ESTRELA–ESQUILO
 -**FIVELA** – FITA **GAROTO** –GALINHA–GATO–GALO
 - **IOGURTE** –IGREJA–ILHA–IGLU
 - **JAVALI** –JACA–JARRO–JACARÉ
 - **LADEIRA** – LATA – LÁPIS – LAÇO – LARANJA
 - **MALA** –MAPA – MACACO – MAÇÃ
 - **MARGARIDA** – MARTELO

- **MELECA** – MELANCIA – MEDALHA – MÉDICO
- **NATUREZA** – NAVIO – NARIZ
- **OVELHA** – OLHO – OVO – ORELHA
- **PARAFUSO** – PAVÃO – PALHAÇO – PAPAGAIO – PATO – PALITO
- **PIOLHO** – PILHA – PIÃO – PIRATA – PIANO – PIRULITO – PICOLÉ
- **PRAÇA** – PRATO
- **RAPOSA** – RÁDIO – RABO – RATO
- **RÉDEA** – RELÓGIO – RÉGUA – REBOQUE
- **SACO** – SAPATO – SAPO
- **TATUAGEM** – TATU – TAPETE
- **UMBU** – UVA – UVAS
- **VARINHA** – VAGA-LUME – VACA – VASSOURA
- **VELHA** – VELA